CURSO DIBUJO HUMORISTICO

DIBUJO HUMORISTICO

LECCION 1

EN QUE CONSISTE EL DIBUJO HUMORISTICO

Hasta hace relativamente pocos años en el mejor de los casos el dibujo humoristico era considerado como un arte menor, al interpretarse las más de las veces su representación como un mero entretenimiento infantil, suponiéndose la capacidad creadora de este género de dibujo muy por debajo de sus verdaderas posibilidades artisticas. Las generaciones anteriores a 1936 habrán conocido el proceso de dignificación profesional llevado a cabo por el Circulo de Bellas Artes de Madrid, con amplia irradiación a todo el ámbito nacional que el tesón incomparable de don José Frances llevó a los anuales Salones del Humorismo, logrando arrancar del ambiente general la idea de que la caricatura y el dibujo humoristico fueran tan sólo una grotesca expresión pictórica, suponiendo los personajes creados por el dibujante como unos monigotes ingenuamente imaginados y toscamente ejecutados, capaces únicamente de despertar el interés de un niño.

Nadie se atreveria hoy día a negar el valor y la importancia del dibujo humoristico dentro del arte, con aplicaciones de orden práctico en todas las actividades comerciales conocidas y muchas veces con posibilidades superiores de expresión gráfica —y por consiguiente de captación de voluntades— que utilizando la ilustración realista. Esta evidencia se pone de manifiesto si se tiene en cuenta que el dibujo denominado natural debe tomar como modelo la naturalidad del ambiente que rodea al dibujante, mientras que la caricatura, al deformar la línea compositiva de las cosas de acuerdo con la inspiración del momento, permitirá crear a voluntad el campo propicio para producir en el ánimo del público la sensación deseada.

Aunque a primera vista pudiera parecer lo contrario, el dominio de estilización de la figura humana —en cuyo profundo conocimiento se basa precisamente el arte de la caricatura— requiere los fundamentos de un sólido aprendizaje en la teoría y práctica del Dibujo General, ya que en ellas se encuentra precisamente el armazón indispensable para acometer con probabilidades de éxito la citada especialización. Pero no sólo será necesario conocer y practicar con regular soltura las principales leyes del Arte en cuanto se refiera a la Anatomía —tanto del hombre como de los animales—, a la Perspectiva, al Movimiento y a la Composición, sino que, además, tendrá que poseer una fuerte vocación artística para poder orientar a su particular estilo cuantas creaciones salgan de su lápiz, al mismo tiempo que deberá proceder a un intenso estudio psicológico de la realidad que vive al día, a fin de situar sus personajes en el clima más favorable para que el público considere las reacciones que puedan tomar, como propias.

Si se piensa que el dibujo humorístico tiende a buscar y hacer objeto de su predilección el lado optimista de la vida, convirtiendo en risueñamente amables todas las situaciones que puedan presentarse, llegando si es necesario a ridiculizar la tragedia que vivan sus protagonistas en un momento determinado, para hacer caer la balanza del sano equilibrio entre la risa y el llanto del lado más favorable, habrá que convenir que se trata de una concreción optimista que intenta imbuir en el lector el concepto de la relatividad del dolor por medio de la pirueta oportuna que trunque, en el momento justo, el hilo dramático de la narración.

En un mundo en donde los acontecimientos de tono sombrío se suceden vertiginosamente, y en el que cada individuo, considerado como ente personal, siente la comezón y la angustia de los propios problemas —aquellos de origen económico que centran su actualidad en la lucha por la vida, así como también todas aquellas pequeñas contrariedades que constituyen la temática diaria— será digno cuanto menos de nuestro agradecimiento, el que alguien se proponga alejar de nuestra mente, siquiera sea durante unos pocos minutos, el amargo sentido de la realidad que se vive.

El dibujo humorístico deberá considerarse, pues, como el «*Arte de hacer sonreír a tiempo*», e incluso de llegar a conseguir la risa del lector en los casos más destacados. Y puesto que tal debe ser la finalidad de esta especialización, el dibujante que desee practicarla deberá disponerse de inmediato a la atenta observación del medio ambiente dentro del cual piensa concretar sus actividades, a fin de conseguir que a la vista de sus dibujos, el lector se sienta aludido y «comprenda» mejor la lógica de los personajes, y sintiéndose impelido a razonar el contraste en todas sus consecuencias, haga surgir —como reacción natural— la risa.

PROFESIONALES PERSPECTIVAS

Con razón se ha dicho que es más difícil hacer reir que llorar y que se halla más al alcance de la improvisación la nota sentimental y melodramática que el sentido humorístico de cualquier situación que se presente. Quienquiera que haya sentido la tentación de coger una pluma para ponerse a escribir en alas de su inspiración literaria, habrá advertido esta realidad que acabamos de citar al encontrarse con que es posible dramatizar un suceso con relativa facilidad, mientras que, por el contrario, no acierta en la mayoría de los casos a captar el lado desenfadado, alegre o simplemente risueño que el mismo acontecimiento lleva dentro de sí. Basta con pensar en la inmensa cantidad de escritores noveles que concurren cada año a los diversos concursos literarios, aportando puntos de vista eminentemente dramáticos, y en el escasísimo número que en cambio intentan explotar el filón del humorismo, no obstante el reducido número de competidores que tendrían dentro de la especialidad, y el hecho evidente de que la novela humorística constituye un buen negocio editorial. Por citar un solo ejemplo, «Amor se escribe sin hache», de Enrique Jardiel Poncela, que sin necesidad de la publicidad y el reclamo de un premio de los que actualmente se hallan en boga, sobrepasó las ocho ediciones en menos de quince años.

Un caso de características similares puede decirse que ocurrió con el dibujo. Cada año surgen nuevos planteles de futuros valores profesionales dispuestos a imponer su lápiz, su pluma o su pincel, procedentes de academias, centros oficiales o, simplemente, lanzados a la aventura por un instinto vocacional que muy rara vez falla. Pero de todos estos

jóvenes que irrumpen con tanto ardor y tanta fe en el propio valer. ¿Cuántos salen decididos a copiar de la realidad y cuáles prefieren deformarla a través de su prisma personal? ¿Cuántos se hallan convencidos de la utilidad de la ilustración seria y académica y cuáles pretenden adoptar la estilización humorística?

Ni que decir tiene que el hombre, guiado por su instinto, siente la natural atracción de escoger las más de las veces el camino que suponga más fácil, de efectuar las cosas de manera que su esfuerzo de adaptación pueda ser menor. Esta y no otra es la causa de que pocos dibujantes que puedan ser considerados como evidentes promesas, se decidan en sus comienzos profesionales por el dibujo humorístico, no obstante tratarse de una especialidad muy buscada y mejor retribuida, y de que es posible dominar su técnica mediante un acertado encauzamiento de las actividades artísticas por medio razonado e inteligente. Por pereza y por apatía muchos dibujantes prefieren escoger el recorrido más corto, sin darse cuenta que esta misma facilidad resultará su mayor enemigo, no sólo por lo que supone de cercenar las propias posibilidades artísticas, sino *porque en el campo en donde forme la mayoría encontrará, como es lógico, más competencia.*

Muchos artistas formados con un nombre prestigioso y una clientela adicta, derivan con el tiempo hacia el campo humorístico cuyas posibilidades son cada día mayores y más atractivas. ¿Por qué no empezar desde un principio imponiéndonos la especialización en una rama en la cual los profesionales calificados no abundan precisamente? Al chiste, la caricatura y la historieta cómica, que hasta hace muy poco constituían la única aportación del humorismo al dibujo, hay que agregar en la actualidad las valiosas incursiones que los pioneros de un movimiento de franca tendencia revolucionaria en el campo de la publicidad, realizan sobre todas las manifestaciones de índole comercial, como son anuncios para diarios y revistas, carteles, catálogos, folletos, displays, diapositivas cinematográficas, portadas de libros, ilustraciones de artículos, cuentos, ensayos y crítica, escaparates de establecimientos, etc., con éxitos realmente sorprendentes, sin contar, además, con el dibujo aplicado al cine —dibujos animados— tanto en la producción de películas con argumento como en su proyección publicitaria.

UNA FUENTE DE SALUDABLE OPTIMISMO

Desde el punto de vista racional, la risa puede ser considerada como el más beneficioso de los sentimientos. Es la risa lo que diferencia el hombre de la bestia, lo que constituye el índice de salud en los niños y lo que en el adulto significa un estado propicio a toda suerte de concesiones. Es difícil que, riendo, riña nadie, de la misma

manera que será poco probable que ante la risa se sienta nadie enemigo. Al reírse, no sólo el hombre aleja de sí todas las preocupaciones que le embargan hasta aquel preciso momento, sino que logra una perfecta e íntima armonía entre su cuerpo, su mente y el mundo que le rodea.

Si la risa pudiera adquirirse en la farmacia, posiblemente no habría necesidad de recurrir tan a menudo a los antibióticos, y raro sería el médico que a sus pacientes, tocados casi todos ellos por este morbo del siglo que es la neurastenia —cuando no la psicosis de angustia— no recetase unas cuantas cucharadas diarias de carcajadas. Una buena ración de risa puede ser considerada como el estimulante más precioso que puede esgrimirse de efectos superiores a los que en el organismo produciría un comprimido de vitaminas. El efecto sedante que a su vez ocasiona la risa es de mayor alcance que el de cualquier pastilla de bromuro.

La risa somete al diafragma a un concienzudo ejercicio de gimnasia muscular, obligándole a bajar para dar paso a la dilatación de los pulmones, los cuales por medio de este movimiento, inhalan mayor cantidad de óxigeno del que normalmente toman de la atmófera en una inspiración. Este oxígeno enriquecerá a la sangre en una proporción doble o triple que la corriente, y el resultado será que una oleada de vigor, de fuerza de alegre sentido de la existencia invadirá el organismo, beneficiado de un modo directísimo por esta mayor afluencia de savia vivificante.

«Son pocos los que se dan cuenta de que la salud se halla en proporción directa de la risa, y que otro tanto puede decirse en lo que respecta a la posibilidad de abreviar un período de convalecencia por medio de la risa», asegura el doctor James J. Walsh, de la Universidad de Fordham, que ha estudiado esta materia a fondo.

ANTIGÜEDAD DEL DIBUJO HUMORISTICO

La caricatura es un arte de todos los tiempos, pues las primeras manifestaciones de esta especialidad fueron talladas en la piedra y pintadas en los muros de las cavernas prehistóricas hace aproximadamente unos quince mil años.

Por medio del dibujo humorístico, el hombre de todas las razas y religiones y en todas las épocas, ha expresado la vida, las costumbres, la psicología y las reacciones humanas de sus contemporáneos, siendo su verdadero alcance histórico el que lejos de limitarse a copiar el dibujo geométrico —o mecánico— de lo que ve, intenta calar más hondo y mostrarnos el espíritu de una época, describiendo al pueblo a través de la deformación de la más rabiosa actualidad, bien sea satirizando hechos y costumbres colectivas, o entrando en el campo personal del individuo considerado como eje y motor del mundo que le rodea, cuando no se lanza de un modo decidido y franco a idealizar, llegando al reino de la más pura fantasía.

Ello llevará a la caricatura a entrar en el reino del simbolismo, con mayores probabilidades de expresión, permitiendo al dibujante sugerir ideas por asociación, creando imágenes de la audacia que su personalidad aconseje.

Cuando la caricatura no se refiere exclusivamente a una chispa de humor, a una ocurrencia o agudeza de carácter general cuya gracia estribe en la oportuna dosificación de la palabra escrita y del dibujo para expresar una intencionada salida de ingenio, tiende a tomar el aire combativo de un caballero de Cruzada, requiriendo de la ilustración el medio más propicio para ridiculizar, haciendo que resalten por medio de la exageración, aquellos vicios y errores más comunes en la colectividad que, según el criterio del dibujante, merecen ser puestos en la picota.

Este carácter agresivo que va desde la suave ironía hasta la aguda sátira, obliga a un mayor esfuerzo de habilidad por parte del caricaturista, a fin de poder cantar las verdades haciéndose perdonar el atrevimiento, de manera que los lectores al sentirse aludidos por la corrección, reaccionan del modo más saludable, eso es, aceptando el dibujo con una sonrisa. No puede perderse de vista la realidad de que nada puede resultar tan antipático ni tan impopular como que el dibujante pretenda sentar cátedra de inconmovible suficiencia, y que esgrima la pluma para actuar en plan de catedrático de moral. Aunque en verdad ésta debe ser la misión que se le encomiende al caricaturista, la ironía y la sátira deberán envolver al propio autor de las mismas para que no adquieran el tono pedante de un super-hombre que el público jamás aceptará con agrado.

Aunque se halla bastante generalizada —incluso dentro de los medios profesionales— la idea de que el dibujo de humor se aprende por sí mismo, respondiendo a la única y propia inspiración, lo cierto es que para llegar a dominar su técnica y, sobre todo, para acortar el camino del aprendizaje y eludir los tropiezos de los primeros pasos, es conveniente —por no decir indispensable— aprender los principios genéricos por los que se rige este Arte. Puede darse el caso de un individuo tan capacitado y con una tan fuerte y espontánea vocación, que sin pasar por el taller del maestro consiga destacar y crearse un nombre con relativa rapidez. Pero tal excepción suele presentarse en todas las profesiones y por afectar a una muy exigua minoría no merece ser tenida en cuenta para sentar conclusiones de orden general. Lo corriente será que tenga que recurrirse a la ayuda de la experiencia y que las enseñanzas y orientaciones del maestro sirvan para facilitar y reducir el duro y penoso camino del aprendizaje.

Piense el alumno que cualquier triunfo, a menos que venga prendido de la mano de la Diosa Casualidad —cosa que en nuestra época sucede muy pocas veces— significa un esfuerzo, y que hasta las salidas ocurrentes del caricato de modo que constituyen la sal y pimienta de muchos espectáculos, han tenido que estudiarse previamente con minucioso cuidado ante un espejo, estudiando las frases de efecto, el tono de voz, los gestos y las actitudes más convenientes para forzar la hilaridad del público, el cual, cuando inunda de carcajadas el patio de butacas ante la espontánea naturalidad de los chistes que le están ametrallando desde la «pasarela», es posible que crea que toda aquella gracia desbordada es fruto de una maravillosa improvisación.

Con razón se ha dicho que «todo arte es una ciencia, si como que toda ciencia es un arte». De ahí que la misión del dibujante humorístico consiste en aprender, antes de lanzarse al cultivo personal de la ca-

ricatura, las reglas y principios a los que deberá sujetar su inspiración.

EMPLEO DE LOS PRINCIPALES MATERIALES Y UTILES DE TRABAJO

Los elementos necesarios para que el dibujante humorístico pueda acometer su labor son de una elementalidad extraordinaria, pues en realidad pueden reducirse a papel, lápiz, goma de borrar, pluma y tinta china, y en algunos casos acuarela para colorear los dibujos, sin que se le conceda demasiada importancia a la calidad del material utilizado, por cuanto la simplicidad de líneas con que normalmente se resuelve este tipo de dibujo, permite eludir muchas veces la necesidad que en otras especializaciones se observa respecto al empleo de un utillaje de primer orden.

cartulinas

Las que aconsejamos para esta clase de dibujo son todas aquellas que tengan suficiente cuerpo y que posean una superficie lisa y bien encolada que permita el rápido y perfecto deslizamiento de la pluma. En cualquier establecimiento del ramo encontrarán cartulinas especiales para «dibujo a pluma» (papel Marca Mayor de Guarro, o de Romaní, Caballo, etc.).

Muchos dibujantes prefieren utilizar para sus trabajos a la pluma la llamada cartulina estucada, que permite retoques posteriores mediante punzón, lanceta o cuchilla de afeitar, características de esta técnica. Sin embargo, y en lo que respecta al principiante, creemos que su uso no debe ser aconsejado. El trazo sobre una cartulina estucada debe ser más decidido y también más fino que cuando se efectúa trabajando con un papel corriente, debido a la tendencia que tiene el yeso a engrosar los perfiles. Por otro lado, la pluma torpe del principiante suele arañar el estuco y el polvillo que desprende se une a la tinta para formar una bola que embota la punta del plumín, dando origen a pequeños desastres que pueden incluso llegar a dejar inutilizado un original a punto de terminarse.

Mientras no se haya logrado adquirir una evidente desenvoltura de trazo, creemos más útil el papel cartulina Guarro o Romaní antes citados. Y es posible que cuando el alumno se haya acostumbrado a la facilidad del dibujo que permiten estas superficies y teniendo en cuenta que por medio de témpera blanca es posible conseguir los mismos efectos visuales que empleando la cartulina estucada, no desee cambiar de papel cuando su entreno profesional le haya puesto en condiciones de intentar la aventura.

lápices

Teniendo en cuenta que la misión de los lápices es secundaria, ya que sólo se utilizarán para abocetar el dibujo preparando el camino ulterior de la pluma, cualquier marca que emplee como ve-

Figura 1

hículo la mina de grafito o de plomo y que corrientemente se vende en papelerías, servirá para nuestro objeto. Los lápices de fabricación nacional dan resultados bastante aceptables. Pueden adquirirse superiores calidades —Carán D'Ache, Stabylo, Koh-i-Noor, Castell, etcétera—, pero la diferencia de precio entre un lápiz de importación y uno de fabricación nacional es bastante notoria, sin que pueda decirse que exista una proporción real entre su coste y su utilidad práctica, sobre todo teniendo en cuenta que el acabado de este tipo de dibujos deberá ser SIEMPRE REALIZADO A TINTA.

Sobre el tablero de dibujo deberán hallarse siempre dos grabaciones distintas de mina, una de ellas blanda —número 2 o HB— para tomar apuntes rápidos y efectuar el encaje de la ilustración, y el otro de tipo duro —número 4 o H— que servirá para perfilar con toda minuciosidad el boceto, dejando el dibujo terminado y dispuesto para ser reseguido con la pluma o el pincel. excusado será decir que para poderles extraer todo su rendimiento, los lápices deberán hallarse siempre dispuestos para el uso, con la punta bien afilada y larga (fig. 2).

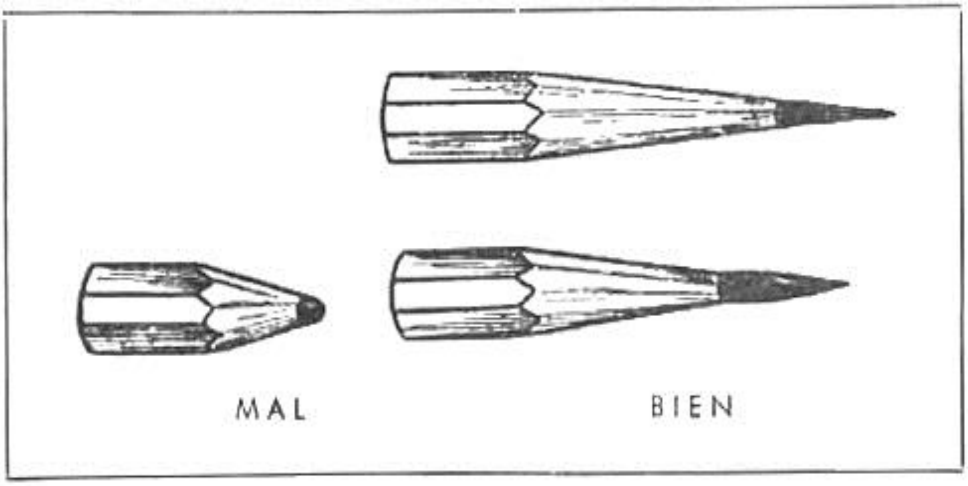


Figura 2

Con el tiempo y a fin de simplificar el trabajo, el dibujante aprenderá a pasar directamente de la idea bocetada muy ligeramente a lápiz a la realización definitiva por medio de la pluma o el pincel, esto es, suprimiendo la operación de perfilar excesivamente el dibujo. Se sobreentiende que para llegar a esta fase habrán tenido que emborronarse miles de papeles primero, y que por lo tanto el alumno deberá atenerse a las instrucciones dadas, aún cuando ello pueda parecer al principio que se trata de una labor superflua.

Ninguna pérdida de tiempo deberá ser tenida en cuenta si va a redundar en beneficio del trabajo que se está efectuando.

La punta de los lápices debería mantenerse constantemente en disposición de trabajo, afilándola por medio de una cuchilla de afeitar o pasándola sobre un papel de lija de grano pequeño.

goma de borrar

Un elemento indispensable para el dibujante se halla constituido por la goma de borrar, que le permitirá hacer desaparecer del papel aquellas líneas que precisen rectificación, o bien limpiar la misma superficie una vez terminado el dibujo, a fin de presentar el trabajo con la máxima claridad expresiva.

Una goma de borrar útil deberá ser suave y blanda, cumpliendo su misión sin necesidad de insistir ni frotar con energía sobre un mismo punto, y mucho menos levantará pelusa ni restará brillo a la cartulina después de su paso. Ninguna de las empleadas normalmente en trabajos de oficina, aun siendo de marcas de reconocida solvencia, servirá para nuestro objeto. Por el contrario es muy recomendable la «Milán», que reúne todas las condiciones que pueden exigirse a este tipo de material.

plumines

Así como en el lápiz no se precisa una gran calidad para que pueda obtenerse un excelente rendimiento profesional, con la elección de plumines deberemos mostrarnos —sobre todo en los primeros trabajos— bastante más severos. Hay que tener en cuenta que para realizar esta clase de dibujo, la principal herramienta se halla constituida por la pluma, y que la suavidad y flexibilidad de trazos precisos no depende tan sólo del acero empleado en la fabricación de la misma, sino también y en gran parte del mismo procedimiento de elaboración.

Deberán por lo tanto preferirse a las marcas nacionales, más aptas para trabajos escolares, las conocidísimas «Perry», «Guillotte» o «Mitchel».

Cuanto acabamos de decir puede aplicarse en todas sus consecuencias al principiante que comienza a dar sus primeros pasos profesionales. La práctica le demostrará más adelante cómo lo importante es poseer SOLTURA DE TRAZO, y que cualquier material que se emplee, incluso plumas de escritura corriente, puede ser bueno cuando llegue el caso.

pinceles

Para esta especialidad de dibujo el pincel puede cumplir una doble misión, según que se utilice para colorear chistes o historietas, como medio directo de representación gráfica.

El primer caso presenta muy escasa aplicación, ya que las ilustraciones a color, o el sombreado a la aguada para lograr las luces y sombras de un dibujo, son trabajos que las publicaciones de nuestro país —en donde, como es lógico suponer, se desenvolverán las actividades del alumno— no suelen pedir muy a menudo.

Por el contrario, el empleo del pincel para trazar los perfiles del dibujo prescindiendo de la pluma, es corrientísimo. Los trazos ejecutados por este medio suelen ser más frescos y vigorosos que los de pluma. Presentan mayor espontaneidad, más armonía en la resolución de curvas y son también más rápidos de realizar. De ahí que un porcentaje muy importante de profesionales hayan decidido olvidarse de la pluma, recurriendo exclusivamente al ejercicio del pincel.

Para realizar trabajos de esta naturaleza deberán disponerse por lo menos de un par de ellos de pelo de marta, de tejón o de buey, del número 2 y del número 6 a título de ejemplo, con los cuales podrá resolver todos los casos que puedan presentarse, tanto en lo que respecta a perfiles como si se refiere a colorear los dibujos o tratarlos a la aguada.

tinta china

La tinta china negra deberá ser el vehículo utilizado para plasmar definitivamente en el papel o cartulina la idea abocetada primeramente a lápiz. En el mercado se encuentran varias marcas, de las que podemos recomendar las «Pelikan» y «Ebro», que cumplen a la perfección los requisitos que puedan exigirse a dicho material.

blanquete

Será muy difícil que un terminado de dibujo se presente tan limpio de trazo que no requiere retoque antes de presentarlo al cliente o llevarlo al grabador. Para eliminar cuantas imperfecciones pudiera tener el original, tales como bordes defectuosos, líneas salidas de ángulo, etc., se utilizará pintura a la témpera blanca, empleada en grado de pastosidad suficiente para que cubra el fondo de tinta china que se desee eliminar. El pincel de retoque deberá poseer una punta fina y dúctil, siendo aconsejables los números 0 al 2, según la importancia de la rectificación a efectuar.

varios

Otros utensilios que pueden ser considerados convenientes —a pesar de su carácter eminentemente auxiliar— para completar el equipo de un dibujante que desee dominar esta especialidad, son: *chinchetas,* para sujetar los papeles o cartulinas al tablero de dibujo en los casos que sea conveniente disponer de una absoluta inmovilización de la superficie a tratar. Un *tiralíneas,* dedicado exclusivamente a trazar los rectángulos que vayan a encuadrar la ilustración. Y NUNCA PARA RESOLVER LINEAS RECTAS DENTRO DE LA MISMA. Un *compás bigotera,* para ayudar a resolver los problemas de círculos que se presenten. Un *apura-lápices,* que nos permita alargar la vida útil de los mismos. Un *cartabón* y una *escuadra* que solucio-

nen todos los casos de perpendicularidad y paralelismo que puedan existir en la práctica de la profesión. Una *regla milimetrada*, que sirva para tomar las medidas más convenientes en cada caso con escrupulosa exactitud. Y finalmente, un *trapo viejo*, al alcance de la mano, para tener constantemente limpio el material acabado de utilizar, tiralíneas, compases, e incluso la misma pluma.

mesa de dibujo

Figura 3

No es necesario contar con una mesa especial para realizar los trabajos que van a desarrollarse en el presente Curso. Puede utilizar un tablero portátil —de medida aproximada a 50 × 70— que se situará con la inclinación deseada por medio de un par de cuñas de madera y sobre cualquier mesa. En muchos casos incluso puede prescindirse del tablero, pues el tamaño generalmente pequeño de los originales a realizar y la técnica empleada para su resolución, permiten —la mayoría de las veces— adaptar cualquier superficie plana a este tipo de trabajo. El autor de estas líneas conoce a muy buenos dibujantes que han efectuado la mayoría de sus maravillosas creaciones utilizando una vulgar mesa camilla como base.

Lo que sí es conveniente disponer para facilitar nuestra labor, es una especie de pupitre portátil cuya cara superior sea de cristal esmerilado, lo que permitirá —disponiendo una luz interna— transparentar los papeles y cartulinas que se dispongan encima. Esta mesita auxiliar se utilizará para distribuir el colorido en el dorso de los dibujos que deban presentarse de tal manera, que es como los editores e impresores exigen que se coloreen los originales. Aparte, claro está, de los múltiples servicios de calco que dicho aparato podrá prestar al dibujante.

En la ilustración conseguida por la sucesión de imágenes, como ocurre por ejemplo en las historietas en las que se debe

conservar un mismo fondo de escenario para todas las viñetas, esta mesita portátil adquiere un valor inapreciable.

La figura 3 presenta un modelo resuelto con extrema sencillez, cuya disposición se advierte con suficiente claridad en el dibujo.

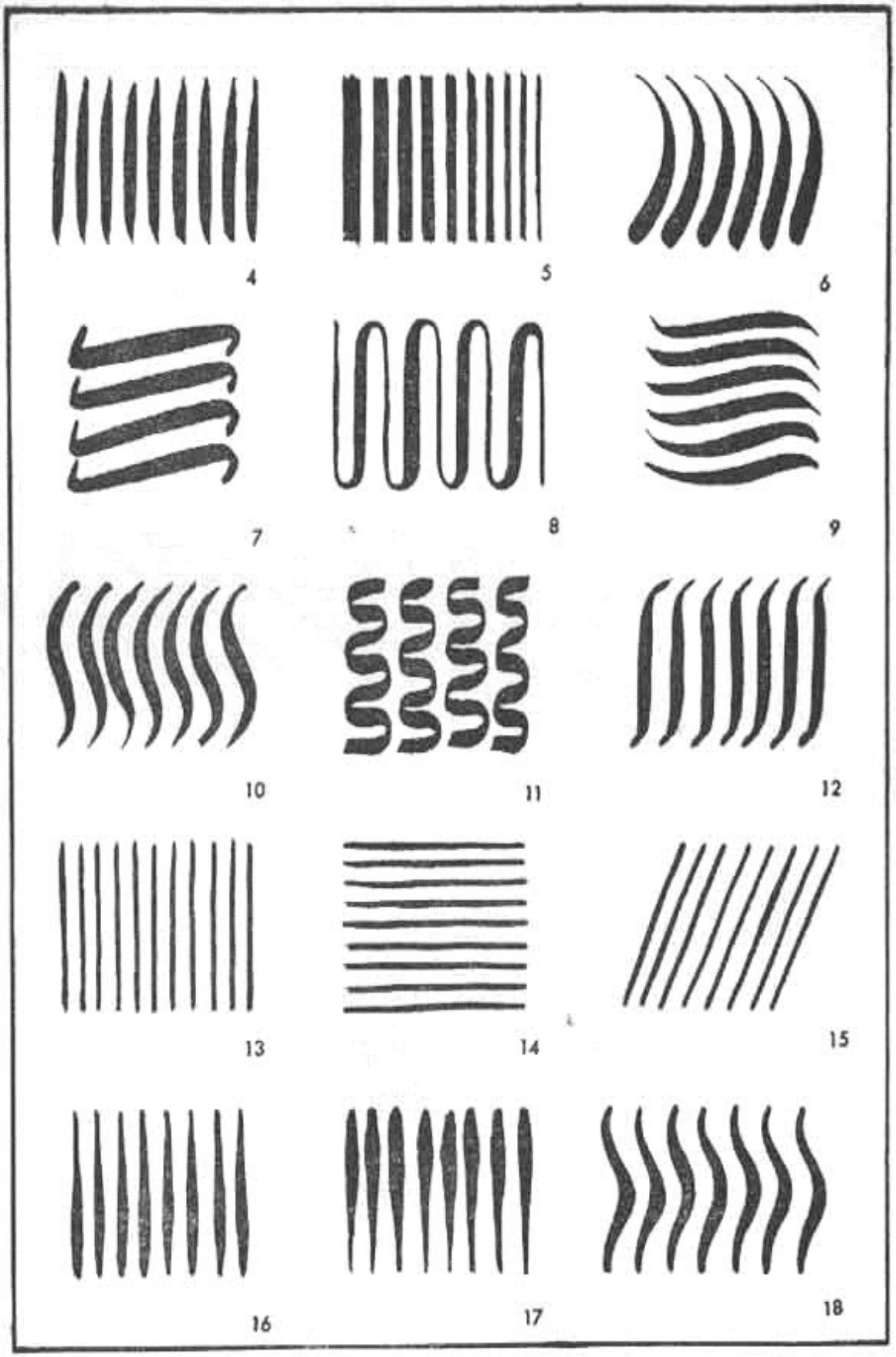
PRACTICAS PARA DOMINAR LA FIRMEZA DEL TRAZO

Muy importante para el ejercicio de la profesión es que el dibujante llegue a dominar la pluma de manera que le haga recorrer en el papel EXACTAMENTE la línea imaginada. Aunque a primera vista pudiera parecer que ésta es la cualidad que presentan todos los dibujos, lo cierto es que muchas veces la soltura y habilidad de trazo que aparentan es puramente ficticia, y que en su ejecución ha sido la pluma la que ha mandado sobre la dirección a seguir en el papel, haciendo caso omiso de la idea que sobre el particular poseyera el dibujante.

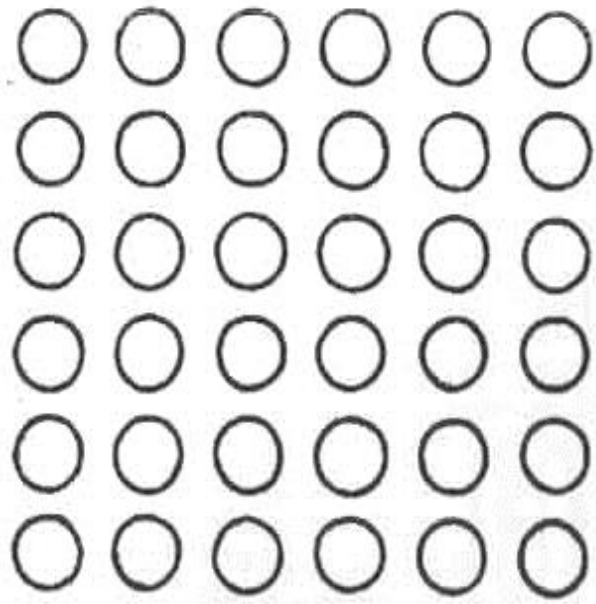
Nada puede recomendarse, pues, con más acierto que el acostumbrar al alumno a que desde un principio se disponga a efectuar ejercicios de orden práctico parecidos a los que presentan las páginas 19 y 20, es decir, a ejecutar diariamente el trazado de líneas rectas y curvas sin formar contornos precisos, utilizando gruesos distintos mediante mayor o menor presión sobre la pluma o el pincel —según cual sea el material que quiera emplearse para perfilar— y lo que es más importante todavía, recurriendo directamente a la tinta china SIN VALERSE DEL AUXILIO DE UN BOCETO A LAPIZ.

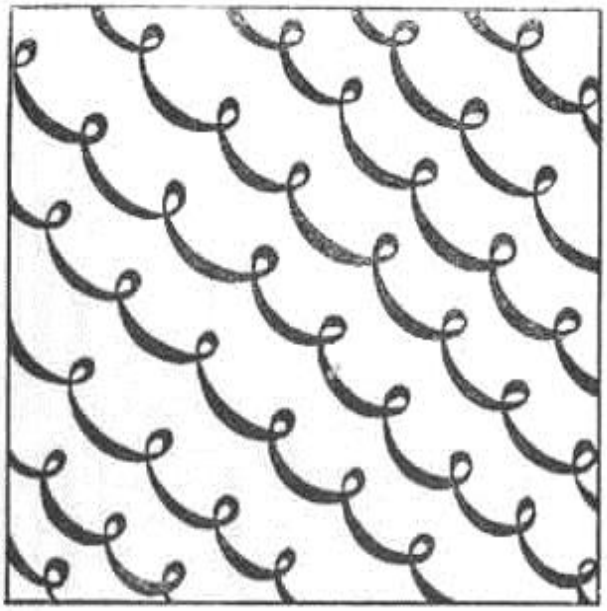
La seguridad en el trazo que tanto valoriza un trabajo profesional, significa que el trabajo caligráfico debe realizarse de un modo valiente y decidido, de un solo tirón y sin levantar la pluma del papel —o el pincel—, de manera que la línea obtenida haya seguido de un modo preciso y continuo la dirección deseada por el dibujante. Naturalmente que esta habilidad de pulso no podrá conseguirse de buenas a primeras, y que será necesario estropear muchas cuartillas y despuntar bastantes plumillas antes de llegar a domar la línea conforme a nuestra particular intención. Es posible que la primera prueba realizada deje mucho que desear y que no se parezca en nada al modelo elegido como elemento de copia. El alumno no deberá desanimarse con estos primeros resultados probablemente malos. Por el contrario, debe pensar precisamente PORQUE NO SABE DIBUJAR es por lo que se ha matriculado en este Curso. Es de suponer que si fuera capaz de superar todas las pruebas que le presentásemos sin el menor esfuerzo y sin necesidad de estudiar ni de realizar ejercicios, nuestro método debería considerarse por completo superfluo.

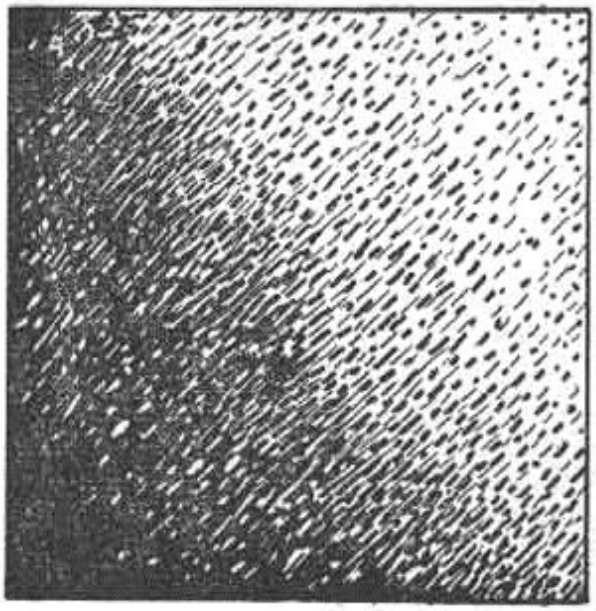
Hay que buscar la perfección del trazo no sólo por lo que de práctica profesional tienen estos ejercicios, sino también pensando que con el tiempo necesitará COMERCIALIZAR dicha habilidad,

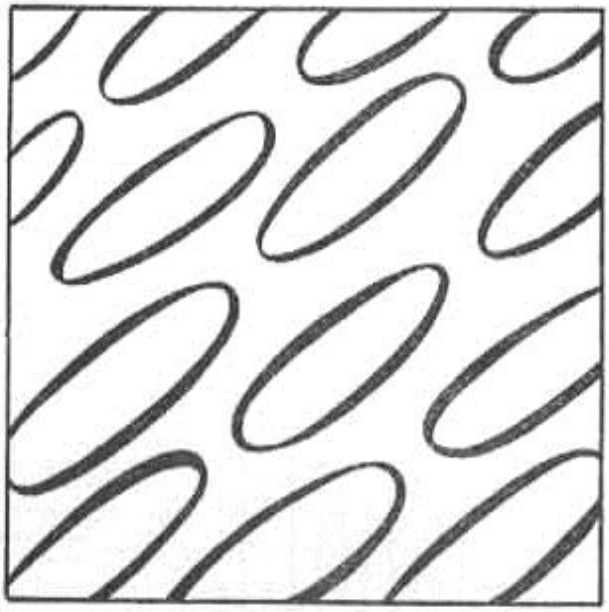


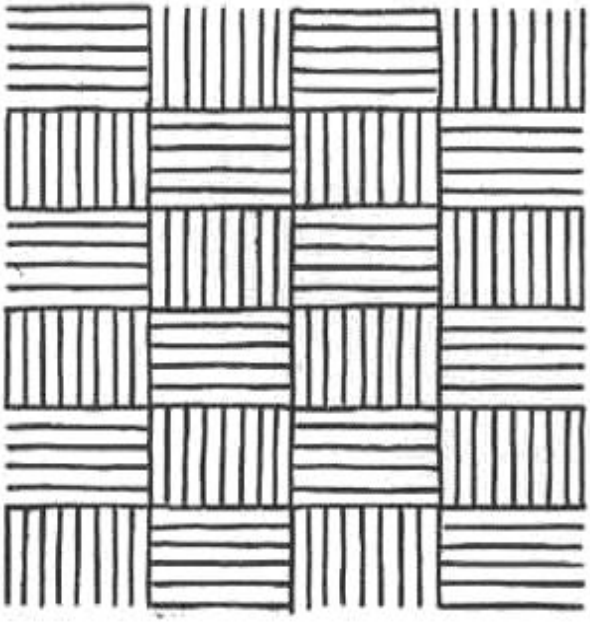
Figuras 4 a 18

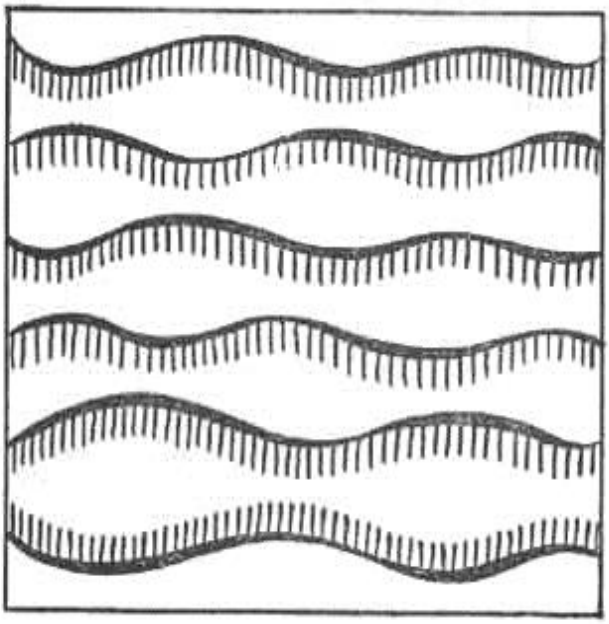












Figuras 18 a 24

efectuando el paso del boceto al original —es decir, el trazado del dibujo a la pluma siguiendo las directrices que señalan el proyecto realizado a lápiz— de un modo rápido y seguro que le permita ahorrar todos estos minutos que los malos dibujantes malgastan diariamente en repeticiones y correcciones sucesivas, motivadas todas ellas precisamente por no haber sabido llevar los perfiles en tinta china con el mismo ritmo del boceto.

Que la mayoría de las veces sucede así puede probarse con un ejercicio elementalísimo, consistente en reseguir con una pluma o un pincel una serie de arabescos efectuados primeramente a lápiz, procurando no salirse de la guía marcada. Sólo con un evidente y destacado dominio del pulso se conseguirá obtener buen resultado a las primeras pruebas efectuadas.

Teniendo en cuenta la extraordinaria importancia que esta seguridad de trazo tiene para poder desarrollar con desembarazo cualquier práctica profesional, no nos cansaremos de insistir que, independientemente del estudio de las lecciones, el alumno deberá disponerse a ejercitar todos los días alguna o varias de estas pruebas, copiando primeramente las que presentamos como tema en la presente lección, y lanzándose por su cuenta a interpretar nuevas combinaciones de rectas y curvas de distintos gruesos, tan pronto como se vea con ánimos para ello. Es posible que este ejercicio «un poco tonto» parezca de fácil resolución y que no se le conceda toda la importancia que en realidad tiene.

Sin embargo, ni es tonto, ni es fácil de conseguir con la perfección debida. Sólo a fuerza de practicar con entusiasmo y sin desmayo una y otra vez cuantas sean necesarias, podrá llegarse al grado de agilidad que se precisa para poder seguir adelante con probabilidades de éxito.

Para ayudar el trazado de líneas con la flexibilidad debida, es aconsejable situar el papel en la posición más favorable respecto a la mano que dibuja, moviéndolo de izquierda a derecha y de arriba abajo, de manera que el plano se presente siempre facilitando la resolución de los perfiles.

Por consiguiente:

EL USO DE LAS CHINCHETAS
SUJETANDO EL PAPEL
AL TABLERO
NO ES PRACTICO

Sobre todo en los principiantes, a los que esta sujección que la mayoría de los tratados de dibujo preconizan, no constituye sino un elemento perturbador y de utilidad muy dudosa.

EL ESTILO EN EL DIBUJO HUMORISTICO

Si tenemos en cuenta que por el estilo, en términos artísticos, se entiende aquel conjunto de particularidades que distinguen la obra de un artista y la sitúan dentro de una tendencia y de una época, bien sea adhiriéndose a los principios dominantes que informan la existencia de una determinada escuela, bien creando las bases para desarrollar una nueva cuando la originalidad de concepción se aparte de manera ostensible de las ya conocidas, y tenga suficiente fuerza creadora, resultará muy difícil establecer una exacta relación de los numerosos estilos que en el campo del dibujo humorístico existen, debido a la infinita variedad de rasgos temperamentales que pueden diferenciar a una misma obra.

Este «modo de ver» con particular atención el mundo que nos rodea y expresarlo en el papel siguiendo con fidelidad los impulsos que nos lleven a interpretar tales vivencias según nuestro propio criterio objetivo, dará como resultado una línea uniforme de construcción pictórica, una tónica general de trazo que constituirá el rasgo característico de cada autor, el cual ofrecerá constancia de su capacidad creadora logrando que se le reconozca en seguida a través de sus obras sin necesidad de tener que estampar al pie de cada una de ellas su firma. Esta realidad se ofrece hojeando publicaciones en donde aparezcan con cierta asiduidad dibujos humorísticos. De la misma manera que la generación próximamente anterior a 1936 era capaz de descubrir, en la línea constructiva de una caricatura, a dibujantes de facetas tan contrapuestas como eran entonces K-Hito, Roberto, Galindo, Mihura, López Rubio, Orbegozo, Tono o Bluff, hoy día nadie sería capaz de confundir las creaciones de Mingote, Herreros, Serafín, Picó, Gila, Chumy o Munos, por ejemplo, por citar unos cuantos nombres que del año 40 acá han brillado con luz propia.

Naturalmente, si tuviéramos que estudiar en la presente lección todas aquellas figuras que han llegado a alcanzar una notoria popularidad por su manera personal de plasmar gráficamente personas, animales y cosas, así como por su forma de ironizar las situaciones que a sus personajes podían planteárseles, necesitaríamos dar una extensión al tema que forzosamente tendría que salirse de los límites naturales del Curso, y por otra parte su conocimiento no significaría una verdadera necesidad de tipo pedagógico, sino más bien un repaso informativo que pudiera consultarse a título de curiosidad. Porque lo que realmente interesa al alumno no es formarse dentro de los cauces que le señale ésta o aquella escuela, sino educar sus propios impulsos intuitivos y mantener en todo momento su iniciativa tanto en lo que se refiere a concepción como a interpretación gráfica. Y un empirismo demasiado prolijo, pletórico de divisiones y subdivisiones clasificatorias, lejos de favorecer este proceso de formación lo dificultaría, creando en el subconsciente una

anarquía de imágenes cuya captación se perseguiría probablemente sin el menor orden ni concierto.

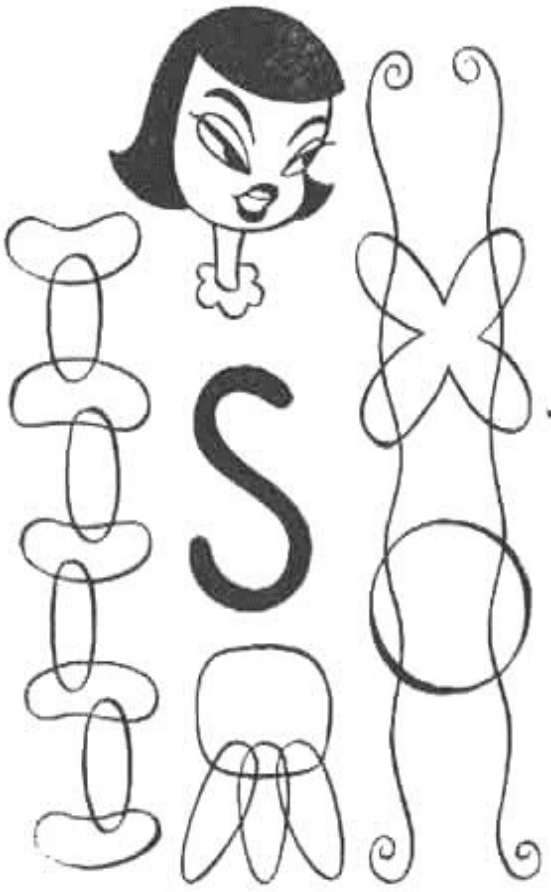
De acuerdo con este criterio, sintetizaremos las tendencias que pueden existir en el momento actual en tres escuelas o estilos fundamentales, de los cuales se derivan todos los restantes que existan o puedan existir en el futuro. Nos referimos a los que se conocen bajo el nombre de:

Dibujo Caliente o de Linea Ondulada

Dibujo Frio o de Linea Quebrada

Dibujo de Tono Intermedio o Linea Mixta.

Figura 25



ESTILO ONDULADO

La caracteristica que hace resaltar este tipo de dibujo es el total predominio de las lineas curvas en su composición, dando origen a un ritmo de suave y cálida expresión, que califica precisamente con esa denominación a la obra realizada, la cual es llamada también «estilo en S» por ser esta letra la representación gráfica más elemental que puede conseguirse dentro de la tendencia que estudiamos.

El dibujo en trazo caliente goza en la actualidad de una especial predilección tanto por parte de los profesionales del dibujo humoristico como por el público debido a la flexibilidad de movimientos que permite y al insinuante ritmo que la linea ondulada suele prestar a la ilustración de personajes. Tal realidad se observa especialmente en las viñetas de publicaciones infantiles —estos semanarios para niños que compran y leen los adultos y que vulgarmente se conocen bajo la genérica denominación de Tebeos—, los cuales

Figuras 26, 27 y 28

y en cuanto al dibujo se refiere, con una rara unanimidad que sólo presenta muy escasas excepciones, pueden inscribirse en la citada escuela.

Esta evidencia puede juzgarse en principio como consecuencia de la enorme influencia que en muchos aspectos artísticos ha ejercido el cinematógrafo sobre la colectividad, difundiendo a través de los films de dibujos animados en corto y largo metraje un estilo nuevo que, por la gracia esquemática en la línea que adoptaba, despertó bien pronto el interés y la simpatía del público. Los dibujantes de las últimas generaciones no solamente han contado con la clara orientación que el cine les marcaba desde las pantallas, sino igualmente con un estado de opinión favorable a dicho cambio, un clima propicio para desarrollar sus actividades de acuerdo con la tendencia de actualidad.

El estilo ondulado, como puede apreciarse en las figuras que ilustran el tema, busca en lo posible la total eliminación de líneas rectas para diseñar los perfiles de sus personajes, dando lugar, por lo tanto a que el movimiento de brazos, piernas, cabeza, etcétera, así como los pliegues que en el cuerpo pueda formar la indumentaria *aparezcan sin aristas y sus ángulos naturales se suavicen por medio de una curva.*

Esta sintetización expresiva ha venido empleándose en caricatura con mejor o peor fortuna desde hace bastantes años, pero quien ha conseguido colocarlo en primer plano, despertar el interés del público y formar escuela, imponiendo su resolución a través de millones de metros de celuloide, puede afirmarse que ha sido un genial mago del dibujo humorístico, el norteamericano Walt Disney, el cual primeramente por medio de sus célebres Sinfonías Tontas que son ya materia de antología y después popularizando personajes que se han hecho famosos en el mundo entero y que han reproducido todas las revistas infantiles en su día, algunos de ellos con vigencia actual a pesar de los años transcurridos desde su aparición, tales como el ratoncito Mickey (fig. 32) y su novia Min-

Figura 29

Figura 30

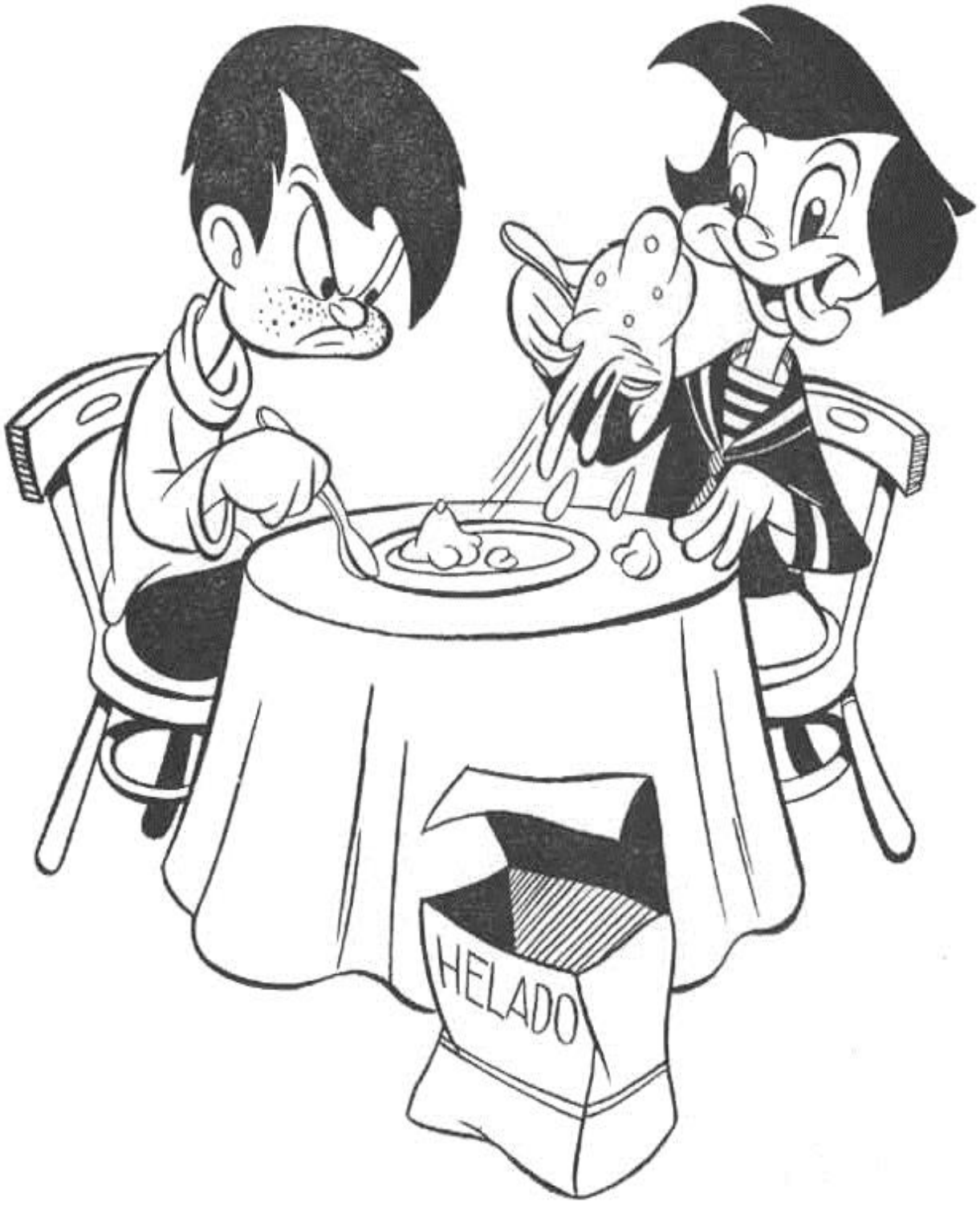


Figura 31

nie, los Tres Cerditos y su implacable enemigo el Lobo Feroz, el perro Pluto, el caballo Bucéfalo, el Pato Donald (fig. 33) y sus traviesos sobrinos, etcétera, así como adaptando famosos cuentos que ha incorporado a su pequeño mundo de fantasía. Realizaciones pletóricas de gracia humorística no exenta de honda ternura, con esta plastificación poética tan peculiar no ya sólo de Walt Disney, sino de un numerosísimo plantel de entusiastas colaboradores que forman una entidad de acusada personalidad agrupada en torno al maestro, y que la gente conoce a través de un nombre genérico que engloba a todos los creadores de estos deliciosos cuentos para mayores que son «Blancanieves y los Siete Enanitos», «Dumbo», «Pinocho», etcétera.

Figura 32

En general puede aventurarse la idea de que la realización de un dibujo humorístico por medio de líneas curvas es más fácil de conseguir que los estilos que estudiaremos a continuación, debido a que la misma armonía de trazo que presentan los rasgos ondulados facilita la composición, restando al mismo tiempo dureza a los perfiles y dando lugar a un dibujo cuya esquemática constructiva aparecerá suavemente dulcificada y en tono caliente que el público suele considerar como muy agradable. Por lo tanto los dibujos inscritos en esta escuela poseen cuanto menos la ventaja inicial que supone el contar de antemano con la acentuada inclinación favorable de amplios sectores de opinión, dentro de los cuales deberá difundirse.

Esta causa ha dado como motivo que la mayoría de los dibujantes den sus primeros pasos sin apartarse del estilo que comentamos, y que una vez obtenida cierta popularidad se resistan a abandonar una línea constructiva que tantos beneficios les ha deparado y se inscriban definitivamente en ella, creando un estilo personal que no se aparta de las líneas generales anunciadas. Y así es posible verlo tanto en el cine —películas de dibujos animados con argumento o

Figura 33

Figura 34

de propaganda comercial, filmets, etcétera—, como en lo que respecta a ilustraciones de publicaciones infantiles. Basta con repasar las páginas de cualquier semanario de este tipo para comprobar el enorme porcentaje de adeptos que en nuestros medios profesionales ha logrado crear el susodicho estilo.

ESTILO MIXTO

Se halla constituido este estilo por una combinación adecuada de líneas frías y calientes, contrapuestas en oposición de valores a fin de conseguir una línea melódica de justo equilibrio compositivo, lo que se conseguirá conjugando con habilidad líneas rectas y curvas en un mismo dibujo. Se llama también a esta intercalación de trazos «estilo en R o en P» por presentar ambas letras un ejemplo bien definido de composición armónica por medio de líneas de distinta orientación. Uno de los más destacados propulsores de la moderna concepción del citado estilo fue el conocido dibujante australiano Pat Sullivan, a cuya fértil imaginación se deben varios personajes que alcanzaron enorme popularidad, entre los que destaca uno que en su tiempo acaparó la atención infantil a través del cine y de la prensa, dando lugar a la creación de semanarios y clubs que bajo su patronímico intentaron agrupar los primeros movimientos efectivos de aproximación internacional, por medio de historietas de neto sabor universal que podían llegar a cualquier parte del mundo y ser comprendidas igualmente por cualquier niño de no importa qué país. Nos referimos al famoso Gato Félix, protagonista de tantas aventuras que hicieron las delicias de las generaciones anteriores a la aparición del cine sonoro (fig. 35) y que marca el punto

Figura 35

Figura 36

Figura 37

Figura 38

Figura 39

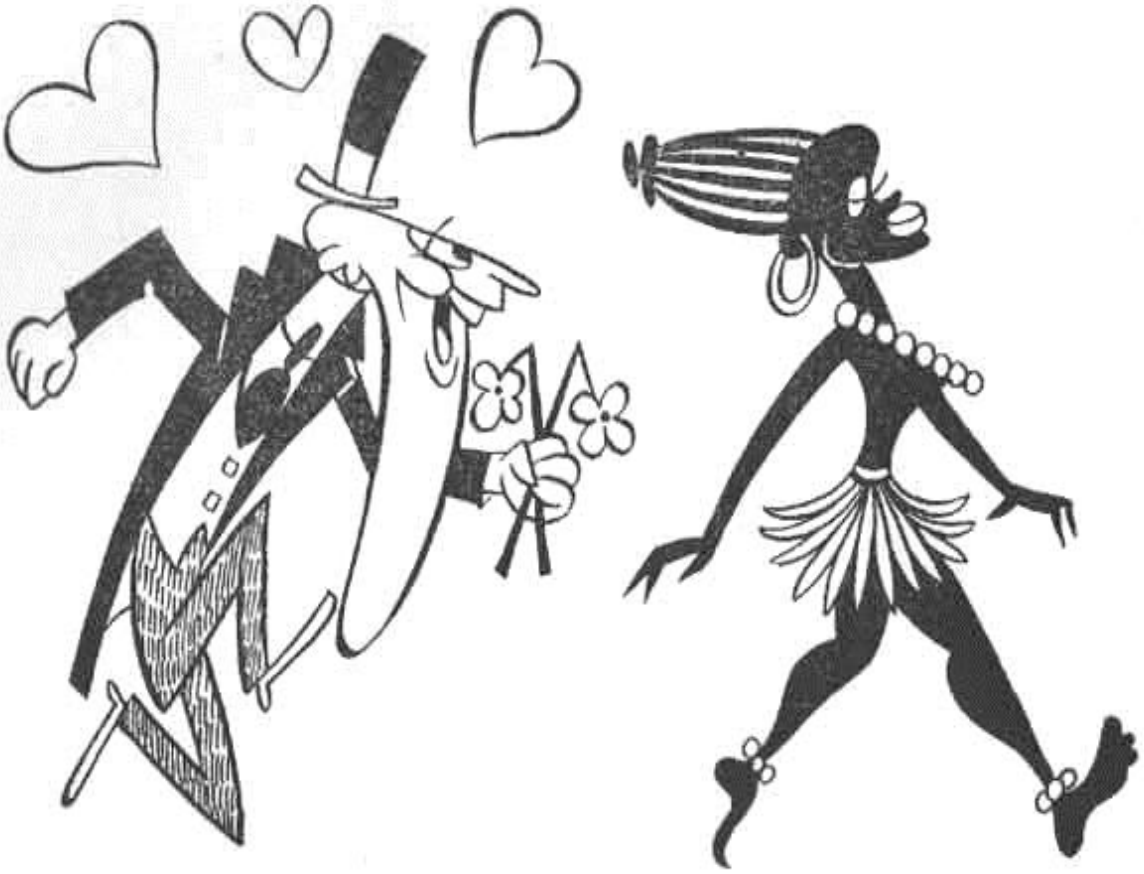


Figura 40

Figura 41

Figura 42

Figura 43

Figs. 44 y 45. — El dibujante Conti es uno de los pocos que en la actualidad utilizan el estilo mixto para componer sus ilustraciones.

Figs. 46 y 47. — Por el contrario, el estilo ondulado es el que priva en el momento presente. He aquí dos muestras debidas a la pluma de uno de sus más destacados seguidores, el conocido dibujante Oski.

de partida que después iban a seguir otros personajes dotados de la misma condición de universalidad, tales como Koko, Betty Boop, el marinero Popeye, etc.

No es posible establecer calificaciones rotundas en lo que respecta a la calidad de los distintos estilos que estamos estudiando, ya que en definitiva, el mérito creador corresponde más al personalismo de quien interpreta el dibujo que a la vaga teoría general de una escuela, dentro de la cual pueden existir buenos y malos cultivadores que se encarguen de aportar a su vez positvos o negativos a la misma. Por lo tanto será probable que se presente el caso de que en un mismo estilo podamos encontrar ejemplos de una excelente línea constructiva, al lado de otros que supongan un evidente fracaso, y ello será por completo independiente del trazo adoptado para la realización gráfica.

Sin embargo, en igualdad de condiciones, puede considerarse el estilo mixto como de más difícil ejecución que los denominados «ondulado» o «quebrado», por cuanto para destacar con notoriedad en su ejercicio será necesario llegar a dominar con suma habilidad la combinación melódica de líneas dispares, equilibrando valores calientes y fríos en una sola interpretación de manera que ninguno de ellos llegue a destacar sobre el conjunto.

Tal realidad se advierte fácilmente comparando cualquiera de las figuras 35 a 43, tomadas como ejemplo representativo de las posibilidades del estilo mixto, con los números 50, 51 y 52, que hemos escogido al azar entre un sinfín de dibujos que aparecen diariamente en la prensa como ilustraciones humorísticas. La simplificación de línea que la moderna concepción artística ampara en la actualidad, no significa que deba darse carta de beligerancia al primer «churro» menografiado, en donde, tras una supuesta ingenuidad resolutiva, se descubre la ignorancia acerca de los más elementales fundamentos del dibujo.

Vemos, por el contrario, en las figuras 53, 54 y 55, y sobre todo en las magníficas interpretaciones de los ejemplos que presentamos con los números 46 y 47, cómo es posible obtener una línea de muy rabioso modernismo sin acusar desconocimiento de las normas básicas que deben presidir cualquier composición artística. Y el dibujo de humor, aunque cada día parece que pretende apartarse un poco más del tronco común para cobrar fiera independencia, no puede en ningún momento negar su paternidad, cosa que parece ser que intentan algunos de sus cultivadores.

Más que por la supuesta dificultad resolutiva que entraña, el estilo mixto no es muy cultivado por los profesionales de la pluma debido quizá con toda probabilidad al clima propicio que el ambiente ha creado en torno del llamado estilo ondulado. Entre los escasos dibujantes que utilizan en la actualidad la anterior tendencia citada, se encuentran dos firmas muy conocidas en el mundillo de la prensa, como son Escobar (fig. 36), y Conti (figs. 44 y 45), cuyas creaciones pueden ser tomadas como modelo dentro de la escuela que estamos estudiando.

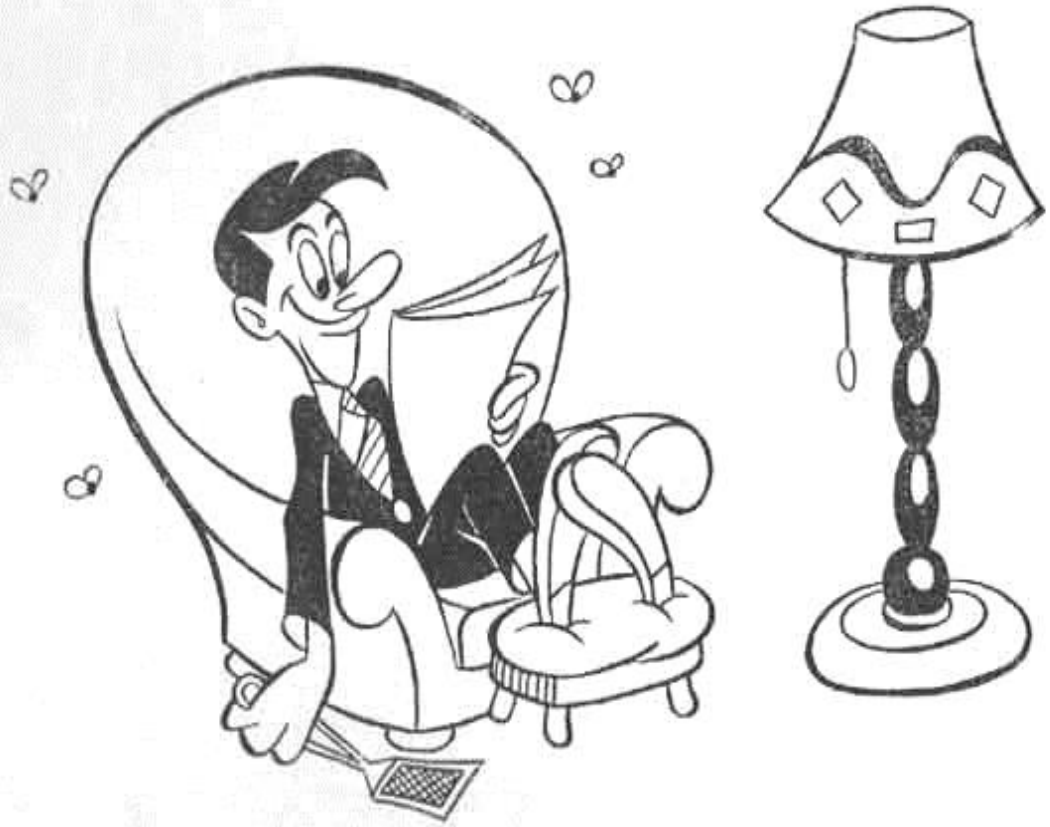


Figura 48

Figura 49

Figura 50

Resulta un hecho comprobado que la inmensa mayoría de los dibujantes que comienzan a practicar su afición sin conocimientos previos de las reglas del arte, y sin maestro que pueda guiarles a través del camino que acaban de emprender, experimentan una visible inclinación hacia el estilo ondulado del cual suelen tomar ejemplo las más de las veces. Hay que hacer constar a este respecto y sin que ello suponga —ni muchísimo menos— un oculto propósito de desacreditar a esta escuela, que

Figura 52

Figura 51

el procedimiento no puede ser más el aconsejable para formar profesionalmente a nadie, ya que en nuestra opinión, antes de tomar partido por ésta o por aquella tendencia, hay que situarse con un mínimo de probabilidades de poderlas comprender a todas ellas.

En consecuencia, creemos que el alumno debe practicar a un mismo tiempo todos los tipos de di-

bujo que lleguen a su poder, y que sólo cuando haya llegado a adquirir la soltura necesaria para desarrollar sus actividades dentro de cualquier estilo, estará en condiciones para inscribirse en aquel grupo que le sea más simpático, o cuyas afinidades intuitivas le supongan un menor esfuerzo creador. Como puede verse, nuestra postura se halla en un justo punto medio, evitando tanto el conceder amplia libertad expresiva al alumno desde un principio, lo cual puede dificultar extraordinariamente

Figura 53

Figura 54

Figura 55

el proceso de su aprendizaje, como el intentar coaccionar su ulterior formación profesional, insistiendo hasta la machaconería —como hacen algunos malos maestros— en que un perfecto equilibrio de líneas y una armoniosa composición sólo será posible encontrarla utilizando el estilo mixto, con evidente menosprecio de las cualidades positivas que presentan sus compañeras de clasificación.

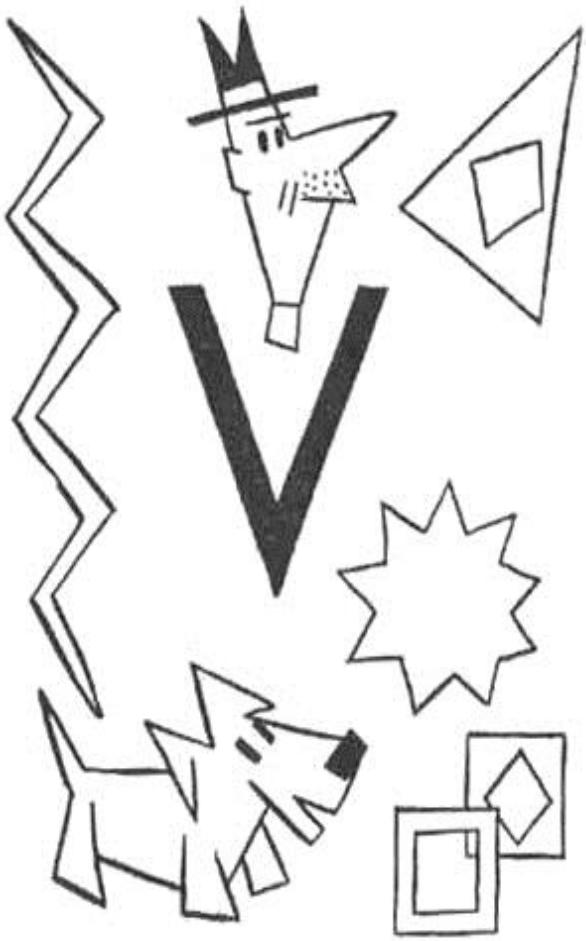


Figura 56

ESTILO QUEBRADO

Como su nombre indica, el estilo quebrado es aquel en cuya composición intervienen con exclusividad líneas rectas, y que en su concepción puede considerarse como el polo opuesto al que hemos estudiado en el comienzo de la presente lección. La letra representativa de esta tendencia es la V o la M, compuestas por trazos rectos unidos en ángulo agudo (véanse figs. 56, 57, 58 y 59).

Si el estilo ondulado daba como consecuencia un trazo melódico en tono caliente, por el contrario ahora nos encontramos en el caso inverso: una ilustración carente de agilidad, fría y posiblemente de rasgos resolutivos enérgicos cuya rigidez convendrá atenuar por medio de una acertada disposición de las líneas constructivas.

En Dibujo Artístico es muy utilizado igualmente el sistema quebrado, precisamente por convenir que el alumno, para familiarizarse con las formas que puedan presentarle los modelos escogidos para efectuar las prácticas señaladas al efecto, se acostumbra a descomponer la silueta descriptiva en planos geométricos. La línea recta

Figura 57

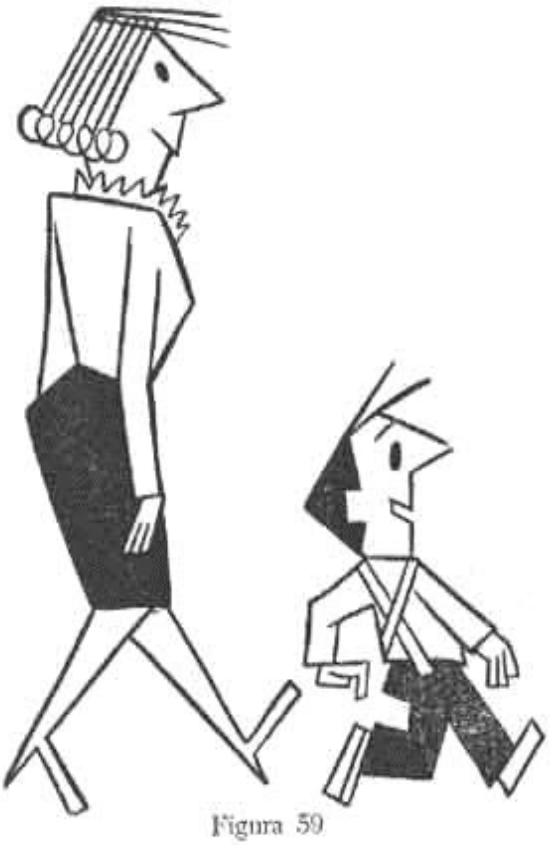


Figura 59

Figura 58

—por lo tanto— deberá considerarse como primaria por excelencia, y la más elemental composición artística que se intente lograr, así como la situación de cualquier figura por medio de su encaje geométrico, se realizará siempre por mediación de líneas rectas unidas entre sí por ángulos bien definidos.

Presentamos en la figura 60 un ejemplo de dibujo en tono caliente que en las siguientes (números 61 y 62) se resuelve con trazos quebrados de factura netamente rectilínea. El dibujo así conseguido será sin duda alguna más fácil de retener en la memoria y posiblemente su copia por parte del alumno ofrecerá menos dificultades y el parecido que se obtenga será más real. Sin embargo, la rigidez de los personajes que intervienen en la escena producirá un cierto amaneramiento expresivo y la ilustración obtenida semejará menos agradable y simpática.

Este inconveniente se procura compensar incluyendo en la viñeta algún motivo decorativo en el que intervengan líneas curvas, cuya misión concreta sea dulcificar la severidad de los rasgos principales. Así vemos cómo en el dibujo de la figura 62, sin alterar el ritmo quebrado de los personajes, se han intercalado en los ángulos extremos sendas resoluciones en línea ondulada. Igualmente los ojos del negrito se han respetado, conservando la disposición original. En la figura 63, la farola del paseo se ha resuelto en línea ondulada,

Figura 60

Figuras 61 y 62

así como también los corazones que lanza al aire el enardecido joven que persigue a las muchachas. Otro tanto puede decirse de la palmera que aparece en la figura 64, de la bola de hierro que transporta el penado de la viñeta 65, así como del fondo de piedras de mampostería que resuelve el escenario de la misma ilustración.

El único dibujo que ha sido realizado exclusivamente por trazos rectilíneos sin concesión alguna a las curvas, es el que presenta la figura 66, en donde la frialdad del estilo aparece en todas sus consecuencias.

Si la escuela mixta tiene pocos seguidores en la actualidad, menos cultivadores presenta todavía la de la línea quebrada, hasta el punto que resulta difícil encontrar un dibujo ejecutado siguiendo tal tendencia, no sólo porque su ejecución requiere un esfuerzo de combinación de valores por regla general superior al resultado obtenido, sino porque a menudo el dibujo, a pesar de la habilidad con que haya sido realizado, ofrece una rigidez de movimientos que el público juzga como ingrata. Por lo tanto podemos calificar este estilo como muy difícil de dominar y de muy escasa aplicación práctica en la profesión. Puede comprobarse con suma facilidad la realidad de este juicio en el hecho de que las pocas manifestaciones de dibujo en línea quebrada que pueden verse en publicaciones nacionales y extranjeras, no presentan un estilo depurado dentro de la escuela en que se hallan inscritos, puesto que tienen que recurrir al auxilio de líneas calientes para dulcificar la árida expresión de los personajes (véanse las aludidas figs. 62, 63, 64 y 65).

Como hemos dicho anteriormente, ningún comentario acerca de la facilidad o dificultad resolutiva de un estilo significa que aconsejemos su práctica o su abandono por parte del alumno, puesto que en definitiva quien debe buscar el camino de la propia personalidad debe ser él mismo, y para encontrarlo no existe mejor predisposición que aquella que suponga encontrarse libre de prejuicios ante el comienzo de todos ellos. Las páginas que hemos dedicado al estudio de los estilos debe servirle, pues, no tan sólo para aprender a conocer y diferenciar al primer golpe de vista la escuela en la que puede ser clasificado un dibujo cualquiera, sino para que pueda practicar *con pleno conocimiento de causa* todas las tendencias conocidas, antes de decidirse a escoger aquella que se acomode mejor a su temperamento expresivo y por ende se adapte más propiamente a su personalidad.

DELINEANTE DE ENCAJE

Un ejercicio que puede considerarse como íntimamente ligado al de las figuras 4 a 19 de esta lección, no sólo porque supone igualmente ejercicio de pulso, sino porque acostumbra al alumno a «ver» los dibujos antes de plasmarlos en el papel, y al mismo tiempo le obliga a efectuar una labor de previo encaje, muy conveniente para que se vaya acostumbrando a situar un dibujo dentro de las proporciones

Figura 63

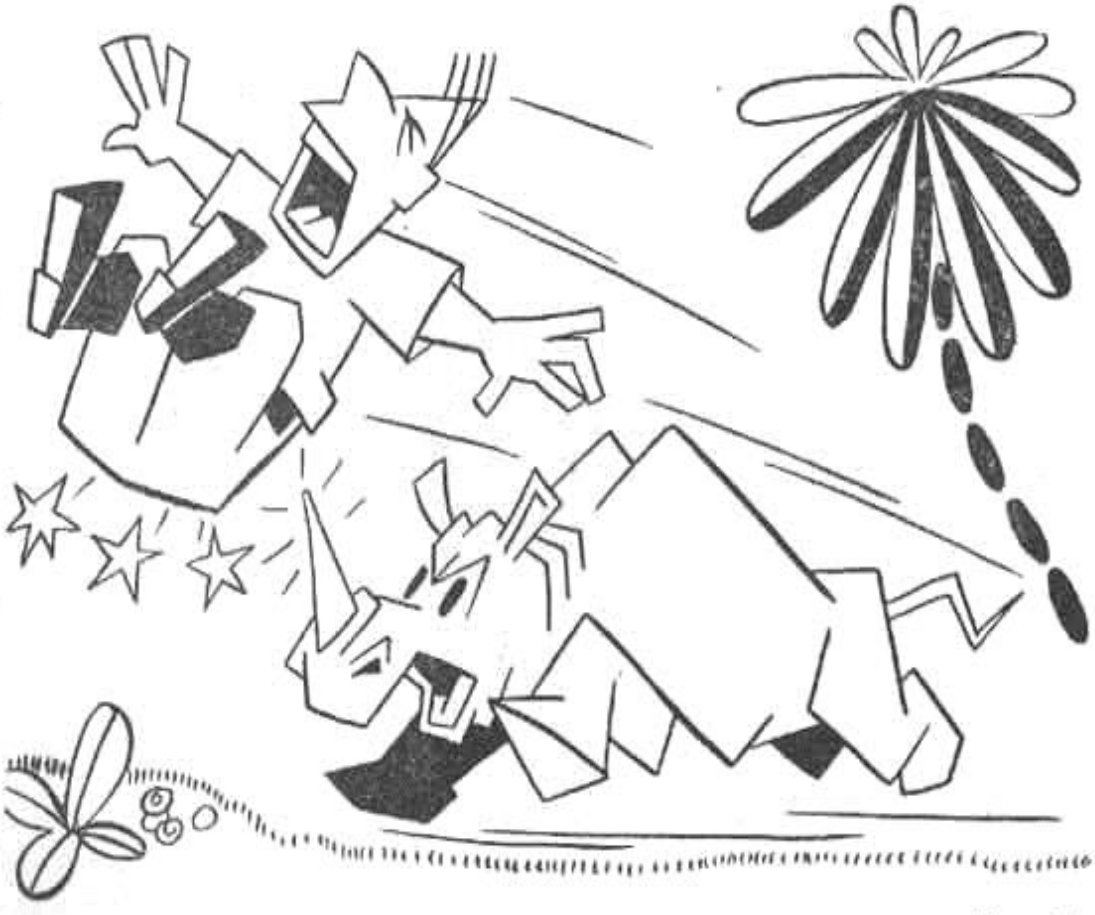


Figura 64

Figura 65

Figura 66

deseadas, consiste en copiar aquellas caricaturas que llamen su atención *sin recurrir nunca al calco.*

Antes de crear sus propios monigotes habrá que comenzar por dar a la mano la seguridad y rapidez de trazo precisas para intentar tal aventura, cualidades que podrán y deberán ejercitarse por medio de la copia exacta de cualquier original que caiga en manos del alumno. Hemos dicho que en ningún caso se halla permitido el calco y ahora añadiremos que ni siquiera se puede autorizar la toma directa de medidas, pues lo que interesa es *acostumbrar al ojo a que resuelva por sí mismo todos los problemas de dibujo que puedan presentarse.*

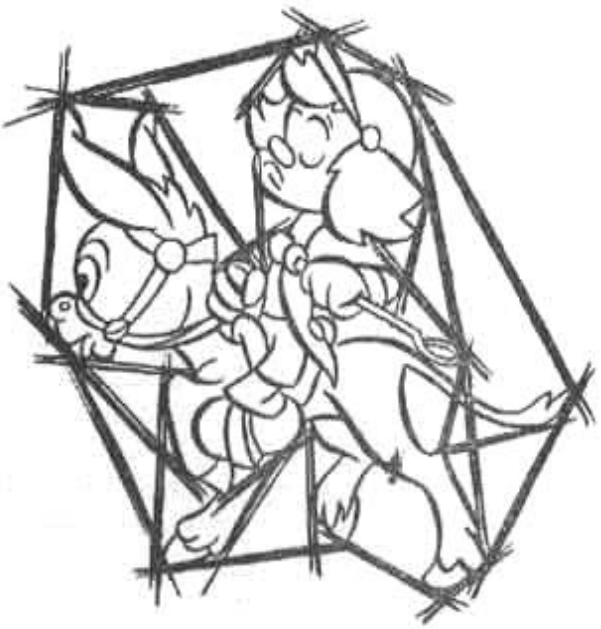
No hay que asustarse ante la rotundidad de la anterior aseveración. No es tan difícil de conseguir nuestro objetivo como a primera vista pudiera semejar. Recordemos los conocimientos básicos de dibujo que adquirimos en nuestros balbuceos artísticos: *cualquier figura puede descomponerse en una serie de trazos geométricos de extraordinaria simplicidad.*

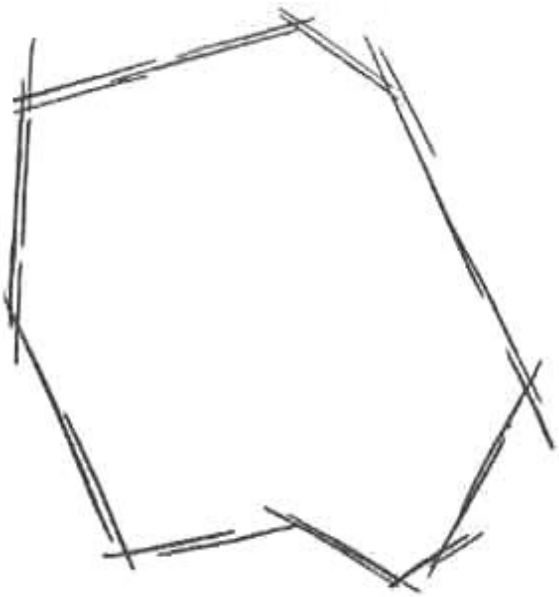
Apliquemos esta teoría a cualquier dibujo, por ejemplo, el que presenta la figura 67, que podemos considerar como el modelo elegido. Se trata, como puede verse, de un niño montado en un burrito, el cual deseamos copiar a idéntico tamaño.

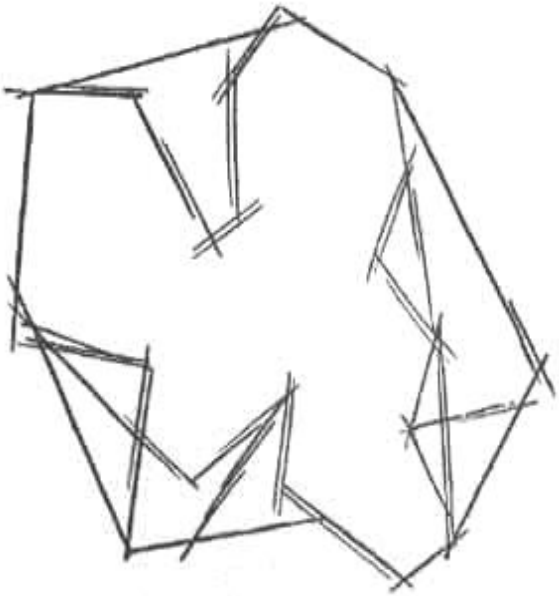
Empezaremos por trazar encima del propio original y resiguiendo el contorno exterior del dibujo, unas líneas que sinteticen la silueta por medio de trazos rectos (fig. 68), suavemente señalados con un lápiz de mina blanda que se pueda borrar después sin dejar huella en el papel. Acto seguido procederemos a trasladar o COPIAR este mismo bloque de líneas geométricas en una cartulina aparte, tal como aparece en la figura 69, procurando que la construcción guarde la mayor semejanza posible con el original, cosa que indudablemente no será demasiado laborioso de conseguir. Después se trazarán las líneas internas o secundarias (fig. 70) con lo que podrá considerarse resuelto el armazón del dibujo, dando lugar a lo que en términos artísticos se denomina CAJA ENVOLVENTE DE LA FIGURA, y utilizando sus límites de concreción podrá comenzarse a la operación de abocetar el niño y el burrito (fig. 71), que en sucesivas etapas de perfilado alcanzará el grado de autenticidad que señala la figura 72. Al llegar a este punto, podemos considerar felizmente ultimado el proceso de la copia, por cuanto sólo restará terminar el dibujo a tinta china y borrar a continuación las líneas de lápiz.

OTRO SISTEMA DE REPRODUCIR DIBUJOS

Se trata de utilizar una cuadrícula abocetada muy ligeramente sobre el mismo original aceptado como modelo, tal como presenta la figura 73, dibujada a pulso sin auxilio de regla ni de cartabón, señalando cuadros que no sean excesivamente pequeños. Como punto







Figuras 67 a 72

Figura 73

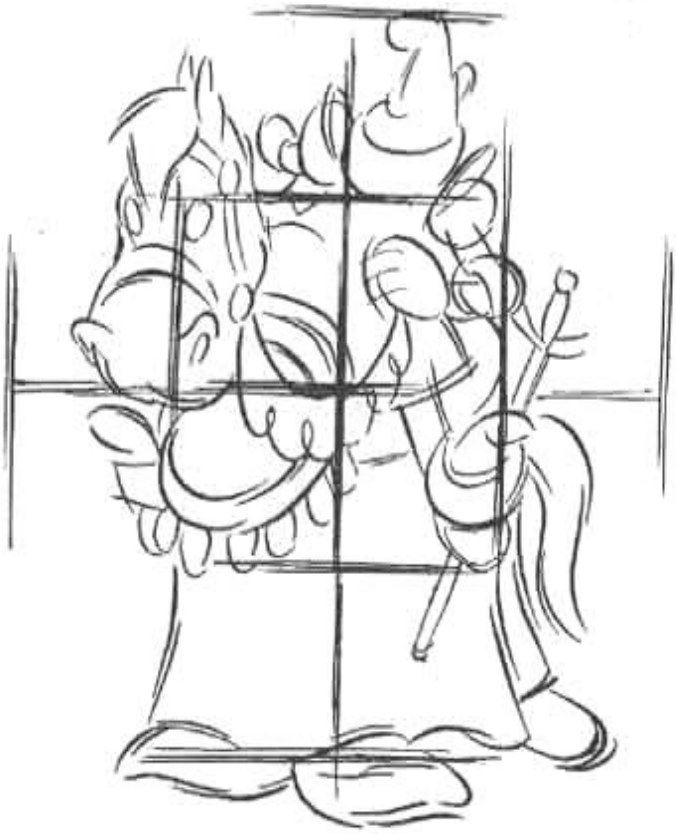


Figura 74

de referencia suele tomarse la altura de la cabeza del modelo elegido, distribuyendo distancias aproximadamente iguales a partir de la misma y hacia abajo, trazando después una línea vertical que corte la viñeta en dos partes iguales y señalando a derecha e izquierda las medidas correspondientes.

Una vez realizada la citada operación sobre el dibujo original, se procederá a trazar una cuadrícula de tamaño similar en un papel aparte, cuadrícula que servirá de pauta para abocetar la copia (fig. 74) que nos permita realizar los procesos de pulir y afinar la silueta apropiada, y posteriormente pasarla a tinta, con lo que podrá considerarse como rematado el ejercicio.

REPRODUCCION A MAYOR O MENOR TAMAÑO

Hasta ahora se ha considerado el caso de copiar los dibujos al mismo tamaño que presentan los originales. En la práctica, para desarrollar el sentido de la proporción, es aconsejable utilizar medidas distintas, por ejemplo: a media, doble o triple dimensión de la considerada como modelo (figs. 75, 76 y 77).

Este ejercicio conviene practicarlo mucho, ya que las primeras pruebas realizadas a ojo es probable que dejen bastante que desear.

Es justo y muy lógico que al recibir el primer envío se entusiasme con la ilustración abundante y variada seleccionada para usted. Sentirá una ilusión renovada, y aun acrecentada, por llegar a la meta que se propuso al inscribirse en nuestro Curso. PERO...

...no caiga en la tentación de creer que a las primeras de cambio sabrá crear los personajes del mundo humorístico con facilidad.

NO SE EMPEÑE EN CREAR PERSONAJES PARECIDOS y dedique toda su ilusión, todo su esfuerzo y todo su tiempo a recorrer el camino, ingrato y largo, que sus Profesores le trazan desde esta primera lección. Recórrala «por sus pasos contados» y recuerde siempre que poco a poco se llega lejos.

Figura 75

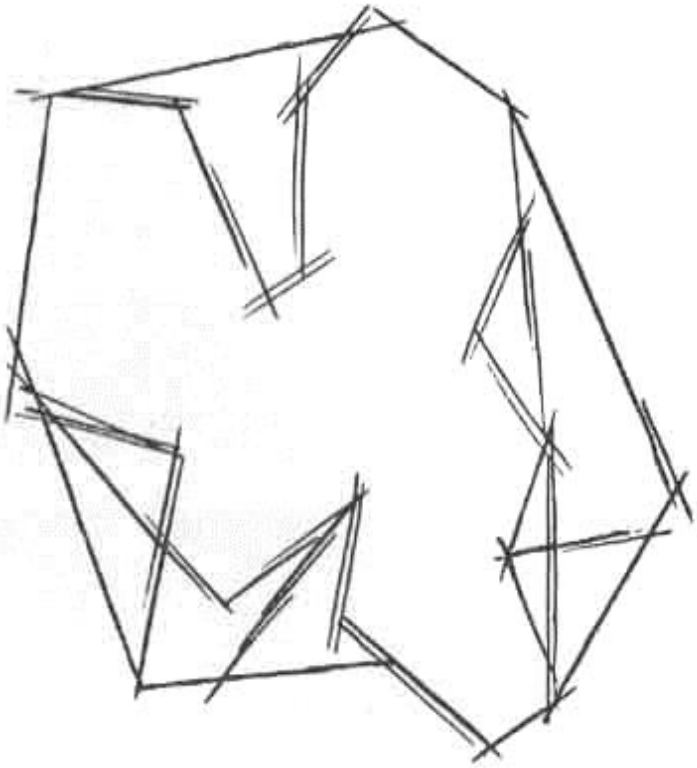


Figura 76

Figura 77

SUS EJERCICIOS

Adjunto a cada uno de sus envíos encontrará usted una hoja de color rosa con otras blancas donde debe delinear: son sus ejercicios. Antes de hacerlos debe usted estudiar detenidamente la lección y leer con atención las instrucciones que en las citadas hojas rosa se le dan. De esta forma no tendrá usted dificultad en hacer los ejercicios debidamente, puesto que toda contestación correcta a las preguntas ESTA EN LA LECCION DEL ENVIO O EN ANTERIORES, por lo que usted puede contestarlas todas. Haga un esfuerzo y verá cómo puede hacerlo así. No obstante, si tiene usted alguna duda, puede consultarnos de la forma que se le indica más abajo.

Debe usted escribir con tinta, pero no use bolígrafo ni tampoco lápiz, pues de esta forma la lectura se hace a veces muy difícil. Tampoco debe usar tinta encarnada, puesto que será de este color la que use su Profesor para corregirle.

Una vez tenga usted resueltos sus ejercicios debe mandarlos para su corrección metiéndolos en el sobre que se le adjunta. Pero antes de remitirlos cerciórese de que ha puesto todos los datos de Número de Notación, Nombre y Domicilio con letra MUY CLARA, a poder ser imitando los tipos de escritura de la imprenta. Piense que de otra forma sus ejercicios pueden perderse.

PUNTUACION DE LOS EJERCICIOS

El señor Profesor que se le asigne tiene un objetivo: QUE UD. APRENDA. Por lo tanto, debe usted seguir sus consejos si desea sacar el máximo provecho del Curso.

Puntuará sus ejercicios por medio de números de la siguiente forma:

10 y 9 equivale a SOBRESALIENTE.
8 y 7 equivale a NOTABLE.
6 y 5 equivale a APROBADO.

Menos de 5 equivale a SUSPENSO y a criterio de su señor Profesor deberá o no repetir los ejercicios, según se le indiquen en el momento oportuno, a fin de que consiga una mayor puntuación.

Estas calificaciones influyen en el resultado de las notas del Examen Final, por lo que debe usted procurar conseguir siempre la máxima puntuación para tener garantizado un DIPLOMA-TITULO con buena nota.

Cuando se los devolveremos

Inmediatamente que sus ejercicios llegan a nuestro Centro son corregidos y registrados por su Profesor, por lo que el tiempo que nosotros los retenemos es corto. A éste debe usted añadir el tiempo que Correos emplea en traerlos y llevarlos, que será poco si usted vive en una capital y algo más si vive usted en un pueblo.

CONSULTAS

Cuando encuentre usted algo que no entienda en la lección, debe usted consultárnoslo, así como cualquier duda que se le presente a lo largo del Curso. Para ello debe hacer uso del dorso de las hojas rosa donde dice: SERVICIO DE CONSULTAS. Allí puede usted preguntar lo que guste sobre la lección, ateniéndose, por favor, a las normas que allí se especifican.

●●● Las cartas que nos escriba

●●● Consultas que nos formule

●●● Ejercicios que nos mande

compruebe siempre si ha puesto su Notación y su nombre y apellidos. No basta con su firma, pues a veces resulta difícil de interpretar

Además, en cada hoja de ejercicios para corregir, debe también poner su domicilio, población y provincia. Si no lo pone, se retrasa mucho más la devolución de dichos ejercicios, una vez están corregidos.

No le pedimos que ponga estos datos por capricho nuestro. Es que son muchos miles de señores Alumnos los que constantemente atendemos.

Muchas gracias por su atención al leer esta nota y sobre todo por ponerlo en práctica.

expresión de la línea

LECCION

2

FUNCION PRIMARIA DE LA LINEA

Puesto que la máxima simplificación de un dibujo se obtiene mediante la silueta estilizada del mismo, conseguida por un trazo con la suficiente fuerza expresiva para que muestre con toda claridad la intención con que fue creada, habrá que convenir en la extraordinaria importancia que tiene para el alumno conocer los valores que pueden aplicarse a las líneas representativas, a fin de que en cualquier momento se halle en disposición de poder desarrollar una idea con absoluta fidelidad, iniciando el dibujo con un esquema cuya claridad de expresión no permita el equívoco.

La importancia de la función representativa de una línea se advierte en seguida al simplificar un dibujo cualquiera, convirtiendo la ilustración definitiva en una base de formación elemental, compuesta por el número más reducido de líneas que puedan sintetizar o resumir la escena representada.

Resulta tarea bastante fácil el desarrollo de este proceso tomando como fundamento un dibujo ya realizado. Pero en la realidad, la operación deberá seguir el curso inverso, es decir, la esquematización de las líneas compositivas será anterior a la obra terminada que se ejecutará precisamente UTILIZANDO LA GUIA QUE LE PRESTE EL ESQUEMA PREVIAMENTE REALIZADO y es lógico que suceda así, porque de otro modo no tendría razón de ser, y en el mejor de los casos la citada sintetización sólo supondría un trabajo superfluo, e innecesario.

Figura 78
Línea recta o fría.

Figura 79
Línea curva o caliente.

Si la construcción inicial ha sido dotada de ritmo armónico, es decir, guarda armonía y proporción, el resultado que se consiga será siempre un dibujo armónicamente compuesto y tendrá por lo tanto el mérito —no escaso por cierto— de la correcta disposición de líneas adoptada desde un principio. Por el contrario, será muy difícil corregir este defecto si se presenta como vicio desde un primer momento. De ahí que pueda afirmarse que de la acertada composición primitiva del bosquejo depende el perfecto logro de un dibujo, de la misma manera que una desafortunada distribución de valores primarios, darán como resultado una falsa armonía antes de haber terminado el trabajo.

A pesar de su aparente elementalidad, las líneas principales de una figura definen su propia silueta descriptiva con un valor muy sugestivo y muy plástico que debe comunicar el sentimiento de la inspiración de su autor. Es posible que muchas veces, el dibujante aplique una maravillosa intuición en la composición de los elementos que maneja, consiguiendo el ritmo preciso para que en todo mo-

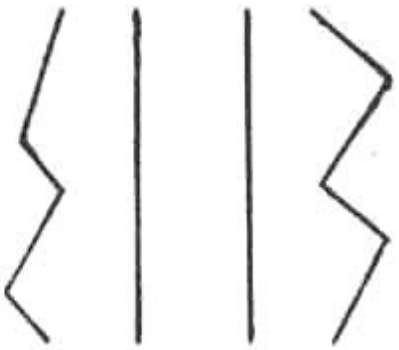


Figura 80. — Líneas duras.

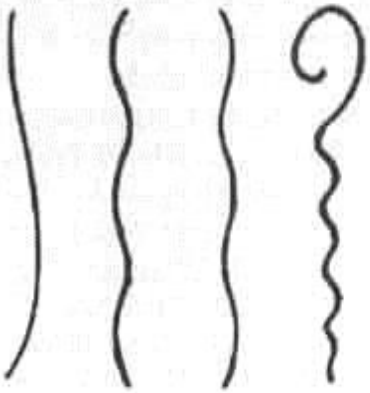


Figura 81. — Líneas suaves.

mento su obra mantenga la armonía de su equilibrio artístico, y que incluso desconozca su existencia. Pero de lo que no cabe duda es que el esfuerzo creado será menor si el dibujante sabe de antemano la valoración precisa de cada una de las líneas interpretativas que puede disponer sobre el papel, como le será más fácil, con este conocimiento, eludir los defectos de inarmonía de líneas que pueden presentarse.

PROPIEDADES FISICAS Y PSIQUICAS DE LA LINEA

Una línea recta (figs. 78 y 80), que es la composición geométrica más elemental que puede lograrse, se suele admitir como símbolo de la rígida disciplina de una verdad matemática, y como tal se le supone dotada de inflexibilidad, de dureza, de firme e inconmovible frialdad. Una línea recta, en su sentido puro, es signo de la verdad, pero también de la intransigencia. No es flexible, no suele doblarse a ningún razonamiento y sigue su duro camino sin hacer caso de sentimentalismos.

La contemplación de una masa desarrolladora por líneas rectas, se caracteriza por una sensación de frialdad que despierta en el ánimo del espectador.

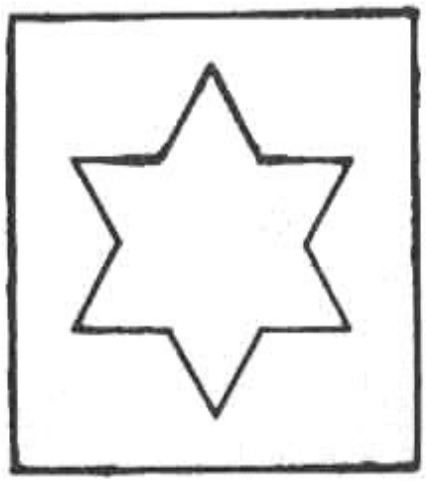


Figura 82
Composición fría

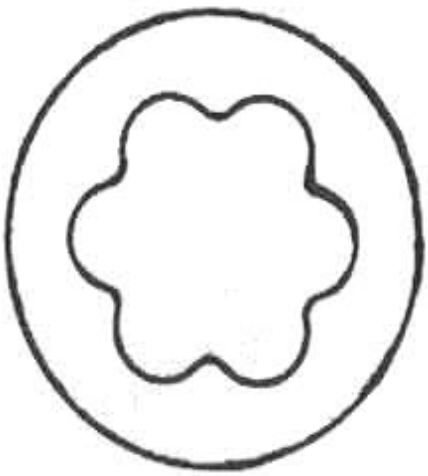


Figura 83
Composición caliente

La solución contraria, esto es, la sucesión de puntos en un mismo plano pero dotados de distinta dirección que da lugar a la línea curva, es aceptada como representación de la suavidad, de la condescendencia, de la contemporización, de la sinuosa flexibilidad de una voluntad dispuesta a seguir el camino que el viento le señale. Una línea recta supone árida sequedad, tanto como abundancia y riqueza su oponente. Y puesto que todo parece como una abierta

Figura 84. — Composición a base exclusiva de líneas rectas, con lo que se consigue un valor externo de frialdad expresiva.

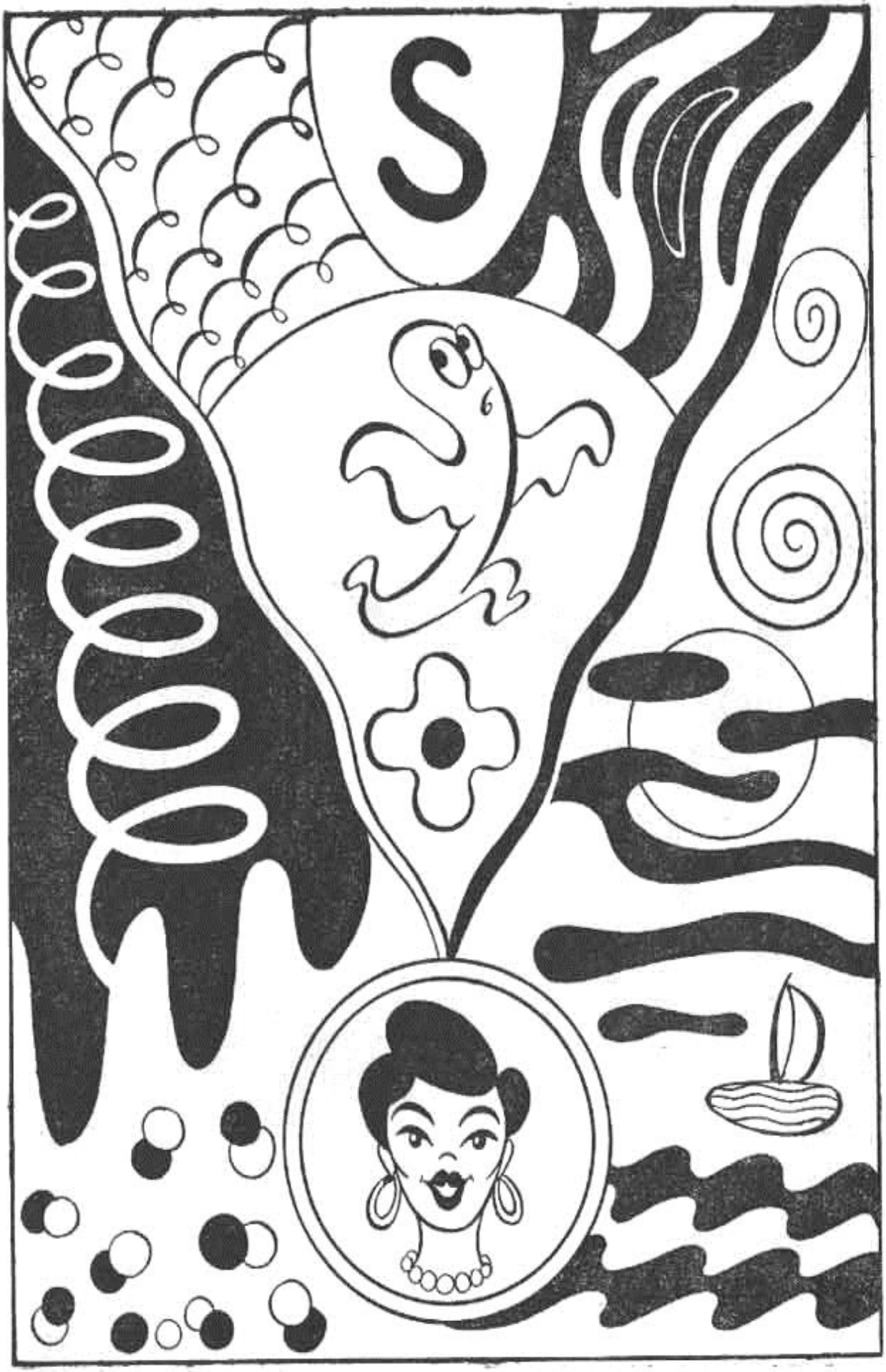


Figura 85. — Composición a base exclusiva de líneas curvas, que dan origen a un dibujo de suave interpretación pictórica.

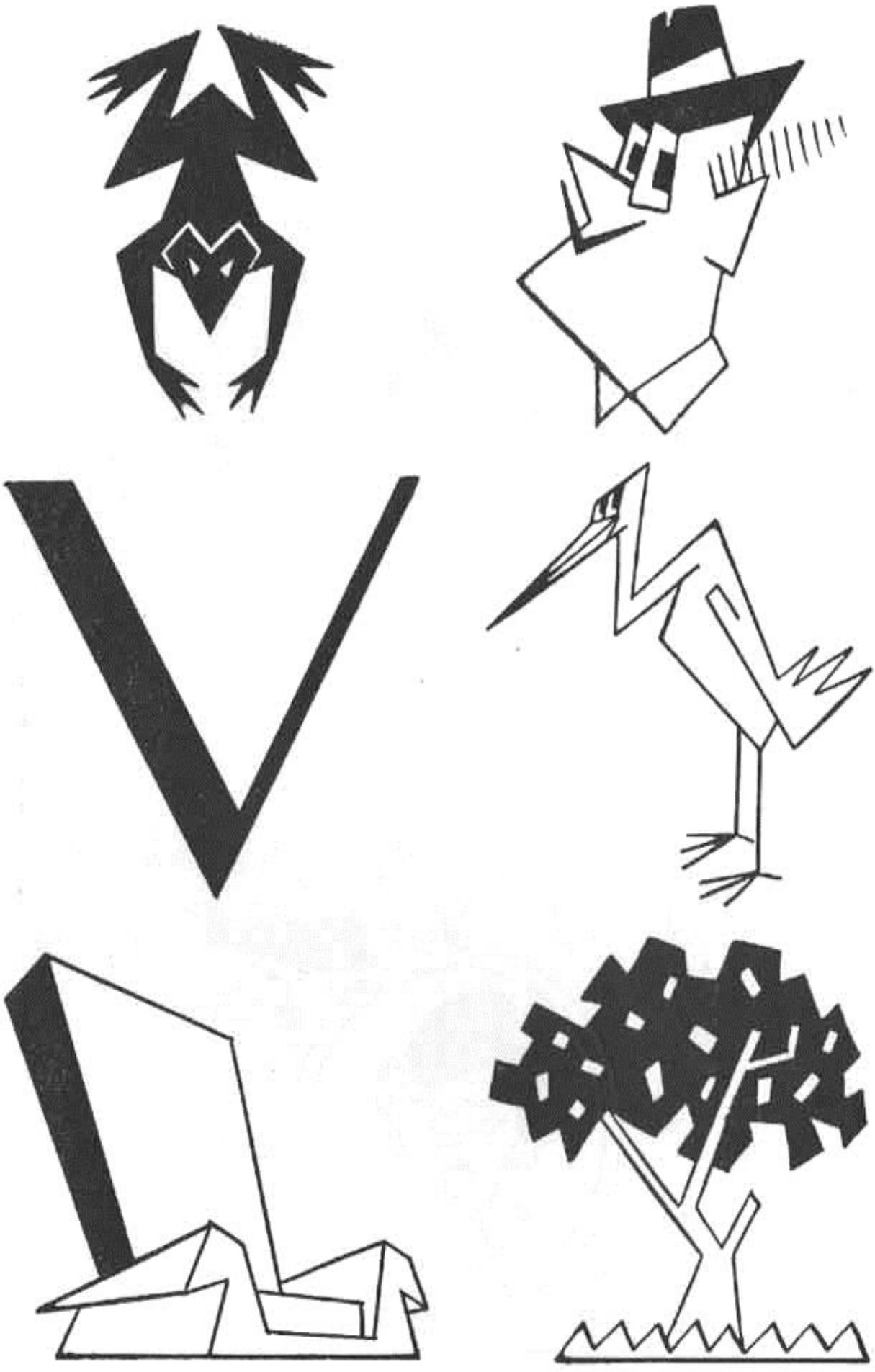


Figura 86. — Diversas resoluciones de dibujo en línea fría.

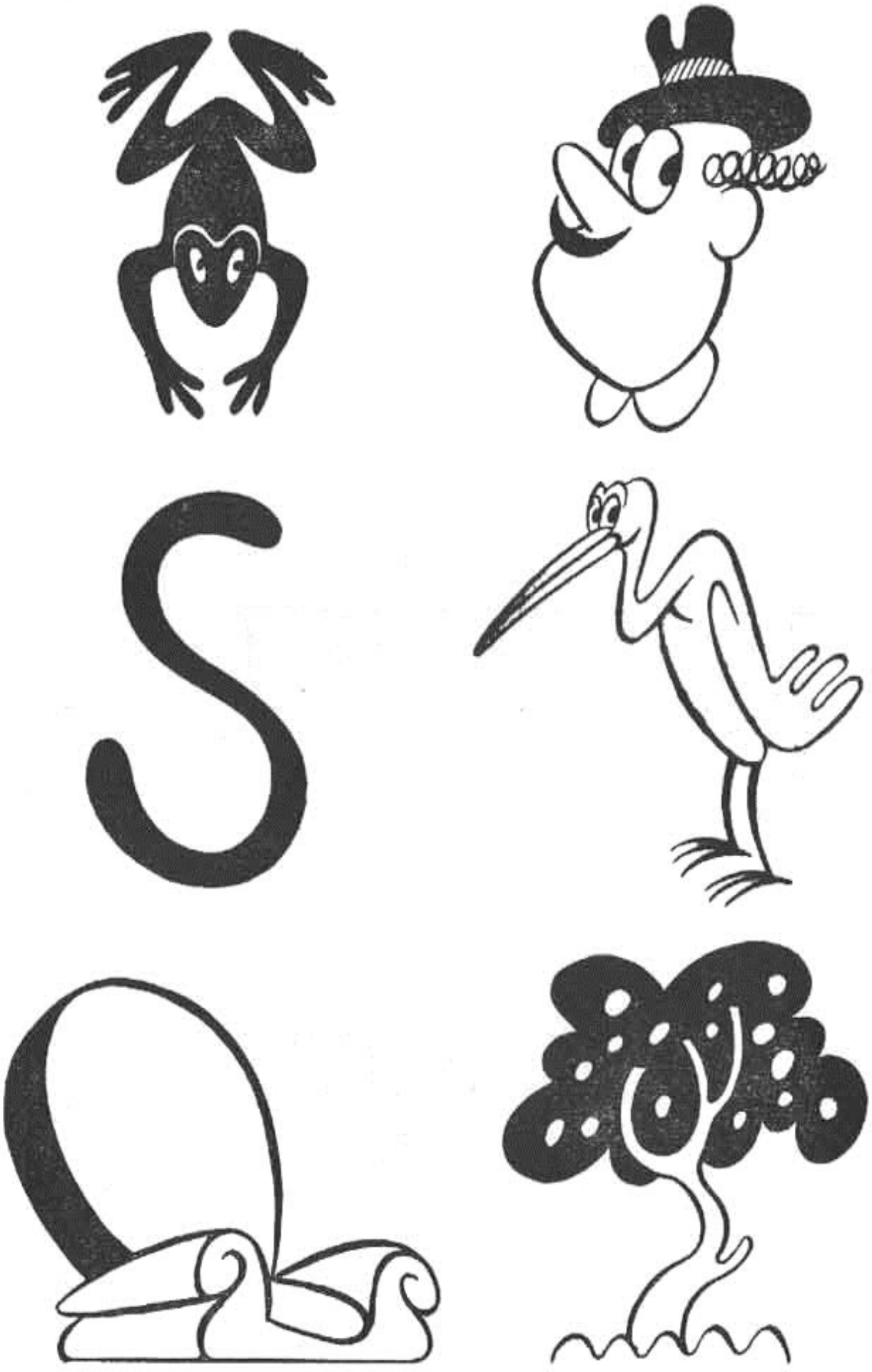


Figura 87. — Resolución por línea caliente de los anteriores modelos.

oposición de valores, el nombre que recibe en arte significa también un polo opuesto dentro de la terminología ambiental, y así se denomina a las curvas como «líneas calientes».

ESTABILIDAD ENTRE LINEAS ANTAGONICAS

De un modo instintivo, cada dibujante siente predilección por un tipo determinado de resolución lineal y a impulsos de esta influencia personalísima será posible que, incluso sin darse cuenta de ello y en contra de las enseñanzas recibidas, haga aparecer en sus ilustraciones un exceso de tonos fríos o calientes. Cuando el tipo de trazo predominante en una composición gráfica es absoluto, con exclusión de la menor concesión a sus oponentes, se dice que la línea fundamental es dura o suave, según sea el rasgo que lo determine. Tal es el caso que presentan las figuras 86 y 87, caracterizado por el empleo de un solo estilo expresivo.

Aunque estos ejemplos de total uniformidad ejecutiva pueden

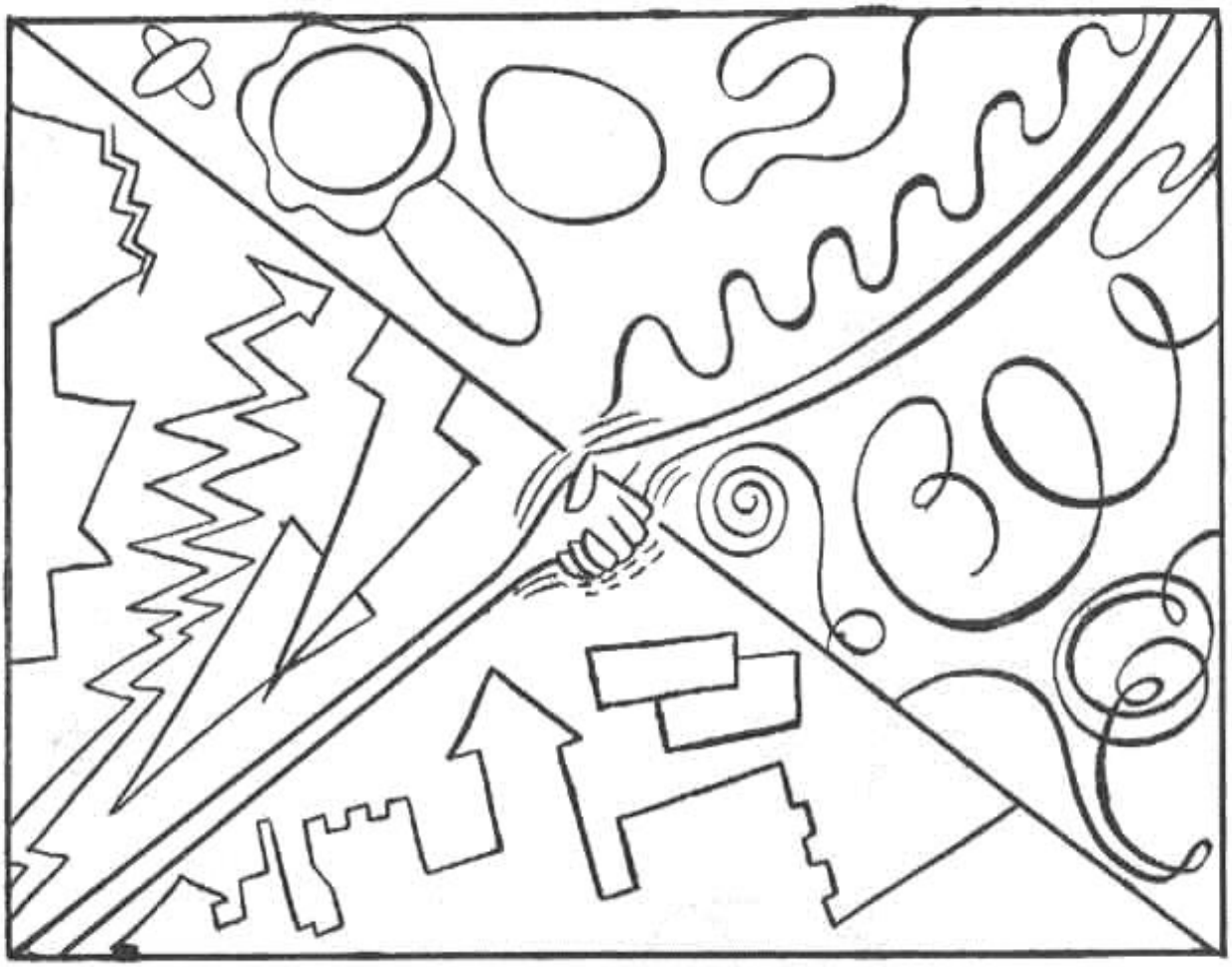
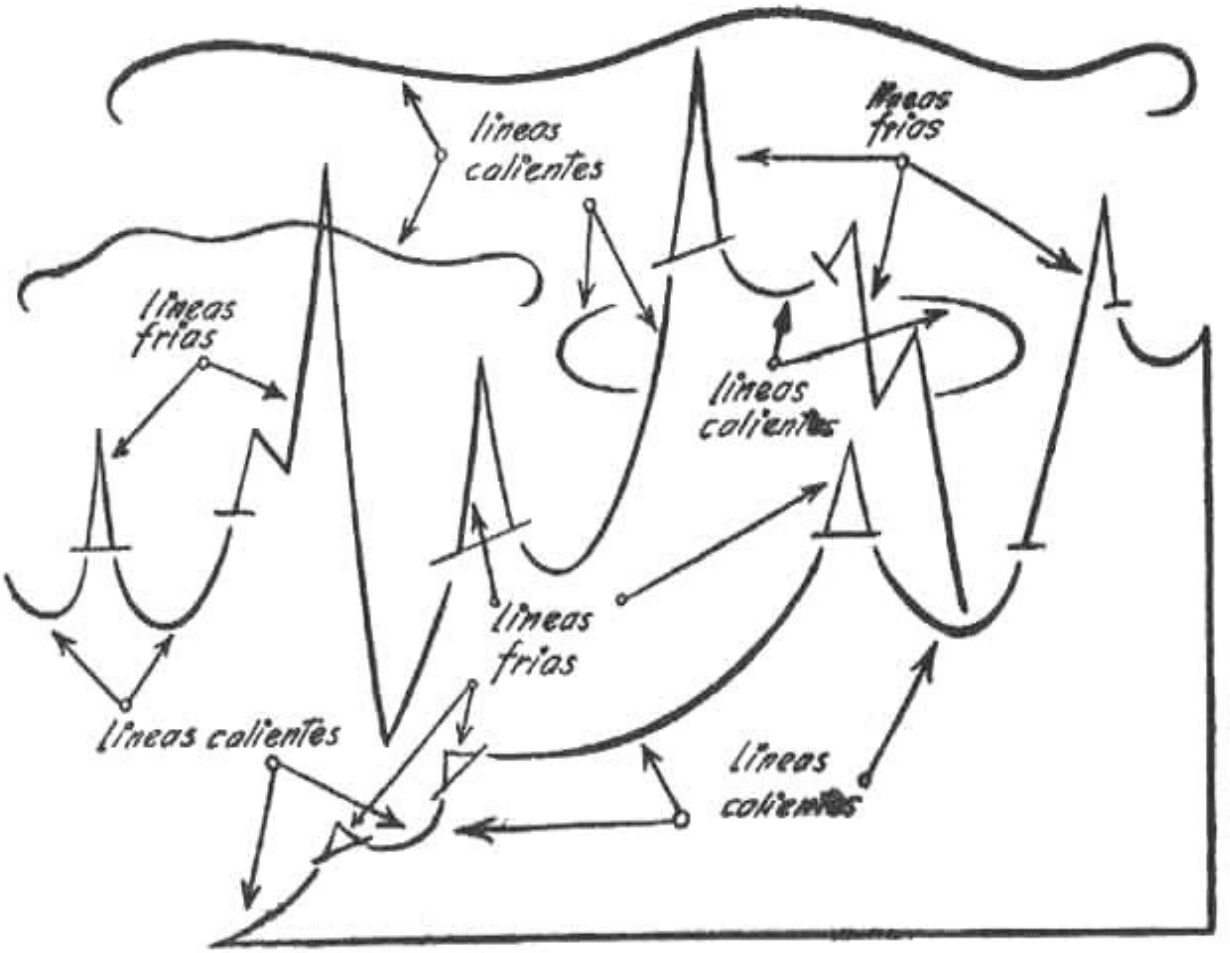


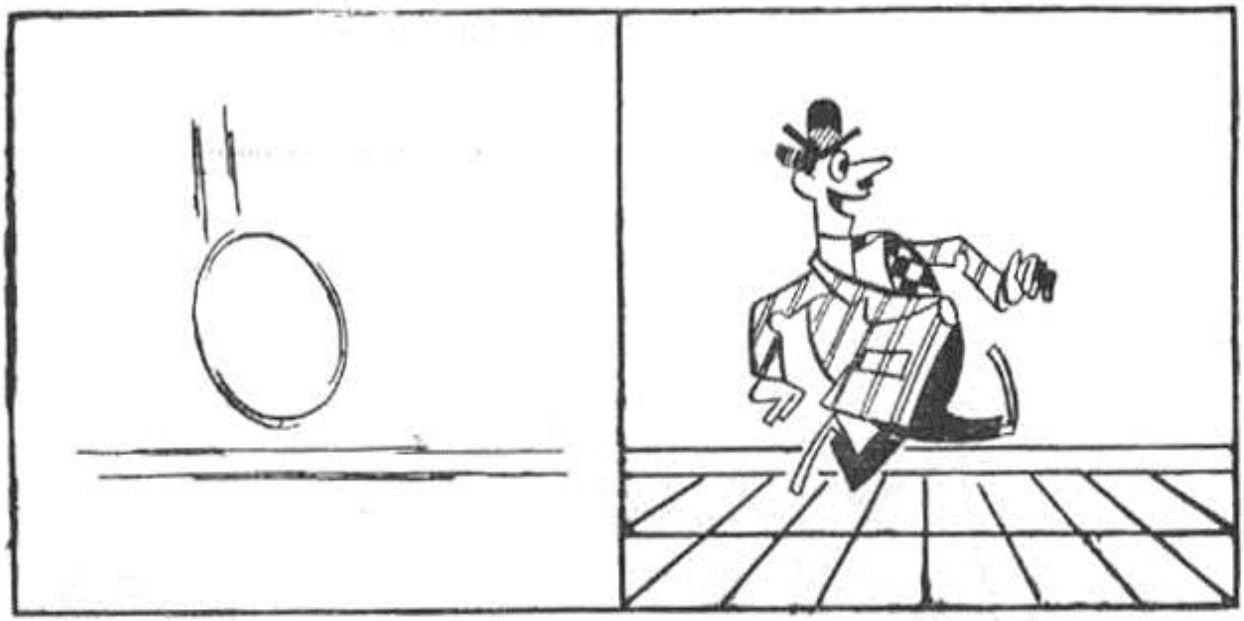
Figura 88. — La armonía de composición sólo puede hallarse por la acertada integración de valores rectos y curvos en un mismo dibujo.



Figuras 89 y 90. — Conjugación de líneas rectas y curvas en un mismo dibujo.

darse en el ejercicio de la profesión y —como vimos en la lección anterior— pueden llegar a constituir el sello personal de un dibujante, que quizá por este solo motivo haya adquirido notorio destaque sobre sus compañeros, la realidad compositiva obliga a pronunciarse en contra de tales excesos. Desde el punto de vista de la armonía, no pueden considerarse como equilibrados dibujos en los que sólo aparezcan tonos fríos o calientes, y que cuanto a sus posibilidades de popularidad, conviene tener en cuenta que este desequilibrio que al principio puede aceptarse como originalidad del artista, a la larga termina por fatigar la atención del lector.

Conviene buscar un justo término medio conjugando felizmente ambos valores. Un dibujo podrá hallarse informado por un determinado tono de interpretación lineal, pero a un exceso de masas calientes tendrá que oponerse un trazo frío, para alcanzar la armonía de la ilustración, de la misma manera que cuando predomine la nota fría será necesario recurrir al contraste del rasgo caliente para romper la uniformidad primitiva.

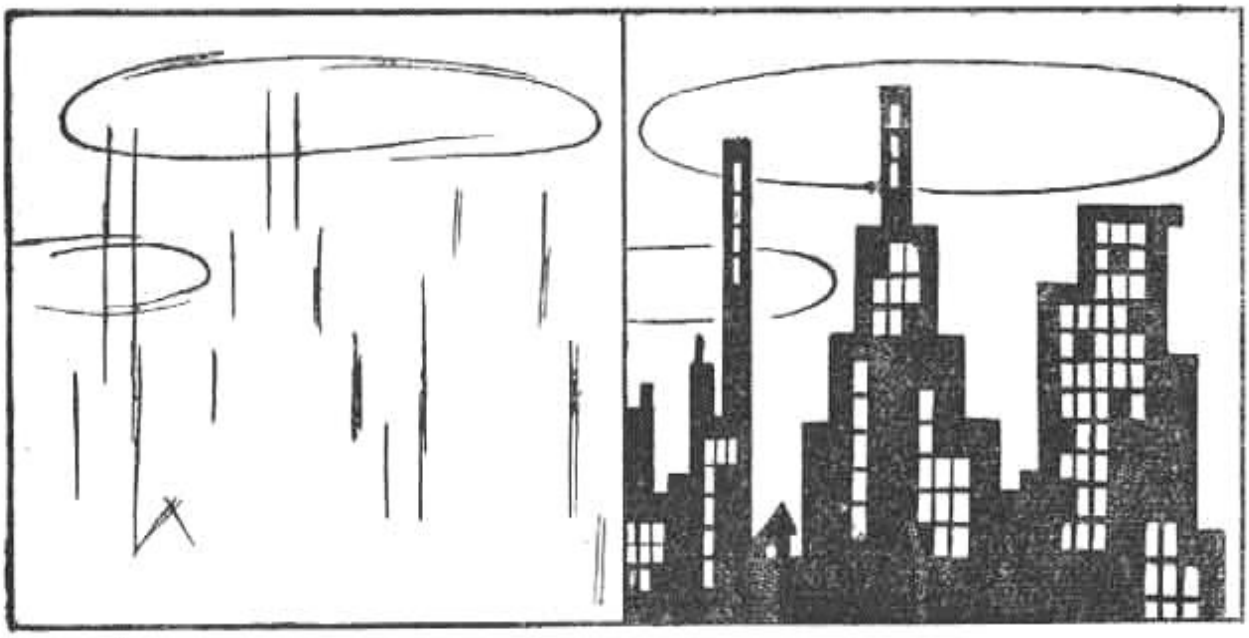


Figuras 91 y 92.

Fíjese bien el alumno que no se habla de que el NUMERO DE LINEAS RECTAS SEA EL MISMO QUE EL DE CURVAS, sino que se pretende únicamente COMPENSAR sus respectivas masas, restableciendo un equilibrio de conceptos tonales.

ARMONIZACION DE RECTAS Y CURVAS

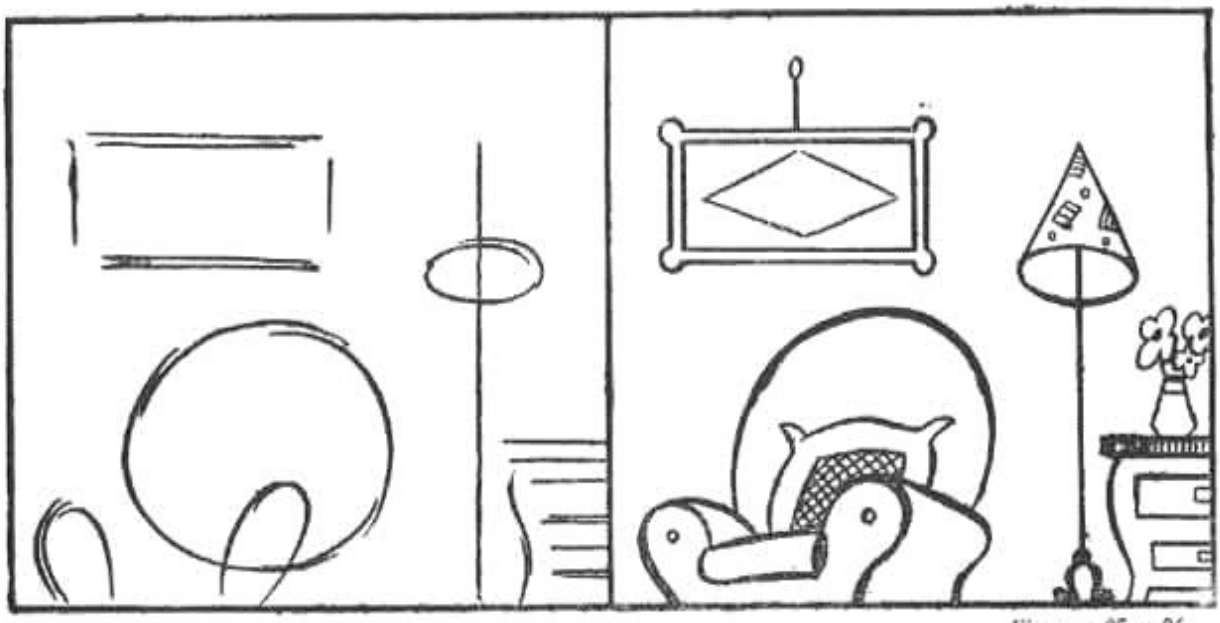
Como acabamos de sentar, puesto que el equilibrio compositivo tendrá que buscarse en el enlace de ambos valores lineales, habrá que comenzar por armonizar los esquemas constructivos, dotando desde el primer momento la ilustración de aquellos caracteres que



Figuras 93 y 94.

deban aparecer en la resolución original. Como es fácil comprender, un boceto cuya utilidad manifiesta se refiere a servir de base definitiva de un dibujo cualquiera, perdería su valor de ayuda si no indicase un valor concreto de líneas.

Por lo tanto, esta combinación de valores rígidos y suaves que preconizamos, esta coordinación de líneas opuestas, esta armonía de tonos fríos y calientes que debemos obtener en última instancia, tendrán que aparecer en la plasmación primitiva de los cuatro rasgos fundamentales que constituyan el boceto.

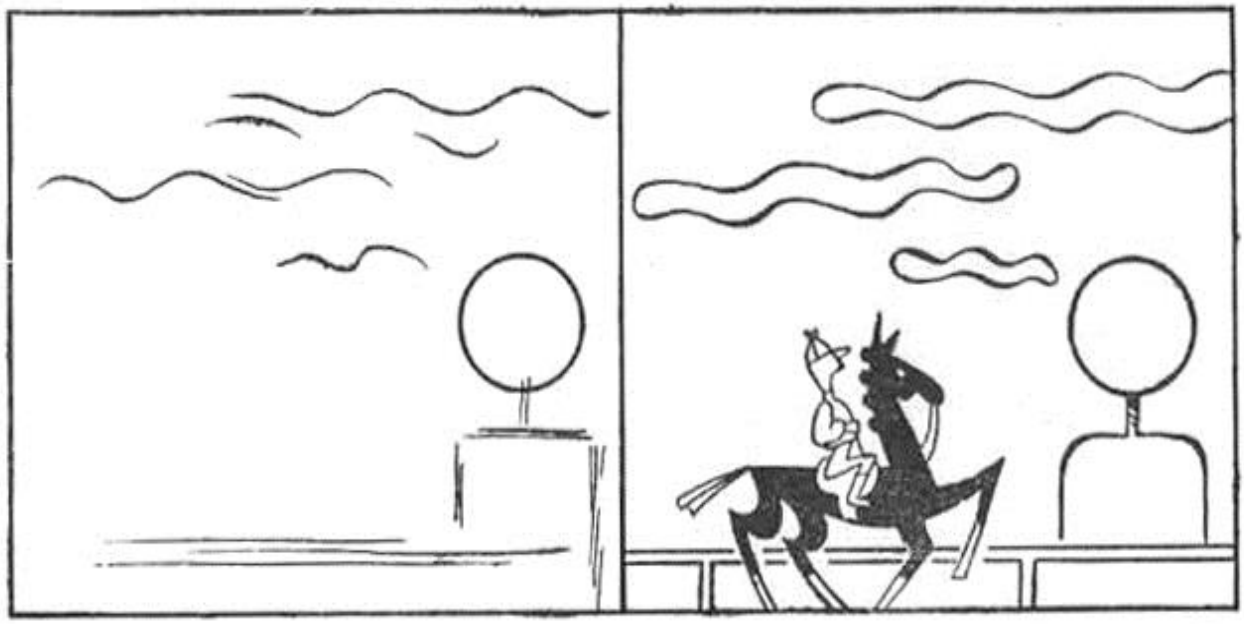


Figuras 95 y 96.

Figuras 97 y 98.

El esquema de la figura 89, cuyo acabado aparece en la número 90, indica por medio de flechas esta conjugación de valores que en mayor o menor grado deberá informar la realización de cualquier dibujo, y que ahora pasaremos a detallar con el comentario de algunos ejemplos concretos.

El ovoide que corresponde a la sintetización del personaje que aparece en la figura 91 se ha equilibrado por medio de unas rayas horizontales situadas en la parte inferior del recuadro. En el recuadro siguiente puede advertirse cómo la citada masa circular se ha convertido en un hombre, mientras que las rayas han servido de

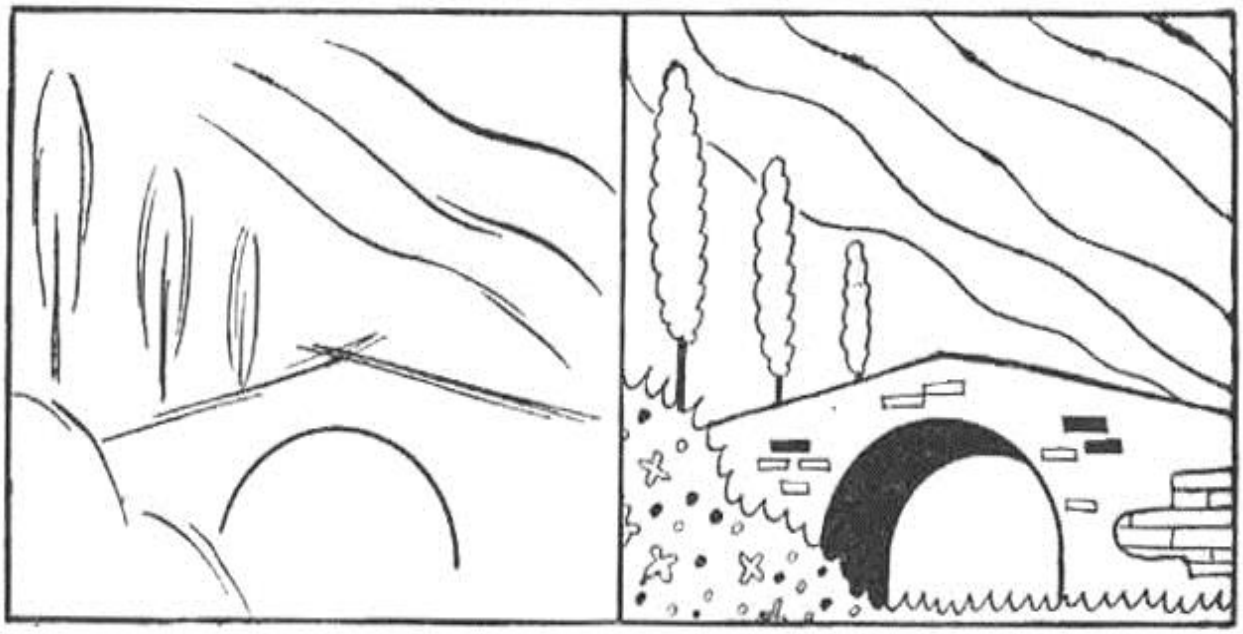


Figuras 99 y 100.

pauta para configurar la acera de la calzada, lográndose de este modo una armonía resolutiva.

La repetición de las rígidas líneas verticales que han de constituir el armazón de los rascacielos da origen a un exceso de dureza en la viñeta, que se compensa añadiendo en la parte superior del dibujo una serie de curvas, con las que se han representado unas nubes (figuras 93 y 94).

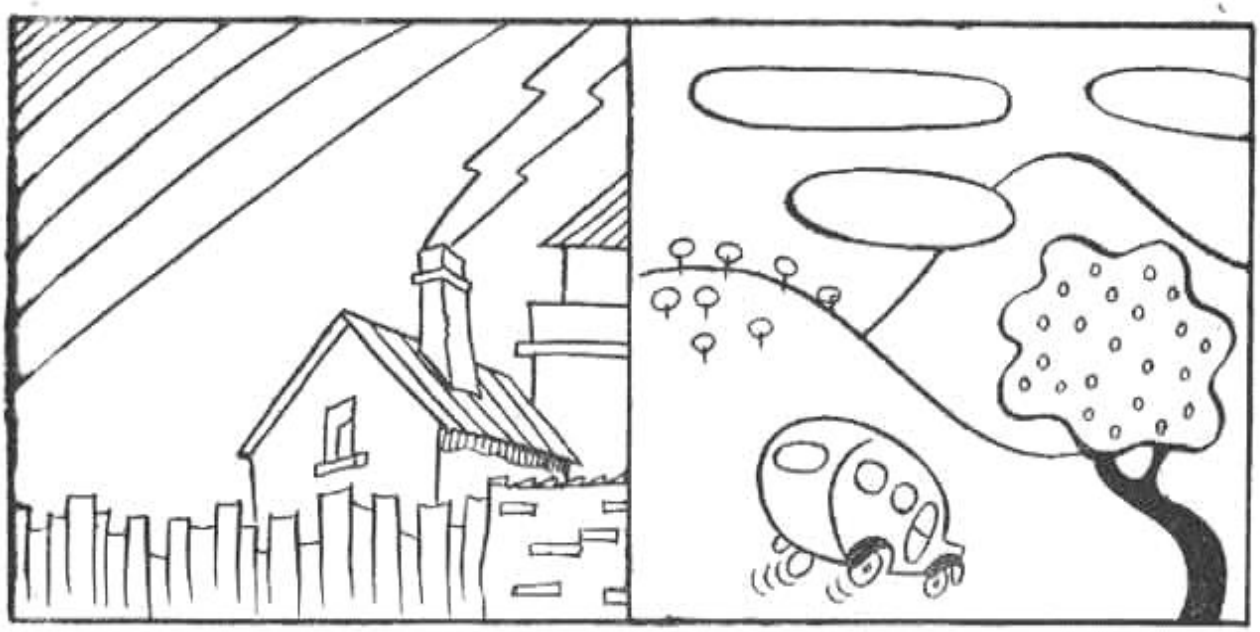
En las figuras 95-96 presentamos un decorado interior. En la habitación ideada se ha comenzado —como en las anteriores realizaciones— por abocetar someramente las principales líneas de construcción, de cuyo análisis se deduce que las líneas rectas verticales y horizontales que encajan el cuadro que aparece representado en la parte superior izquierda, se oponen a las curvas resolutivas del sillón que el dibujante ha situado debajo, de la misma manera que el



Figuras 101 y 102.

brazo vertical de la lámpara de pie que aparece a la derecha, mata su rigidez de trazo por medio de las curvas que se han situado en los extremos, y que constituyen respectivamente la abertura del cono de la pantalla, y las patas de sustentación. Y por último, adviértase cómo la excesiva horizontalidad de líneas rectas que describen la cómoda situada en la parte derecha, se quiebra con el florero colocado encima y con la curva que se ha dado al contorno exterior del mueble.

En las figuras 97 y 98 se equilibra el predominio de líneas rectas con que en un principio se han trazado los troncos de los árboles por medio del horizonte, en cuyo centro se ha situado, además, el semicírculo que representa el sol. Y todavía se ha buscado mayor compensación adicionando nueva suavidad en el dibujo por medio de sucesivas curvas —el camino que divide en dos el escenario, las



Figuras 103 y 104.

ramas superiores de los árboles, las hojas de los mismos, las florecillas que salpican de blancos la masa negra con que ha sido resuelto el campo— hasta el punto de que una viñeta que originalmente corría el peligro de obtener un medio tonal frío ha pasado a sugerir en el ánimo del espectador el efecto contrario.

Otro ejemplo de exterior se halla representado en las figuras 99-100, en donde se ha situado la acción en un hipódromo. En el croquis que se inserta a la izquierda puede verse cómo la rigidez de líneas que sitúan el suelo de la pista —el borde exterior de la viñeta— y la barandilla, se equilibran con el disco de partida y la disposición de las nubes.

Parecido comentario puede extraerse de la contemplación de las figuras 101-102, en donde se juegan líneas duras y suaves acertadamente combinadas en la representación del puente, de los álamos y de las nubes, con el consiguiente equilibrio compositivo que el alumno debe tener en cuenta para la realización de sus trabajos.

COMPOSICION ARMONICA

Para demostrar gráficamente la impresión de desequilibrio que produce una viñeta en cuya ejecución haya intervenido con exclusividad un solo valor lineal, presentamos las figuras 103 y 104, la primera de ellas obtenida por el uso absoluto de líneas rectas que ha dado lugar a un dibujo de singular dureza y frialdad, obteniéndose por el contrario una inversión de sensaciones en la figura 104 en donde la monótona sucesión de curvas ha originado tal sinuosidad resolutiva que afemina el trazo.

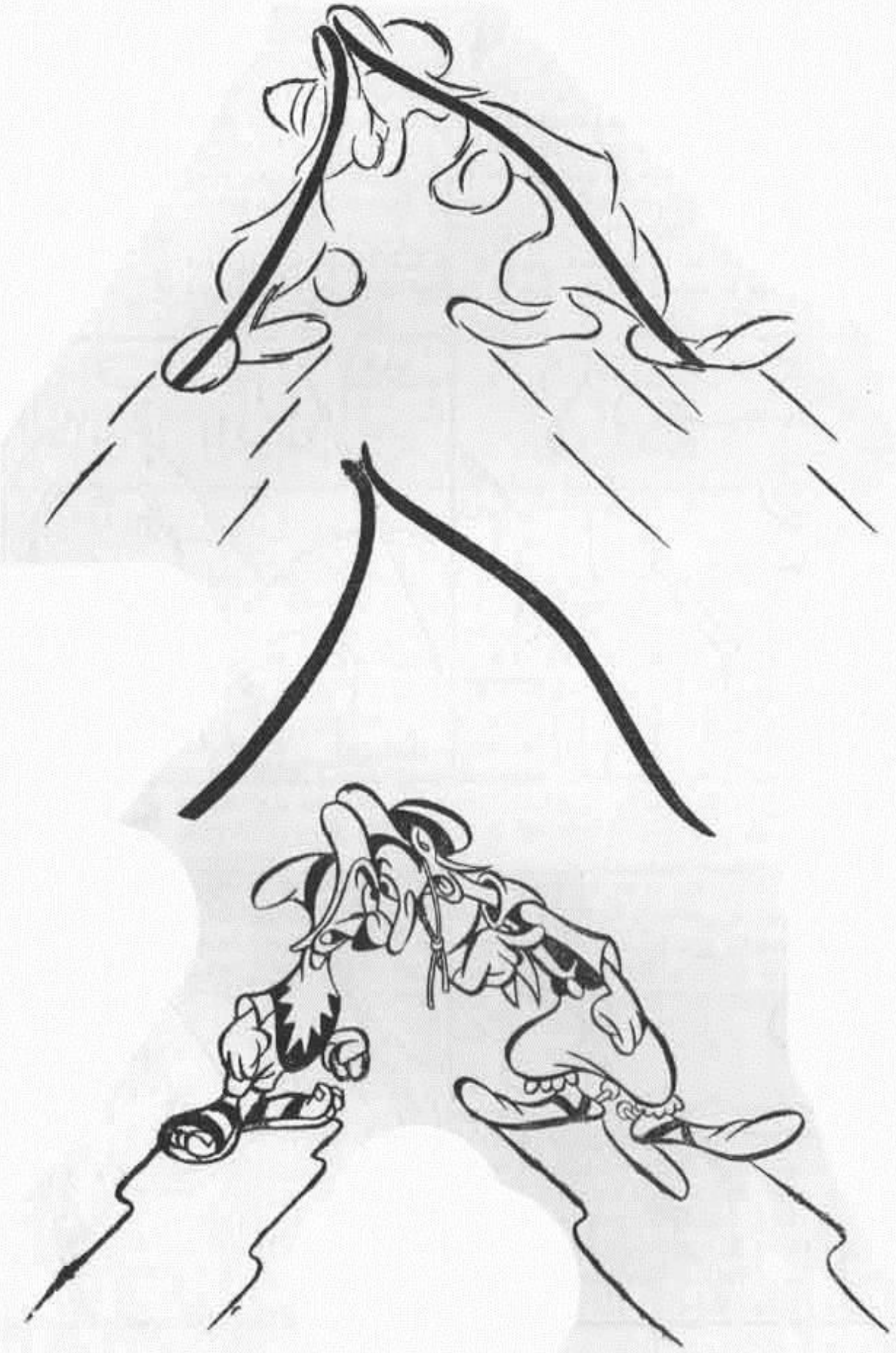
Véase la manera de proceder correctamente para la adecuada

compensación de valores. En la figura 105 se ha intentado corregir el exceso de rigidez mediante la adición de líneas curvas, mientras que en la figura 106 se efectuó una labor inversa. Así, en el primero de los ejemplos aludidos, las líneas rectas del humo que sale de la chimenea han sido rectificadas para darles una dirección ondulada, y análogo procedimiento se ha seguido para indicar las tejas, y en cuanto a las nubes, la orientación del trazado ha sufrido una transformación radical (fig. 107).

Por el contrario, la operación que se ha seguido para rectificar la blandura de la viñeta 104, ha sido la incorporación de unas cuan-

Figuras 105 y 106.

Figuras 107 y 108.



Figuras 109, 110 y 111. — Esquemas de las líneas medulares de una ilustración.

tas lineas duras que equilibren aquel primitivo exceso de rasgos calientes. Como puede seguirse en el proceso indicado por las figuras 106 y 108, el tronco del árbol que aparece en el primer término derecha ha sido resuelto por medio de trazos rectos, convirtiéndolo de paso en término secundario al indicar con una cuña negra que representa la carretera, su lejania respecto ál tronco —también recto— que hemos añadido en la parte izquierda del dibujo. Se han conservado las nubes, aunque reduciéndolas de tamaño, y en cuanto al vehiculo, aún sin restarle gracia de ejecución, se ha procurado dotar su carroceria de una mayor rigidez por medio de una linea recta delimitando el chasis.

Figura 112.

Con tan sencillas modificaciones se han logrado compensar unos dibujos faltos de armonia, equilibrando sus valores de composición, de manera que finalmente se ha logrado obtener el ritmo de las figuras 107 y 108.

COMO ENCAUZAR RITMO Y EQUILIBRIO EN LA COMPOSICION DE ESQUEMAS

La marcha a seguir para el planteamiento y consiguiente resolución de un dibujo cualquiera, partirá inicialmente de la fase elemental que resulte de bosquejar, empleando la máxima simplificación de linea posible, la ilustración ideada por el artista. Es raro que tratándose de dibujo humoristico el motivo principal no se halle constituido por personajes humanos, pero es que aun en el caso de que la viñeta se halle protagonizada por animales e incluso objetos, se suele dotar a los mismos de actitudes igualmente humanas, por lo que al establecer un modelo de orden genérico creemos que dentro del mismo pueden incluirse todas las manifestaciones de cierta importancia artística.

Figura 113.

La cualidad indispensable que debe exigirse a la situación de los personajes que integran una composición gráfica, es que guarden entre si el equilibrio preciso para que en ningún momento se destruya la armonia debida. Esta relación de ritmo tendrá que establecerse desde los primeros instantes, disponiendo que las lineas esquemáticas de las figuras representadas vengan impuestas por una misma unidad de acción, pudiéndose considerar como el alma del dibujo, las nerviaciones centrales de cada uno de los personajes que intervengan en el mismo. En las figuras 109 y 110 puede verse cómo estas aludidas lineas centrales siguen la dirección «pies-cabeza», constituyendo la máxima sintetización del movimiento impreso a los dos personajes.

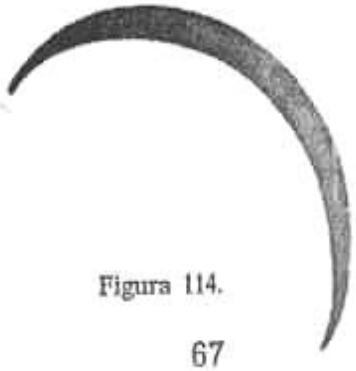


Figura 114.

Figura 115.

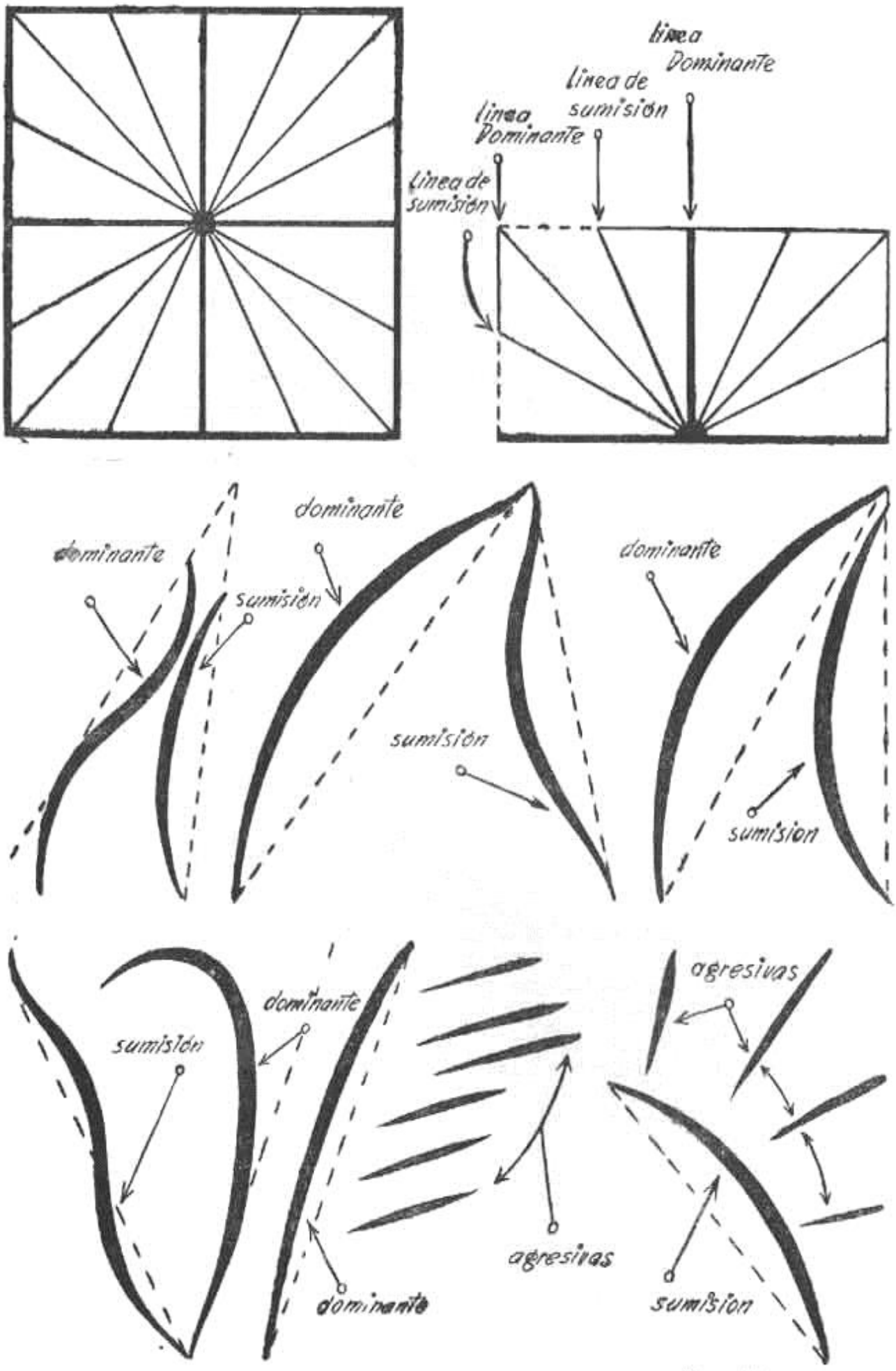

linea Dominante
Linea de sumision
linea Dominante
Linea de sumision
dominante
dominante
sumision
dominante
sumision
dominante
sumision
sumisión
dominante
agresivas
agresivas
dominante
sumision

Figura 116.

Todas las manifestaciones o valores de máximo destaque que pueden presentar las figuras, pueden reducirse a cuatro caracteres bien diferenciados entre sí, según la personalidad que acusen las citadas líneas de predominio. La ecuanimidad o valorización de equilibrio se encontrará únicamente en la línea vertical absolutamente recta, que recibe el nombre de *entereza* (fig. 112), que indica rigidez, fuerza, vigor, elevación de miras incorruptibilidad, presencia de ánimo. Se utiliza escasas veces en el dibujo humorístico, en donde por regla general se acude al contraste de personajes de muy acusada personalidad, bien sea dotándoles de una audaz fortaleza y seguridad de super-hombre, o por el contrario, haciéndoles representar mediante cualidades negativas, tales como medrosidad, timidez, pobreza de espíritu, con lo que se llega a la concreción gráfica del perfecto infeliz a quien todas las calamidades son propicias.

Los esquemas 113 y 114 señalan la determinación simplificada de los citados valores. La figura 113 representa una curva decidida, que se aparta del punto de arranque con energía y sigue la dirección de una flecha disparada hacia el cielo en ángulo oblicuo, y está considerada como símbolo de la *agresión*. La figura 114, en cambio, adopta desde un principio la caída de una curva vencida que prolongada, volvería a su punto de origen, constituyendo la representación alegórica de la *sumisión*. Una línea recta en posición horizontal (figura 115) indicará *reposo*.

Aunque normalmente y en un mismo dibujo suele presentarse una sola línea predominante supeditándose las restantes a este reconocido destaque, es posible que en algunos casos tengan que representarse dos o más esquemas de parecido valor situados en una misma dirección. Tal cosa sucederá cuando los personajes de la ilustración simbolicen dos o más caracteres agresivos enfrentados entre sí, como ocurrirá, por ejemplo, si los protagonistas son dos luchadores de catch, dos matones de barrio, dos pistoleros de bandas rivales, dos «gamberros», dos soldados enemigos, etc. Sin embargo, para romper la excesiva simetría de valores a que podría llegar la plasmación de una acción paralela, se acostumbra a dotar a uno de los personajes que intervengan en la escena de mayor poder agresivo que sus compañeros.

Así sucede, por ejemplo, en la figura 111, en donde se representa a dos gauchos enfrentados con aparente igualdad de coraje. Descomponiendo el dibujo en líneas máximas de sintetización (fig. 109) veremos cómo esta dualidad de fuerzas se quiebra en beneficio del personaje situado a la derecha, cuyo esquema manifiesta con más ardor el carácter agresivo.

Las figuras 118 y 120 presentan dos ejemplos clásicos de supremacía de la línea dominante. Las curvas han sido dispuestas de manera que constituyen la columna vertebral de los protagonistas, no sólo considerada como armazón constructivo o esqueleto humano,

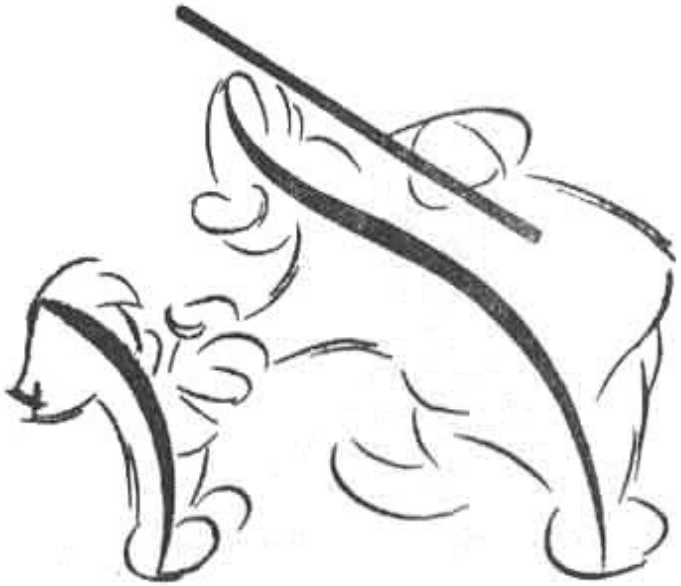


Figura 117.

Figura 118.

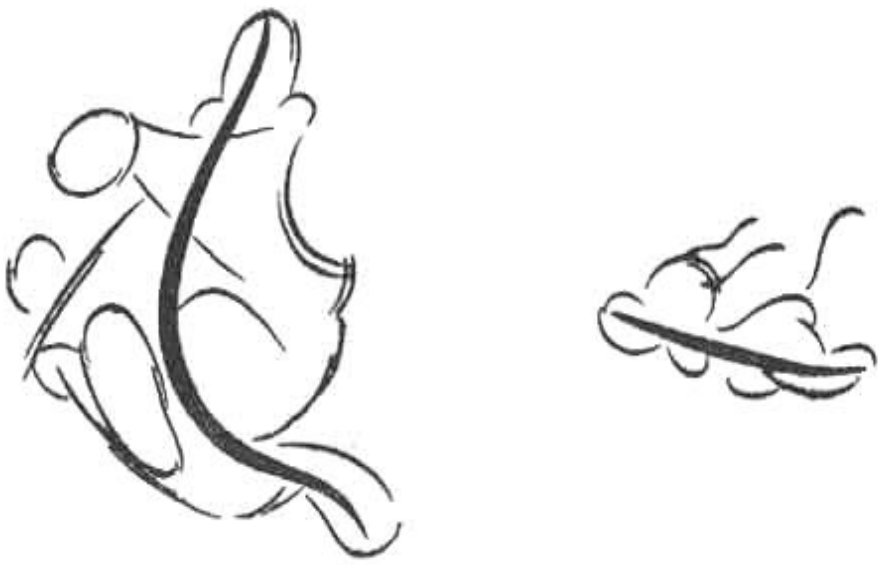


Figura 119.

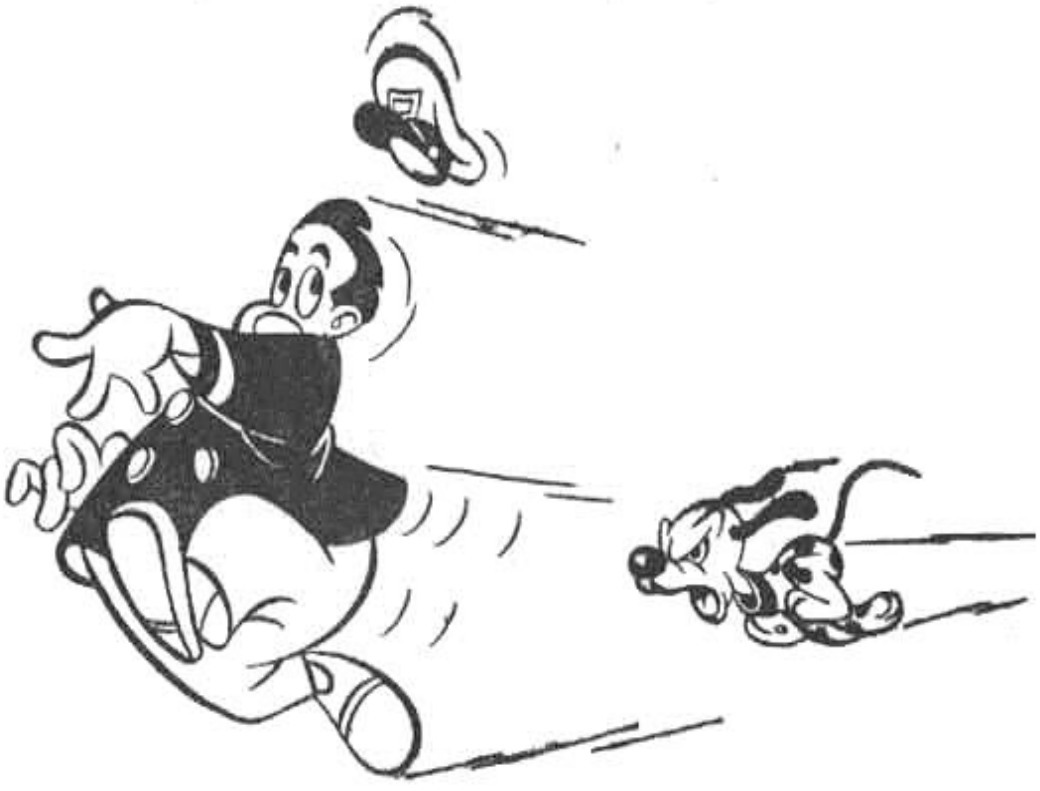


Figura 120.

Figura 121. — Proceso de realización de un dibujo humorístico. Dirección de las líneas principales o nervios centrales de las figuras que deben componerla.

Figura 122. — A continuación se construye el esqueleto de los muñecos, utilizando la dirección apuntada anteriormente.

Figura 123. — Luego se tantea el volumen de masas, con el fin de abocetar la corporeidad o relieve de los personajes que intervienen en la escena.

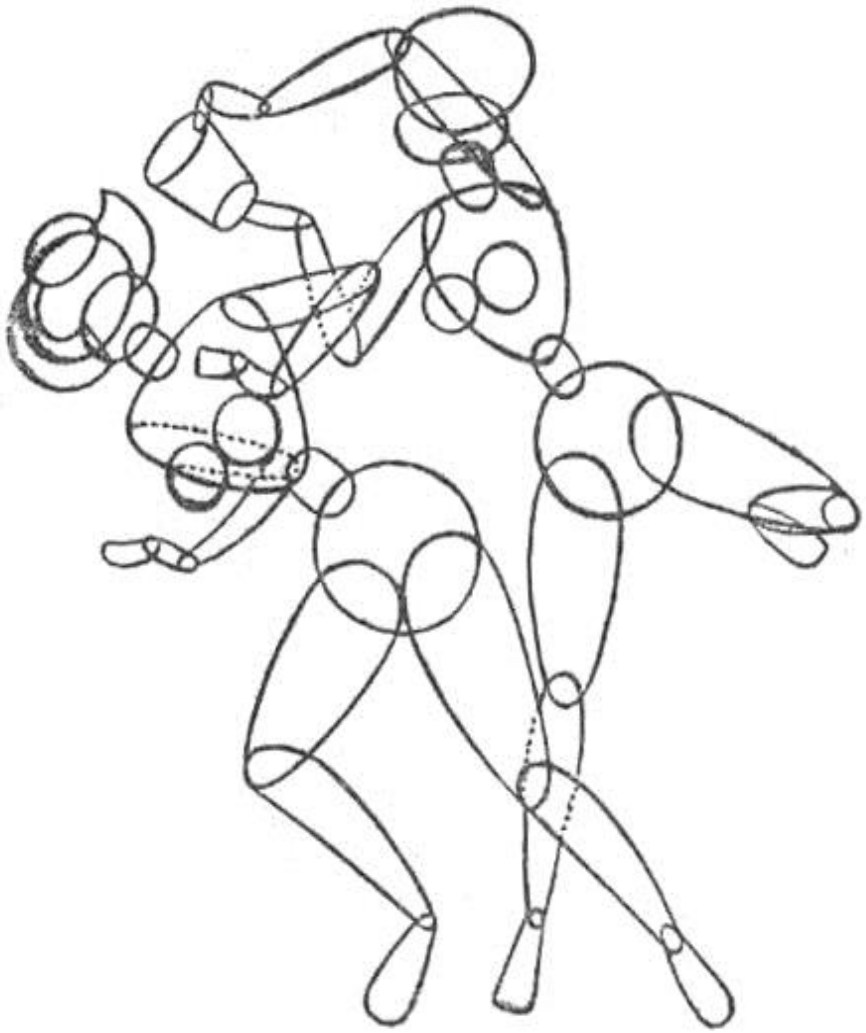


Figura 124. — El dibujo se halla felizmente terminado.

sino también como fundamento temperamental de las intenciones que animan su presencia en el dibujo. En ambas figuras, los esquemas de agresión, de dominio acentuado se hallan dispuestos a la derecha, mientras que a su izquierda se han situado los correspondientes valores de su misión (figura 117) o de fuga (figura 119).

Terminaremos la lección presentando una serie de dibujos en los que se resumen todas las fases señaladas para lograr una perfecta sincronización de trabajo. En la figura 124 aparece una escena «tal como el dibujante la ve antes de haber plasmado su idea en el papel»: dos muchachas jugando en la playa, una de ellas atacando a su amiguita con un cubo lleno de agua con el que intenta ¡terrible amenaza para un representante del bello sexo! mojarle el cabello. Se está fraguando una posible destrucción de permanente.

Se inicia el trabajo recurriendo al esquema simplificado de las líneas principales que han de representar la escena (figura 121). A continuación se construye el esqueleto de los muñecos, utilizando la dirección de líneas apuntada anteriormente (figura 122). Luego se tantea el volumen de las masas que habrán de dar corporeidad a los dos personajes (figura 123) y utilizando dicha base de construcción, después de abocetar las siluetas a lápiz hasta lograr la precisión deseada, se terminará el dibujo por medio de tinta china (figura 124).

EL EQUILIBRIO ESTETICO EN LA FIGURA

Cuanto se ha dicho respecto al equilibrio de líneas se comprenderá que debe ser aplicable a cualquier manifestación pictórica y aún cuando en los ejemplos que acabamos de dar sólo se presentan resoluciones de escenarios —o fondos de viñeta— igual procedimiento de armonización habrá que seguir con el trazado de personajes humanos.

Dada la enormísima importancia que en el dibujo humorístico adquiere el protagonista, en lecciones sucesivas abordaremos el estudio detallado de la caricaturización de la figura humana en todas sus manifestaciones y con la debida profundidad, pero no obstante y como resumen general podemos adelantar algunas nociones sobre la conjugación de valores lineales en la representación de personajes, que deben venir informados por idéntica dualidad de rectas y curvas en la misma viñeta, tal como venimos considerando desde el comienzo de la lección.

La ilustración que el dibujante ha imaginado antes de llevar su idea al papel, puede verse en la figura 128. En la número 125 presentamos el primer esbozo, la síntesis esquemática del dibujo, en donde de un modo instintivo ya se comienza a combinar los dos valores lineales que en su respectiva dureza o suavidad, tratados indepen-

dientemente uno del otro darían como resultado el desequilibrio de la armonía expresiva.

Siguiendo el proceso ya explicado para concretar la forma de las figuras, en la número 126 los perfiles aparecen perfectamente señalados. Obsérvese como el ritmo y la elegancia deseados adquiere poco a poco el valor que le va prestando la sucesiva adición de líneas auxiliares.

Pasamos enseguida a la figura 127, en donde aparece descrita con suficiente claridad la idea que el dibujante intenta transmitir por medio de la pluma. Y ya sólo resta precisar los perfiles finales y pasar la ilustración a tinta china para que la obra pueda darse por terminada. Estudie el alumno con toda atención el proceso seguido desde el primero hasta el último dibujo, tanto en lo que se refiere a la valorización de líneas, como a la expresión de gestos y ademanes de los monigotes, como a la plasmación del conjunto por medio de un simple esquema que constituya la base de la construcción definitiva.

Si se piensa que toda realización de un dibujo sigue una marcha parecida en la que interviene tanto la fértil imaginación del dibujante como la mecánica del oficio —lo que se llama técnica profesional— se llegará a la conclusión de que para obtener el feliz resultado que presenta la figura 128 es necesario practicar mucho, observar cuantos modelos caigan en poder del alumno, procurar desmenuzar la idea de su creador comenzando por trazar las líneas esquemáticas de todos los dibujos que sirvan de modelo, estropear muchas cuartillas y gastar muchos frascos de tinta china antes de pretender una obra ágil y rítmica debida a la propia inspiración.

Estudiemos un ejemplo de más sencilla realización que el anteriormente dado, debido a una mayor simplificación compositiva. El dibujo debe representar a un perro olfateando en el suelo, en actitud de seguir una pista, escoltado a poca distancia por un bigotudo detective, el cual debe expresar en la manera de andar por la viñeta. Siguiendo las fases constructivas que ya conocemos, cuya marcha queda señalada con la suficiente claridad en las figuras 129, 130 y 131, llegaremos a obtener la ilustración que presenta el ejemplo número 132, en donde, a pesar de la mayor riqueza de detalles y de la seguridad que se advierte en el trazo resolutivo, se conserva la expresiva gracia y el ritmo armónico que se dio a la composición en el primitivo esquema de la figura 129.

Y finalmente vamos a buscar la expresión original de un dibujo tomando como base un ejemplo extraído de una revista cualquiera que se haya caracterizado por su sentido humorístico. De «Rico Tipo» reproducimos un chiste debido a un maestro contemporáneo del dibujo, el célebre dibujante argentino Divito, uno de los más conocidos y cotizados actualmente en la capital porteña.

La figura 134 presenta el modelo escogido tal como vio la luz,

Figuras 125 y 126.

Figuras 127 y 128.

Figura 129

Figura 130.

Figura 131.

Figura 132.

Figura 133.

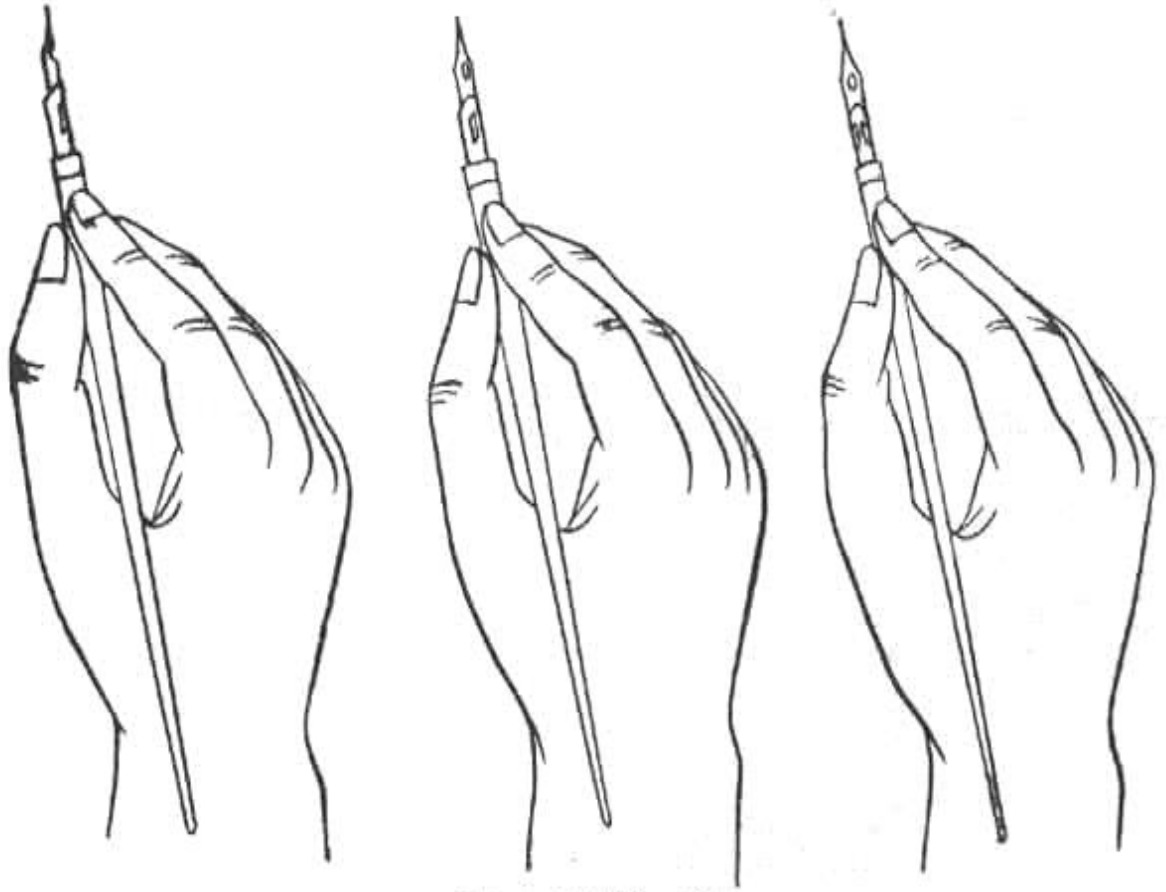
Figura 134.

— Oiga, usted será el padrino
pero... ¡YO SOY EL NOVIO!

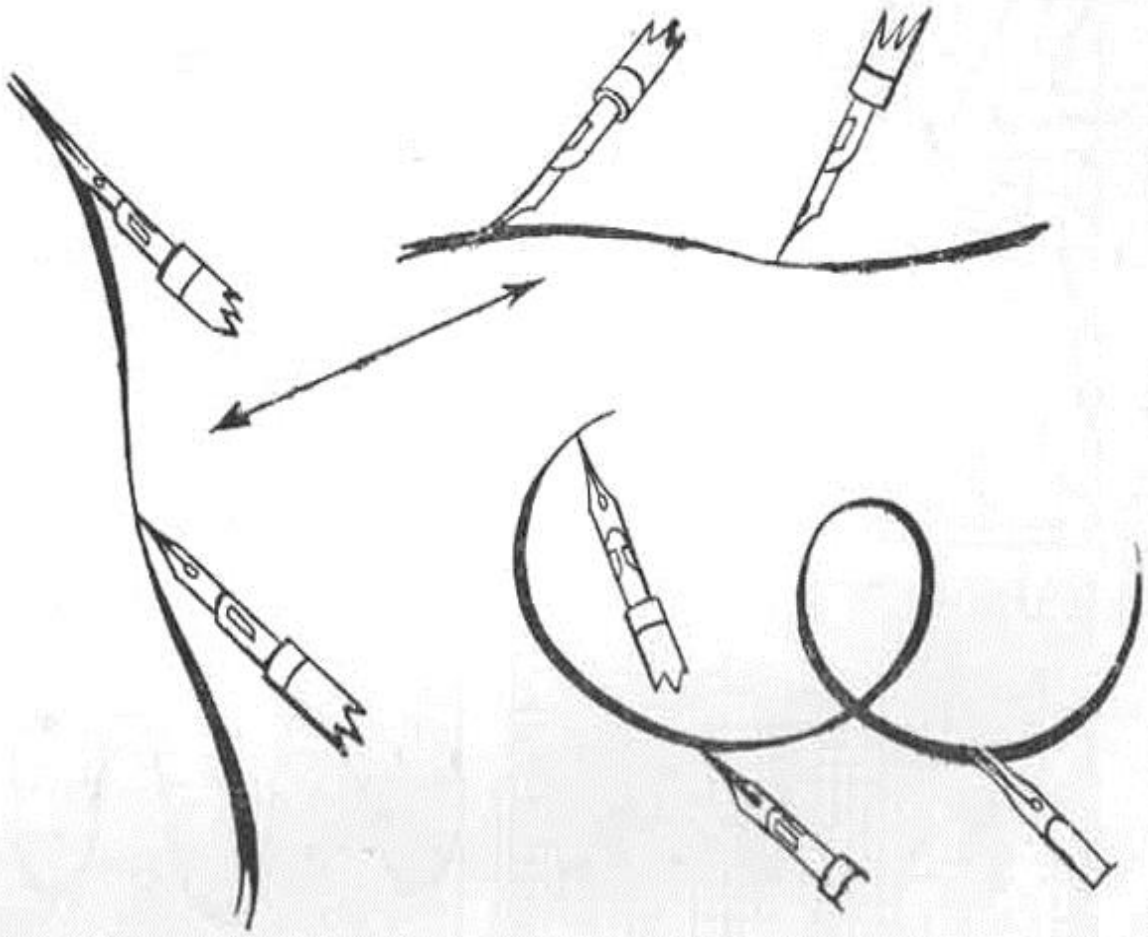
mientras que en la número 133 hemos pretendido sintetizar las líneas íntimas por medio de un esquema simplificado, en este caso nuestras viejas amigas, las líneas medulares de los personajes, que se han resuelto con un trazo grueso mientras que con rasgos discontinuos y finos se ha tanteado un primer esbozo de masas.

Obsérvese la dirección seguida por las nerviaciones centrales de las figuras, cuya valoración intrínseca ya tuvimos ocasión de estudiar anteriormente. Existen en el dibujo que comentamos dos líneas dominantes, situadas a la izquierda, y una de sumisión, dispuesta a su derecha. Prescindimos desde luego del comentario de los personajes que se encuentran en un discreto segundo término, por no afectar para nada a la idea compositiva, cosa que puede comprobarse en seguida tapándolos con un papel blanco para que desaparezcan de la viñeta, viéndose entonces como la ilustración ni el pie —el chiste— perdían vigor de expresión, ni ritmo constructivo.

Recuérdese lo dicho en cuanto se refiere a representación de dos valores similares en un mismo dibujo. En el que estamos analizando aparecen, en efecto, dos esquemas agresivos, que corresponden a las figuras del novio y del padrino de la escena. Aún cuando ambas deben aparecer como dominantes, la segunda —que es lo que en el dibujo mantiene por el momento su autoridad sobre el esquema de sumisión que representa el personaje de la novia— ofrece un mayor des-



Figuras 135, 136 y 137.

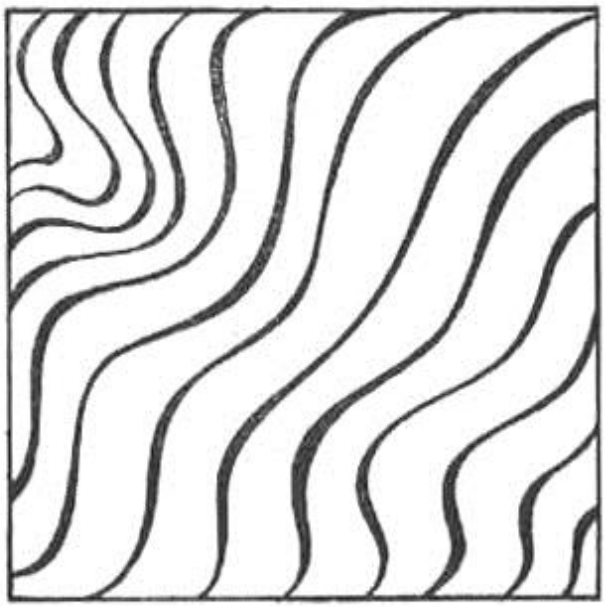


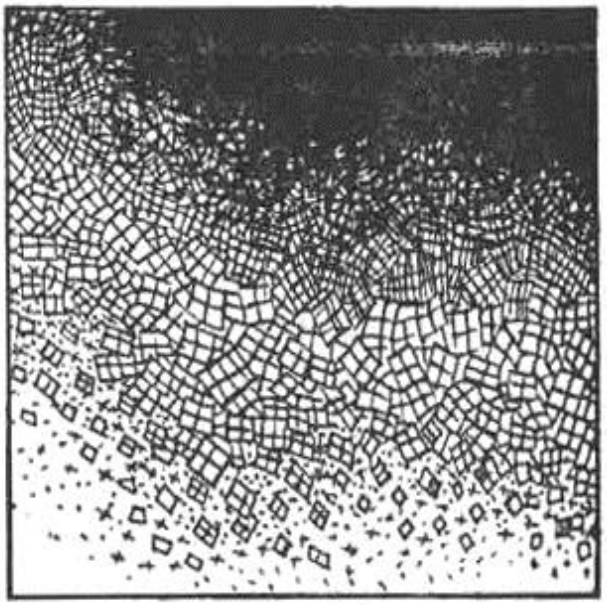
Figuras 138, 139 y 140.

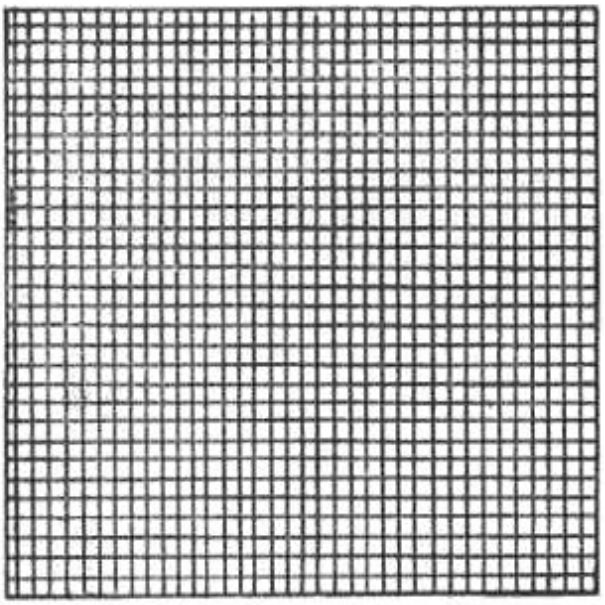
taque y por consiguiente el esquema de la izquierda, aun sin perder su índice, queda supeditado al conjunto por medio de una reducción en el tamaño.

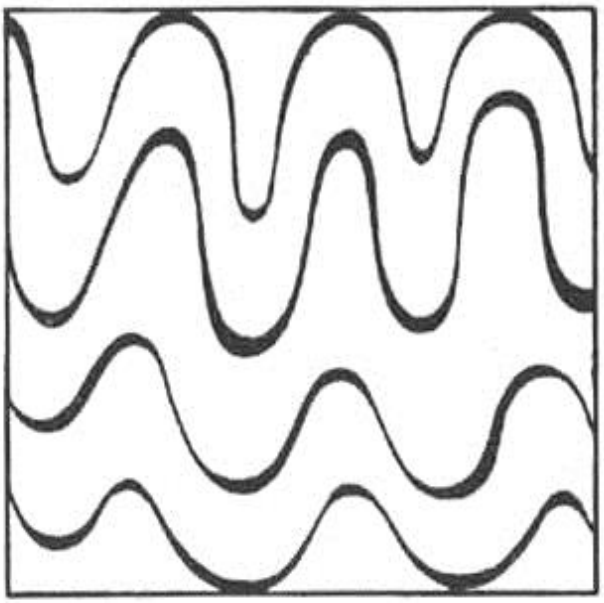
EJERCICIOS DE PRACTICA EN EL MANEJO DE LA PLUMA

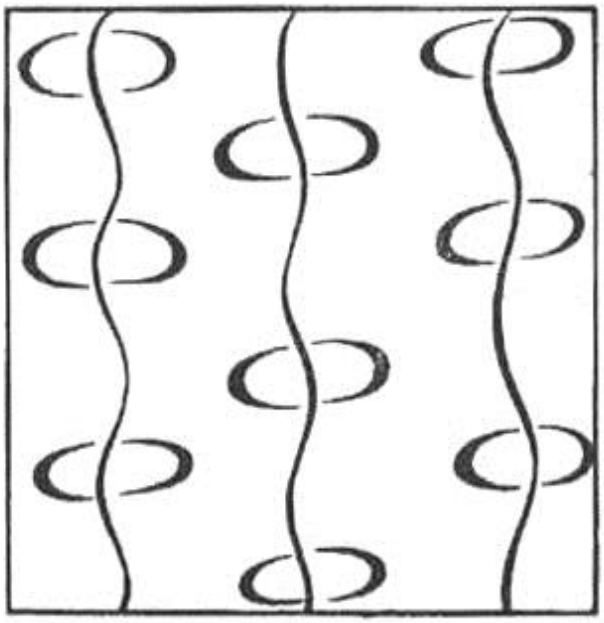
Antes de pasar a tinta cualquier dibujo habrá que comprobar el estado de la pluma, a fin de asegurarnos la limpieza de un trazo que en definitiva será el que califique el grado de pericia del dibujante. Una pluma despuntada puede constituir una mala herramienta de trabajo, pero peores trastadas pueden ocasionar descuidos en la utilización de ese material en lo que respecta a un vicio muy extendido entre los dibujantes, y que consiste en terminar una obra y dejar a un lado la pluma cargada de tinta, sin darle valor al hecho de que al secarse en el acero no sólo acorta la vida útil del mismo, sino que al volverla a coger nos obligará a perder unos segundos en ponerla de nuevo en disposición de uso o será causa de que el trazo dado quede grueso y con los bordes deficientes. El hecho de que en la punta de la pluma aparezcan residuos de tinta seca no sólo será causa de suciedad en los perfiles que con ella se intenten, sino que también



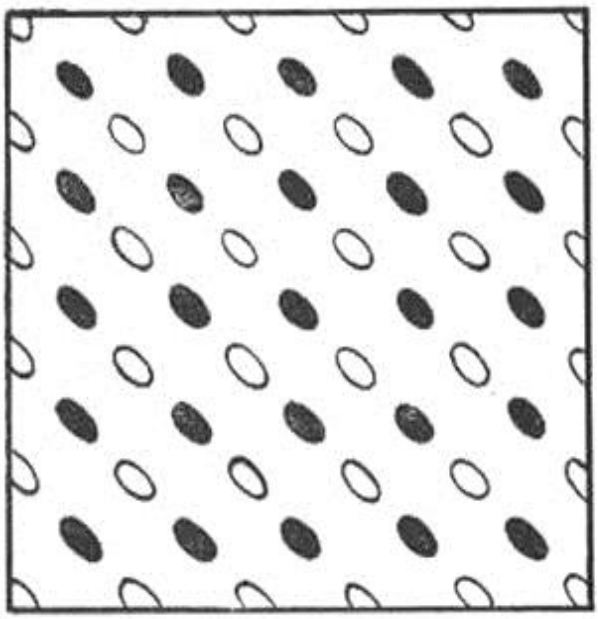


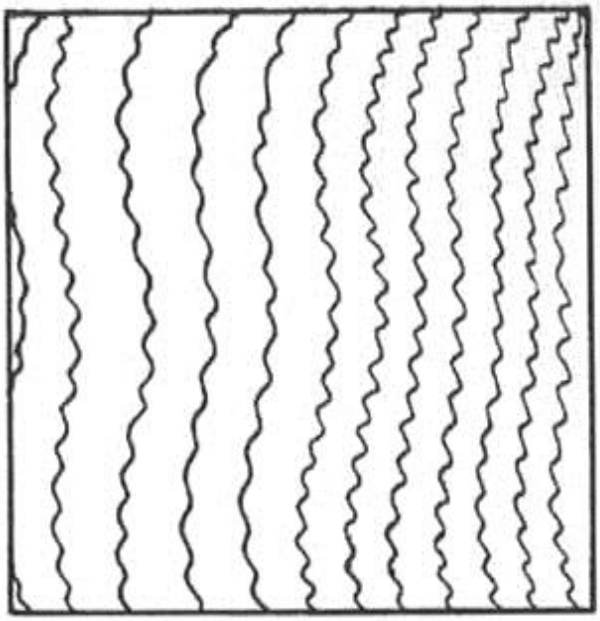


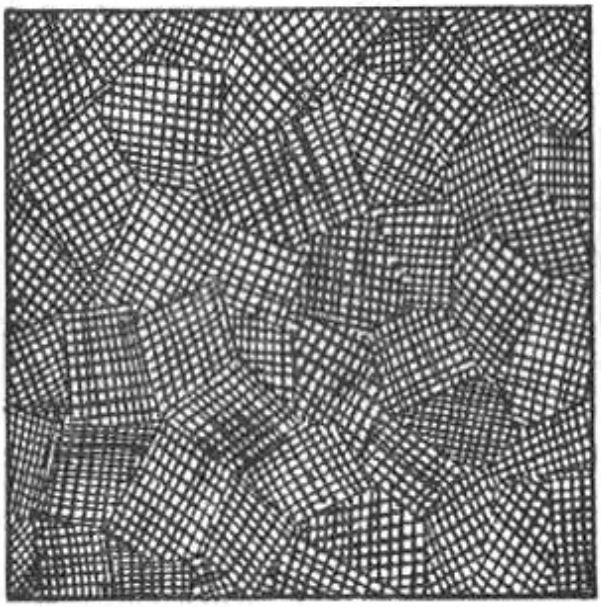


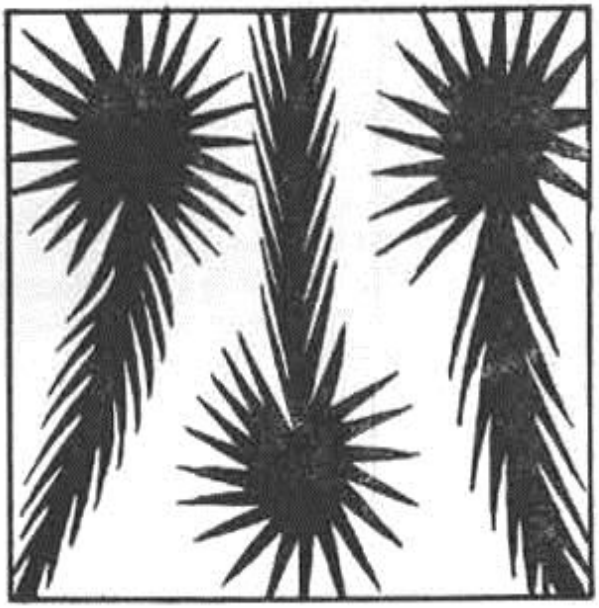


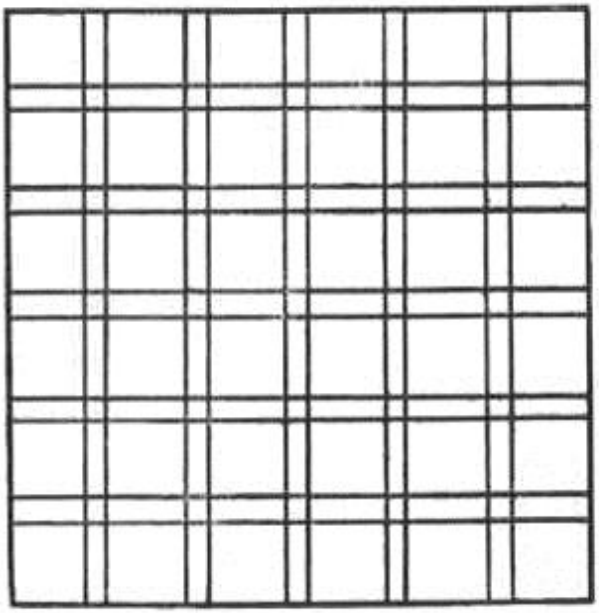
Figuras 141 a 146.











Figuras 147 a 152.

puede originar que esta masa seca de tinta separe las puntas de la pluma, la despunte interinamente, arañe el papel a su paso y levante pelos, que engordarán a su vez el rasgo ya por sí solo suficientemente grueso.

Por estas causas nunca estará de más el aconsejar que por ningún motivo —y mucho menos por razones de una pérdida de tiempo que, por las consecuencias que puede traer, hay que considerar como un ahorro— se deje la pluma sucia al terminar de trabajar con ella. Es más, la práctica profesional demuestra que los mejores resultados se obtienen manteniendo constantemente una regular limpieza de instrumentos de trabajo, para conseguir lo cual nada puede recomendarse tanto como el disponer de un trapo sobre la mesa, cuya misión consistirá en mantener la pluma en una permanente limpieza.

Cuando a pesar de todas estas precauciones la tinta nos haya jugado la mala pasada de secarse, puede recurrirse a ponerla en remojo durante unos minutos para que se ablande, procediendo inmediatamente a ponerla bajo el dominio del trapo aludido, o en su defecto se procederá a rascar el acero con una cuchilla de afeitar.

Para perfilar por medio de la pluma pueden emplearse tres posiciones distintas, según sea su colocación respecto a la superficie de trabajo: de perfil (figura 135), de tres cuartos (figura 136), y de frente (figura 137). Aunque su uso depende muchas veces de la predisposición o facilidad que el dibujante tenga en cada una de ellas, y existen profesionales que sólo utilizan una de estas tres posiciones y que con la misma obtienen toda clase de trazos, lo más aconsejable es que conozca el empleo adecuado de cada posición y que el alumno se practique en ellas para obtener si no *mejores*, más *rápidos* resultados.

Una línea larga y curvada con distintos gruesos en su recorrido, se iniciará en su parte fina con la postura de tres cuartos, situando a continuación la pluma en posición frontal y presionando sobre el papel a fin de que se abran las puntas y se obtenga el trazo del grueso más conveniente, presión que se irá aligerando de un modo paulatino para que la diferencia del grueso no sea brusca, y cuando se haya conseguido llegar al rasgo normal de la pluma, se la situará de nuevo en la posición de tres cuartos a fin de adelgazar todavía más la línea que se está obteniendo.

La posición más frecuente adoptada es la citada de tres cuartos, aunque volvamos a repetir que depende no solamente del trazo que pretende darse con la misma, sino en gran parte de la natural predisposición que el dibujante tenga de expresarse con más fidelidad utilizando una u otra dirección.

La cantidad de tinta que se podrá cargar con la pluma, es de una altura aproximada a los 6 mm. En ningún caso deberá llegar al mango, vicio imperdonable que en principio tiene por objeto el evitar tener que estar mojando la pluma continuamente en el tintero, y

que no sirve en realidad para otra cosa que para ensuciar los dedos del dibujante y para tener de un modo constante colgado de la pluma el peligro de que se desprenda una enorme gota debido a la sobrecarga, y estropee el original que se está realizando. Por muchos conceptos es conveniente evitar este grave defecto, así como también el de introducir la pluma en el tintero de un modo violento, de manera que choque la punta contra el fondo de cristal y la despunte, acortando de tal modo en menos de un tercio su vida útil.

Otro consejo que debe darse al dibujante es el que procure dominar el manejo de la pluma con suavidad pero sujetándola con firmeza, para hacerla seguir la dirección debida con soltura y rapidez de trazo. Quizás parezca esta advertencia innecesaria, ya que a primera vista puede suponerse que el hecho de agarrar una pluma por el mango es de tal elementalidad escolar, que ningún aficionado al dibujo puede desconocer su fundamento. Sin embargo la práctica demuestra que no es así y que muchos han llegado al dibujo sabiendo que la pluma no debe cogerse con el mismo estilo con que se dispone a escribir una carta valiéndose de la estilográfica. PERO SIN SABER CONCRETAMENTE EN QUE CONSISTE ESTA DIFERENCIA. Y así, muchos la agarran tan fuertemente que se les agarrota en la mano y sólo son capaces de trazar líneas duras y de muy escasa flexibilidad, mientras que otros suponen que si aprietan mucho se les va a derretir el mango entre los dedos y sujetan la pluma con tal suavidad, que en un descuido se les escurre y cae sobre el papel en donde se hallan trabajando, originando el pequeño drama de inutilizar la labor efectuada hasta aquel momento.

El secreto de mantener el dominio absoluto sobre la pluma de dibujo, y evitar que nunca sienta la tentación de mandar en el papel lanzándose a perfilar por su cuenta, no es otro que el enunciado al principio del párrafo anterior, esto es, mantener la flexibilidad de la mano por medio de la movilidad de los dedos índice y pulgar que serán los encargados de sujetar con suavidad pero con firmeza el manejo de la pluma, la cual se deslizará sobre el papel con segura decisión, resiguiendo con escrupulosa exactitud las líneas que trazadas en lápiz —o imaginadas— le señale en cada caso la dirección debida.

Es conveniente asimismo efectuar las mismas prácticas utilizando el pincel, ya que este medio de expresión, en muchos casos, puede ser más vigoroso que la pluma, y al mismo tiempo —y este es un factor muy digno de ser tenido en cuenta— mucho más rápido.

Con los números 141 a 152 presentamos varios ejercicios de habilidad de pulso (excepción hecha de las figuras 143 y 152 que han sido realizadas por medio de regla y tiralíneas) con motivos y recursos que con alguna frecuencia suelen aparecer en ilustraciones de historietas cómicas, a fin de que al mismo tiempo que el alumno vaya practicando en el dominio de la pluma y el pincel, se acostumbre a solucionar problemas de líneas de distinto grueso.

estilización humorística de la figura humana

LECCION 3

INICIACION AL ESTUDIO LA ANATOMIA FEMENINA

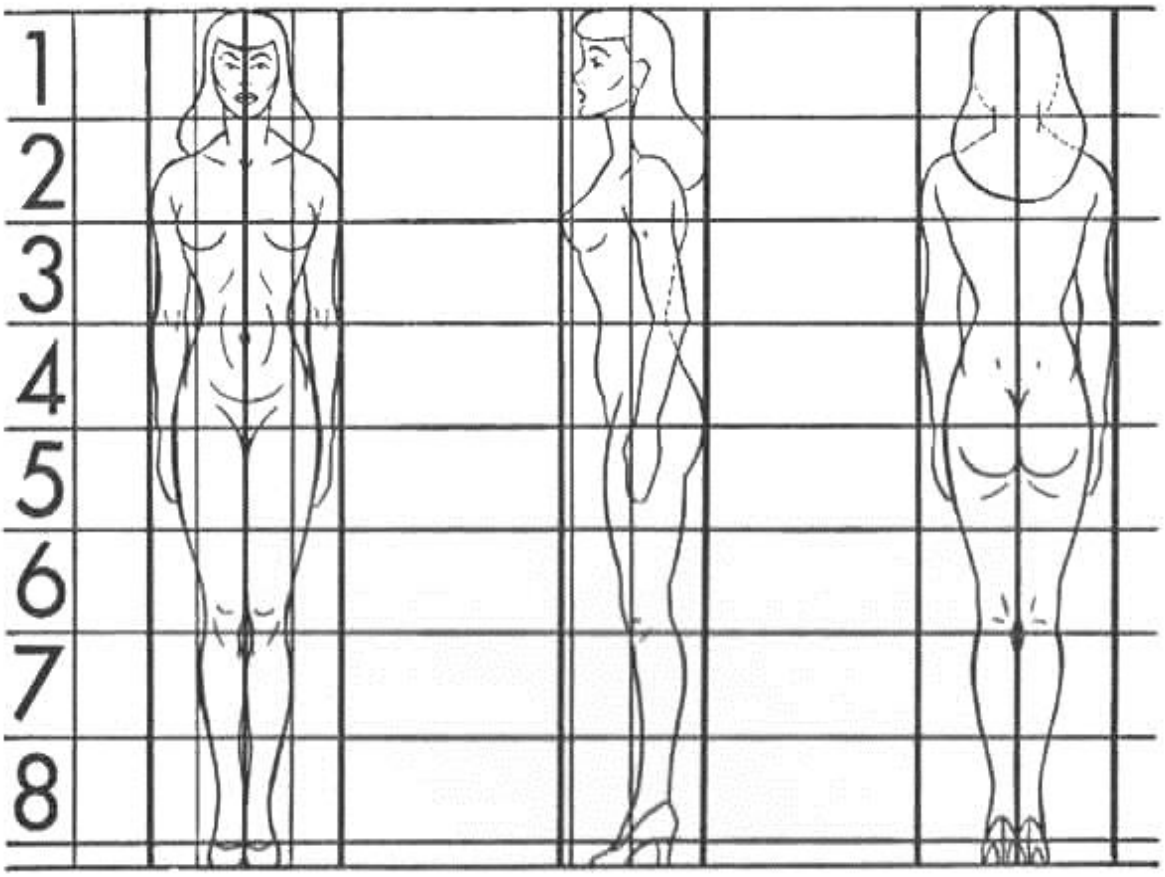
FUNDAMENTOS:

El ejercicio del Dibujo Humorístico requiere por parte del alumno unos conocimientos previos, sobre la teoría general del Dibujo Artístico, y una práctica de los mismos con resultados medianamente satisfactorios cuanto menos, que damos por sentado habrá adquirido con anterioridad y a cuyo estudio nos remitimos en caso contrario, por cuanto un tema de especialización no puede admitir la posible falta de preparación de sus seguidores y dedicar una parte importante de su contenido a remediar este fallo. Por dicho motivo se partirá del supuesto de que la base fundamental en que ha de edificarse el desarrollo del presente Curso tiene una existencia real adquirida con anterioridad, o en su defecto recurriendo a conseguir esta preparación técnica necesaria que exigimos, alternando los envios del presente Curso con los del Curso de DIBUJO ARTISTICO que también tiene CEAC.

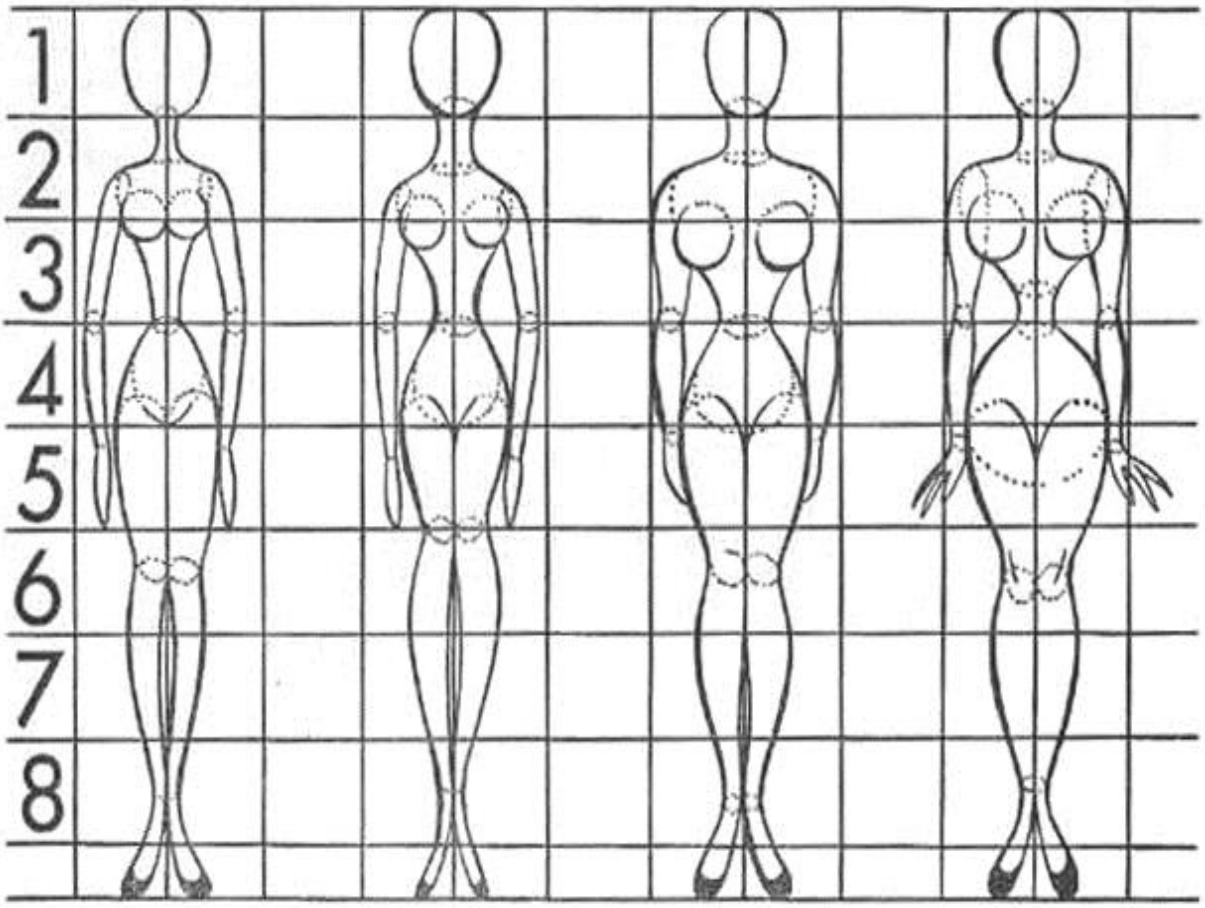
Se comprenderá que el hecho de que el alumno haya llegado a esta lección habiendo practicado con aprovechamiento el dibujo de la figura humana en todas sus manifestaciones —copia del natural mediante la presencia de un modelo vivo, copia de fotografía y realización de memoria de personajes estáticos y en movimiento.

desnudos y vestidos— constituye una necsidad de suma importancia. Y es que la caricatura no es otra cosa que la deformación de la figura normal, y como es lógico suponer tanto más fácil será efectuar el paso de un trazo normal a otro de distinta significación (humorístico), cuanto más se domine el primero. Realizar buenas ilustraciones humoristicas constituye apenas un divertido pasatiempo para el que conoce y sabe aplicar las reglas elementales que ordenan la teoría del Dibujo Artístico, y por el contrario, suele parecer un muro infranqueable para el que intenta traspasarla sin la debida preparación.

Se ha dicho que si para estilizar con acierto, naturalidad y gracia expresiva es necesario dominar la silueta natural —el dibujo «serio» como vulgarmente se le denomina—, la OBSERVACION constante de los personajes que la humanidad nos presenta en nuestro contacto con el medio ambiente dentro del cual vivimos y desarrollamos nuestras actividades, y la PRACTICA diaria de realizar sucesivos y rápidos apuntes del natural, tanto en lo que respecta al movimiento como a las expresiones y gestos que destaquen con suficiente vigor y que despierten nuestra atención, constituirán dos valiosísimos auxiliares que nos ayuden a encontrar el buen camino y que nos faciliten el éxito.



Figuras 154 a 156



Figu 157 a 160

DESNATURALIZACION DE LA SILUETA REAL

Sobre el canon clásico que los griegos nos legaron y que académicamente se sigue considerando como el que deja establecidas de un modo categórico las proporciones de la perfección anatómica, no obstante las innovaciones que la evolución del gusto han ido introduciendo en el sentido de lo que se considera como prototipo de la belleza humana, hemos dibujado en las figuras 154, 155 y 156 una mujer en tres posiciones distintas, vista de frente, de perfil y de espaldas.

Las tres figuras conservan la proporción de las conocidas ocho cabezas como estatura ideal. Es indudable que la realidad ofrece soluciones muy distintas y que será dificilísimo encontrar un modelo que se ajuste a las citadas medidas, pues salvo muy raras ocasiones la altura total de los seres humanos no se ajusta a la proporción apuntada en lo que respecta a la dimensión de su cabeza. Y de la misma manera que existen personas que por su estatura superan la indicada medida y otras muchas —las más— que no llegan a

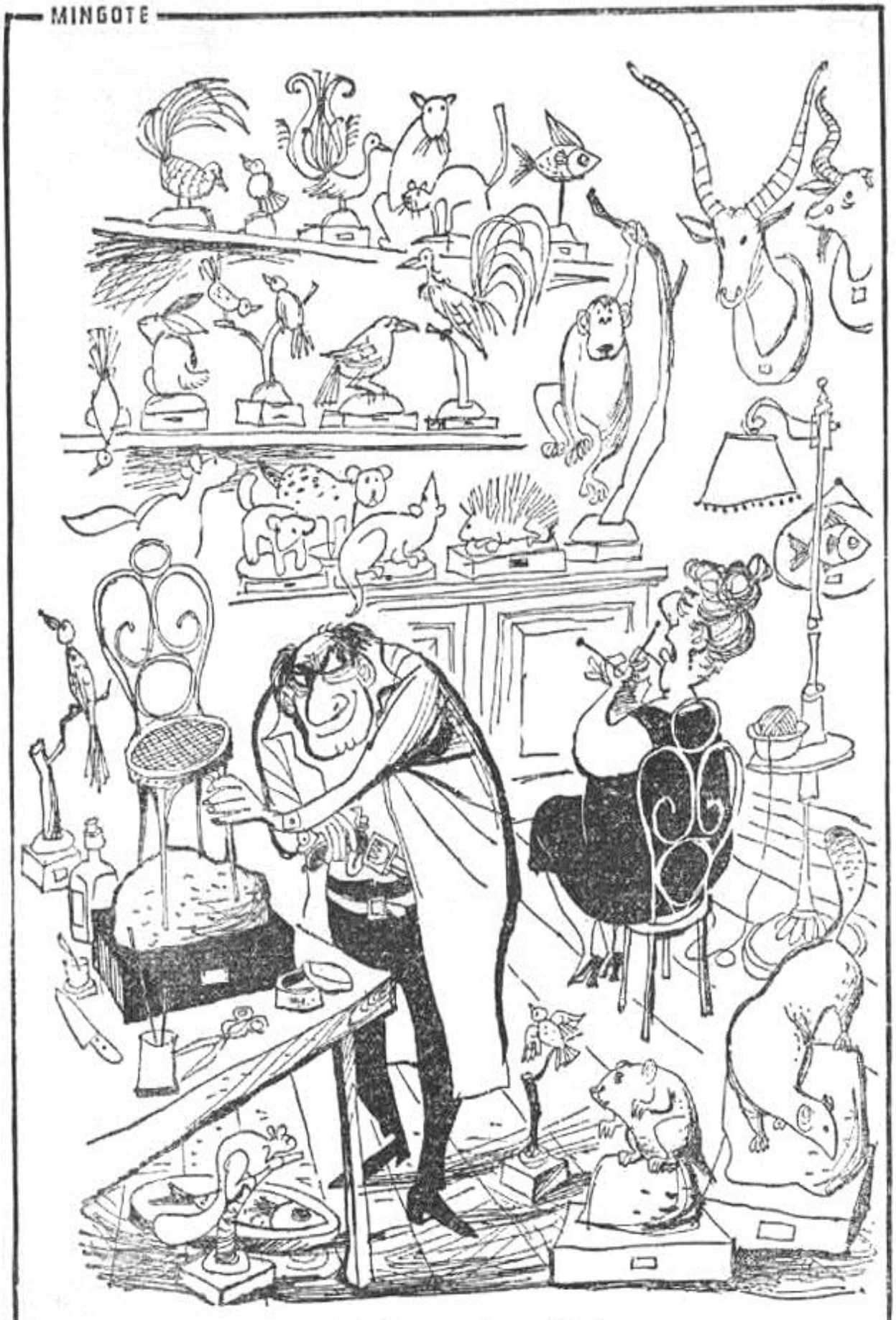
ella, encontramos igualmente una variada colección de excepciones en lo que se refiere al grosor del cuerpo y a la disposición de las extremidades en relación con el tronco. Precisamente en esta realidad es donde toma el punto de partida la desorbitación humorística al exagerar los contrastes de presentación, ofreciéndonos tipos originales cuya acusada personalidad no guarda el menor contacto con las célebres reglas de las proporciones estéticas según el patrón clásico mencionado.

Como puede verse en los aludidos ejemplos de las figuras 154, 155 y 156, una figura *idealmente perfecta* se divide en ocho partes iguales, equivalente cada una de ellas a la altura de la cabeza. El espacio que se ha añadido en la parte inferior corresponde al aumento de longitud que experimenta nuestro personaje debido al tacón de sus zapatos, que le elevarán sobre el suelo aproximadamente ocho o diez centímetros. Dividiendo el modelo en dos partes iguales por medio de una línea vertical (fig. 154), cada una de las que queden a derecha e izquierda de esta vertical deberá ser igual e inversamente simétrica a su compañera. La anchura de los hombros equivaldrá con exactitud a dos unidades de la medida base, mientras que el grueso máximo de la misma figura vista de perfil (figura 155), que estará constituido por la distancia que va desde la espalda hasta la punta del pecho, no pasará de uno y medio, longitud que también se tomará como valor expresivo del ancho de las caderas y de la amplitud de la caja torácica, siendo la cintura ligeramente inferior al equivalente de una cabeza.

La deformación de estas medidas no se halla sujeta a norma alguna, dependiendo su resolución del particular punto de vista del dibujante, el cual creará sus personajes alterando las proporciones de cada una de las partes que integran el cuerpo humano de acuerdo con la inspiración del momento. Lo que resulta indudable es que cuanto más se acentúe esta desproporción exagerando la silueta, cuanto más se aparte el resultado obtenido de la realidad, más probabilidades tendrá de conseguir un dibujo de honda significación humorística.

Nuestros abuelos concebían la caricatura y el dibujo de humor a base de situar enormes cabezas sobre cuerpos de enano. Los más audaces de la época se aventuraban a exagerar los rasgos de la nariz, de la barbilla, de los ojos o del bigote, pero, en conjunto, el dibujo cómico que era tristemente serio y a una humanidad que característico de los maestros de entonces, que eran Pons, Cilla, «Mecachís» y algún otro de menos popularidad, dando lugar a un dibujo cómico que era tristemente serio y a una humanidad que contemplada a distancia, más que predisponer a la sonrisa nos resulta desagradable. En la actualidad, el último recurso al cual acudiría un dibujante para deshumanizar sus personajes sería este inocente pasatiempo de tan escasa originalidad como de tan poca chispa expresiva, que consiste en confiar la gracia del dibujo a una gran cabezota colocada encima de un cuerpecillo insignificante. La

MINGOTE



—¿Qué bicho vas a disecar ahora?

Figura 161

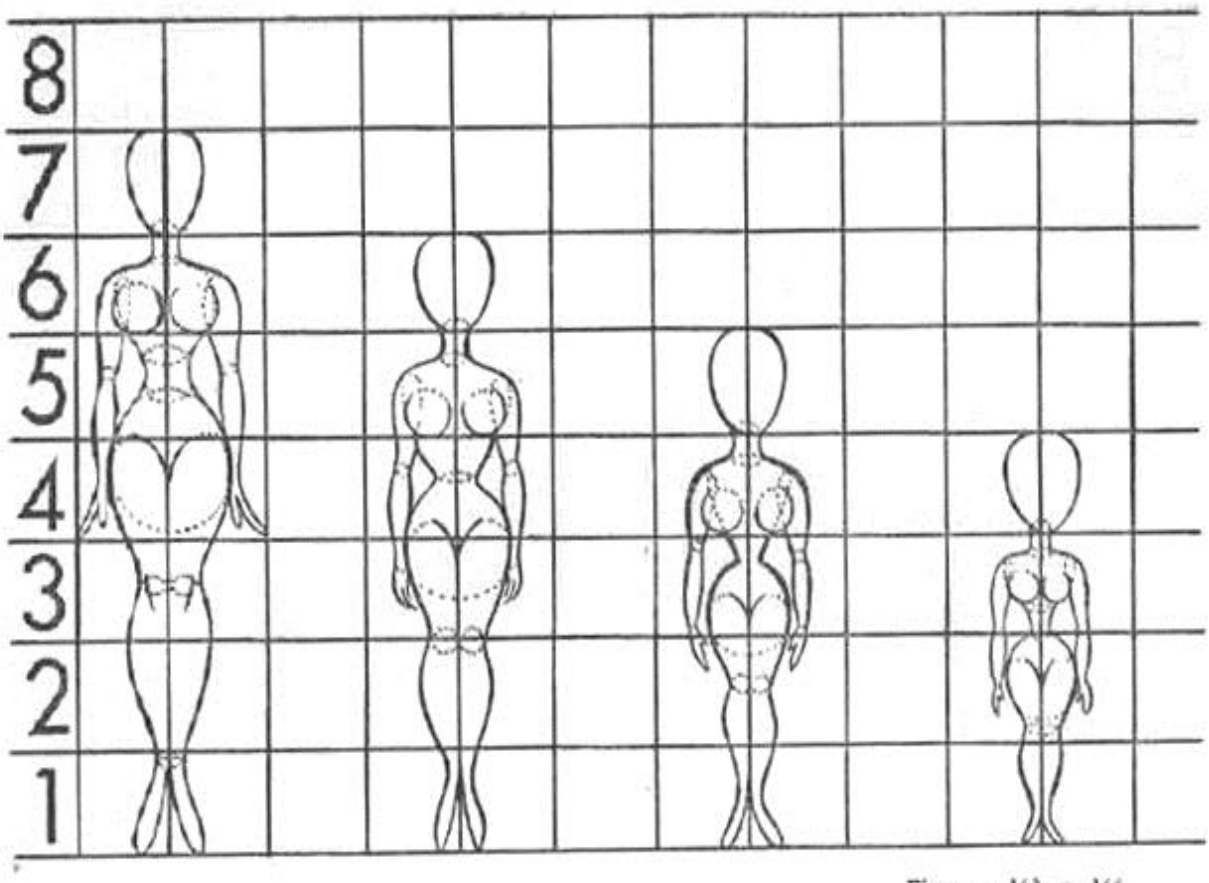
(De "Don José")

exageración de la línea ha de ser general y afectar por entero a toda la figura e incluso al fondo del dibujo —el escenario— y asimismo debe guardar entre sí una relación de armoniosa desproporción que muy difícilmente conseguirá utilizando el procedimiento antes citado. Como ejemplo de excelente visión humorística de corte limpio y moderno, podemos presentar cualquiera de los monigotes debidos a la ágil pluma del conocido dibujante Mingote (fig. 161).

Puede verse en el grupo de figuras que llevan los números 157 a 160 cómo puede efectuarse un primer tanteo de estilización sin necesidad de comenzar a encoger o estirar los personajes, produciendo tipos de gigantes o de enano que suelen ser el recurso más fácil y menos aconsejable que utilizan la mayoría de los dibujantes en sus primeros pasos dentro del campo humorístico. En el ejemplo que señalamos con el número 157, se han reducido todas las medidas que forman la silueta, dando origen a un tipo de mujer delgada de las que viven pendientes del jugo de naranja y de la lechuga para conservar la esbeltez de la línea que ponen de moda los modistos, representante femenino que en la figura 158, sin perder las características que acabamos de citar, se idealiza alargando las piernas al mismo tiempo que se disminuye el volumen de los pies, engrosando a continuación las caderas aunque ello parece ser que obliga igualmente a aumentar la circunferencia de la cintura, y separando también los senos de manera que se amplíe la anchura de los hombros. La exageración de las curvas que moldean la silueta que estamos estudiando pueden llevarnos a conseguir el modelo de la mujer que, en el momento presente, goza de singular predilección tanto en la vida real como en el cine, así como en las diversas manifestaciones artísticas, sobre todo las debidas a la pluma y lápiz de los dibujantes atentos a captar la actualidad más valiosa (figura 60), característica que se advierte con más acentuada interpretación en dibujos italianos, franceses y españoles, es decir, eminentemente latinos. Pantorrillas bien dibujadas y rectas, caderas bien pronunciadas, cintura reducida a la mínima expresión y pecho opulento. La figura 159 indica un tipo intermedio entre las dos últimas concepciones citadas.

Hasta ahora hemos considerado el aumento o disminución de peso, lo que redundaría en una mayor o menor estilización de la silueta que estamos describiendo, sin variar la estatura de la figura que en todo momento ha conservado una misma longitud. En la serie de dibujos que llevan los números 163, 164, 165 y 166 se intenta alterar dichas proporciones introduciendo un nuevo factor que varía el de la altura. Vemos, pues, cómo sin apenas cambiar la silueta escogida —que no es otra que la de la figura 160— se dibujan cuatro tipos femeninos que presentan distinta altura, correspondiente a siete, seis, cinco y cuatro cabezas.

Aunque en el dibujo humorístico toda licencia de representación gráfica se halla permitida y ningún freno puede oponerse a la libre imaginación del artista, y a la libre interpretación creadora, el

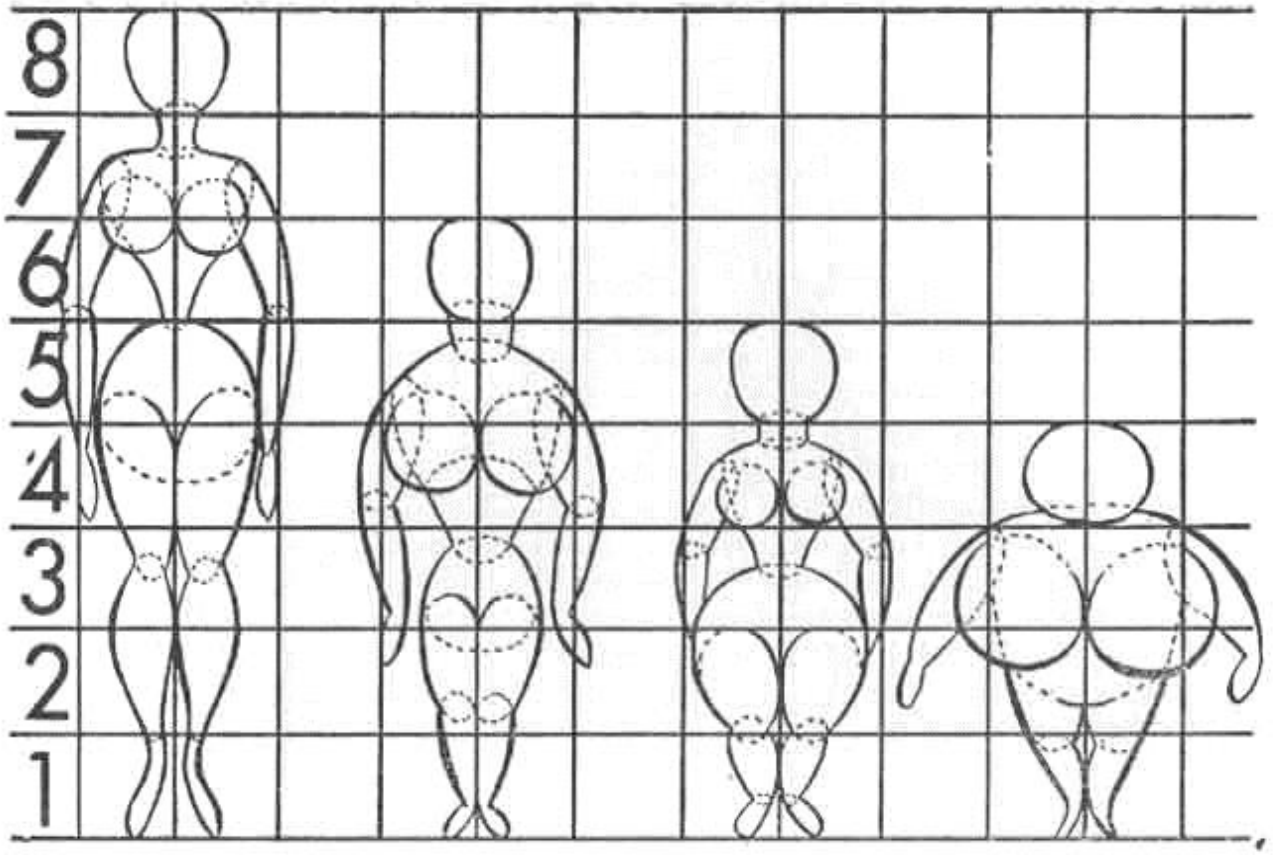


Figuras 163 a 166

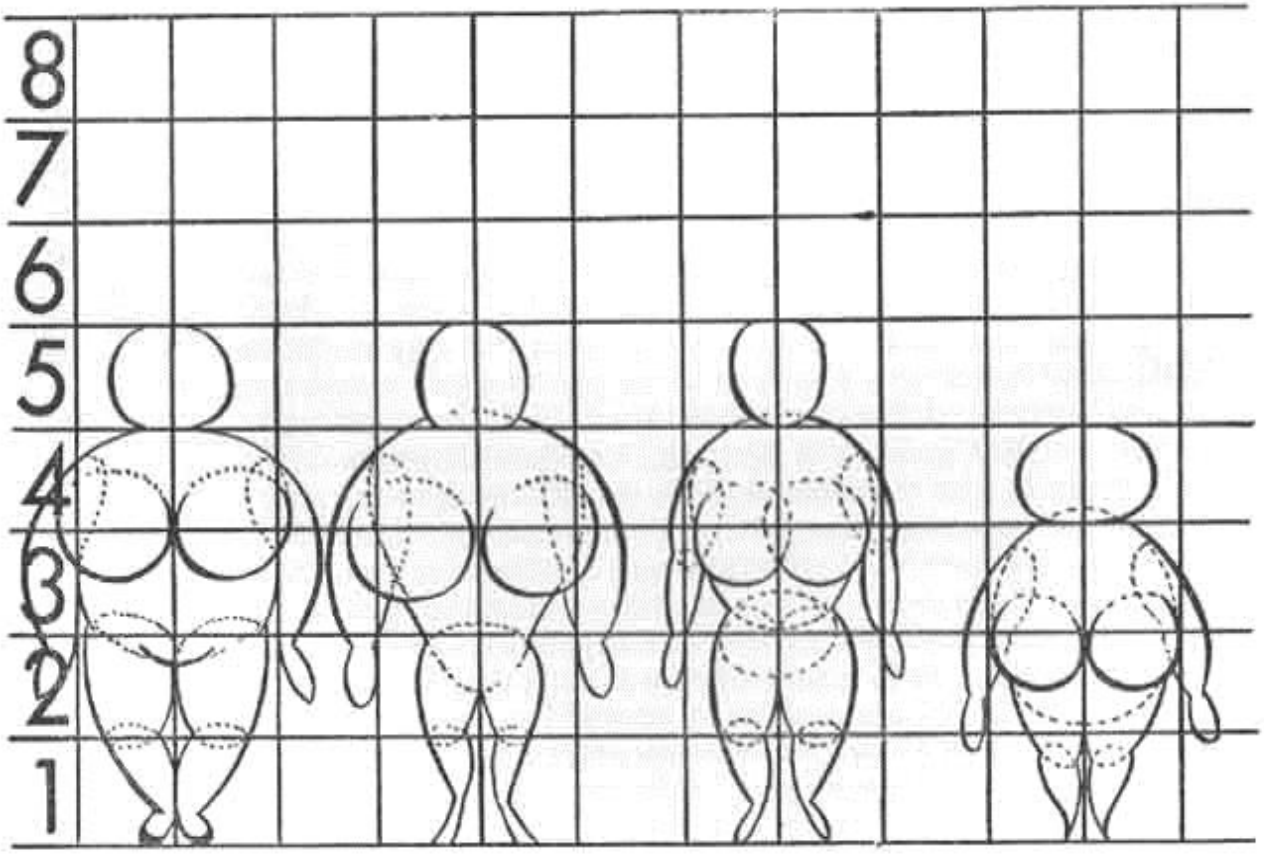
sentido de la armonía y del ritmo que en ningún caso deberá ser olvidado, nos indicará que la figura 166 representa una figura cuya desproporción entre cabeza y cuerpo comienza a ser poco agradable y simpática de presencia, y que por consiguiente si se intentase disminuir todavía un poco más el número de unidades comprendidas en la totalidad de la figura, el resultado sería sin lugar a dudas un monigote cabezudo y sin gracia expresiva, cosa que conviene evitar siempre.

Insistir demasiado en este truco ingenuo que hoy día no es capaz de arrancar una sonrisa ni a un párvulo, puede llevarnos además a prestar al dibujo un sabor de realización antigua que no creemos beneficie en nada al dibujante. Conviene no perder de vista el hecho de que el dibujante debe marchar siempre en cabeza de cualquier corriente innovadora que aparezca en primer plano, y que los recursos que se utilizaban hace sesenta años y que constituían las delicias de nuestros abuelos, no son admisibles en la época de la desintegración del átomo y la estreptomicina.

Por lo tanto, en lo que respecta a la altura de los personajes que se creen, tendrá que partirse de un mínimo de cuatro cabezas o espacios, que en la práctica corresponderá aproximadamente a la mitad de una estatua normal.



Figuras 167 a 170



Figuras 171 a 174

El proceso de adelgazar a una figura que se inició en el ejemplo de la figura 157, relativamente poco utilizado en el dibujo humorístico, lo dejamos insinuado en la aludida figura, dejando al criterio del alumno la acentuación de estos rasgos, si lo juzga necesario. Por el contrario, un recurso que se emplea bastante es el de realizar tipos exageradamente gordos, sobre todo cuanto se desea crear personajes que representen esa edad incierta en que la mujer ya ha dejado de constituir un motivo de atracción física para el hombre, protagonizando seres pintarescos y de adecuada personalidad, como suelen ser comadres de barrio, señoras casadas y con abundante prole, suegras, solteronas «ajamonadas», viudas, cuarentonas, etc.

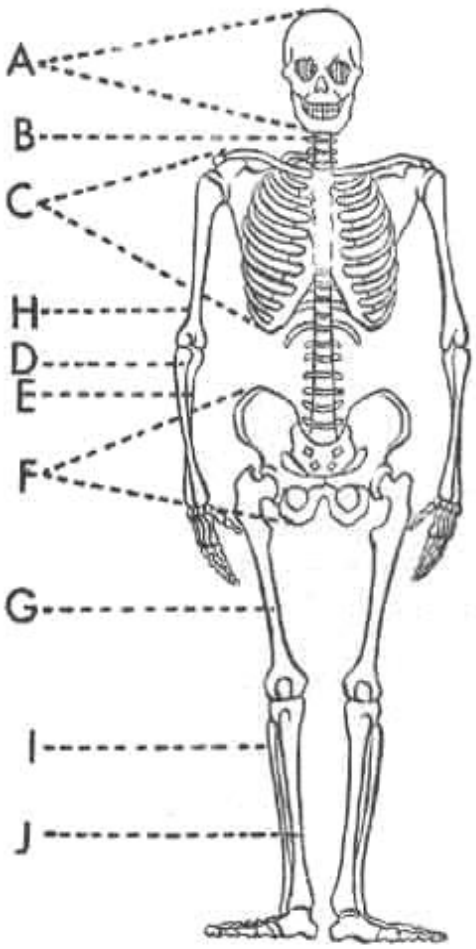
Si a la figura 160, punto de referencia varias veces citado, le añadimos unos cuantos kilos de carne (fig. 167), no obstante la gordura pronunciada que adopte, su estatura le salvará de caer dentro del grupo que estamos comentando, convirtiéndose en un tipo femenino de película del Oeste, jugoso y rollizo, protagonizando un tipo de mujer que en los años treinta popularizó la en su tiempo famosa Mae West, y que en el campo del dibujo humorístico tuvo su exponente en aquella muñeca que se llamaba Betty Boop.

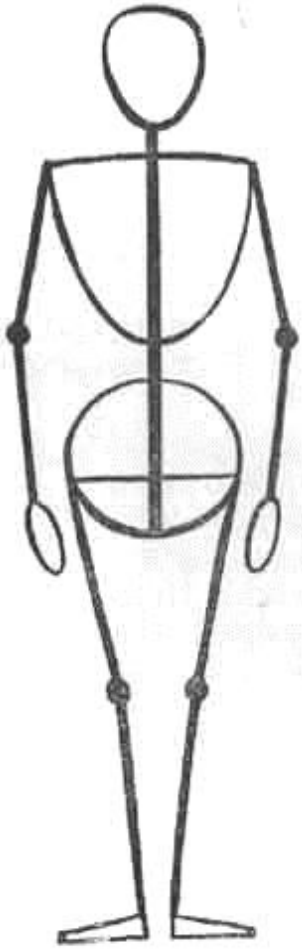
Como el sentimiento que en el lector se desea despertar no es precisamente el de una mujer castiza y opulenta de curvas, deberemos tener en cuenta que, para expresar la gordura, no bastará con engrosar las líneas determinantes de la silueta femenina, sino que al mismo tiempo y de un modo progresivo habrá que ir reduciendo el número de cabezas correspondientes a su altura total. En las figuras 168 a 174, ambas inclusive, se presentan varios modelos representativos, en los cuales se ha hecho jugar la desproporción de amplitud de caderas, pantorrillas y busto, al mismo tiempo que se aplicaban alturas de cuatro y cinco cabezas, que son las que más corrientemente suelen utilizarse para realizar estos tipos.

ESTILIZACION DEL ESQUELETO HUMANO

Debemos considerar a la figura humana como el principio y el fin de la representación artística, y partiendo de este supuesto habrá que llegar a la consecuencia de que, para que el dibujante se halle en condiciones de representarla con fidelidad, deberá poseer un conocimiento profundo de aquellas partes que estando ocultas bajo la piel, huesos y músculos principialmente son las que determinan su forma, y cuya acertada disposición anatómica dará lugar a que la representación superficial sea real y exacta.

Aunque en el dibujo de humor no es necesario aplicar estos conocimientos de un modo minucioso, por cuanto la desproporción de las partes que componen la figura constituye su principal carac-





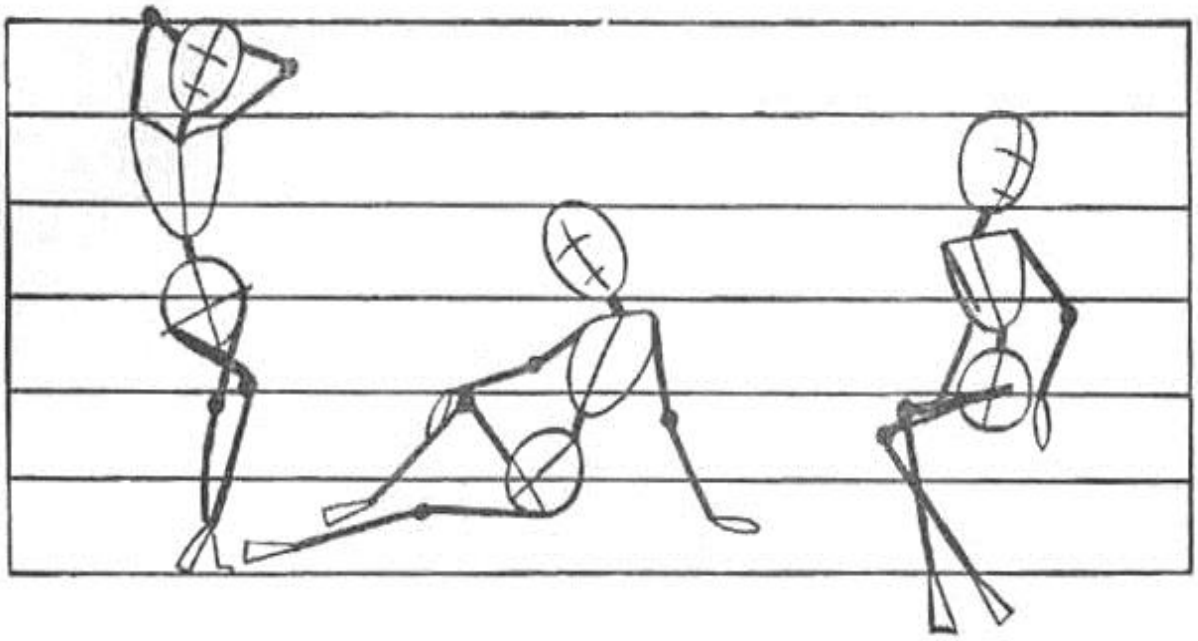
175 y 176
Figuras

terística, es conveniente efectuar un pequeño repaso a lo que se conoce con el nombre de estructura ósea (esqueleto), a fin de poder pasar con mayor facilidad del armazón anatómico a la construcción esquematizada del mismo que pueda emplearse como base de su desarrollo ulterior, en donde intervenga ya, y de un modo personal, la propia visión del dibujante.

Un ligero y superficial repaso al conocimiento del esqueleto humano viene compendiado en la figura 175, cuyas letras corresponden a las siguientes partes anatómicas.

A, cráneo.
B, vértebras cervicales, comienzo de la columna vertebral.
C, caja torácica o tórax, constituida por las costillas, clavículas, omóplatos y esternón.
H, húmero.
D, radio.
E, cúbito.
F, pelvis.
G, fémur.
I, tibia.
J, peroné.

Este conjunto puede sintetizarse de acuerdo con el dibujo que ofrecemos en la figura 176. Un ovoide situado en la parte superior representa el CRANEO; del centro de la base craneana nace unas línea gruesa que hace las veces de COLUMNA VERTEBRAL, cuya disposición —según veremos más adelante— muy rara vez adopta la dirección de una línea recta, siguiendo por lo general con una curva más o menos acentuada, al movimiento de la caja torácica con respecto a la pelvis. Esta supuesta columna vertebral comienza con un medio óvalo que esquemativa el TORAX, y se remata con un pequeño círculo de trazo irregular que corresponde a la PELVIS. Entre ambas masas queda un espacio libre que facilita la distorsión de movimiento de los personajes.



Figuras 177 a 179

Las extremidades se resuelven por trazos que llevan un juego de rótulas situado aproximadamente en un punto medio. Los brazos arrancan de los puntos extremos de la caja torácica, mientras las piernas nacen a cada lado del primer tercio inferior de la pelvis. Las manos y pies tienen juego propio igualmente, y se sintetizan tan como aparece en la aludida figura.

Siempre que vaya a dibujarse una figura, cualquiera que sea su posición, será conveniente empezar planteando en el primitivo esbozo o tanteo de formas esta estructura ósea esquematizada, lo cual facilitará de un modo extraordinario la posterior construcción anatómica.

ESTUDIEMOS ALGUNOS EJEMPLOS CONCRETOS

La FIGURA 177 se halla situada en posición frontal, tiene situados los brazos siguiendo la dirección del cielo y recoge las manos por detrás de la cabeza. Obsérvese cómo los hombros suben, para ayudar el escorzo. La pierna derecha representa que se apoya en el suelo con la punta del pie; su rodilla se halla doblada en un ángulo ligeramente superior a los 90°. La pierna izquierda, por el contrario, se mantiene rígida.

FIGURA 178. — El modelo está sentado en una superficie plana. La pierna izquierda sigue la dirección del suelo y apenas tiene movimiento, mientras que la derecha aparece doblada, recogiendo el pie, y sirviendo de punto de apoyo a la mano derecha. La mano izquierda se abre en ángulo para equilibrar la postura y situar el punto de gravedad de la figura dentro del área que ocupa. La cabeza se inclina hacia delante.

FIGURA 179. — El personaje se ha sentado en una silla (no dibujada) y cruza una pierna encima de la otra. Fíjese en la línea ondulada que representa el ritmo de la columna vertebral.

FIGURA 180. — El modelo adopta la actitud de estar subiendo por una escalera. La pierna derecha está doblada y apoya el pie en el escalón correspondiente. La izquierda se conserva rígida e inicia el movimiento de ascenso.

FIGURA 181. — Aquí está sentado en postura indolente, perezosa, recargando todo el peso del cuerpo sobre el respando del sillón. La pelvis se sitúa en posición de tres cuartos, la pierna derecha aparece doblada poco violentamente sobre sí misma y se apoya en el asiento, mientras que la izquierda pasa por encima, utiliza el canto de la butaca para situar el nacimiento de la pantorrilla y coloca el pie en el suelo, manteniendo la dirección de la línea vertebral.

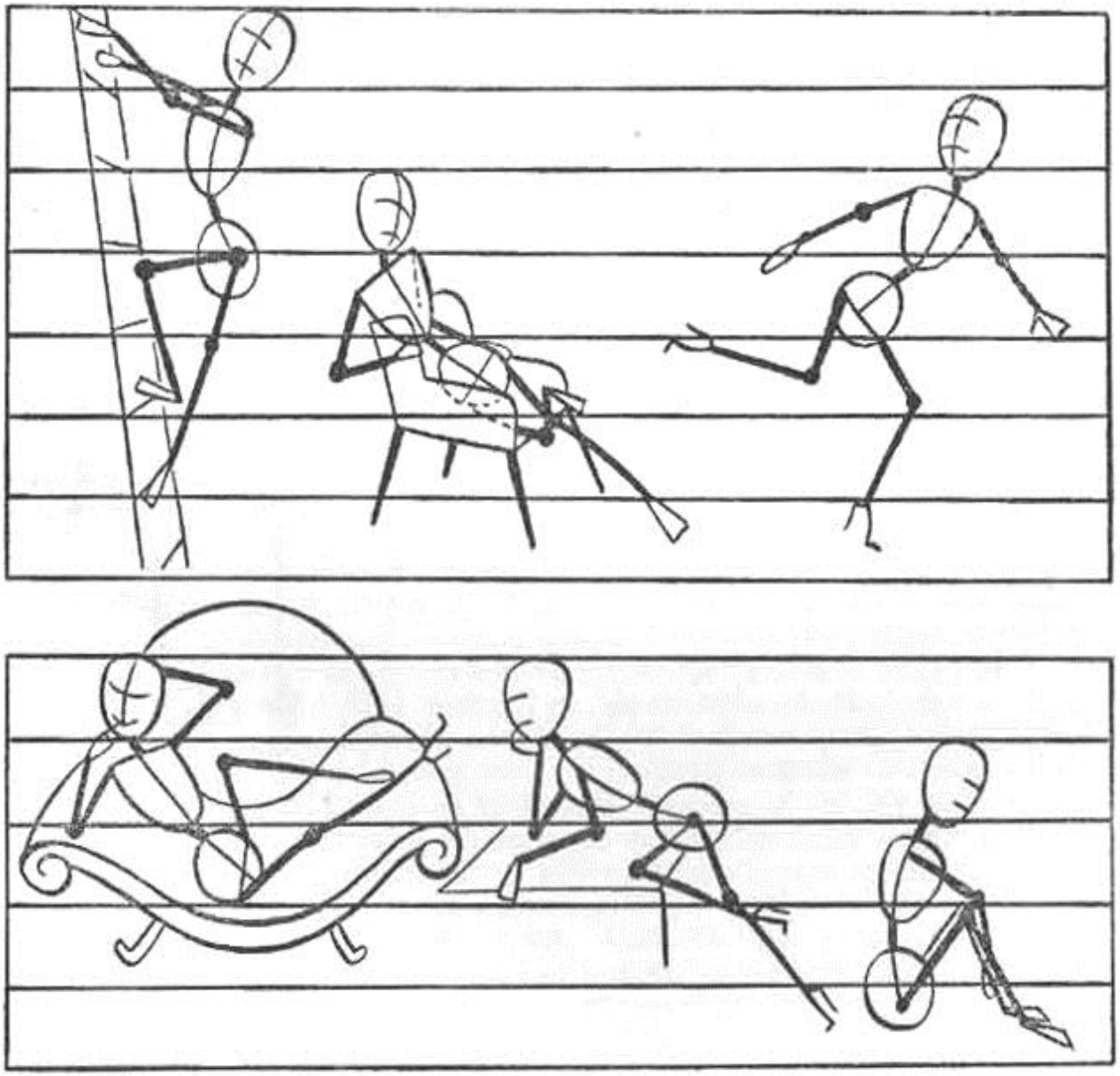


FIGURA 182. — El personaje se halla corriendo.

FIGURA 183. — Ahora descansa en un sofá.

FIGURA 184. — Gatea o trepa por un desnivel (en este caso una mesita de pequeña altura).

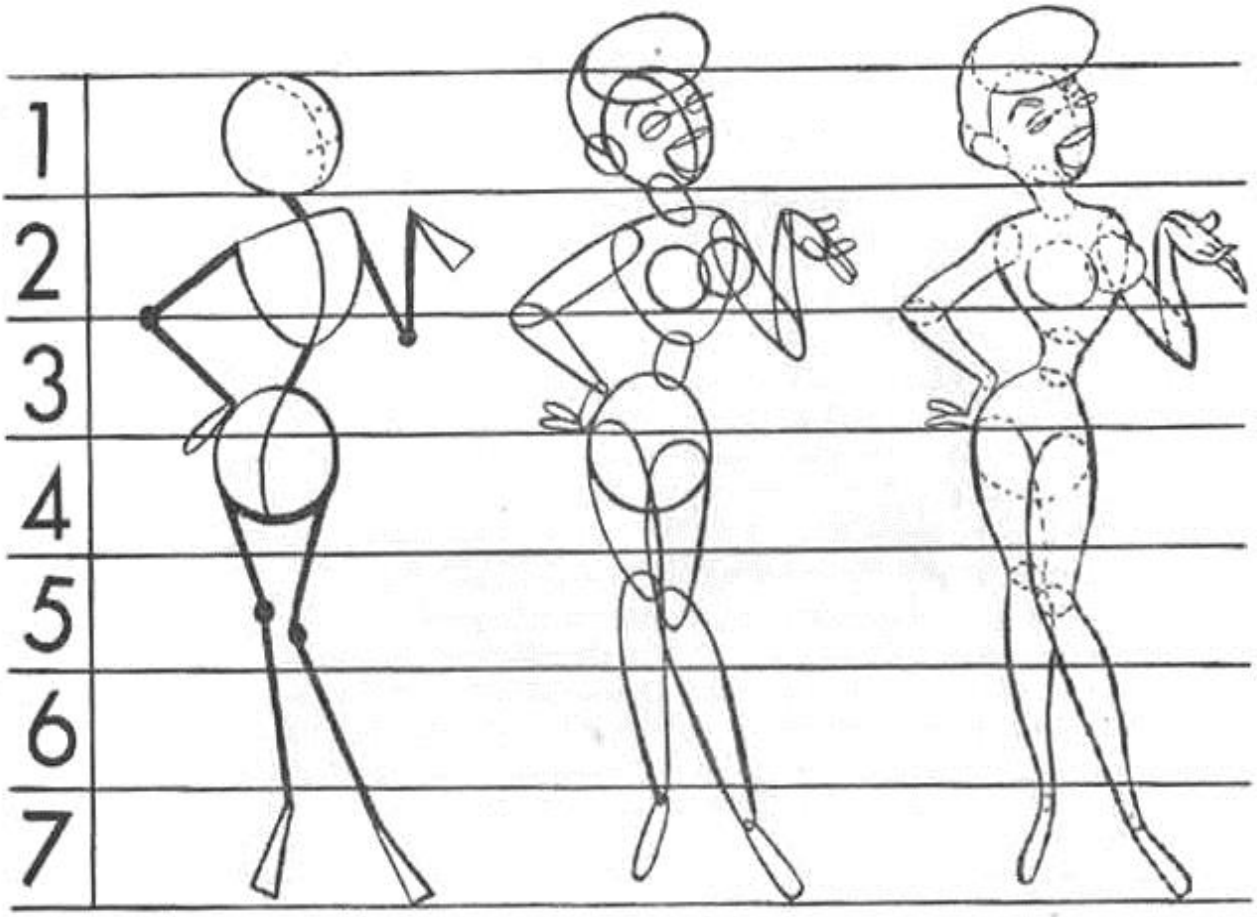
FIGURA 185. — Está sentado en el suelo, con las piernas dobladas, la espalda arqueada y los codos apoyados en las rodillas.

CONSTRUCCION DEL VOLUMEN EN UNA FIGURA, PARTIENDO DE SU ESTRUCTURA OSEA

Para facilitar el proceso de desarrollo de cualquier figura, lo más aconsejable para el alumno será comenzar dibujando un bosquejo primitivo que constituya una especie de embrión del personaje definitivo, dándole a la estructura ósea simplificada que hemos estudiado en el tema anterior como fundamental para el conocimiento y representación de la figura humana, la pose o postura más conveniente para que sepa expresar desde un primer momento la actitud que deseamos imprimir al modelo. Sobre este esquema (figura 186) se procederá a modelar el volumen de nuestro protagonista en un primer esbozo de formas que, en la figura 187, adopta la que en términos artísticos se denomina «tanteo geométrico de masa», consistente en dividir el cuerpo en varias unidades independientes ensambladas entre sí, superpuestas en aquellos puntos en que se presenta un juego o engranaje anatómico (muñeca, codo, axilas, ingle, rodillas, tobillos, cuello y cintura).

Por medio de la goma de borrar se rebajarán de tono los trazos a lápiz hasta que sólo constituyan una guía, sobre la que comenzará a construirse la silueta definitiva de la figura sin ropaje alguno, es decir, la representación anatómica de nuestro personaje (figura 188). En los sucesivos ejemplos de las figuras 189, 190 y 191 se presenta el modo de vestirlo adecuadamente, simplificando la línea del traje primero, añadiendo después los detalles que pueden ayudar a dar realidad al dibujo, como pueden ser arrugas, pliegues y accesorios de la indumentaria, y finalmente procediendo a dar los últimos toques, que en la figura 191 han consistido en dar color a la falda y calidad de distinta urdimbre a los tejidos que componen el jersey y el chal, terminando al mismo tiempo de dar una forma más definida al gorrito y los zapatos.

La tarea más delicada y difícil de realizar es la del tanteo de masas, tanto por lo que significa en cuanto a prestar la forma definitiva que la carne dé a la figura, como de su resolución depende el estilo o visión particular que de sus personajes posea el dibujante o, si la idea resolutiva acertada puede originar un muñeco agradable y simpático que el público aprecie y celebre en lo que

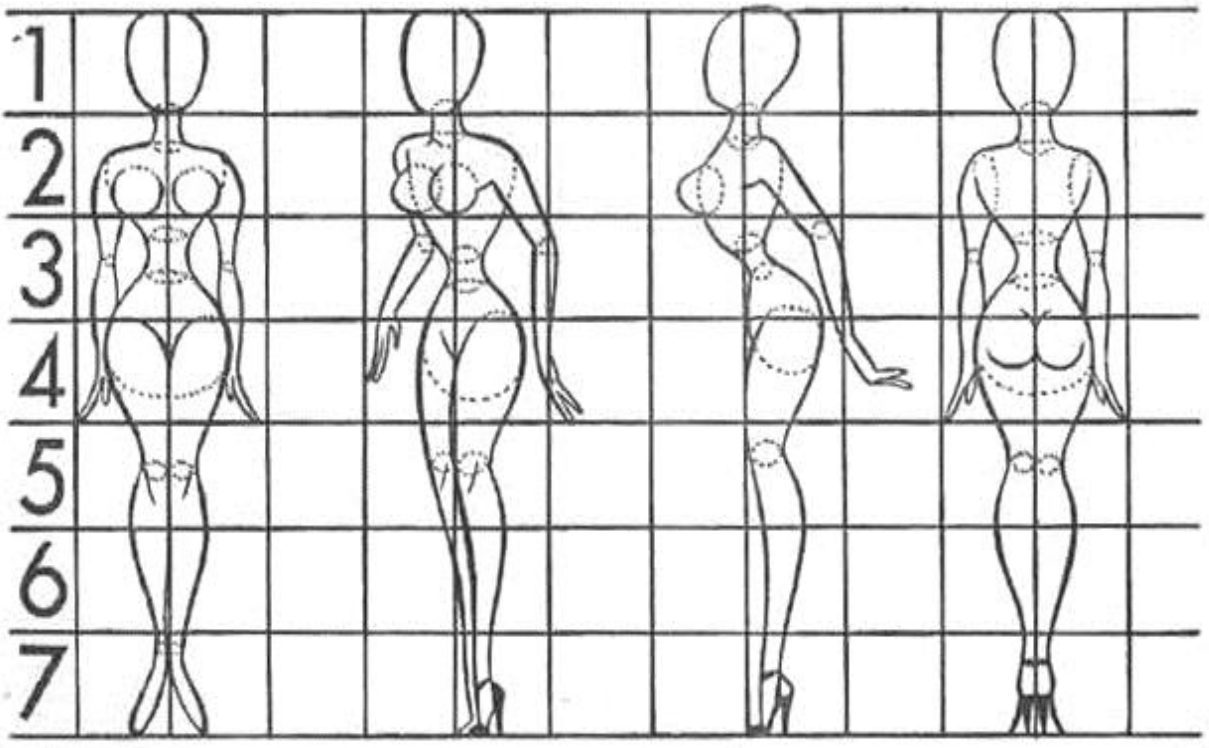


Figuras 186 a 191

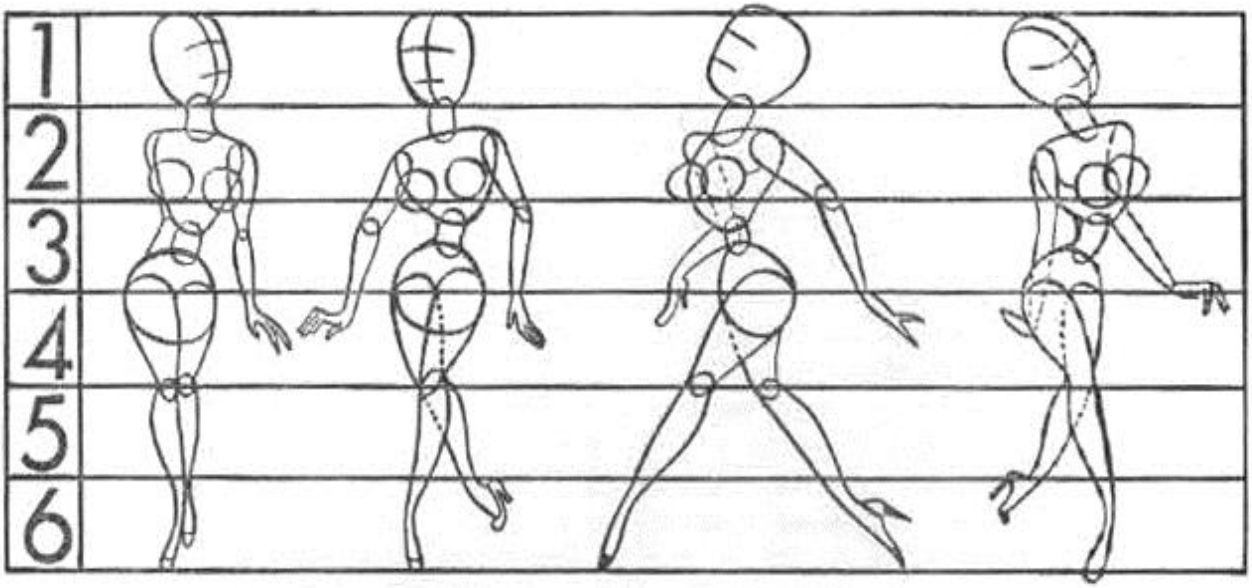
vale, mientras que por el contrario, si falla en su línea temperamental constructiva, lo más probable será que de su lápiz salga solamente un mamarracho. Por este motivo será conveniente que el alumno se acostumbre a practicar estos ejercicios en cualquier hora y en cualquier ocasión, aprovechando todos los momentos que tenga libres para ir adquiriendo soltura de trazo en el planteo y resolución de personajes humanos, y lograr que los mismos tengan no solamente calor de vida, sino que además presenten una línea rítmica de armoniosa presentación.

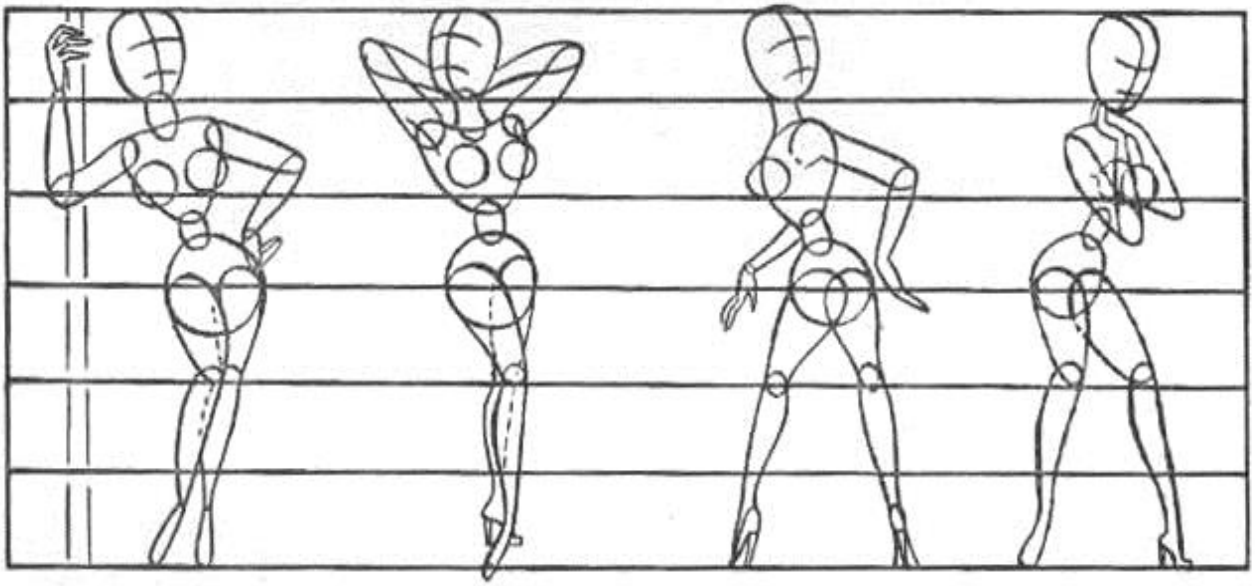
Cierto que el dibujo humorístico actual en muchos casos suprime este carácter de ritmo expresivo y tiende cada vez más a parecerse, en muchos aspectos, a representaciones más de acuerdo con la cultura de las cavernas. Pero lo que quizás el alumno ignore es que para llegar a dibujar estas figuras humanas rudimentarias que no tienen el menor punto de contacto con la realidad anatómica, hay que tener un don especial, un «ángel» que sólo en contadísimos casos puede caer llovido del cielo por la divina gracia de la inspiración, y que en la mayoría de las veces supone un rudo y constante entrenamiento de la realidad artística, de cuyas reglas básicas sólo podrá separarse con posibilidad de éxito aquel que primeramente haya logrado dominarlas.

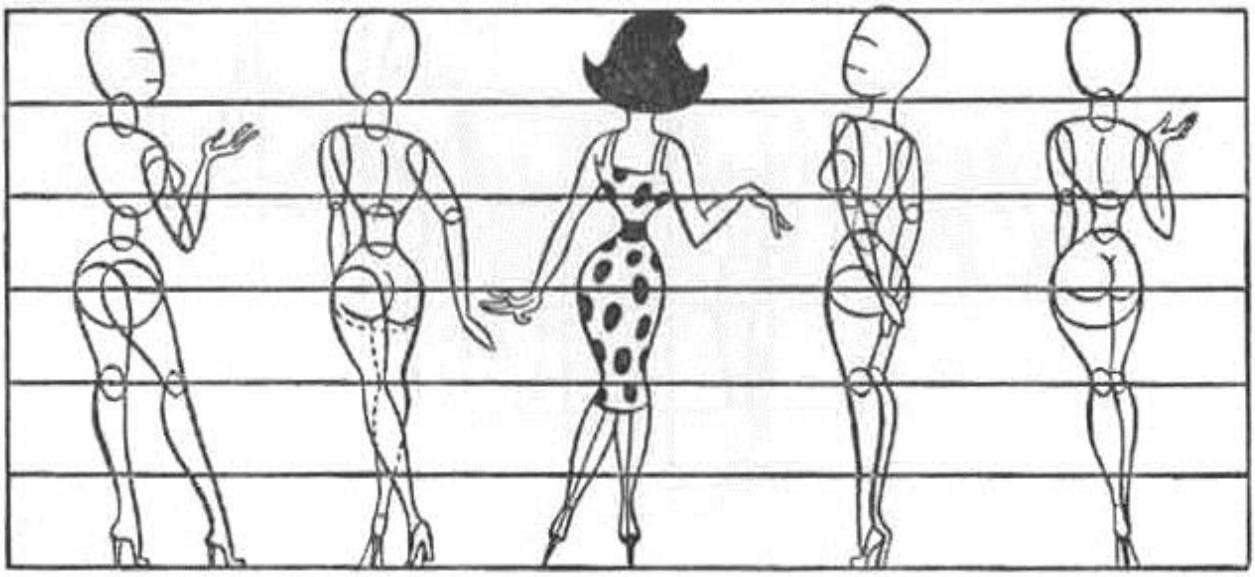
Por lo tanto, volvamos a insistir en la necesidad del estudio de estos bocetos de volumen de masas como práctica imprescindible para su desenvolvimiento profesional. Las figuras 192 a 195 presentan a un mismo modelo en cuatro posiciones distintas, visto de frente, de tres cuartos, de perfil y de espaldas, conservando



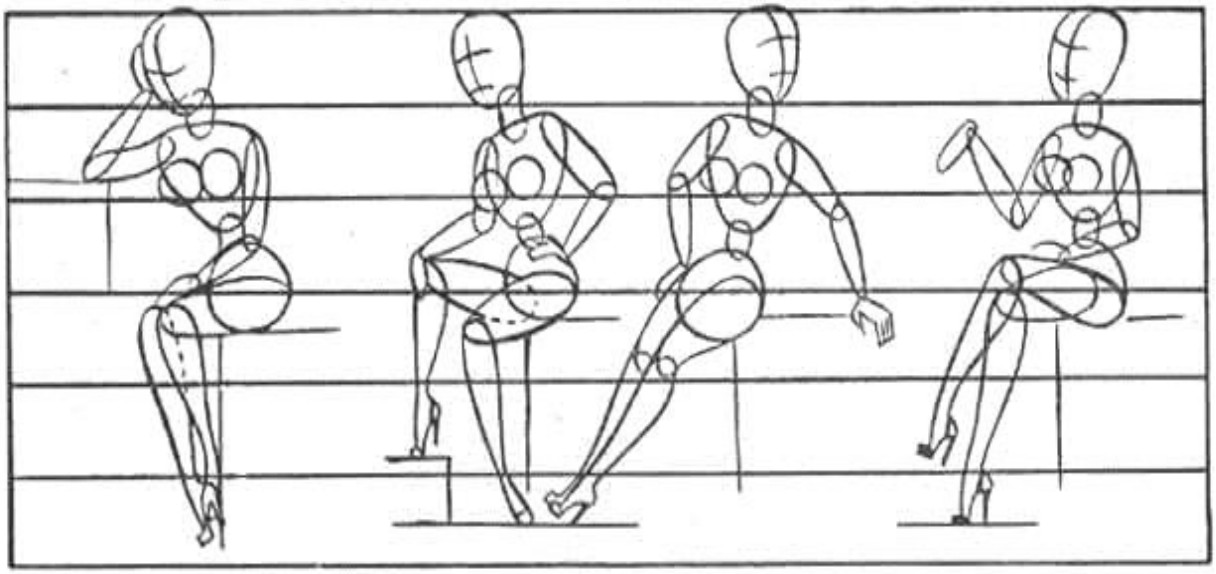
Figuras 192 a 195

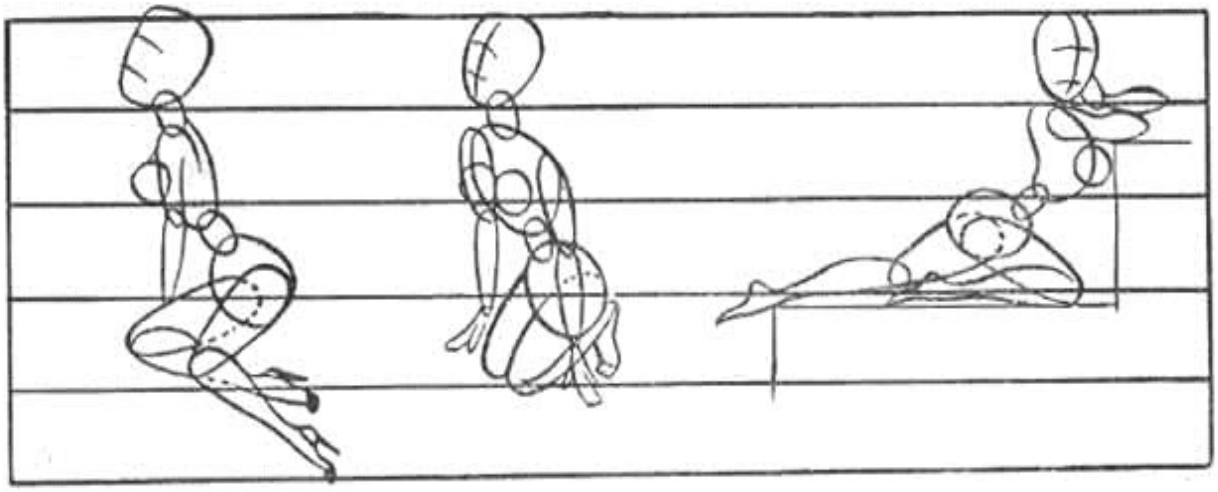






Figuras 196 a 208





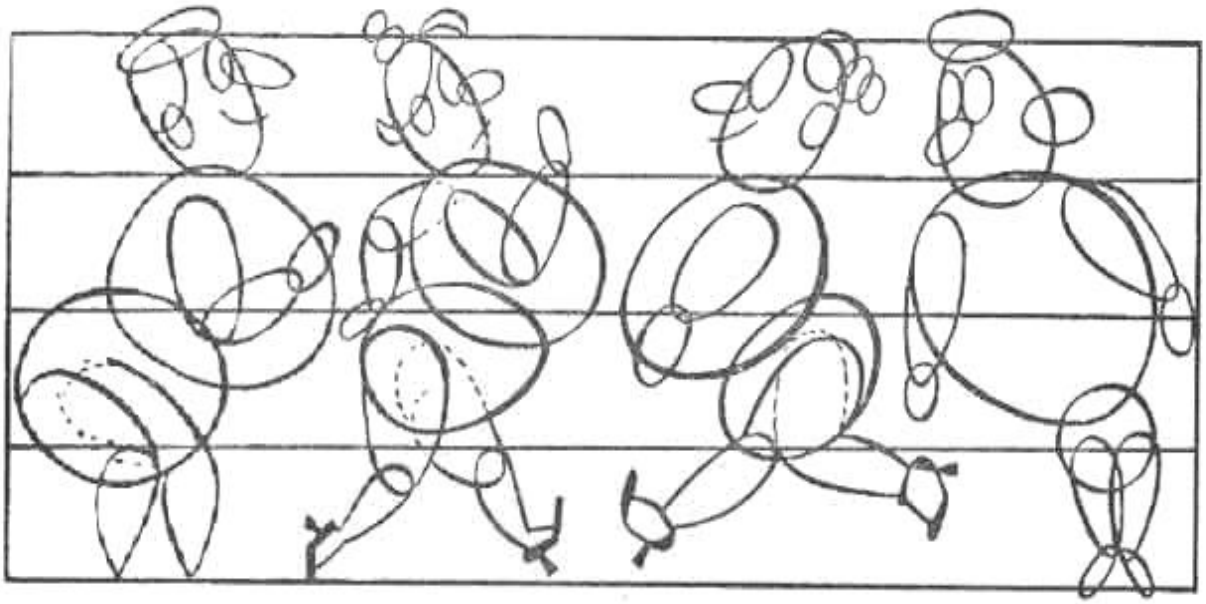
Figuras 209 a 219

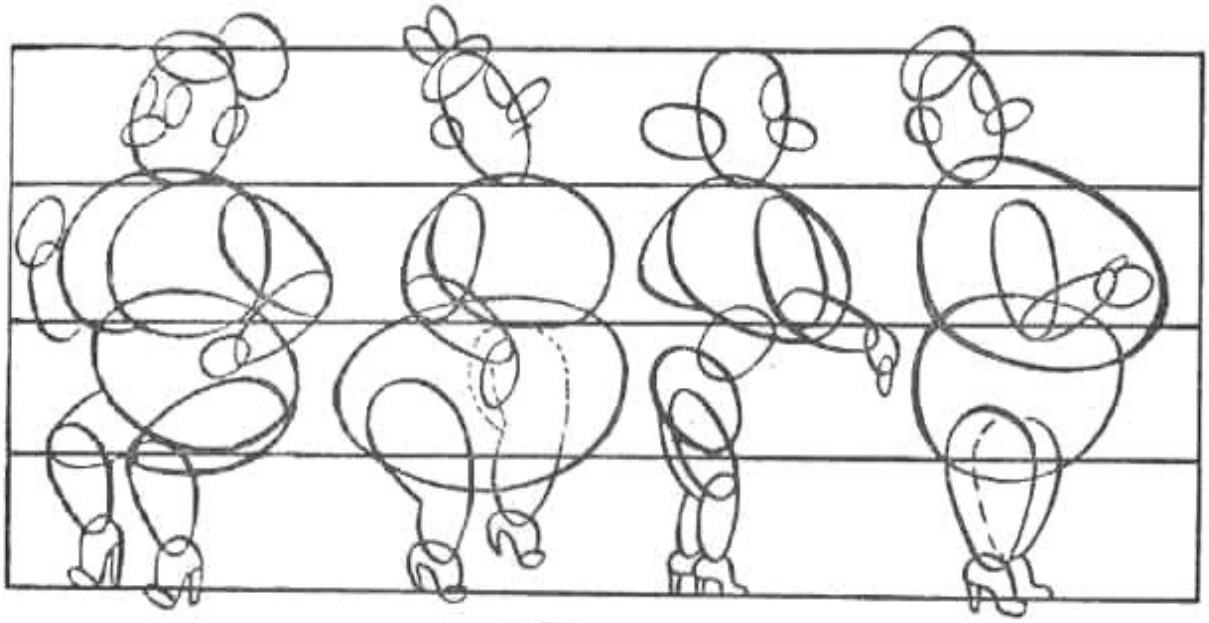
como unidad de medida la de siete cabezas, que en dibujos de ciertas dimensiones es la que suele utilizarse. En cambio, cuando se trata de ilustraciones de menor tamaño se acostumbra a adoptar la de seis cabezas, tal como aparece en las figuras 196 a 219, ambas inclusive, que ofrecen varias soluciones de mujeres en diversas actitudes y movimientos.

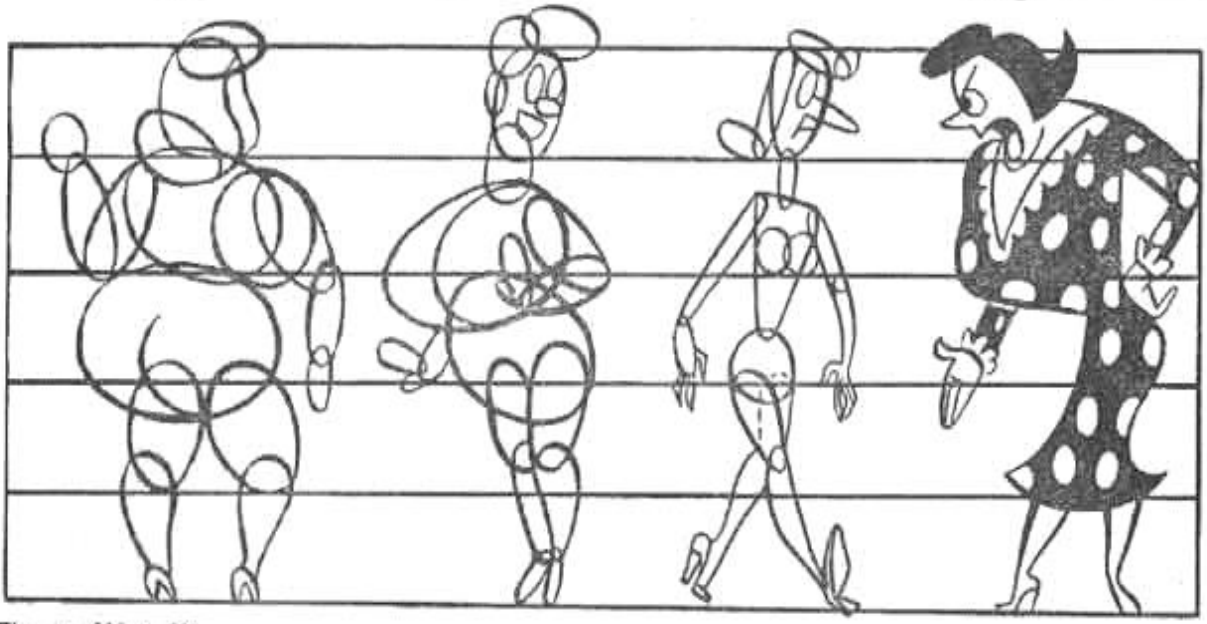
Ni que decir tiene que lo que se ha de intentar ahora por medio de la práctica diaria de ejercicios similares a los que acabamos de exponer es la estilización de la figura humana en todas sus manifestaciones, cosa que sólo podrá conseguirse insistiendo una y otra vez en captar el movimiento en rápidos apuntes, tomando como modelo la vida que le rodea. En la calle, en el tranvía, en el interior de un establecimiento mercantil, en un salón de baile, en una cafetería a la hora del aperitivo, en playas, en cualquier lugar será posible encontrar actitudes que merezcan la atención de ser reproducidas. De hecho, lo único que consejamos es la vuelta a la vieja costumbre escolar de ir con los ojos bien abiertos llevando bajo el brazo un bloc y un lápiz, dispuestos a emborronar el mayor número de hojas que nos permita el tiempo disponible y las ocasiones que se presenten.

La posibilidad de dar gracia y salero al dibujo de un personaje femenino andando, se halla plenamente conseguida en las figuras 196, 197, 198, 199, 202, 205,208 y 224, cada una de ellas representativa de una fase característica de este movimiento, uno de los más difíciles de captar en el dibujo humorístico. Otro tanto puede decirse de los modelos situados en posición de «espaldas» (figuras 204 a 208 y de los que intentan manifestar actitud de descanso (figs. 213 a 219). Volvemos a insistir una vez más, aun cayendo en peligro de parecer pesados, en la necesidad de practicar muchísimos ejercicios similares a los que acabamos de comentar, y no copiadas precisamente de los ejemplos que presentamos, sino ateniéndose el alumno a la realidad que le rodea, utilizando los modelos vivientes que su vida de relación puede proporcionarle durante toda la jornada.

Los modelos que presentamos en estas láminas son obra de un dibujante profesional con muchos años de experiencia cargados sobre sus espaldas, y por lo tanto pueden ser considerados como la síntesis expresiva de un esfuerzo continuo en un afán de superación constante. Como es lógico suponer, las primeras pruebas que el alumno realice por su cuenta, es probable que presenten fallos de singular importancia, sobre todo porque serán concebidas faltas de realismo y con rigidez de movimientos, defectos que, por regla general, acusan siempre los aficionados al dibujo que no poseen una sólida base artística ni se han preocupado de adquirirla, aunque sea a fuerza de práctica, copiando cuanto se les ponga por delante. Hay que declarar, al llegar a este punto, que sólo insistiendo una y otro vez, sólo gastando muchas cuartillas y muchos lápi-







Figuras 220 a 231

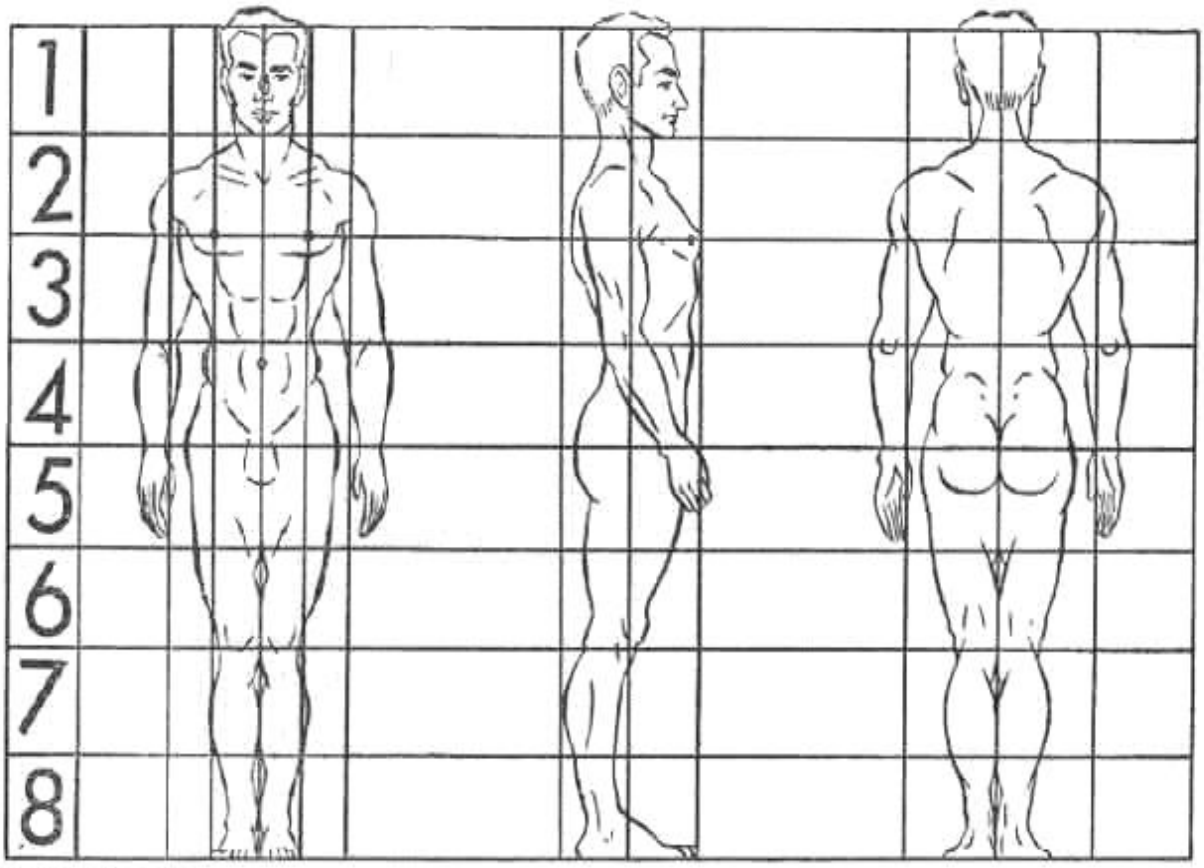
ces, se puede llegar a corregir de un modo instintivo y casi automático escollos considerados al principio imposibles de sortear.

Por el momento se han conjugado diversas poses utilizando un personaje de tipo normal, o mejor dicho todavía, suponiendo que el modelo escogido correspondía a una muchacha joven, bien formada y bonita. Ya hemos dicho en varias ocasiones que el fin de la caricatura debe ser la deformación de la realidad, presentándola filtrada a través de un prisma que ridiculice las cosas y hechos de la vida, con una excepción que sólo algunos dibujantes —y no todos ciertamente— establecen a favor de la representación gráfica de «chicas» modernas, en las que la estilización humorística se orienta con exclusividad a siluetar la figura de manera que la línea casi resulta provocativa, exagerando los rasgos de las pantorrillas, caderas y pecho, y reduciendo por el contrario la cintura a su mínima expresión, terminando el muñeco con una cara expresiva dotada de grandes ojos y boca carnosa, cabeza que será dotada de un peinado de última moda. El dibujante debe estar muy atento a estos detalles que puedan situar con exactitud a un personaje dentro de la época en que fue creado. Tanto el peinado como los zapatos constituyen dos notas de estudio de muy notable interés, por cuanto ambas caracterizan, aún mejor que el vestido, la contemporaneidad del dibujo. En lecciones posteriores volveremos a insistir en el tema.

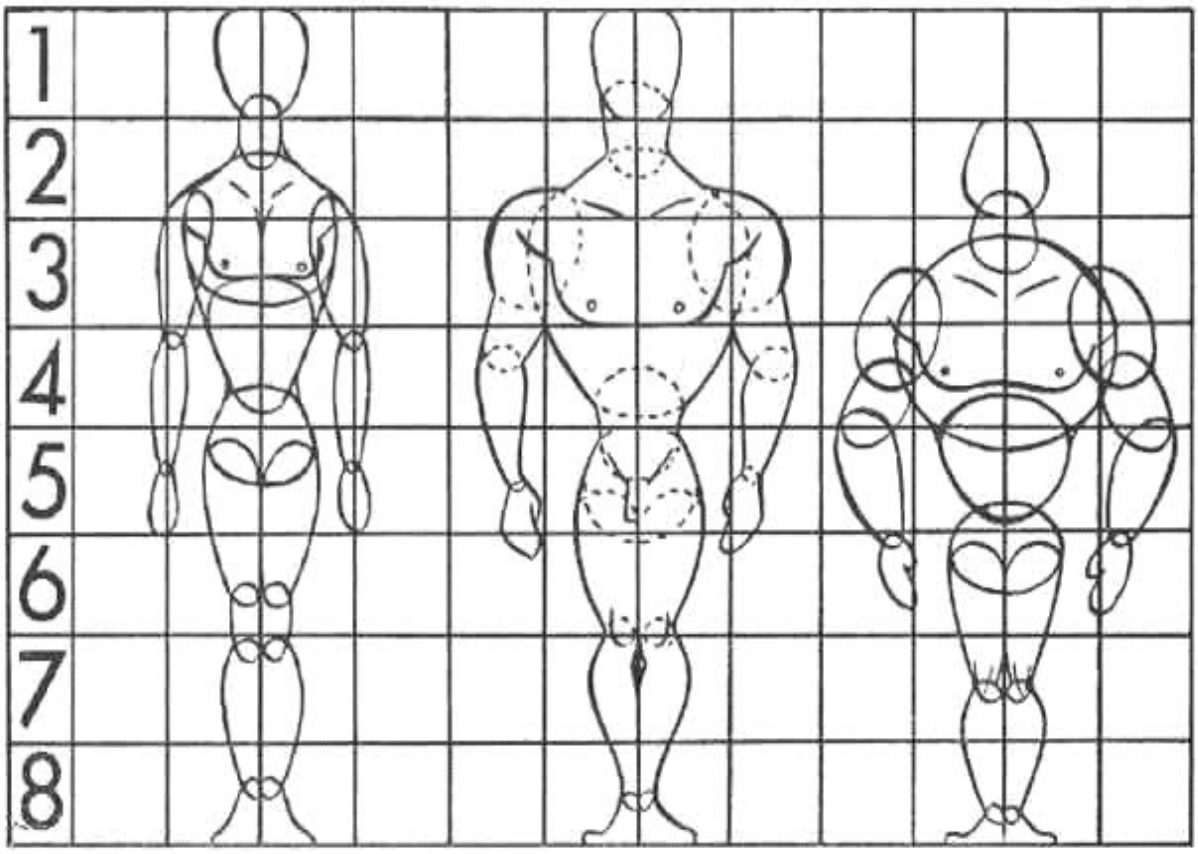
En cuanto nos apartemos de este tipo de representación femenina, la unanimidad en ridiculizar la figura humana sin distinción de sexos ni edades se hace bien patente. En las figuras 220 y 231 se presentan varias posiciones de mujeres cuarentonas en las que el tipo se ha resuelto manejando con habilidad los recursos que presta la anatomía geométrica de masas, tal como ha sido estudiada en las primeras páginas de la presente lección, agrandando los círculos y óvalos constitutivos de la pelvis, caja torácica y pechos, conservando en cambio, al mismo tiempo, un tamaño relativamente reducido para piernas, brazos y cabeza.

ANATOMIA MASCULINA

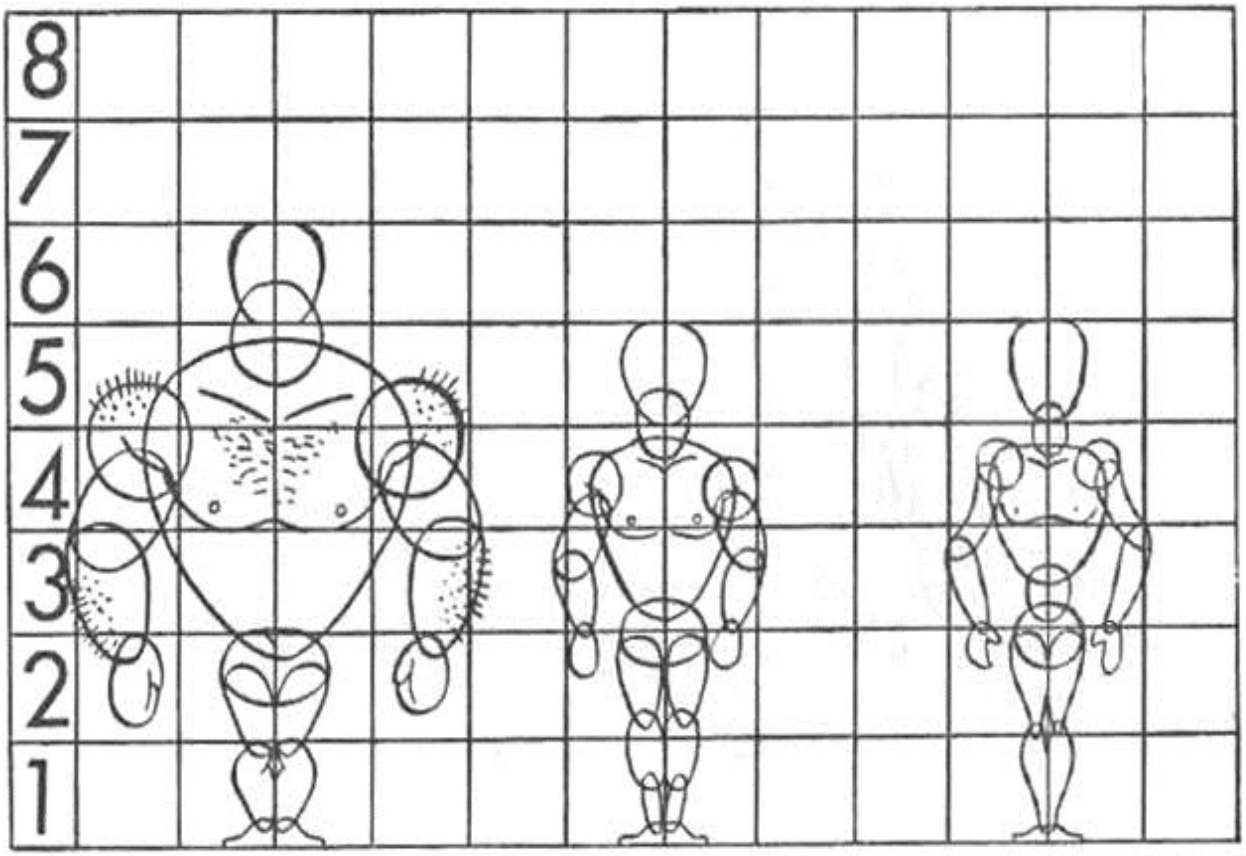
El dibujo de la figura masculina se rige por los mismos principios que hemos estudiado para la figura femenina, lo cual equivale a decir que comenzaremos por conocer las propiedades ideales tantas veces enumeradas de las ocho cabezas, aplicándolas a la representación real (figs. 232, 233 y 324), para pasar rápidamente a la esquematización humorística utilizando idénticos recursos: reducción de número de cabezas en cuanto a la altura total, simplificación de la línea expresiva, exageración de las partes anatómicas cuyas características sea bien acusada, construcción a base de un primer tanteo esquemático del esqueleto y posterior configuración de volumen por medio de masas geométricas, etc.



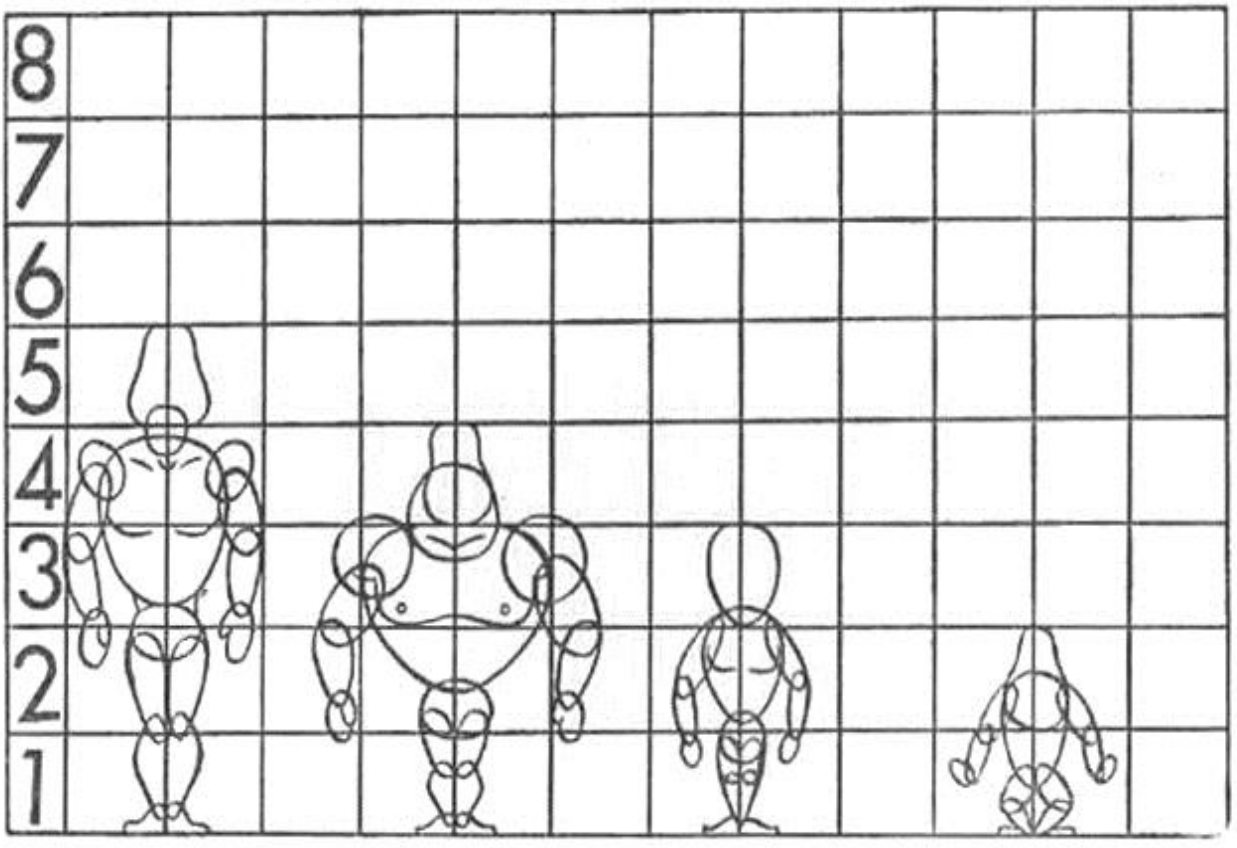
Figuras 232 a 234



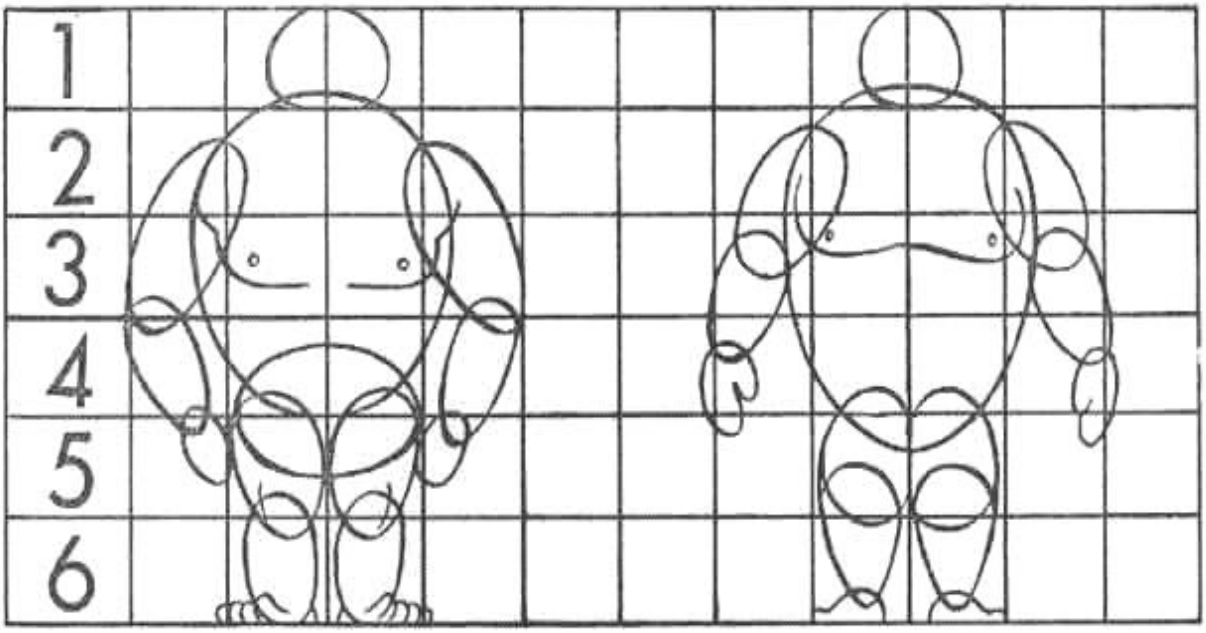
Figuras 235 a 237

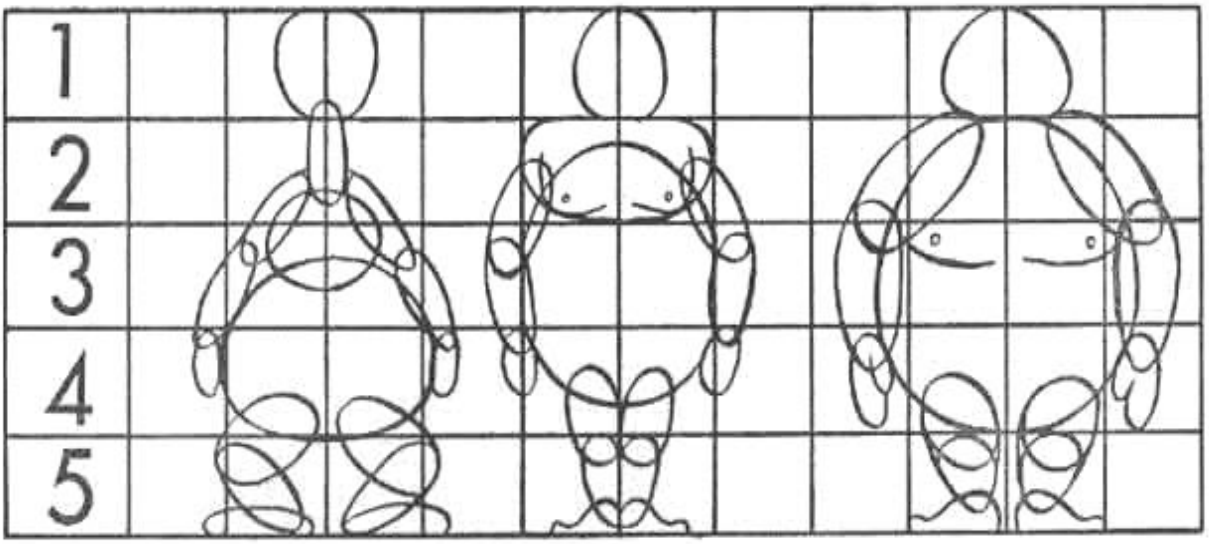


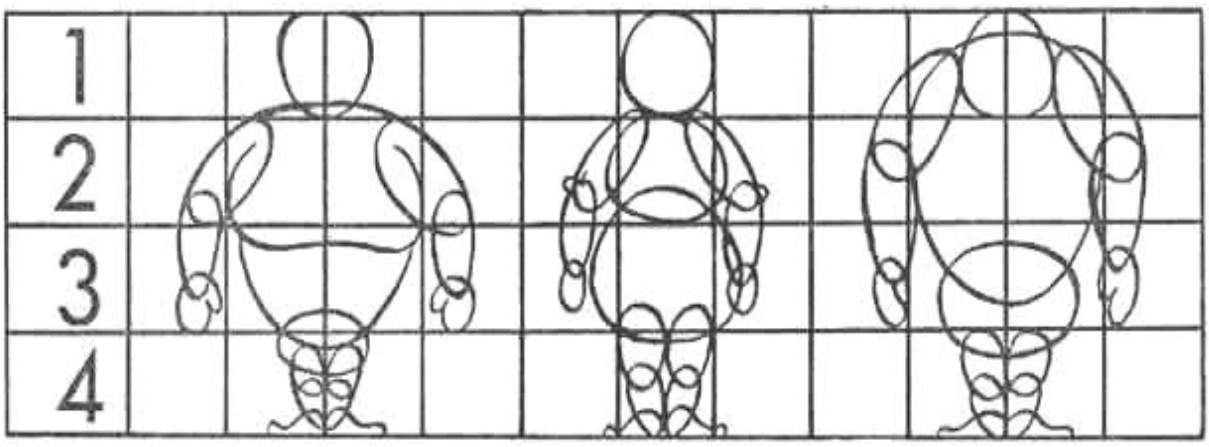
Figuras 238 a 240



Figuras 241 a 244







Figuras 245 a 252

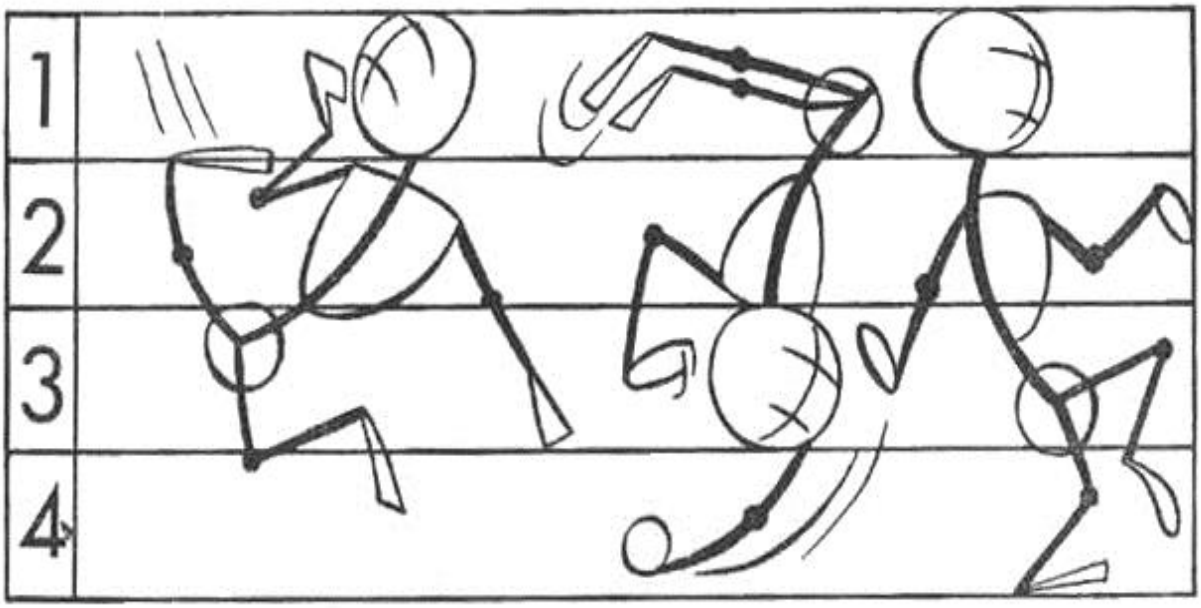
Un rápido examen de las figuras que ilustran este tema facilitará la comprensión de cuanto estamos diciendo. En los ejemplos señalados con los números 235 y 236 se ha conservado la altura ideal, pero el primero de los mismos intenta representar un tipo corriente de hombre, conservando en la estilización de la línea una silueta sin relieve, cosa que no ocurre con la figura 236, en donde se ha exagerado con una notable constitución atlética: la cabeza conserva el mismo tamaño, pero el cuello aumenta de volumen; el tórax acentúa su complexión ganando amplitud en los hombros; los músculos de los brazos y piernas adquieren mayor vigor. En la figura 237 se acrecienta esta supremacía muscular eliminando de la estatura una unidad cabeza. Reduciendo otra más e insistiendo en el desarrollo de la caja torácica y brazos del modelo (fig. 238), llegaremos a conseguir un prototipo de hombre gorila, que puede muy bien representar a un forzudo luchador. Adviértase cómo el efecto se complementa con la adición de abundante pilosidad en brazos y piernas.

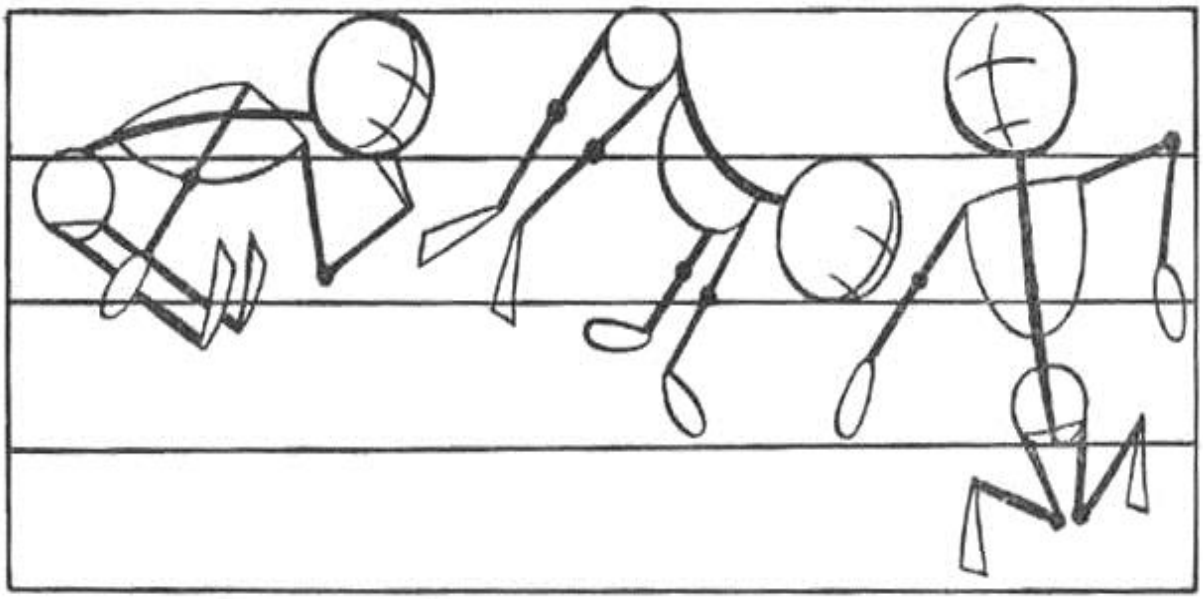
En la ilustración de chistes e historias humorísticas, una medida muy utilizada es la de cinco cabezas (figs. 239, 240 y 241) y sólo cuando se pretende representar a un individuo extraordinariamente bajito se recurrirá a la altura de tres unidades (fig. 243), pudiéndose llegar con la mínima de dos al logro de un personajillo insignificante, un homúnculo que no suele tener mucho éxito en sus aventuras (fig. 244).

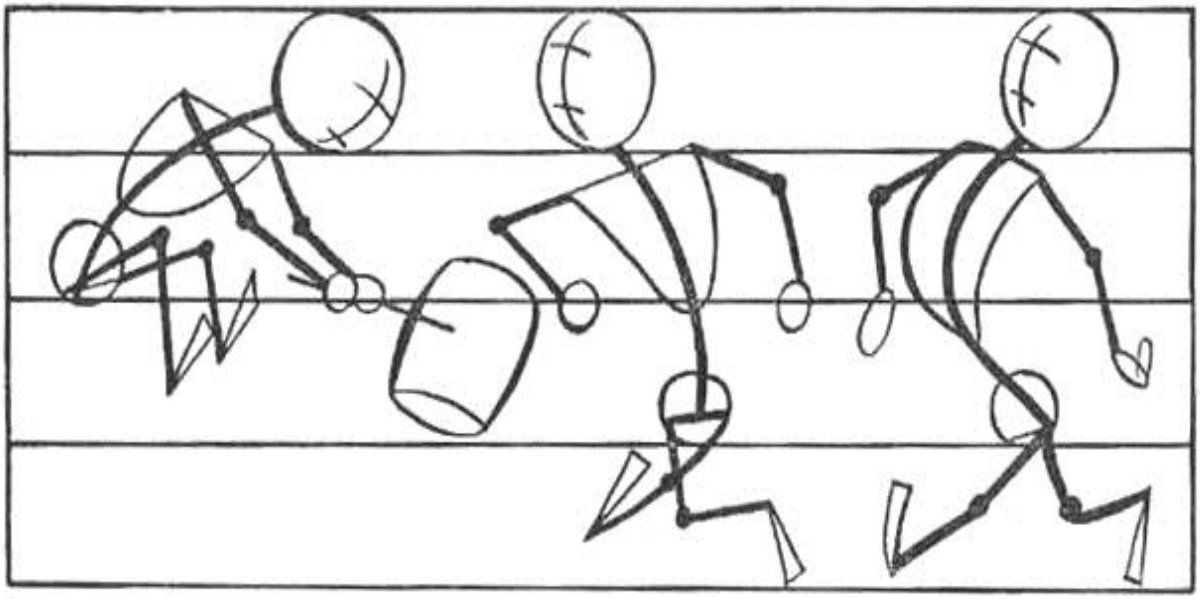
Como podrá observarse por los presentes ejemplos, en la creación de tipos masculinos se concede una mayor libertad expresiva que en la de representantes del bello sexo, galantería mínima que el dibujante humorístico suele conceder, como varón, a su oponente femenina. No existen, pues, en realidad, limitaciones en lo que respecta a medida y proporciones, dependiendo ambas tanto de la idea que el artista tenga del personaje que va a crear, como del efecto psicológico que pretenda conseguir en el público, como también de su peculiar estilo.

Sin ir más lejos, en la página 113 se presentan varios ejemplos de individuos robustos empleando estaturas distintas de seis, cinco y cuatro cabezas respectivamente. Conviene destacar el hecho de que la gordura propiamente dicha, es decir, la representación típica de comilones con excelente apetito y mejor estómago, se conseguirá aumentando el volumen del ovoide estructural inferior, lo cual supone dar la máxima amplitud al vientre (figs. 247, 248 y 251), que incluso puede llegar a ocupar la totalidad del cuerpo, que es el caso que presenta la figura 249; personaje gordo-gordo sin paliativos.

Por el contrario, la exageración del ovoide superior que constituye la caja torácica nos dará siempre un tipo atlético, de supuesta enorme fortaleza y escaso cerebro (figs. 245, 246 y 252). El caso inverso a la comentada figura 249, es el que presenta el ejemplo 246, en que el ovoide superior ha ocupado la totalidad del cuerpo, supri-







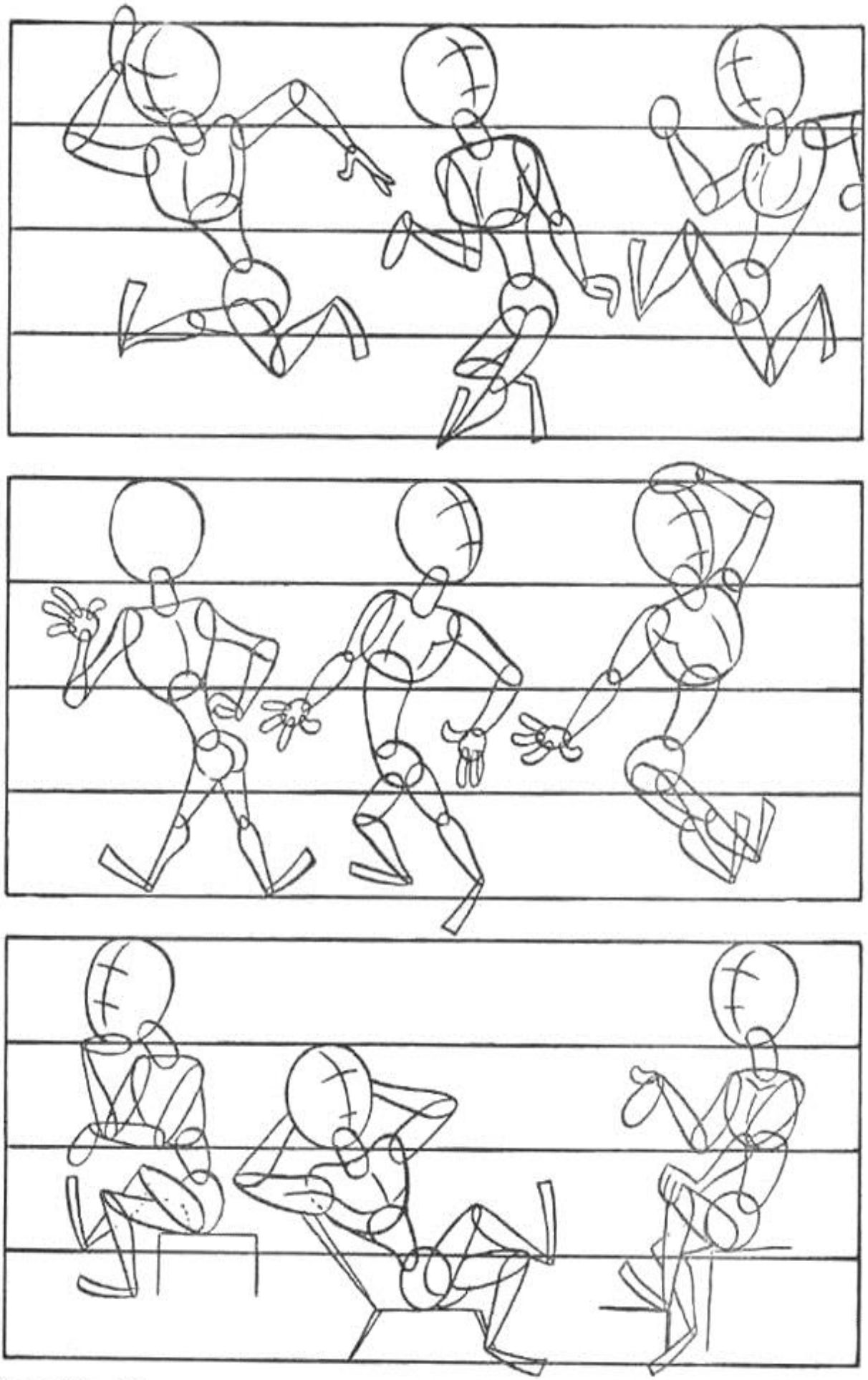
Figuras 253 a 261

miendo por completo el vientre. La supresión del cuello en estos personajes dará mayor aspecto de fuerza bruta a los mismos, la cual llegará a adquirir aspecto de bestialidad imponente si se emplea el fácil recurso de introducir la cabeza dentro del tórax (fig. 252). Esta última figura servirá muy bien para dar idea de un hombre que vive de instintos como los animales, primario, dotado de hercúlea fortaleza, dominado por el sentimiento de su inmensa superioridad física y carente del menor asomo de inteligencia.

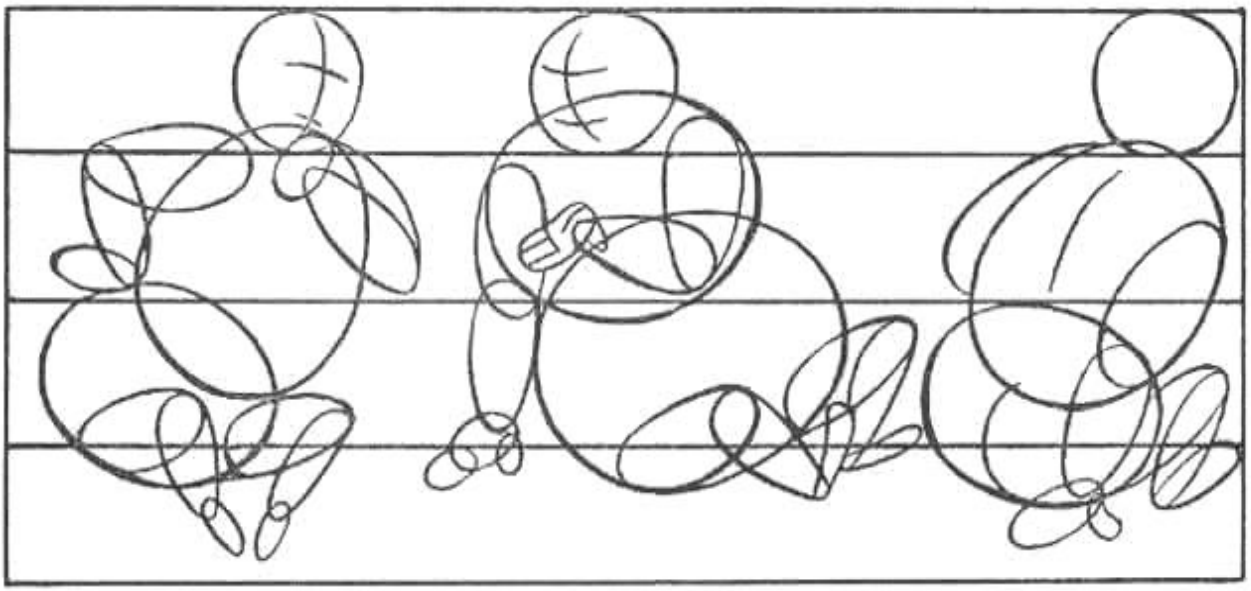
EXPRESION DE LA FIGURA POR MEDIO DE SU ESTRUCTURA ORIGINAL

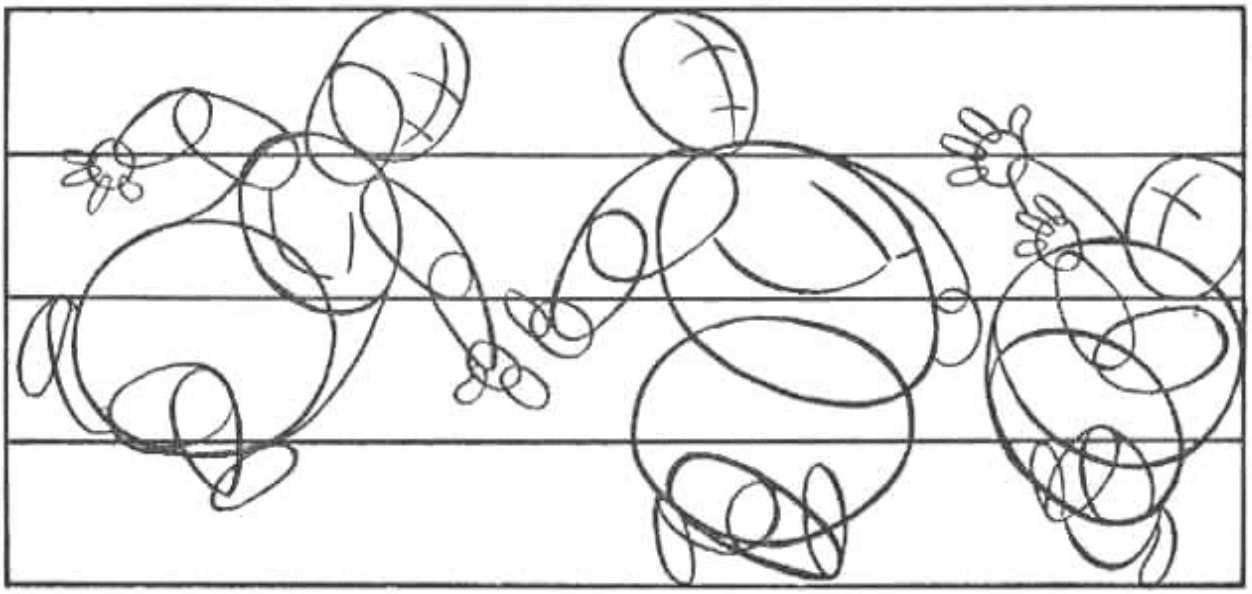
No puede añadirse nada al respecto de lo que ya hemos dicho al tocar la estructuración fundamental de los personajes femeninos, como no sea que el modo de comportarse ambos seres en varios aspectos de su vida de relación es distinto, y todo lo que en la mujer ha de significar gracia, en el hombre puede suponer «patosidad». Pero la estilización humorística de ambas figuras depende de la facultad de observación que el alumno posea, y de la práctica de bosquejos rápidos que le ayuden a construir este excelente archivo que, para el profesional, debe constituir la memoria. En las presentes lecciones será posible aprender a dibujar personajes, a sintetizar su línea expresiva, a manejar valores estructurales, a construir con un número determinado de cabezas, a exagerar rasgos temperamentales, a caricaturizar en una palabra, pero la vida, esta cualidad de dotar a la figura humana de un sentido de realidad por mucha que sea la deformación que se imprima a su representación, es cosa que tiene que ponerla el alumno por su cuenta, y sólo existe un camino que haga posible el triunfo: el de trabajar mucho, el de practicar continuamente, el de intentar captar la vida en los individuos que continuamente desfilan por nuestro lado, el movimiento y la expresión que puedan adoptar en cualquier momento.

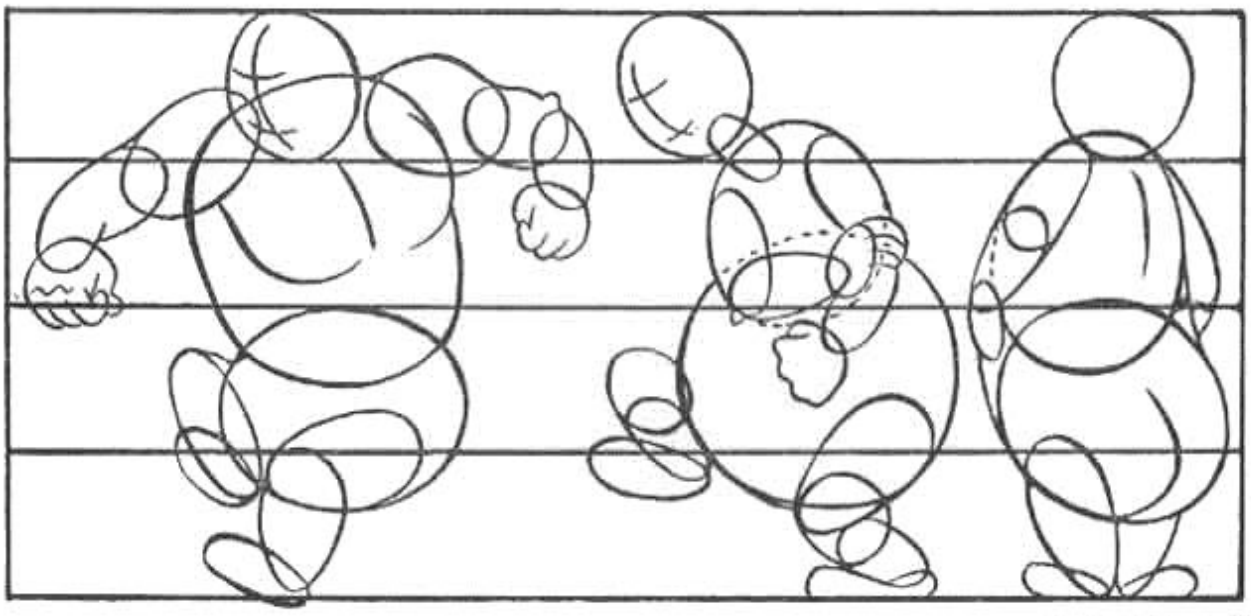
Presentamos en las páginas 115 un grupo de monigotes realizados a cuatro espacios de altura —que es una que se utiliza bastante en este género de dibujo— ejecutando diversos movimentos en los que puede verse la manera de comenzar a construir los personajes deseados. El primero de los mismos (fig. 253) se halla en posición de haber dado un puntapié a un objeto cualquiera. En la figura 254 nuestro protagonista ejecuta un salto invertido, con lo que pretende expresarse el sentido de la desesperación, de la rabia desbordada. En la figura 255 representa que está andando con sigilo, procurando que el ruido no delate sus pasos. El terror, el pánico aparece en la figura 256, mientras que las número 257 y 258 muestran dos actitudes gráficas que son típicas de la manifestación de sorpresa. La figura 259 está dando un tremendo golpe de maza, y por último las figuras 260 y 261 presentan dos típicos ejemplos de cómo suele resolverse el movimiento de andar.



Figuras 262 a 270







Figuras 271 a 279

DESARROLLO DE LA FIGURA POR ESTUDIO DE LA ANATOMIA GEOMETRICA

El segundo paso que deberá darse para conseguir que un personaje adquiera categoría, será darle corporeidad, es decir, modelor el volumen anatómico que constituya su figura, tal como hemos indicado oportunamente que debía hacerse, cuando hemos tratado de la plasmación gráfica de tipos femeninos. Como puede verse en los ejemplos que van del número 262 al 279, el proceso de ejecución es exactamente igual en ambos casos, siendo de notar tan sólo las siguientes diferencias que pueden presentar entre sí.

Los personajes femeninos suelen adoptar una línea representativa más estilizada (cinco o seis cabezas normalmente), lo cual dará como consecuencia que la silueta aparezca más esbelta, al mismo tiempo que la cabeza se presentará más proporcionada en relación con el resto del cuerpo. Los monigotes que resuelven tipos distintos de ejemplares del llamado sexo feo son por lo general cabezudos.

Como es comprensible, no será necesario insistir en aquellos rasgos característicos que determinan en cada caso el sexo. Se supone que el alumno, sin necesidad de que se lo digamos, sabrá clasificar la silueta por medio de la abundancia de la cabellera, el volumen de los senos y el contornos preciosista de las pantorrillas. Pero existen otros determinantes que, sin ser tan notorios, ayudan a concretar con más realidad el personaje.

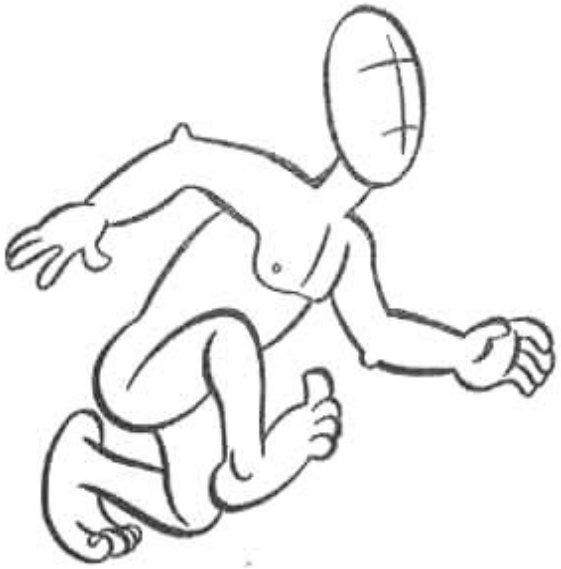
El tórax se representa más grande en el hombre que en la mujer.

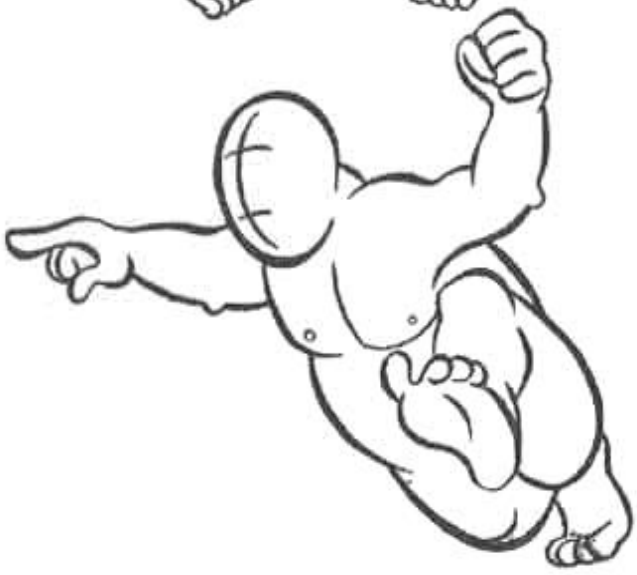
En cambio, la pelvis adquiere mayor importancia en la mujer que en el hombre.

La cintura, en la mujer, es breve y estrecha. En el hombre se presenta un poco más ancha y desarrollada en sentido vertical, separando la pelvis, de la caja torácica.

Los pies y las manos en el hombre se exageran en sentido de darles más volumen del que en realidad les corresponde, mientras que en la mujer se efectúa una labor contraria, disminuyendo la proporcionalidad de los citados miembros.

Esto en cuanto se relaciona con personajes completamente normales, representativos de individuos del montón, sin relieve acusado que los distinga de esta mayoría de donde acaban de ser extraídos. Si nos decidimos por el dibujo de «gordos» habrá que suprimir entonces la cintura y ensamblar los ovoides determinantes del tórax y de la pelvis, aumentados considerablemente de tamaño. De la unión más o menos íntima que adopten y del desarrollo que se les dé, dependerá en última instancia el tipo creado. (Véanse las figuras 271 a 279).





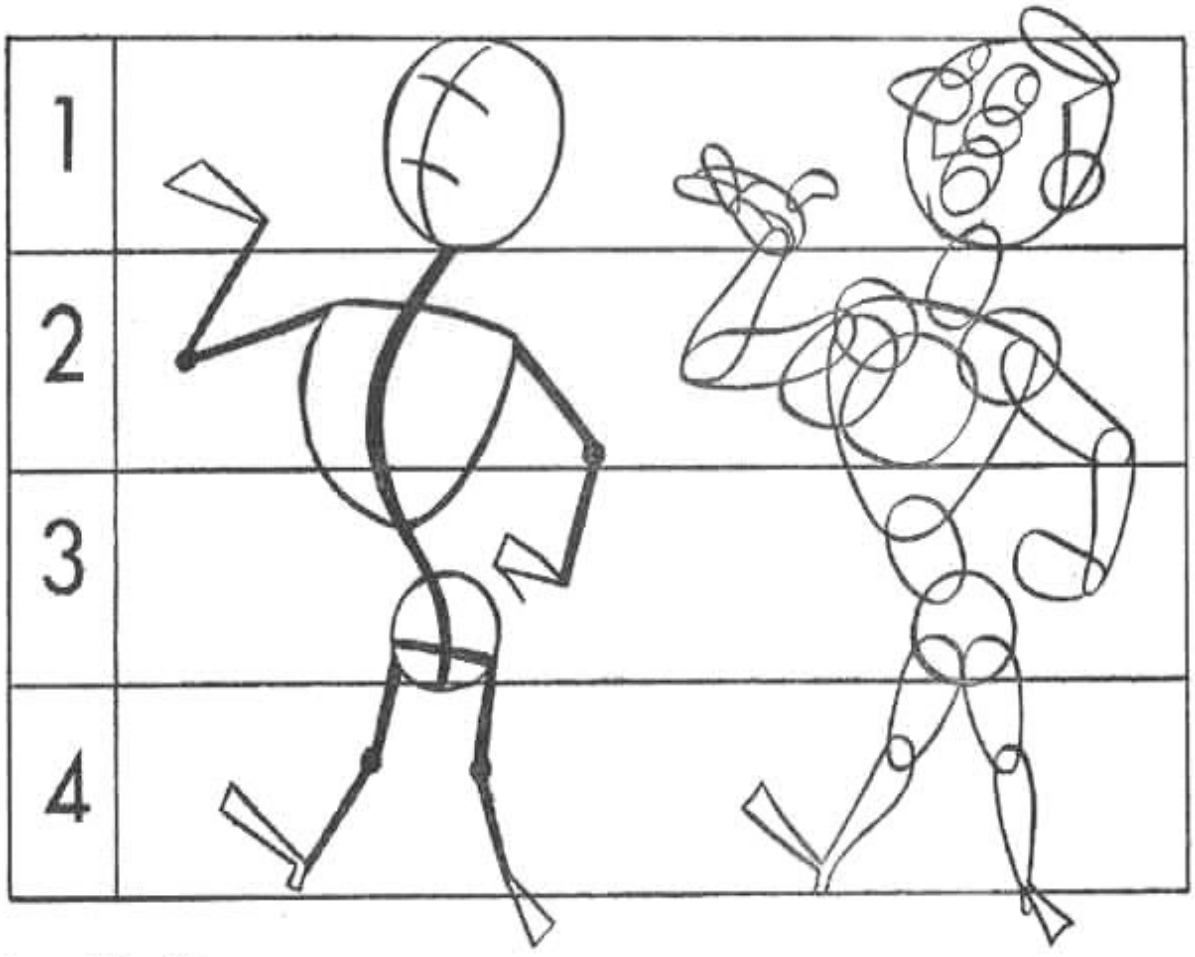
Figuras 280 a 285

Una vez obtenido el primer tanteo de masas, que siendo el que en realidad resuelve el problema de la actitud o movimiento de un personaje, deberá ser considerado como el más difícil de superar, la operación de ir perfilando los volúmenes esbozados para que adquieran su forma definitiva podrá ser considerada como de orden menor. Quedarán por solucionar, eso sí, aspectos que con toda amplitud se estudian en la próxima lección, como los de la cara, manos y pies, a los cuales debe dársele la máxima fuerza expresiva.

En las figuras 280 a 285 el desarrollo de los personajes ha pasado de la primitiva estructura elemental a su casi completa realización orgánica. El ciclo completo de un dibujo de figura humana viene dado en los ejemplos 286 a 291, en donde se presentan seis fases claramente diferenciadas entre sí, que corresponden a los siguientes fundamentos:

Planteamiento esquemático del personaje (*figura* 286).
Estructuración de volumen de masas (*figura* 287).
Delimitación de la silueta (*figura* 288).
Primer tanteo de indumentaria (*figura* 289).
Y adición de aquellos detalles que puedan ayudar a que el terminado sea más expresivo y vigoroso (*figuras* 290 *y* 291).

No es necesario insistir en el tema, ya que por medio de la observación atenta de las seis viñetas aludidas, cualquier duda que



Figuras 286 y 287

Figuras 288 a 291

pudiera surgir de estas explicaciones queda en extremo aclarada.

En las figuras 292 a 297 se desarrolla gráficamente el proceso de encaje de un dibujo original; esto es, una ilustración creada por el dibujante sin intervención de copia alguna. Como puede observarse, la realización de una viñeta de este tipo se resuelve mediante un cierto número de fases o períodos que irán desde el bosquejo muy a la ligera de la figura 293 hasta la terminación del dibujo que presenta la número 297.

Cuando en el dibujo haya que incluir elementos ajenos a la figura representativa, como por ejemplo ocurre con el modelo que comentamos, en donde aparece una linda mecanógrafa sentada delante de una máquina de escribir, es conveniente comenzar el trabajo situando primeramente en el papel dichos elementos secundarios, en este caso la silla y la mesa auxiliar, que situaremos en la posición más favorable para conseguir una sensación de realidad en la composición prevista (fig. 292).

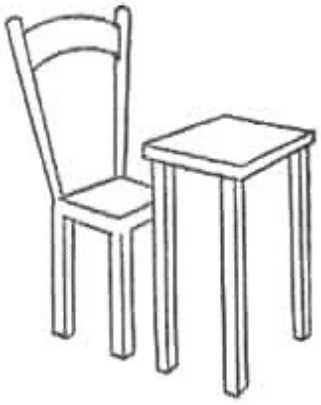
Acto seguido se intentará tantear las masas de volumen de la figura imaginada y en la actitud debida (fig. 293) y después de pasar ligeramente la goma de borrar por el dibujo, a fin de rebajar la intensidad de los trazos, se repasará la silueta acentuando el detalle del conjunto (figs. 294 y 295). Finalmente se procederá a perfilar la ilustración de un modo que podamos considerar como definitivo (fig. 295) utilizando un lápiz de mina dura y afilada, dejando el trabajo en disposición de ser pasado a tinta china (fig. 297).

Análogo procedimiento deberá seguirse para la realización de cualquier dibujo (véanse figuras 208 a 301 y 302-303), que en síntesis deberá obtenerse siempre mediante las siguientes y sucesivas etapas:

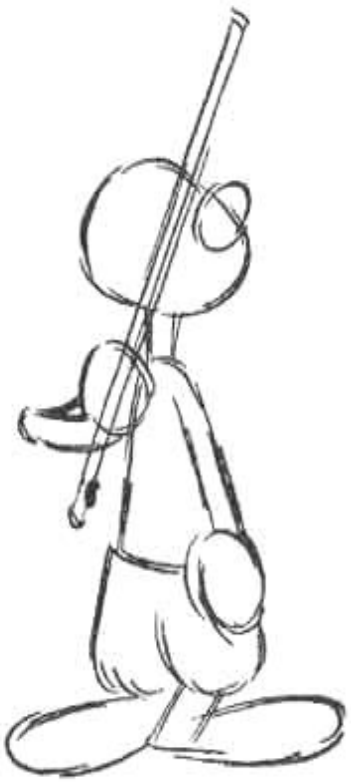
- *Captación de la idea.*
- *Plasmación en el papel por medio del lápiz.*
- *Ejecución a tinta china.*

- *Bosquejo a grandes rasgos de la situación de los personajes y del escenario.*
- *Incorporación del volumen a las masas del bosquejo.*
- *Delineación de las figuras que intervengan en el dibujo con cierta precisión.*
- *Perfilado definitivo.*

Como es natural, no pretendemos que el alumno llegue al dominio sucesivo de todas estas etapas en la tercera lección del Curso. No es posible conseguir tales resultados al menos que se trate de un



Figuras 292 a 297



Figuras 298 a 301

Figuras 302 y 303

caso de precoz intuición artística, ni podemos desar por el momento otra cosa que fe y entusiasmo para llegar al final propuesto con seguridad, siguiendo el camino paso a paso pero con firmeza, de manera que nunca nos veamos obligados a retroceder.

EJERCICIO DE LA PRACTICA

Es posible que durante el desarrollo de los primeros ejercicios, la estilización humorística de los personajes no sea demasiado perfecta, y que aún sintiéndose el más benévolo de los críticos tenga el alumno que reconocer que la obra realizada no llega a cumplir el mínimo de esperanza que puso en la obra al comenzar su realización.

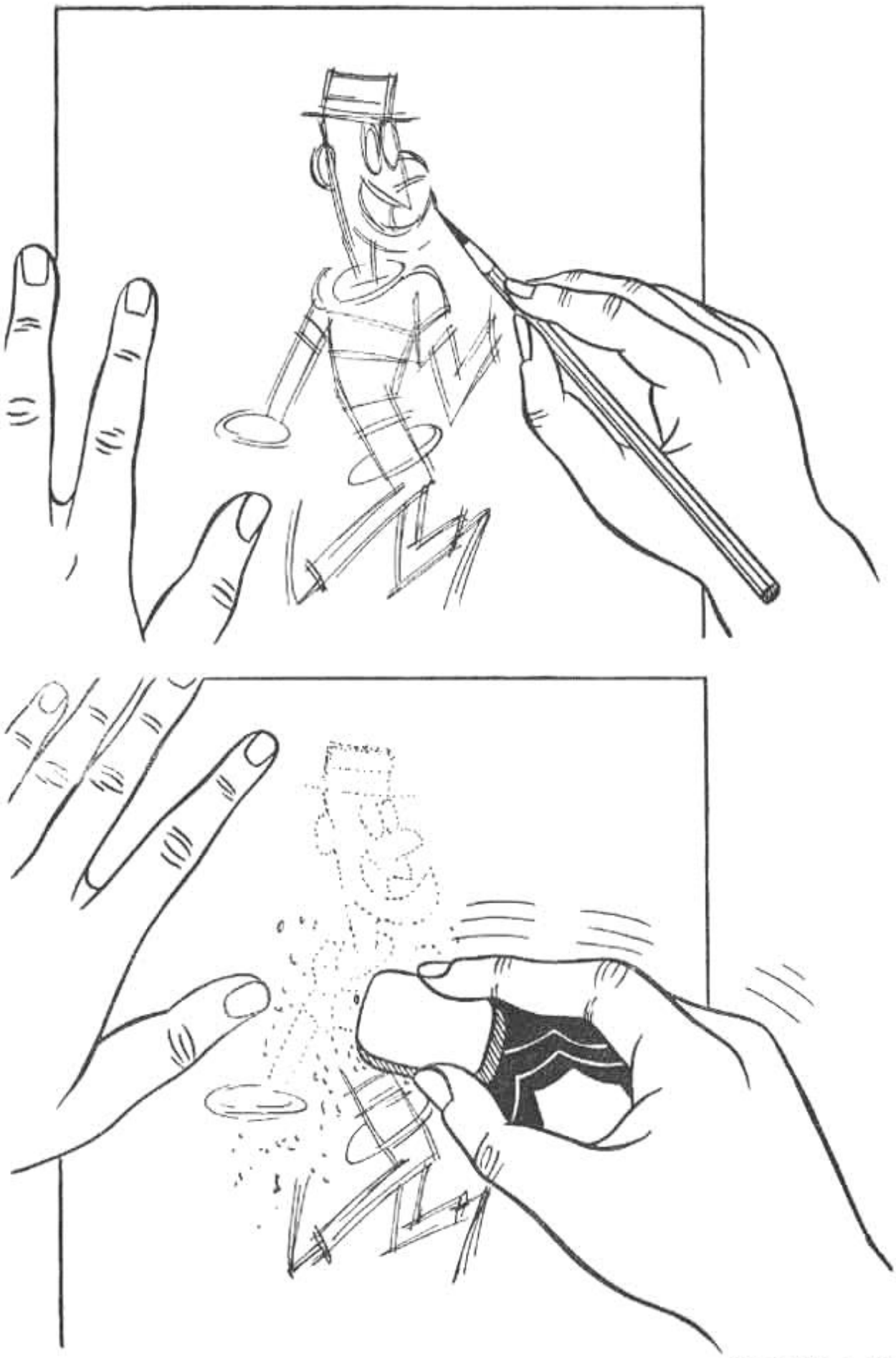
Al llegar a este punto, que se presentará sin duda alguna en más de una ocasión, debemos recordar que el desaliento es el peor enemigo que puede tener un aspirante a profesional del dibujo, y que, por el contrario, la perseverancia en el logro de los objetivos que se anhelan, la insistencia en practicar una y otra vez todas las pruebas que el propio instinto señale, aparte de las que el Curso le vaya exigiendo a través de las lecciones, será su mayor aliado.

Es improbable que pueda encontrase un individuo tan superdotado que no requiera enseñanza de ningún orden. La más elemental lógica nos dirá que el conocimiento de una materia es posterior al estudio de la misma, y que sólo aplicándose a este último se podrá aspirar a dominar algunas facetas del primero.

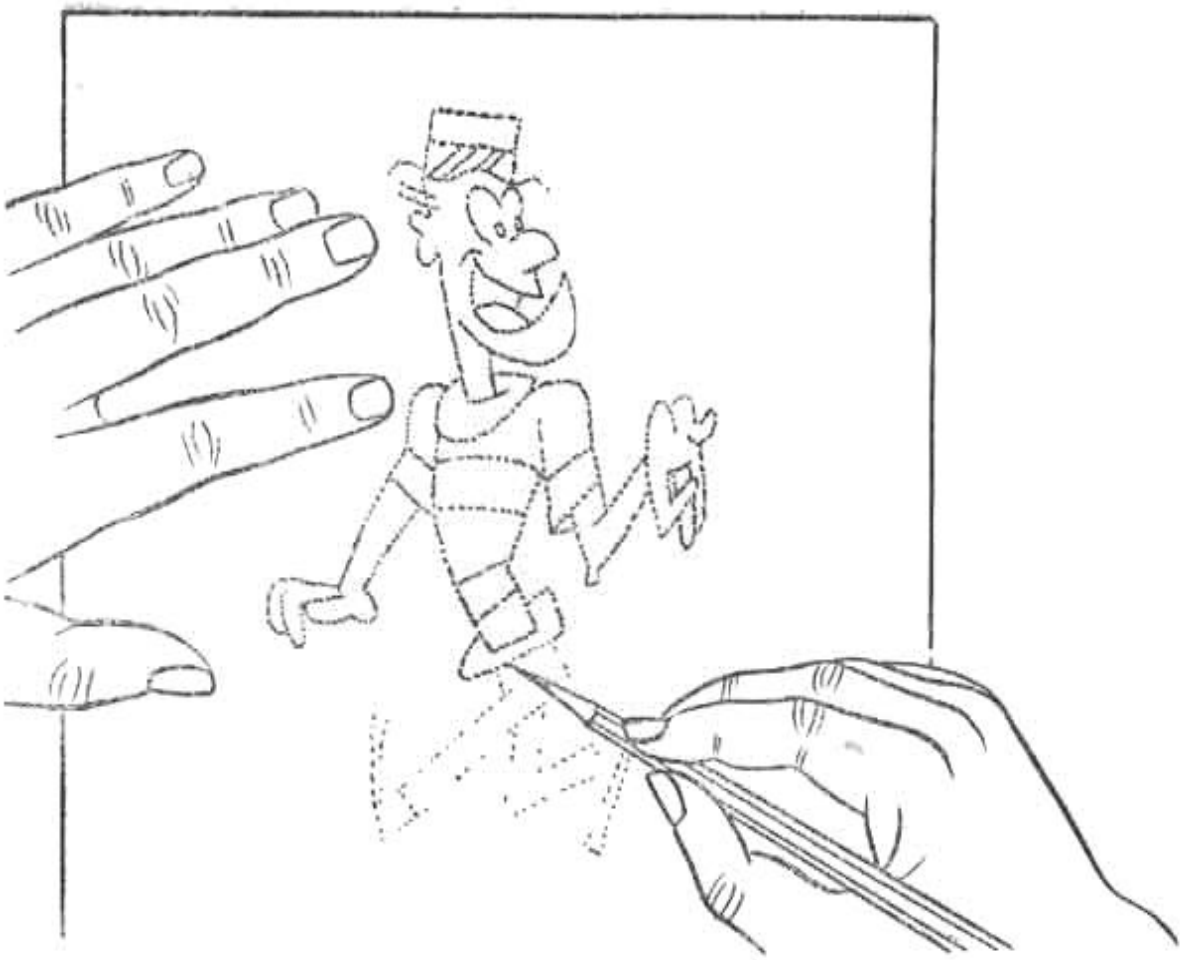
Lo importante, no es entonces, que el alumno se siente ante un tablero de dibujo empuñando la pluma, y de buenas a primeras realice una ilustración que, sometida a nuestro juicio, alcance la máxima puntuación establecida para valorar esta clase de trabajos, SINO QUE A CADA PASO QUE DÉ SE ADVIERTA UN POSITIVO AVANCE, de manera que, por muy lentamente que se produzca, cada día suponga una superación del anterior, y a cada envío de ejercicios el progreso se haga patente.

BREVE REPASO ILUSTRADO A LAS ENSEÑANZAS ADQUIRIDAS

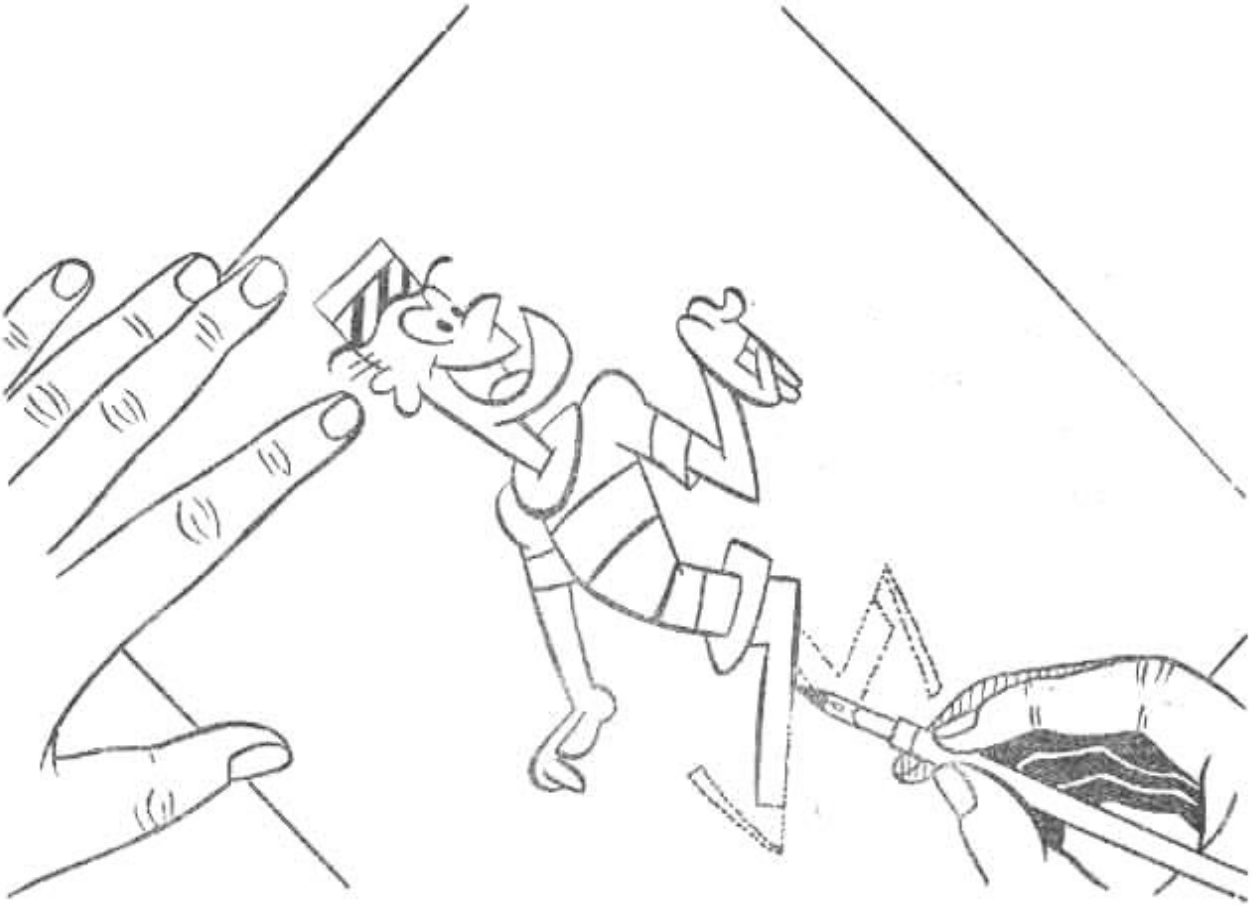
Se sobrentiende que al efectuar la copia de un dibujo determinado para practicar el pulso en la ejecución de valores lineales de los diversos estilos que puedan presentarse, el alumno se atendrá a lo que hemos dicho en la primera lección acerca de que en ningún caso se debe CALCAR.

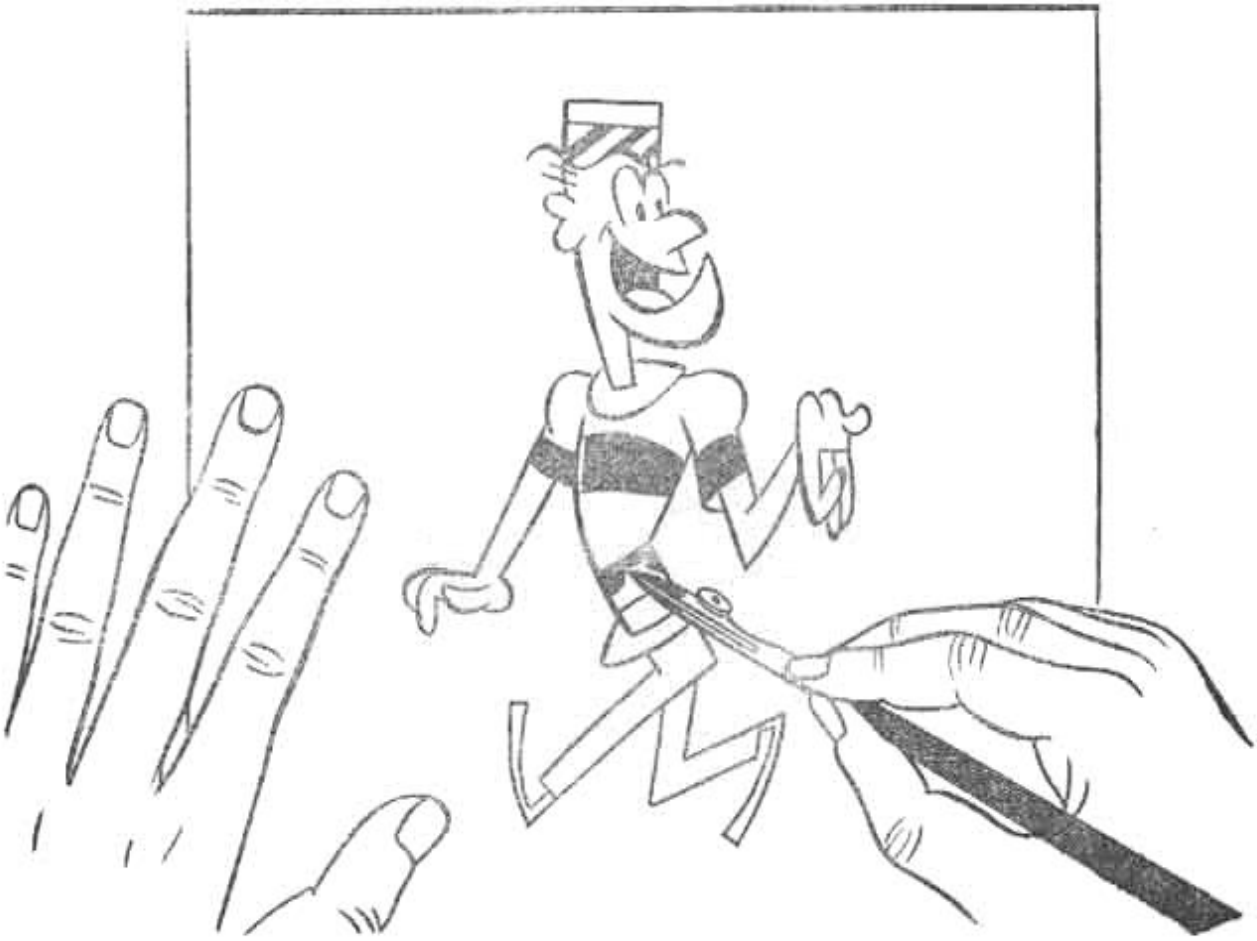


Figuras 304 y 305



Figuras 306 y 307





Figuras 308 y 309

Por lo tanto tendrá que efectuar las operaciones previas del encaje de una figura que le permitan su modelado posterior de acuerdo con el original que haya tomado como modelo. Pero no estará de más que insistamos en esta necesidad ineludible para adquirir una sólida formación profesional, ya que la tendencia instintiva del primerizo será la de buscar en la copia por transparencia, esto es, por el calco, el camino más fácil para resolver el problema.

La copia que aconsejamos como real y positivo elemento de práctica, más que «copia» en el sentido neto que se desprende de la palabra, deberá considerarse como ejercicio de RE-CREACION, es decir, de creación, pero siguiendo con toda fidelidad los moldes que nos vengan impuestos por el autor del original, procurando seguir sus pasos desde el momento en que, a lápiz, queda esbozado el pensamiento, hasta que con la goma de borrar y una vez trazado el dibujo definitivo, se hagan desaparecer las huellas del lápiz que pudieron quedar en el papel.

Veamos, por ejemplo, cómo el conocido dibujante español Jordom resuelve una de sus creaciones, tomando como modelo el popular personaje carioca «Ribeiro». En la figura 304 se plantea primeramente la ilustración por medio de un esbozo general de líneas ejecutadas superficialmente sobre el papel con lápiz de mina dura, de manera que, una vez que se haya conseguido situar la figura en la actitud deseada se pueda iniciar la segunda fase (fig. 305), consistente en pasar con suavidad una goma de borrar blanda sobre el dibujo, para limpiar el papel eliminando los balbuceos del primer tanteo SIN QUE LLEGUEN A BORRARSE DEL TODO. Utilizando esta guía y por medio de un lápiz de punta afilada se procederá acto seguido a determinar con seguridad la silueta (fig. 306), y dejándola preparada para ser reseguida a pluma y tinta china (figura 307), en cuya última operación se determinará el trazo definitivo del dibujo añadiendo cuantos detalles se consideren necesarios para terminar el mismo. Para facilitar la desenvoltura de movimiento de la pluma y que el rasgo aparezca con la máxima seguridad y limpieza, el dibujante dispondrá el papel en la posición más favorable, situándolo de acuerdo con la vertical del tablero (fig. 308).

Las partes que deban llevar mancha compacta de tinta pueden resolverse tal como se indica en la figura 309 utilizando un tiralíneas. Habrá que poner cuidado únicamente en que la carga de tinta sea pequeña, empleando este material con cierta avaricia a fin de evitar que descargue una gota sobre el original y lo estropee. El uso de tiralíneas en estas condiciones ahorrará indudablemente tiempo de ejecución, sobre todo si se mantiene un poco abierta la punta de este instrumento y se le maneja un poco de lado, tal como aparece en la aludida figura 309, dando lugar a un trazo ancho y fluido que permitirá cubrir con rapidez y precisión grandes zonas de negro. El único inconveniente que puede oponérsele a este medio es el de que el tiralíneas se despunta con suma facilidad, por lo que será aconsejable disponer de uno viejo para ser utilizado en tales menesteres.

El rellenar de negro por medio de la pluma que se utilice para trazar los perfiles, no sólo acorta la vida de la misma, sino que resulta una tarea lenta y engorrosa, ya que la pluma no trabaja con la debida fluidez, y además se corre el riesgo de que durante el desarrollo de la citada operación se atasque la punta de la pluma en cualquier poro del papel y desprenda una menuda lluvia de tinta pulverizada sobre el trabajo que se está realizando, obligando a retoques posteriores de blanco en el mejor de los casos.

La experiencia aconseja emplear para estos menesteres —sustituyendo al tiralíneas— plumines viejos y retirados del dibujo activo, con preferencia gastados —no despuntados— que, manejados con habilidad, pueden cumplir perfectamente esta misión. No es prudente en cambio el uso del pincel, debido a que el proceso de rellenar zonas extensas de tinta china *gasta innecesariamente y estropea* un instrumento que suele ser caro de comprar y que debemos mantener en buen estado para dedicarlo a otros menesteres, dejando aparte la posibilidad de que la pincelada se pase de los límites fijados por el contorno de la silueta, y haya que perder tiempo después con retoques, los cuales convendrá evitar en todo momento.

Depósito Legal B. 1831-58
GERSA, Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13

la cabeza humana

LECCION 4

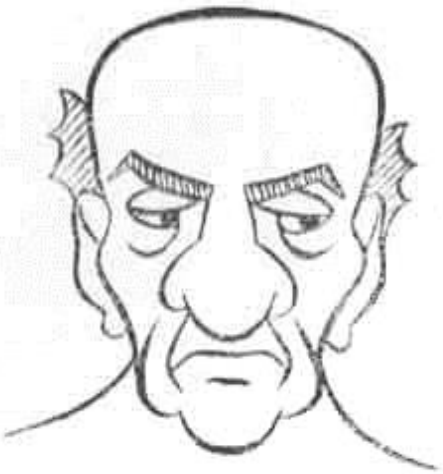
Proceso de realización de cabezas masculinas y femeninas

EL DIBUJO HUMORISTICO Y LA REPRESENTACION DE CABEZAS HUMANAS

El dibujar una cabeza estilizada, es decir, reducida al menor número posible de líneas representativas, resulta tarea relativamente sencilla y al alcance de las posibilidades de cualquier aficionado al lápiz, por escasa que sea su habilidad pictórica. A lo sumo, la interpretación de una cabeza viene reducida a un óvalo más o menos perfecto, que pueda identificarse como la silueta de la cara, en cuyo interior unos trazos de ingenua y sencilla representación señalen los órganos sensoriales, ojos, nariz, boca y en algunos casos también, los pabellones auriculares vulgarmente llamados orejas.

Lo difícil resulta el conseguir una expresión determinada para esta cabeza. No basta con haber obtenido felices resultados en el desarrollo esquemático que acabamos de apuntar. Se pueden conseguir narices, bocas y ojos irreprochables desde un punto de vista anatómico, sin que el conjunto alcance la vivacidad característica de la

Figuras 311 a 316. — Representación de tipos humanos en dibujo real.



Figuras 317 a 322. — Estilización humorística de los anteriores personajes.

obra lograda. Un rostro expresivo pues, debe atender, mucho más al lenguaje de sus rasgos determinantes, que al mismo dibujo parcial de los órganos que intervienen en su composición. De lo que se deduce que si importante puede ser el estudio de estos últimos, considerados independientemente unos de otros, en ningún momento deberá perder de vista el hecho de que la vida, la chispa que anima estos rasgos, vendrá impuesta por el movimiento de los músculos faciales.

Partiendo de este supuesto, podríamos comenzar el tema convirtiendo las primeras páginas del envío en una descripción ilustrada del cráneo humano. Sin embargo, juzgamos el procedimiento — que es el que suelen utilizar la mayoría de las obras dedicadas a la enseñanza del tema— como de escasa utilidad práctica, ya que la experiencia demuestra cómo en lo que respecta a este tipo de dibujo la observación atenta y constante de la realidad substituye ventajosamente, en la mayoría de los casos, a un estudio en frío realizado sobre los libros de texto.

Captar con el lápiz o la pluma el medio ambiente en que se desenvuelve la vida de cada cual, puede ser en principio la mejor ayuda para llegar a conseguir nuestras aspiraciones con cierta rapidez. Por lo tanto, ya tenemos determinada la más interesante fuente de estudio. Hay que fijar la atención en todo lo que nos rodea. No puede decirse que un aprendizaje comienza a tomar el buen camino hasta que no seamos capaces de pasar al papel, con cierta verosimilitud, lo que se ponga al alcance de nuestro lápiz. Y sobre todo, mientras no se acierte a interpretar los sentimientos.

Los factores que intervienen en la ejecución de una cabeza, juzgados según su importancia, siguen el siguiente orden: rasgos fisonómicos, sexo, edad y estado de ánimo. Los dos primeros constituyen el determinante de la personalidad, es decir, el conjunto de variantes raciales que integran la presencia real de un individuo determinado, por la cual se le reconoce y diferencia al mismo tiempo de los demás. Basta repasar publicaciones en las cuales salgan con alguna periodicidad personajes popularizados a través de sus páginas, para encontrar abundantes ejemplos de esta personalidad que citamos. El Pequeño Rey, de O'Soglow; Carpanta, de Escobar; Apolino Tarúguez, de Conti; Loony, de Figueras, etc.

En cuanto a la realidad, el dibujante debe situar su personaje dentro de un ciclo de su vida bien determinado, teniendo en cuenta los cambios que el paso del tiempo pueda imprimir a los rasgos generales. A este respecto hay que hacer notar un hecho muy curioso, y es que por regla comúnmente aceptada, los personajes humorísticos no envejecen nunca y se hallan estacionados en un período de su vida que constituye su presencia definitiva. El muñeco creado puede ser un niño travieso, una jovencita coqueta, un señor cargado de lugares comunes y seriedad, o un simpático

vejete, y en la captación de sus rasgos fisonómicos se hallará, por el momento, el único problema del dibujante. Si el tipo creado tiene éxito y se repite hasta el punto de convertirse en un personaje famoso, asistiremos al fenómeno de que pasan los años y los lectores vayan creciendo y cambiando de ideas y preferencias, y dejen paso a otras generaciones que se encontrarán, dispuestos a divertirles con sus aventuras, con los mismos personajes que hicieron las delicias de sus padres.

Otra cosa muy distinta ocurre con la expresión de los diversos estados de ánimo que puede atravesar este mismo personaje. Ya hemos visto que los rasgos esenciales fisonómicos no sufren alteración —en lo que respecta a la edad— por cuanto el paso del reloj de los años no cuenta en interpretación del dibujo humorístico. En cambio, el dominio de la mímica del rostro es uno de los factores más importantes para la consecución de buenos resultados, ya que nuestros muñecos deben tener reacciones humanas, y en cada dibujo deberán responder a un sentimiento interno exteriorizado por el gesto que adopten. Sin embargo, esto que a primera vista pudiera parecer muy difícil de conseguir, se halla al alcance de cualquier aficionado al lápiz que tenga la suficiente voluntad para aprender las reglas elementales por las que se rige el movimiento de los músculos faciales. Como veremos en el presente envío, en realidad no son tantos ni tan variados los trucos que a su servicio puede disponer el dibujante para dar expresión a sus cabezas.

CARACTERISTICAS Y DIFERENCIACIONES SEGUN LA EDAD

En la página 134, hemos representado mediante dibujo real, tres cabezas distintas correspondientes a las tres edades del género humano, prescindiendo de la infancia, por constituir por sí solo motivo para un nuevo capítulo. Las figuras 311 y 312, corresponden a un hombre joven al cual puede calculársele con aproximación los 25 años, presentando las figuras 313 y 314 a un hombre en plena madurez y en trance de trasponer la curva de los cincuenta años, mientras que en las figuras 315 y 316 hace su aparición la ancianidad, representada por un viejo de serena y apacible presencia.

Las diferencias fisonómicas son bastante notables y pueden resumirse en dos o tres rasgos fundamentales que la pluma del dibujante debe saber captar en cualquier momento. La juventud suele llevar aparejada la tersura de cutis, que determinará, por regla general, una imagen limpia, fresca, lozana, bien determinada y carente de rasgos intempestivos. En dibujo humorístico, la juventud significa ahorro de líneas expresivas.

La edad madura trae algunas consecuencias de orden fisonómico, como suelen ser el aumento de peso (principio de gordura

cuando no gordura francamente declarada), la caída del pelo, la relajación de los párpados, la aparición de papadas y patas de gallo, el abultamiento de los carrillos, el apergaminado de la piel, la pérdida de armonía en la barbilla, etc.

La ancianidad significa el último paso y la decrepitud de todas las funciones vitales. La calvicie es por regla general muy pronunciada y en muchas ocasiones absoluta. El pelo que resta, incluido el bigote y la barba, suele ser gris o blanco. El rostro aparece surcado de arrugas. Los ojos se presentan hundidos y ojerosos, sin brillo en la mirada, con el párpado superior caído y el inferior hinchado, abotargado, achatándose su base. La mandíbula aparecerá saliente y la boca contraída, debido principalmente a la ausencia de la dentadura. Es característico de esta edad la dirección de caída natural que ofrecen las comisuras de los labios.

Veamos en la página 135 —figuras 317 a 322— la estilización humorística que se ha efectuado de los anteriores personajes, en donde se podrá apreciar la marcha general de síntesis que corresponde a la deformación de los rasgos de una cabeza humana.

En los presentes ejemplos se ha partido de un dibujo real para conseguir la debida estilización. Sin embargo, para llegar a dominar el arte del dibujo humorístico no es preciso, ni muchísimo menos, operar tomando como base una cara conocida. No hay que intentar en ningún caso el parecido con la realidad, ya que ello constituye otra especialidad denominada caricatura. El dibujo humorístico se inventa, se crea de acuerdo con el temperamento, la gracia y la intención de cada cual. Operando por medio de líneas rectas y trazos curvos sobre el papel, dejándose llevar por la fantasía del momento.

Así:

PROCESO CONSTRUCTIVO EN EL DIBUJO DE UNA CABEZA

Observe con atención los tres desarrollos esquemáticos que aparecen en la página 139, en donde se perciben perfectamente diferenciadas las cuatro fases que se detallan a continuación.

1.ª Podemos considerar como la máxima simplificación de una cabeza, el perfil rudimentario que debe adoptar, que por lo general presentará la figura de una circunferencia, un óvalo, un ovoide, etc., según vaya a dibujarse más o menos alargada. Seguidamente y por medio de dos líneas rectas que se corten en un punto situado aproximadamente en el centro de la figura, tendremos señalados la vertical que nos indique el lugar en donde deberán colocarse nariz y boca, y la horizontal que nos indique el nivel de los ojos.

Pueden verse en as figuras 323, 327 y 331, óvalos esquemáticos como estas dos líneas de corte siguen el desarrollo ideal de la figura y se presentan curvas, pues tal debe suponerse el perímetro

Figuras 323 a 334. — Proceso constructivo desarrollado en el dibujo de cabezas.

afectado. La vertical señalará siempre el eje simétrico de la cabeza. Cuando se halla situado en el centro de la cabeza se hallará colocada en posición frontal. Llevando hacia la derecha (o hacia la izquierda) esta vertical, que es el caso que presentan los ejemplos señalados, la posición de la cabeza será oblicua.

El dibujo frontal resulta siempre ingenuo y un poco amanerado, por cuyo motivo debe evitarse en lo posible concebir personajes situados en tal posición.

Este defecto, que es privativo de muchos aficionados al dibujo formados fuera de cualquier disciplina académica, se elimina con suma facilidad llevando el punto de corte a derecha o izquierda del centro matemático de la masa primaria que aboceta el desarrollo ulterior de la cabeza.

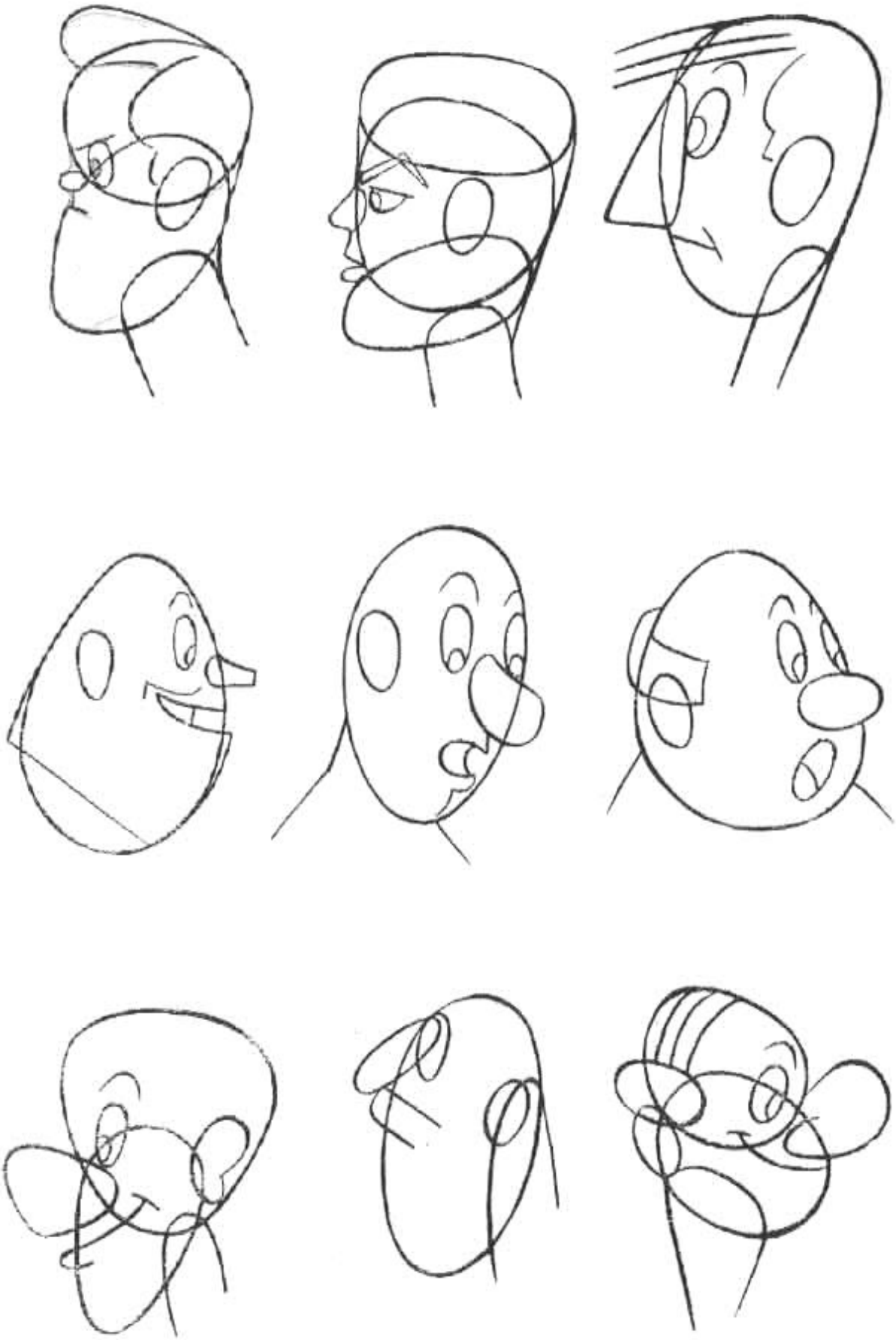
2.ª Allí donde se encuentran las líneas o ejes vertical y horizontal, se dispone la nariz, cuyo borde o extremo superior se hallará tangente precisamente a este punto (figuras 324, 328 y 332). Los ojos se colocarán sobre la línea horizontal, equidistantes *ópticamente* del centro de la nariz. En las indicadas figuras puede verse cómo esa equidistancia óptica supone que el centro real se encuentra situado hacia la izquierda del punto de corte. Por consiguiente, *el ojo izquierdo* (en el dibujo y sobre el papel, el ojo derecho) *se hallará siempre más cerca del eje vertical que su compañero.*

Si hacemos caso de reglas de proporciones estéticas, tendremos que dejar entre ojo y ojo una medida igual a la longitud de cualquiera de ellos. Esta medida suele aplicarse de un modo instintivo y en muchísimos casos resulta por completo contraproducente. No debe perderse de vista el hecho de que se trata de dibujo deformado, en cuya representación caben toda suerte de fantasías.

En cuanto a la boca, su situación natural será sobre el eje vertical, y en el centro de la distancia que resta entre el borde inferior de la nariz y el extremo de la figura que determina el perímetro de la cabeza.

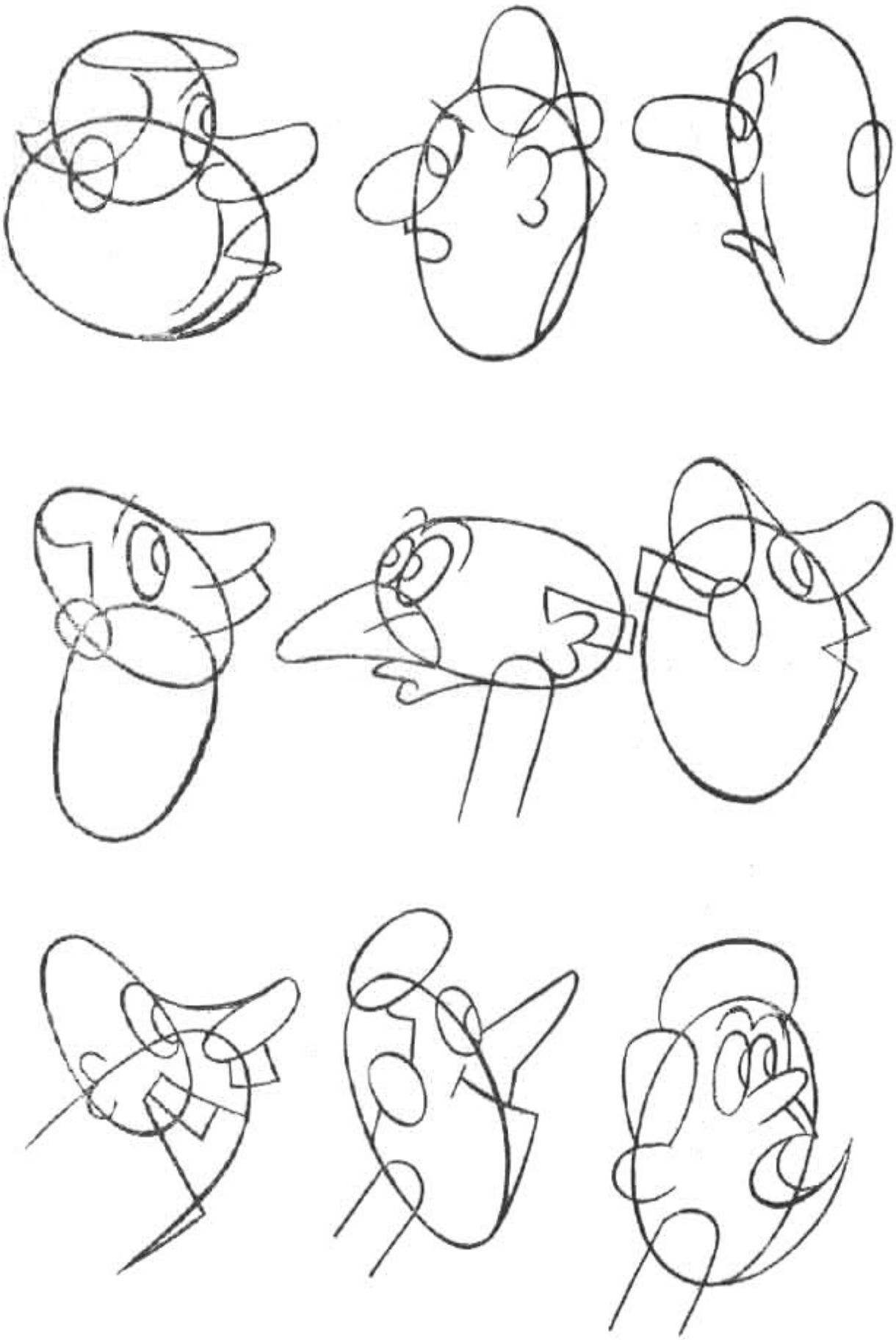
3.ª Pueden afinarse las líneas que dibujan los distintos órganos, al mismo tiempo que mediante el paso suave de una goma de borrar plana, se hacen desaparecer las líneas auxiliares de construcción.

4.ª A partir de ahora, lo que hasta el momento ha podido considerarse como tanteo o apunte de situación, se habrá de convertir en el dibujo definitivo, añadiendo aquellos trazos personales que sitúen la verdadera forma representativa del muñeco. No sólo se trata de pulir y dejar bien terminados ojos, nariz, boca y orejas, sino también el perfil que caracteriza la forma de la cabeza, así como aquellos aditamentos necesarios para dar mayor vida a nnestro personaje: pelo, cejas, bigote, barbilla, etc.



Figuras 335 a 343. — Situación de masas o planos en una cabeza.

Figuras 344 a 352. — Situación de masas o planos en una cabeza.



Figuras 353 a 361. — Situación de masas o planos en una cabeza.

Para obtener perfiles, el proceso que suele seguirse es el de la descomposición de la cabeza en aquellos planos que permite la configuración de la misma. Por lo general son dos, que dan origen respectivamente al cráneo y a las mandíbulas. Mejor que insistir con explicaciones a menudo confusas, será que el alumno estudie con atención los veintisiete ejemplos que numerados del 335 al 361 aparecen en las páginas 141, 142 y 143 en donde con toda claridad puede seguirse el proceso de construcción lógico.

Esta descomposición de la figura original en dos o tres masas unidas entre sí, pero independientemente trazadas, puede llevarse a cabo también para dibujar cabezas de frente o en posición tres cuartos (figuras 345 y 346), pero el proceso a seguir resulta en este caso un poco más complicado que el enumerado primeramente, por lo que en principio no lo consideramos de utilidad para el alumno, y a menos que posea una gran intuición o que no sean éstas sus primeras armas en el campo del dibujo, creemos más oportuno el empleo del primer método.

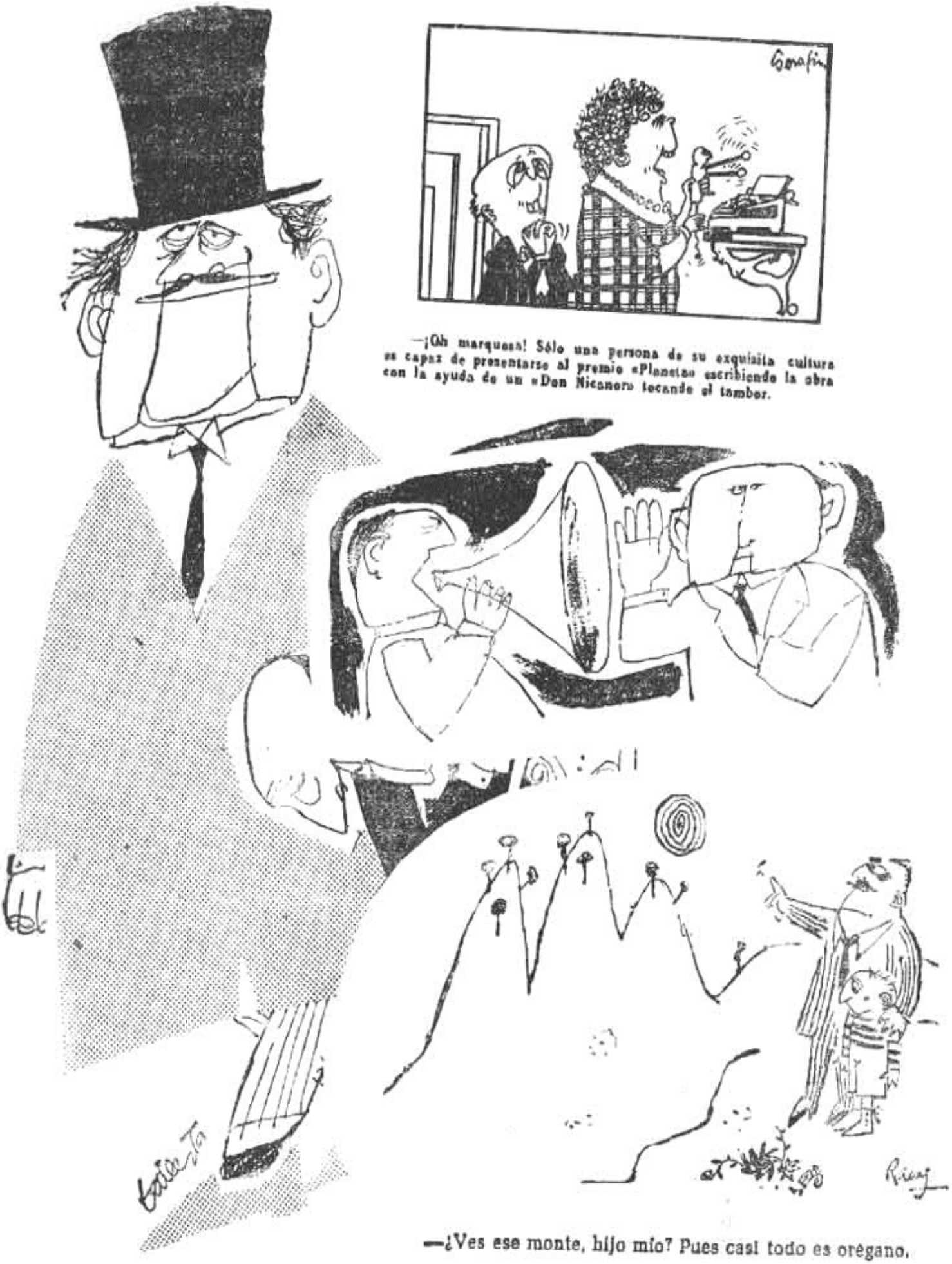
Las figuras 335 a 361 nos presentan toda una teoría de círculos constructivos. Vemos cómo manejando tan sencillos elementos es posible disponer de un inagotable caudal de representaciones distintas, bien sea equilibrando ambas masas, o bien recurriendo a la exageración de una de ellas. El predominio del plano o círculo superior nos dará tipos con características intelectuales, mientras que la ventaja del maxilar sobre la frente será atributo de cualquier actividad alejada del cerebro. Un boxeador, por ejemplo, se dibujará centrando el interés de la cabeza en el cuello, en la mandíbula, en la boca, en la nariz grande y achatada. Por el contrario, un sabio vendrá representado por una enorme masa frontal, dejando el resto de la cabeza en muy discretísimo segundo término.

Puede comprenderse que, en esta materia, sólo es posible generalizar y en modo alguno pueden aceptarse como artículo de fe nuestras manifestaciones. La acentuación de un rasgo no puede estudiarse y aplicarse mediante preceptos rígidos. El dibujo no es una ciencia exacta y no se rige, por lo tanto, por enunciados, reglas ni teoremas. La iniciativa para tomar o dejar de un maestro lo que nos guste o disguste, es libre.

A través de estas páginas, el alumno podrá percatarse de que un porcentaje elevadísimo de ilustraciones corresponden a lo que podríamos considerar como dibujo humorístico clásico. Tipo de caricatura que no corresponde precisamente a la realidad de la época en que vivimos. Si hojeamos cualquier revista nacional o extranjera, veremos cómo los dibujantes actuales tienen, de la

Figuras 362. — El concepto del dibujo actual se aparta bastante de las reglas que podríamos considerar académicas.

—Yo soy tan poco amiga de chismes que, en cuanto sé uno, lo cuento.



Figuras 363 a 368. — Diversas interpretaciones de cabezas, vistas por dibujantes contemporáneos.

representación gráfica de sus personajes, una idea que se aparta por completo de lo que estamos enseñando.

Sería un absurdo pretender desconocer este movimiento, ni adoptar la equivocada actitud de muchos profesores, que limitan a proseguir su enseñanza al estilo clásico asegurando que «el dibujo humorístico actual es malo y no puede subsistir apenas, sino como experiencia desafortunada». En las páginas 145 a 147 presentamos algunos ejemplos debidos a maestros incuestionables del género que suponen la negación más absoluta de la anterior teoría. El hecho de que en el momento presente todos los dibujantes de alguna valía hayan adoptado sin discusión el nuevo concepto de la plasmación intuitiva, y que el dibujo humorístico al estilo clásico se haya tenido que refugiar en las páginas de los semanarios infantiles, es bastante elocuente y nos ahorra el menor comentario.

Nuestras ilustraciones no significan, por lo tanto, que intentemos negar la realidad, ni que tomemos bandera para resucitar ningún estilo. Si hemos adoptado en la mayoría de los ejemplos un tipo de dibujo en cierto modo anticuado, es por las importantes razones que a continuación se exponen:

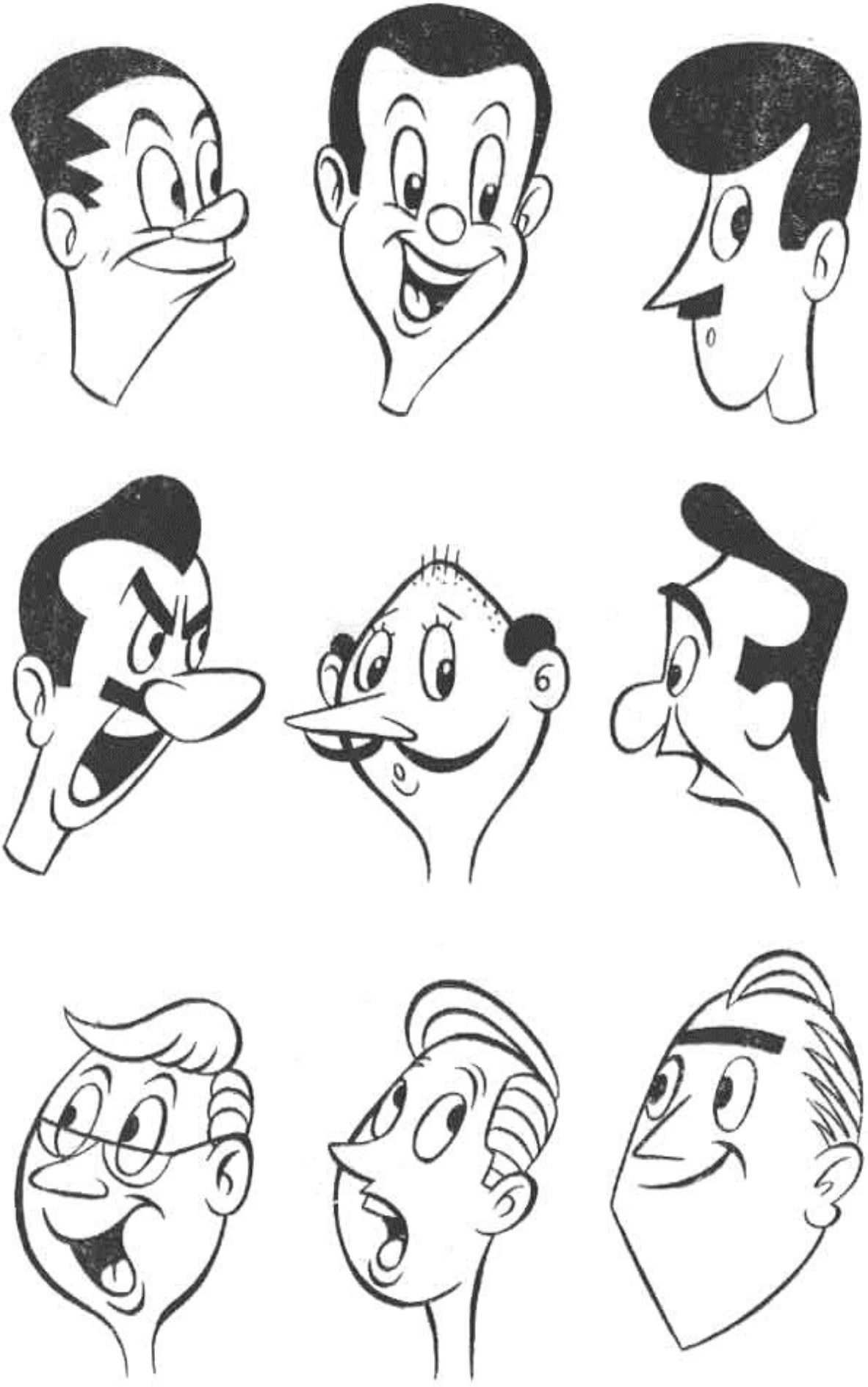
- *En primer lugar la expresión es más clara, y por lo tanto más asequible para el principio formativo del alumno.*

- *En segundo lugar, creemos que antes de lanzarse a crear por su cuenta, libre de trabas y prejuicios, el dibujante debe formarse en una escuela académica, y que cuanto más sólidos sean sus principios, mayores posibilidades tendrá de que sus fantasías posteriores sean algo más que un ensayo.*

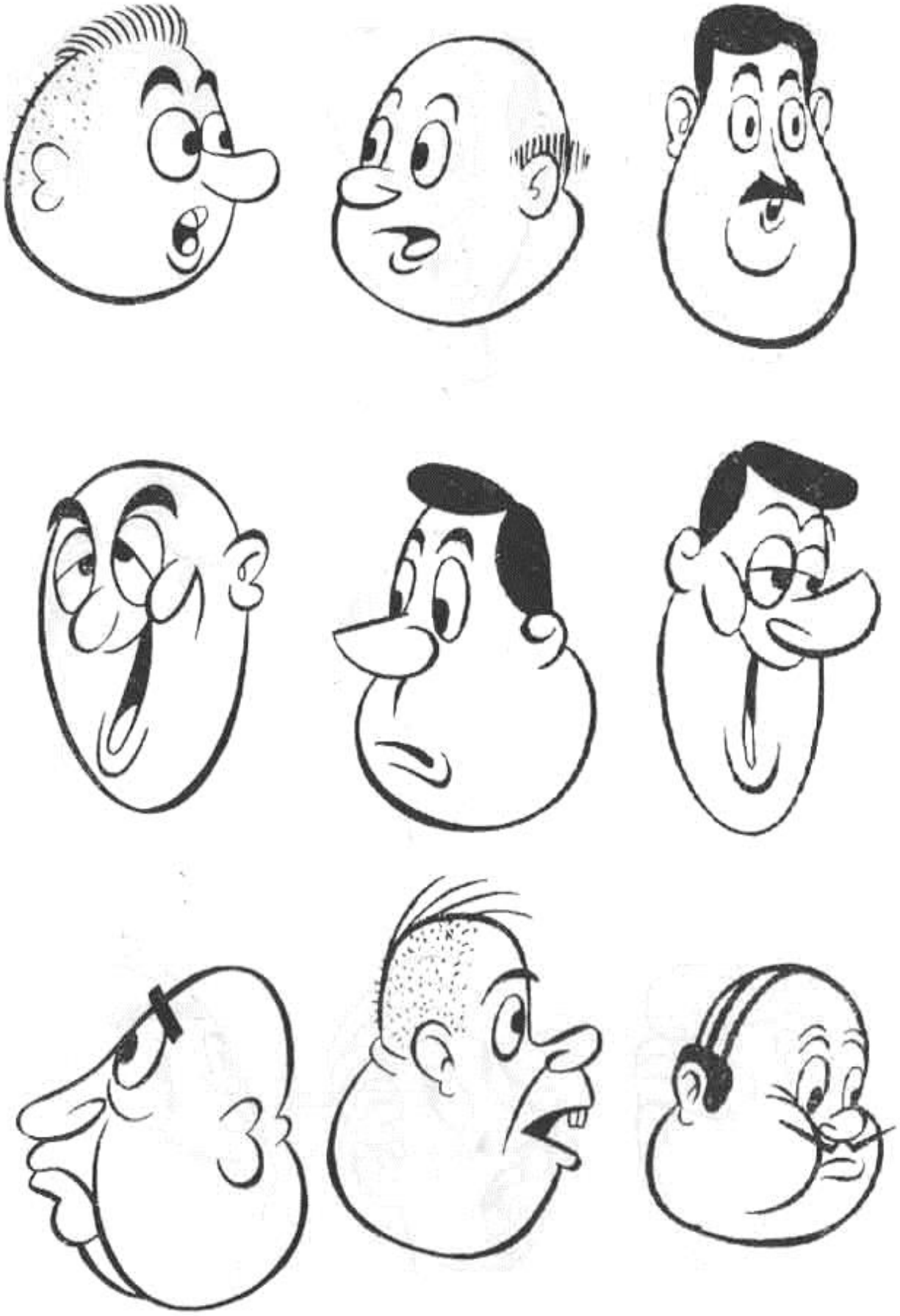
- *Y finalmente, que sólo el dibujo humorístico al estilo clásico se puede enseñar, ya que la deformación personal de la imagen ha de nacer en cada uno y en manera alguna podrá aprenderse en éstas ni en otras páginas.*

SIMETRIA Y ASIMETRIA COMPOSITIVA

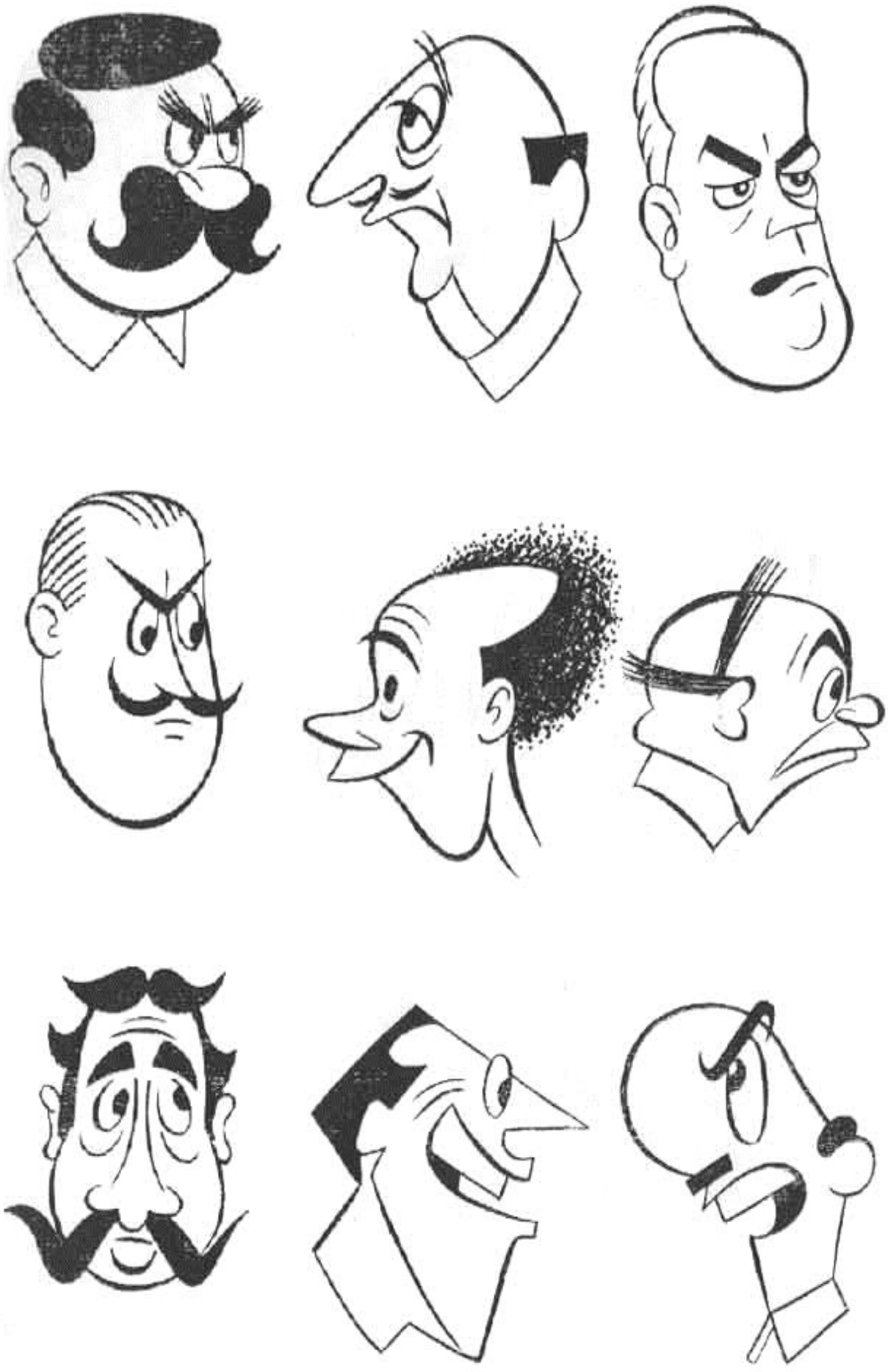
Hemos hablado con anterioridad de un eje vertical que corta la cabeza en dos mitades. Cuando éstas sean exactas entre sí y se correspondan hasta el punto de que, invirtiéndolas, coincidan en toda su longitud, podrá hablarse de simetría. Si aceptamos las reglas clásicas de proporcionalidad entre las partes integrantes de un cuerpo cualquiera, no podrá aceptarse como perfecta ninguna cabeza que no sea simétrica, es decir, que presente los dos planos que resultan de dividirla por su punto medio, exactamente iguales.



Figuras 369 a 377. — Caras de hombres jóvenes.



Figuras 378 a 386. — Caras de hombres maduros.



Figuras 387 a 395. — Caras de hombres maduros.

Figuras 396 a 404. — Caras de hombres viejos

En la naturaleza, este caso no suele ser tan abundante como se pretende. Resulta difícil encontrar individuos simétricamente contruidos. Más aún, tratándose de crear monigotes humorísticos en los que de partida, consideramos superfluo insistir en el tema. No sólo la simetría constructiva tiene muy escasa importancia —por no decir nula— en el desarrollo de esta especialidad, sino que la mayoría de las veces debe buscarse el efecto en el lado contrario, no huyendo de sus normas, sino vulnerándolas, volviéndolas del revés para acentuar el contraste.

Todo está permitido, pues, mientras siga el ritmo de la composición. Las distancias lógicas pueden acortarse o estirarse total y parcialmente. Los tamaños son susceptibles de cualquier dislocación o deformación violenta. No es preciso, ni muchísimo menos, que el lado derecho de un personaje humorístico deba corresponderse con su lado izquierdo

Por consiguiente:

> *La asimetría constructiva puede ser en principio la única disciplina que se acepte como base, sin que tal presunción quiera decir que forzosamente deba ser rechazada la composición simétrica.*

Esto pudiera parecer a primera vista una paradoja, ya que se termina por aceptar lo que se niega en el encabezamiento del anterior enunciado. No es que, tirando por la calle de en medio y enemigos de cualquier posición irreconciliable, hayamos decidido dar lo que vulgarmente se llama «una de cal y otra de arena», sino que deseamos remarcar la dificultad de tomar una postura absoluta. Nada más lejos de la función privativa del dibujante humorista, que coartar su libre inspiración coaccionando su fuerza expresiva con trabas de ningún género. No será más bueno el que más se aplique, sino el que sepa «darse» más fiel y desinteresadamente.

REPRESENTACION GRAFICA DE LAS DIFERENCIAS DE EDAD

Las líneas determinantes suelen hallarse dotadas de gran flexibilidad. Una nota característica, dejando aparte la natural que corresponde a la abundancia de pelo, viene dada por el bigote, de reducido tamaño. La boca es por lo general pequeña, y los ojos vivos y grandes. La cabellera rubia se representa por líneas generales, dejando de rellenar de tinta la masa afectada, tal como puede verse en los ejemplos que presentan las figuras 375 a 377.

CABEZAS DE MEDIANA EDAD

Se acepta la tendencia a suprimir la silueta esbelta, mediante la adición de unos cuantos kilos de carne e incluso la disminución de altura. Se rompe la armonía de la barbilla haciendo aparecer papadas más o menos adiposas. El cuello se engruesa asimismo, y acorta. Ya hemos hablado en el lugar oportuno de otros síntomas característicos de este período de la vida del hombre, como es la escasez de pelo, el abultamiento de los párpados, las arrugas y patas de gallo, etc.

Con todo y a la vista de los ejemplos que comprende el tema veremos como la nota más destacada se halla en el aumento de la masa inferior de la cabeza, en la conversión del óvalo o círculo que dio origen al primitivo perfil, en una pera o una calabaza. Esta figura y la supresión casi total del cuello, suele bastar para que nuestro personaje interprete, con cierta naturalidad el medio siglo de vida, siendo la carencia de pilosidad el otro puntal en que poder construir nuestro dibujo.

Cuando, como ocurre en los casos que ofrecen las figuras 387 y 393, el pelo se presenta con la abundante generosidad de los años mozos, el efecto se compensará añadiendo unos soberbios mostachos.

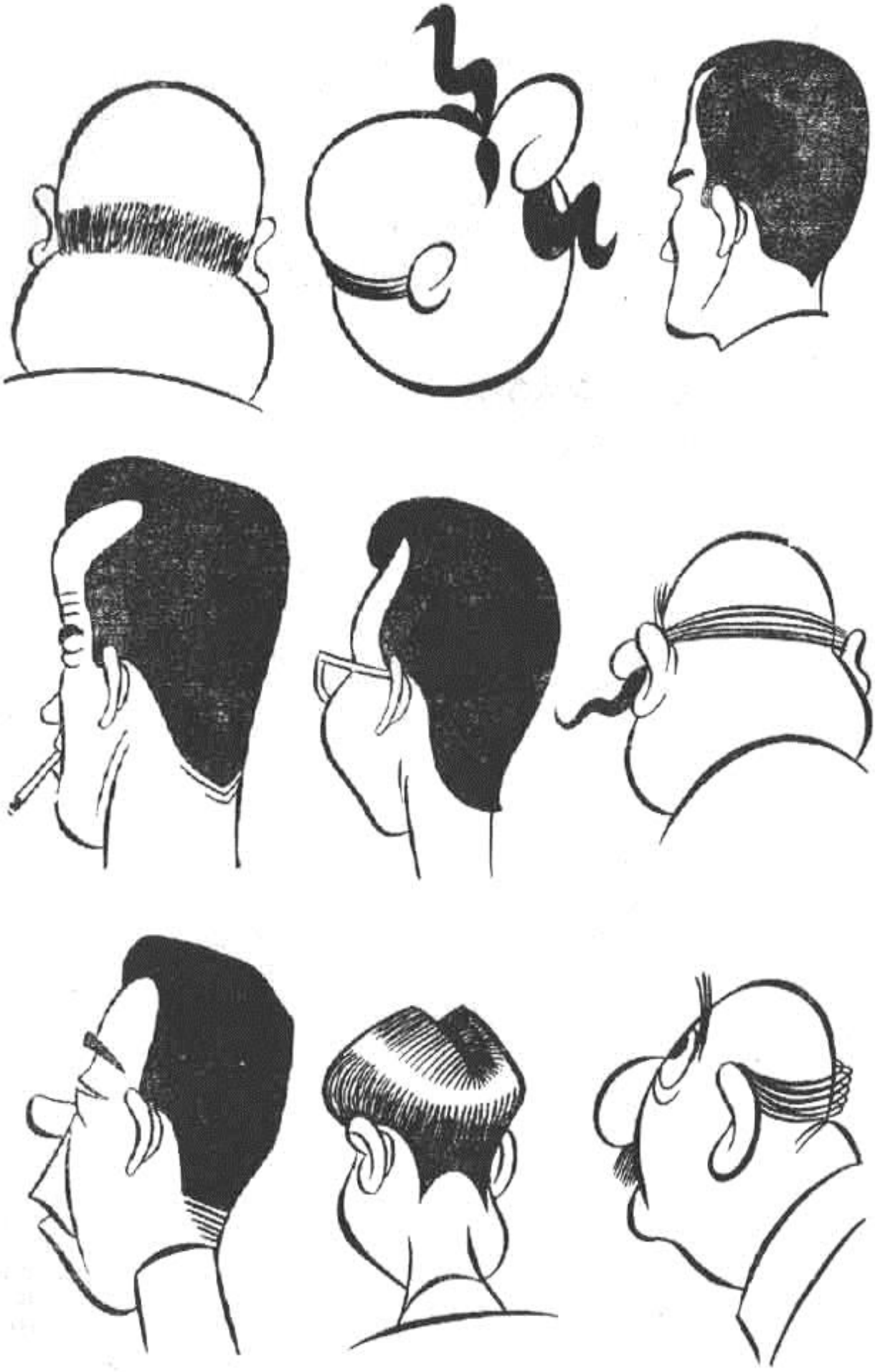
CABEZAS EN TRANCE DE VEJEZ

Para lograr que los años se acumulen sobre cualquier personaje ideado, habrá que acentuar los rasgos de caducidad iniciados anteriormente, acentuando la escasez de pelo y tornando canoso el poco que demos. La gordura cederá el paso a cierta flacidez de mejillas, volviendo a presentar el cuello. A pesar de ello, se conserva por lo general el parecido de la línea constructiva con la pera o calabaza a que hemos hecho referencia en el párrafo anterior.

PLANO DE VISTA POSTERIOR

En el dibujo humorístico suele recurrirse escasas veces a planos desorbitados y ángulos atrevidos, recurso más comprensible en otro tipo de ilustración que, por reducirse a la exacta interpretación de la realidad, tienen que echar mano de tales recursos, buscando la originalidad compositiva.

Ya hemos dicho que cualquier extravagancia tiene sus posibilidades de expresión en esta especialidad. Por lo tanto, siendo la libre deformación de la imagen suficiente materia para destacar la más exaltada fantasía, en muy pocas ocasiones se tendrán que alterar los planos y ángulos de toma normales.



Figuras 405 a 413. — Posición de una cabeza con la toma de vista situada en la espalda

Hacemos mención de una postura, que aun cuando sea poco corriente, puede presentarse en ciertos casos, cual es la de la cabeza vuelta hacia la espalda, suponiendo al punto de mira del dibujante situado en el cogote de su personaje. La resolución no puede ser más fácil. Observando los ejemplos aludidos se verá como todo se reduce a encontrar la gracia en la línea expresiva por medio del trazo que siluetee al cuello y el cráneo en posición antero-posterior. El pelo, y la ausencia del mismo, dejando en brillantez desnudez el occipucio ayudará a componer la imagen deseada.

MIMICA DE LA IMAGEN

ESTUDIO DE EXPRESIONES Y GESTOS

La mímica de la imagen es el arte de expresarse por medio de gestos y ademanes. Constituye por lo tanto la expresión transitoria de los sentimientos y emociones que puedan animar a nuestros personajes, y como consecuencia, si la representación gráfica es acertada, significará un ahorro de palabra escrita al pie de la ilustración, intentando explicar lo que el dibujo no ha sido capaz de sugerir. Los personajes deben hablar por sí solos, con harta elocuencia. Nada más significativo de facultad expresiva para el dibujante, que poder expresarse siempre por medio de la «chispa muda», es decir, del dibujo sin aclaración posterior.

Entre la mímica y la expresión habitual del rostro existe una muy notable diferencia fundamental. En su origen, el gesto fijo es permanente, aunque pueda variar a medida que transcurre el tiempo. Constituye el determinante de la fisonomía, de aquellos rasgos particulares y esenciales de cada uno, por los que puede reconocérsele en seguida e individualizarlo. La mímica, por el contrario, forma un estado transitorio, deformando por igual estos mismos rasgos característicos, desde la simple y pequeña variación fácil de un mohín o mueca hasta conseguir una exaltación de todos los músculos y órganos que intervienen en el gesto, en el paroxismo o dislocación de los rasgos fundamentales que pueda ocasionar un sentimiento o estado de ánimo muy acusado, como sucedería con la ira, la rabia, el pánico, el dolor, etc.

La cara —el rostro— se acomoda la mayor parte de las veces de un modo inconsciente y por medio del gesto que corresponde, al estado de ánimo que determina cualquier momento de su existencia. En este acoplamiento de expresión entre el rostro y el sentimiento interno del personaje sujeto de la experiencia, intervienen los músculos de la cara, cuyo estudio detallado corresponde al curso de Dibujo Artístico que edita igualmente este Centro.

Ahora se supone que el alumno posee ya, por lo menos de un modo elemental, la teoría de tales conocimientos, por cuyo motivo no detallamos, en una minuciosa explicación, datos que no pertenecen a este curso. Por otro lado su utilidad resulta un poco dudosa, ya que todos los movimientos expresivos de la cabeza humana pueden simplificarse en unos cuantos esquemas, representativos de los más frecuentes estados de ánimo.

Téngase en cuenta, en lo que afecta al dibujo humorístico, el valor que posee la exageración de los trazos expresivos. La mímica ayuda a comprender con más rapidez cualquier situación que se quiera representar. En las antiguas obras teatrales, el director escénico disponía la pantomina o representación en tono declamatorio, haciendo hablar a todos los órganos de la cara de manera que la palabra saliera tan reforzada que hasta un sordo llegara a empaparse de su significado. Igual abundancia de gestos hemos podido advertir en actores y actrices del cine mudo, cuando la imagen había de substituir con eficacia, al mágico sonido de la palabra.

En el dibujo humorístico se tendrá que seguir parecidos procedimientos. Cuanto más comprensible sea la mímica de los personajes, más acabada se podrá suponer la habilidad expresiva de un dibujante. Téngase en cuenta que en esta especialidad vale más saber hacer hablar a los personajes, que no construirlos con minuciosa y exacta escrupulosidad. Y no será mejor el dibujo más terminado, sino el más expresivo.

● *Sonrisa* (figura 414)

La sonrisa —que puede considerarse como la flor, la espuma y la nata de la risa— se representa por medio de una curva cóncava que interpreta la boca cerrada, alargando las comisuras hacia arriba.

● *Satisfacción* (figura 415)

La satisfacción que presupone el haber alcanzado el goce y disfrute de alguna cosa, se expresa por medio de la curva que hemos iniciado en el ejemplo anterior en toda su máxima extensión, cortando su marcha ascendente el pliegue que forman las mejillas. Se acentuarán igualmente los pómulos y se alcanzará el fin deseado cerrando los párpados de nuestro personaje, de manera que su mirada se halle velada, cuando no totalmente ausente.

● *Delectación* (figura 416)

Los labios aparecen separados a excepción del punto de unión, que formará un ángulo bien determinado. La forma del orificio bucal adopta la figura rectangular, dejando la dentadura visible. Alrededor de los ojos aparecen algunas arrugas y los párpados quedarán levemente entornados.

Sonrisa

Satisfacción

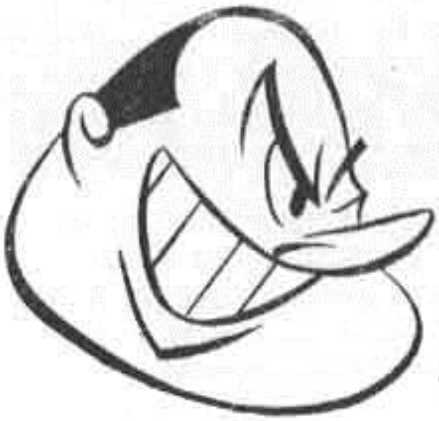
Delectación

Alegría

Hilaridad

Sentimentalismo

Irritación



Ira

Enfado

Figuras 414 a 422. — Mímica de la imagen. Expresiones de sonrisa, satisfacción, delectación, alegría, hilaridad, sentimentalismo, irritación, ira y enfado.

● *Alegría* (figura 417)

La euforia, el júbilo, el optimismo, la sana alegría de vivir vienen representadas por medio óvalo que forma el labio inferior al abrirse, dejando al descubierto la lengua, y la prolongación de las comisuras labiales. Los ojos permanecerán bien abiertos, con las pupilas situadas en la parte superior de la órbita.

● *Hilaridad* (figura 418)

La boca alcanza una dimensión tan exagerada que ocupa la casi totalidad de la cara. La posición de la cabeza se reproduce con cierta inclinación, de manera que permita el máximo ángulo de abertura en la boca. Los ojos aparecen cerrados, representados por pequeñas curvas convexas.

● *Sentimentalismo* (figura 419)

La expresión del sentimiento de ternura, de amor bobalicón, de credulidad, característicos tanto del tipo enamoradizo como del protagonista ingenuo, un poco infeliz y otro poco excelente persona, que tanta aceptación han tenido y siguen teniendo en la galería de personajes humorísticos, se consigue haciendo descender sobre el globo del ojo los párpados superiores, de manera que entornen la total abertura en casi dos tercios. La boca se presentará cerrada y doblada en ángulo, alargando más uno de sus lados hasta rebasar el nivel del ojo. Las pupilas de éste deberán quedar situadas en el borde superior.

● *Irritación* (figura 420)

El enojo o enfado tiene su representación gráfica en la unión de las cejas, que adoptarán la forma de una curva cóncava, situando en el entrecejo un par de arrugas. Los ojos se empequeñecen tanto como se agranda la boca, la cual toma la forma de un ovoide con un extremo en punta, descubriendo parte de la dentadura. Un pliegue unirá la nariz con la barbilla.

● *Ira* (figura 421)

Constituye una variante del anterior gesto, manifestada principalmente por la participación de las cejas, las cuales se presentarán en arco con fuerte subida ascendente, engruesando los rasgos para dotarlos de mayor vigor. Uno de los ojos puede aparecer cerrado, mientras que la boca, abierta, deja ver los dientes apretados. Obsérvense la dirección que siguen las curvas compositivas.

- *Enfado* (figura 422)

Esta expresión de desagrado, de disgusto, de malestar hacia cualquier cosa o actitud se diferencia principalmente de la anterior en que se representa por medio de la boca abierta, en actitud de estar gritando, advirtiendo, recriminando o disputando con otro personaje.

- *Vanidad* (figura 423)

La presunción de valía de sí mismo, la seguridad en las propias facultades, la fatuidad, la jactancia se expresan mediante unos ojos saltones y cerrados, elevando las cejas sobre el lugar que normalmente les correspondería ocupar, dando asimismo a la mandíbula inferior ese aire saliente característico en la representación gráfica del engreimiento y del orgullo.

- *Soberbia* (figura 424)

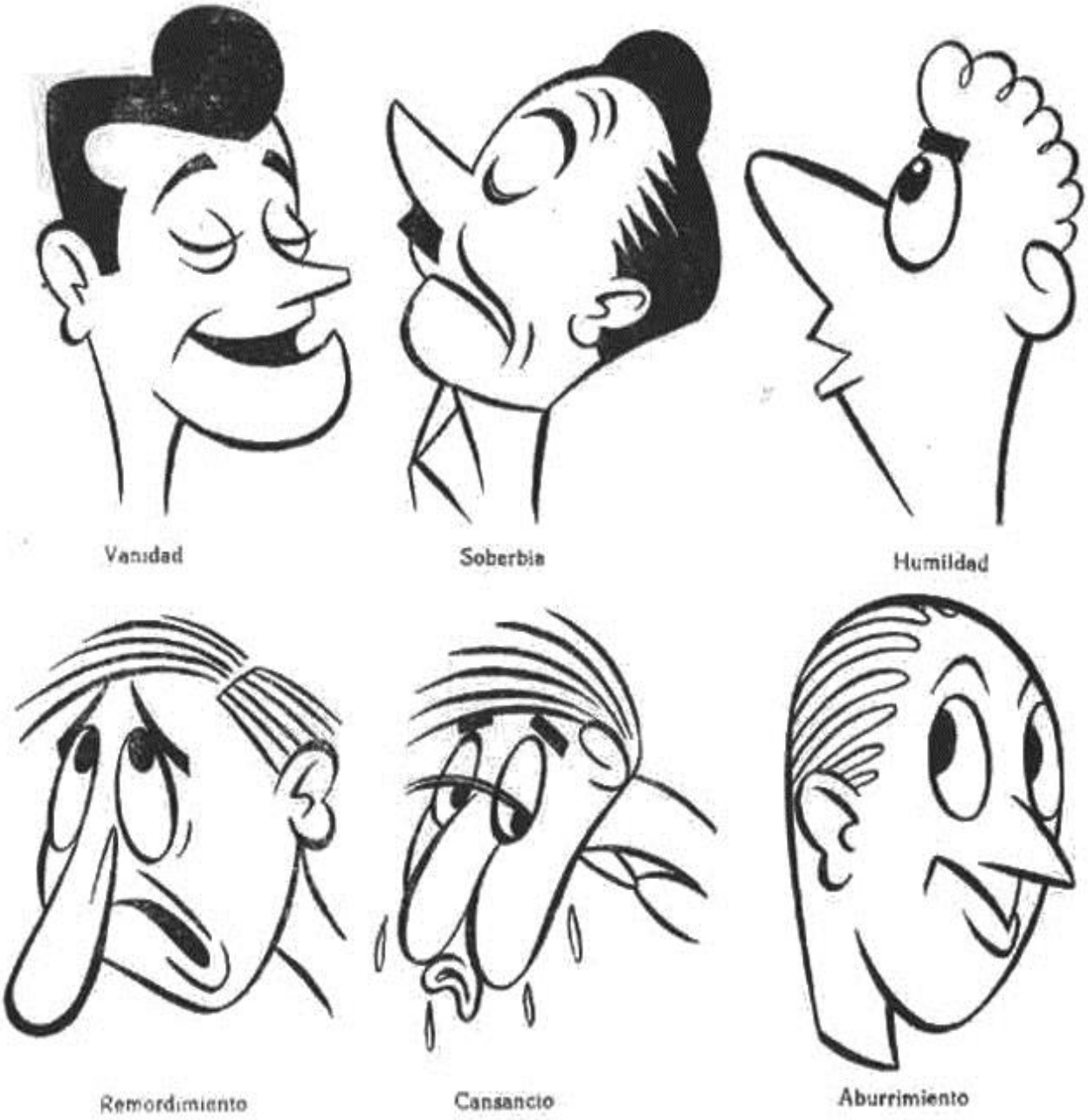
La soberbia, que no es otra cosa que una excesiva apreciación de las propias cualidades, lo cual da lugar a un alto concepto o estimación de sí mismo, se consigue interpretar colocando la cabeza en posición erguida, levantando la nariz e inclinando la nuca hacia atrás. Los ojos permanecerán cerrados en actitud despectiva, trazándolos con un arco que lleve la curva ascendente. Por el contrario, las cejas aparecerán levantadas, dibujadas por otro arco en posición inversa, tal como se aprecia en la figura. Los labios se mostrarán apretados, acentuando el gesto por medio de una línea en forma de S que una los pómulos con la comisura de los labios. La expresión de altivo desprecio quedará así conseguida.

- *Humildad* (figura 425)

El estado de ánimo inverso al que acabamos de estudiar es el de la humildad, virtud que consiste en reconocer el valor relativo de nuestras mejores cualidades. Su representación gráfica viene dada exagerado el tamaño de los ojos, así como el de la nariz, elevando las pupilas. La boca, resuelta con un trazo sencillo y de escasa dimensión, se dibujará entreabierta.

- *Remordimiento* (figura 426)

La expresión de inquietud y desasosiego que en el espíritu deja siempre la comisión de un delito o de una mala acción, se caracteriza por los siguientes rasgos: los ojos se sitúan encontrados, en ángulo, tangenteados por las cejas en trazo descendente. La mirada hacia arriba, la nariz —por el contrario— caída, y la boca en forma de coma.



Figuras 423 a 428. — Mímica de la imagen. Expresiones de vanidad, soberbia, humildad, remordimiento, cansancio y aburrimiento.

● *Cansancio* (figura 427)

La pérdida de fuerza física se representa por los carrillos hinchados y caídos, dando a la boca su forma característica de boquilla de trompeta, con que quiere simularse al jadeo, el resoplido de la fatiga. Los ojos se presentarán con los párpados superiores caídos, y la mirada baja. Se terminará la expresión perlando de gotitas de sudor los alrededores de la cara.

El gesto puede completarse por medio de la lengua, haciendo que cuelgue sobre el suelo.

- *Aburrimiento* (figura 428)

Tedio, fastidio, pereza de ánimo. Aquí la expresión se obtiene dibujando la boca en forma de V, alargando los labios hacia arriba y haciendo adelantar, por medio de un sencillo trazo, el inferior.

- *Angustia* (figura 429)

Esta expresión se obtiene engruesando las cejas, en trazo descendente, añadiendo algunas arrugas en la frente, situando la niña de los ojos en un punto bajo. La boca se presentará entreabierta.

- *Pena* (figura 430)

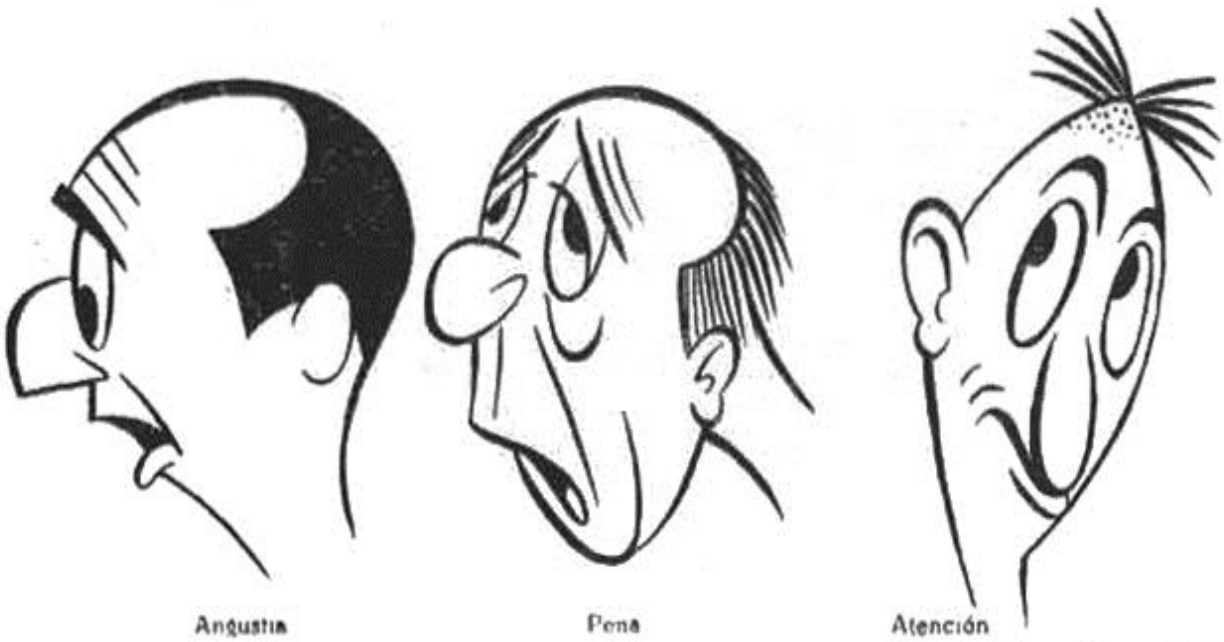
La tristeza, la aflicción, el decaimiento de espíritu, el pesimismo se muestran por medio del gesto característico de la boca, entreabierta parcialmente y estirando la mandíbula, situando arrugas sobre las cejas, ojos entornados y papadas.

- *Atención* (figura 431)

La acción de interés por algo, de hallarse a la escucha, se representa inclinado a la cabeza en dirección contraria al centro de interés, elevando las cejas y el arco de la boca. La oreja cobra una gran importancia y se dibuja exagerando su tamaño.

- *Recelo* (figura 432)

El temor a algo, la sospecha de alguna cosa, se expresa frunciendo las cejas, elevando la boca —por lo general cerrada y en trazo ascendente— y dibujando la mirada torcida.



Figuras 429 a 431. — Expresiones de angustia, pena y atención.

● *Duda* (figura 433)

Esta expresión se consigue ladeando ligeramente la cabeza hacia el lado contrario de la fuente que acaba de provocar tal estado de ánimo. Las cejas se disponen en plano desigual y la boca, a medio abrir, sube a formar ángulo con uno de los ojos, los cuales mirarán hacia el punto promotor de esta actitud.

● *Sorpresa* (figura 434)

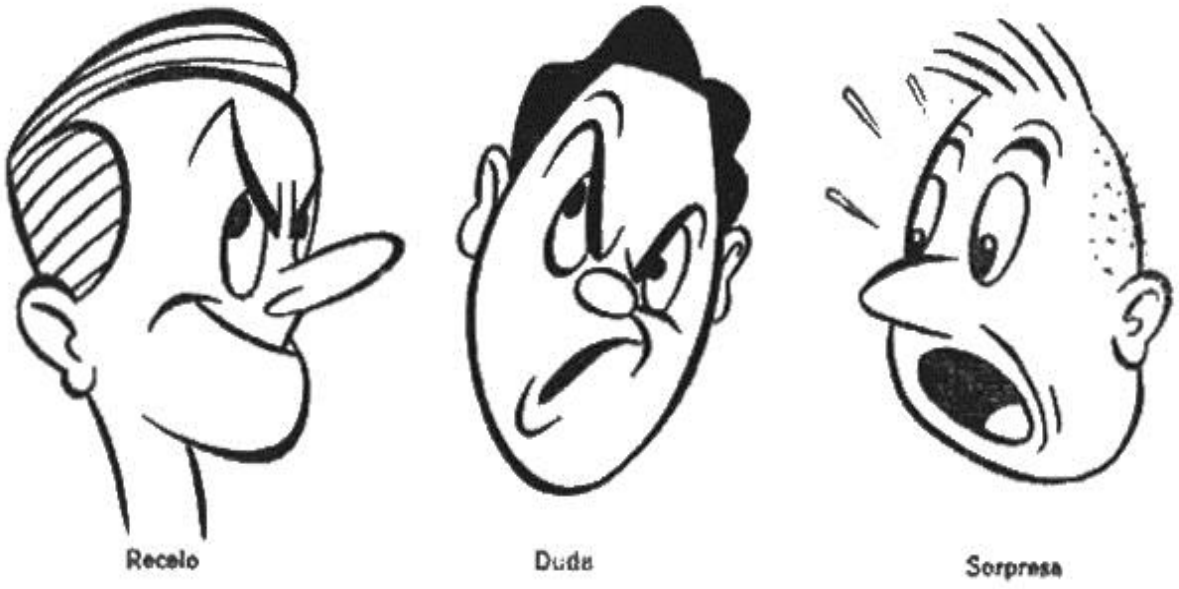
Este movimiento se refleja arqueando las cejas, bastante elevadas sobre su nivel ordinario, bajando la mirada a ras del suelo, y haciendo tomar a la boca la forma de un óvalo.

● *Espanto* (figura 435)

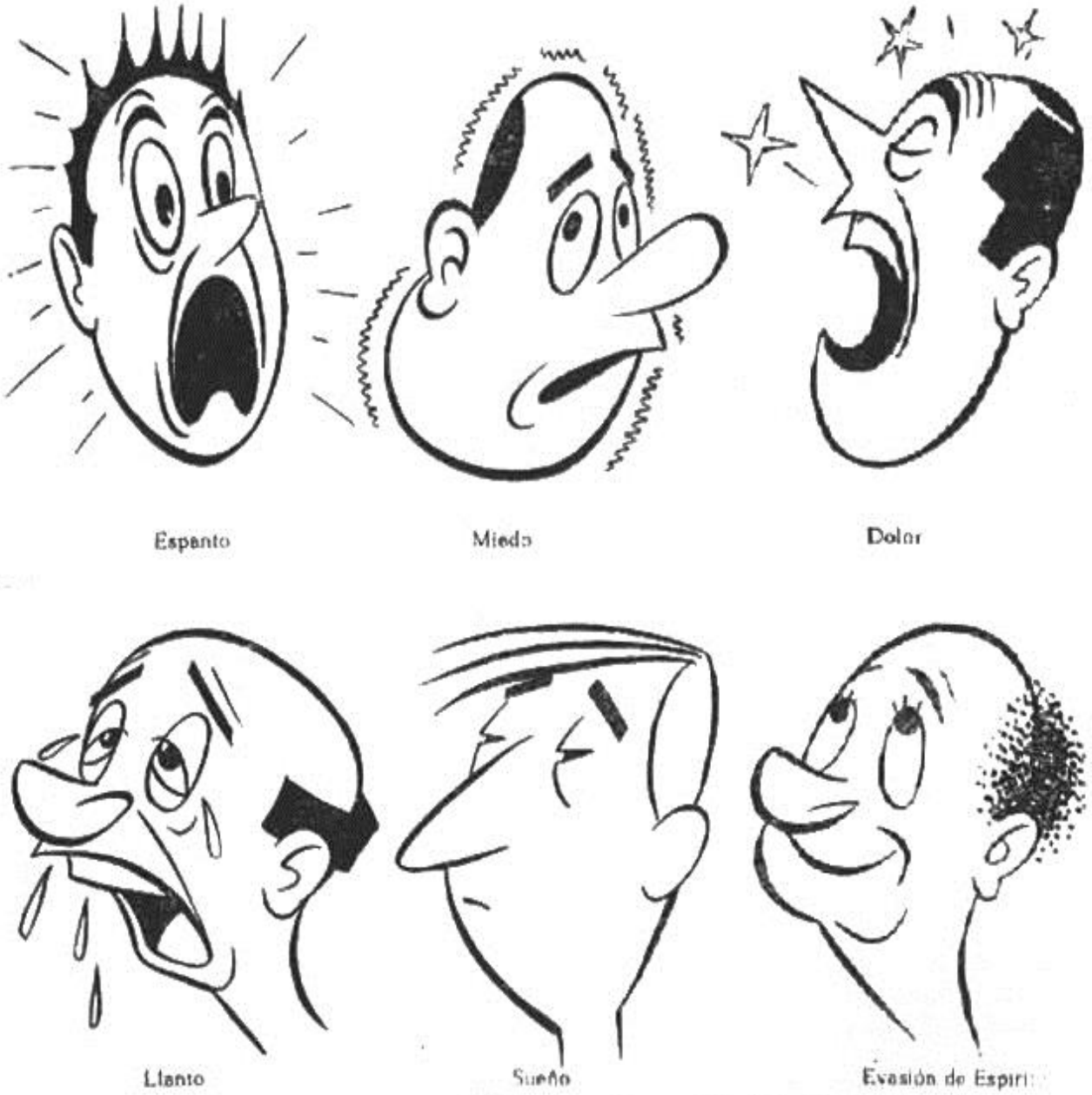
Se indica esta expresión exagerando todavía más si cabe los anteriores rasgos; las pupilas se sitúan aproximadamente en el centro de los ojos, que se habrían representado bien abiertos y grandes como platos. Los cabellos se dibujan en punta y todo el rostro se halla aureolado por pequeñas líneas radiales. La boca cobra el aspecto de una paleta de pintor, representando la máxima distensión de las mandíbulas.

● *Miedo* (figura 436)

La inquietud, la angustia, el presentimiento que puedan causar la posibilidad de un peligro real o imaginario que se suponga vecino, se expresa por la mirada recelosa, remarcando el gesto por medio de un trazo irregular que resiga a trechos, el perímetro de la cabeza dibujada.



Figuras 432 a 434. — Expresiones de recelo, duda y sorpresa.



Figuras 435 a 440. — Expresiones de espanto, miedo, dolor, llanto, sueño y evasión de espíritu.

- *Dolor* (figura 437)

Este estado se representa abriendo la boca y cerrando los ojos, echando un poquito la cabeza hacia atrás. Se completa la acción dibujando algunas pequeñas estrellas sobre el modelo.

- *Llanto* (figura 438)

El acto de llorar se expresa gráficamente semicerrando ambos párpados, de los que se hará gotear en toda dirección lágrimas más o menos exuberantes. La boca aparecerá abierta en su totalidad haciendo retroceder sobre su base de mandíbula inferior.

● *Sueño, indiferencia* (figura 439)

Tales estados tienen su representación disminuyendo la boca hasta conseguir su más mínima expresión mediante una pequeña raya. Los ojos aparecerán entornados, hasta el punto que pueda adivinarse la mirada perdida.

● *Evasión de espíritu* (figura 440)

La actitud espíritu ausente (estar «en la higuera») se logra elevando la mirada al cielo, al mismo tiempo que en la boca, cerrada y en arco, se dibuja un apunte de sonrisa.

OTRAS EXPRESIONES

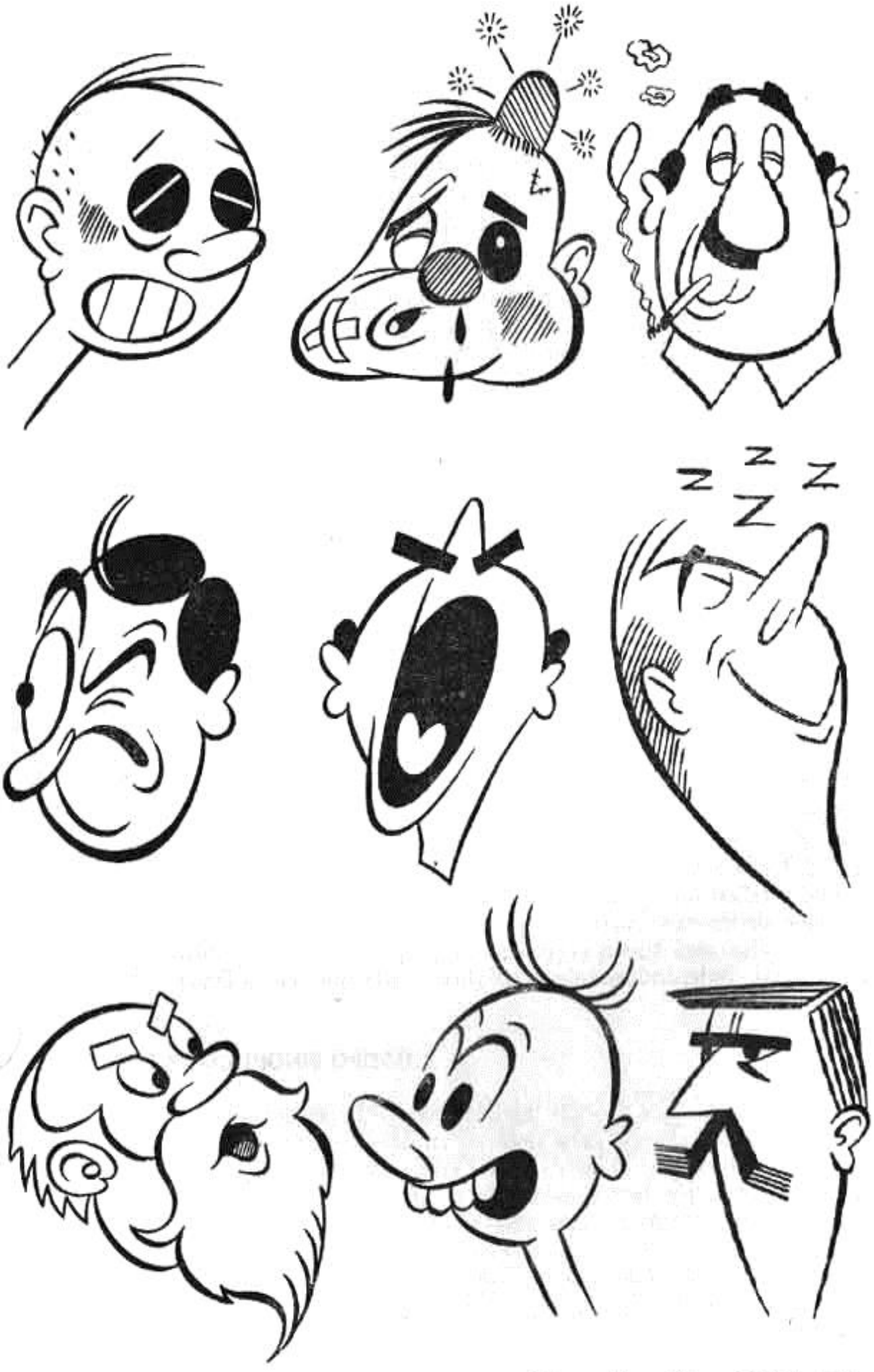
Hemos escogido un conjunto de estados de ánimo bastante corrientes en el dibujo humorístico. Pero como es comprensible suponer por muy generoso que haya sido nuestro concepto seleccionador, habremos tenido que dejar fuera de comentario montones de gestos y actitudes expresivas que en definitiva no son otra cosa que variantes de aquellas que acabamos de exponer.

Creemos por lo tanto que, dominando estas bien caracterizadas veintisiete poses distintas, el alumno se halla en condiciones de acometer, con enormes probabilidades de éxito, cualquier problema relacionado con la expresión mínima de cualquier estado de ánimo.

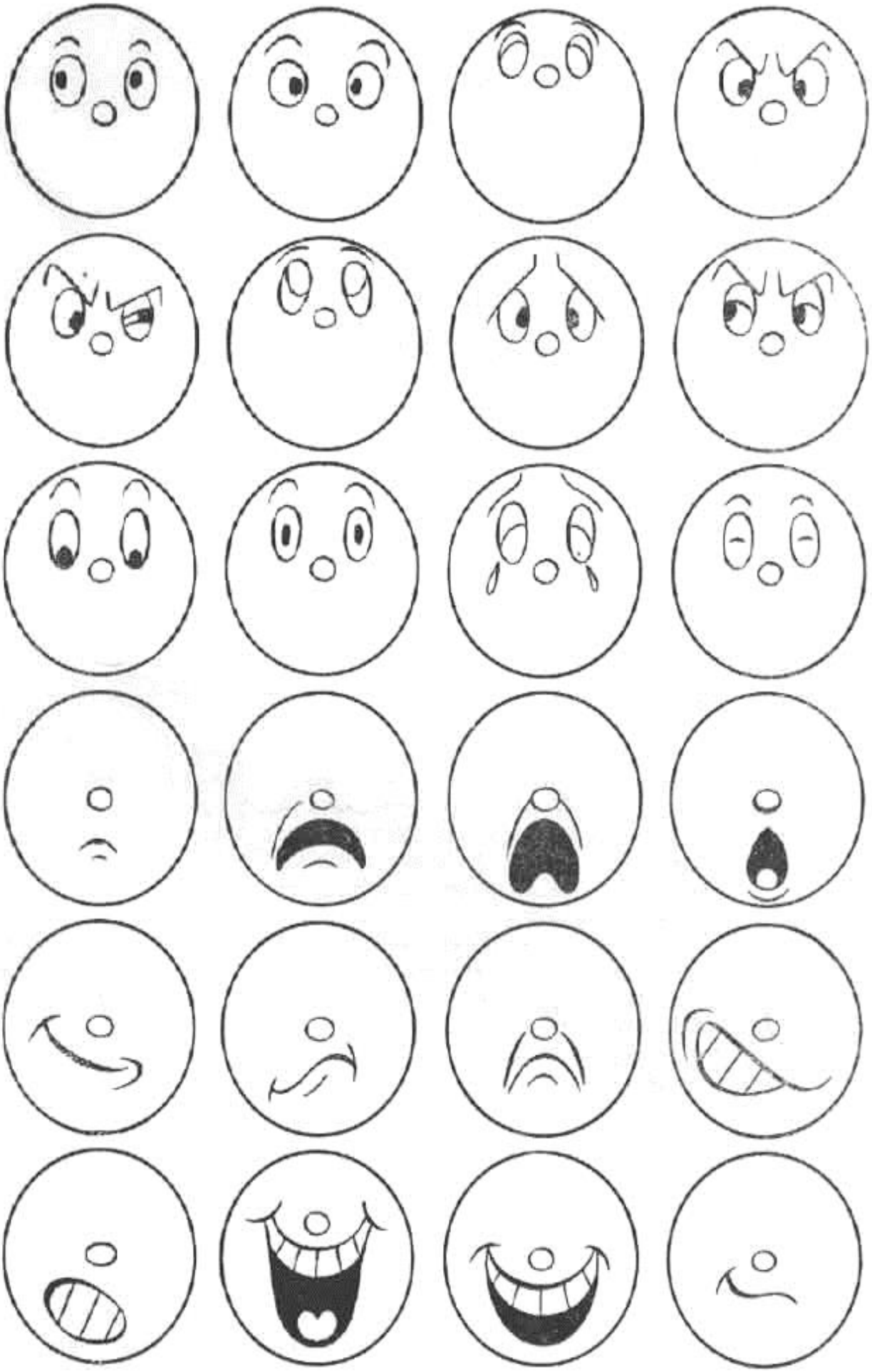
Está claro que para representar estas expresiones no será preciso *copiar exactamente* la disposición de ojos, narices y bocas, ni tampoco su tamaño, por cuanto el material que CEAC pueda facilitarle desde estas páginas sólo debe ser aceptado a título de orientación. De la misma manera que hemos preconizado la libertad en lo que se refiere a la línea constructiva, debemos abogar igualmente por que no existan barreras representativas. Cualquier procedimiento gráfico será bueno, si consigue su propósito de hacer hablar al personaje independiente de la palabra escrita que pueda llevar en el pie.

CUADRO SINOPTICO DE EXPRESIONES

En la página que procede (figuras 450 a 473) presentamos un problema que el alumno debe resolver, en demostración de haber asimilado el tema por lo menos en un grado mínimo. Reduciendo las expresiones que hemos estudiado al número de doce, hemos dibujado veinticuatro círculos equivalentes al esquema de otras tantas cabezas. La primera docena ha servido para situar ojos en distinta actitud, dejando el resto para la distribución de bocas. Se trata de relacionar entre sí, formando parejas, la totalidad de la plana.



Figuras 441 a 449. — Diversas representaciones de expresión de estados de ánimo.



Figuras 450 a 473. — Cuadro esquemático del movimiento de los ojos y la boca en el rostro humano.

Para facilitar el trabajo, a continuación reseñamos el significado de los doce primeros círculos, advirtiendo de paso que el orden seguido en este grupo *no es el mismo* que se ha tomado como base para distribuir el segundo.

Los doce círculos en cuestión corresponden a las siguientes expresiones (la numeración va, como siempre, de izquierda a derecha):

Fig. 450. — Sonrisa, normalidad.
» 451. — Alegría.
» 452. — Hilaridad.
» 453. — Irritación.
» 454. — Ira.
» 455. — Soberbia.
» 456. — Pena.
» 457. — Recelo.
» 458. — Sorpresa.
» 459. — Espanto.
» 460. — Llanto.
» 461. — Sueño.

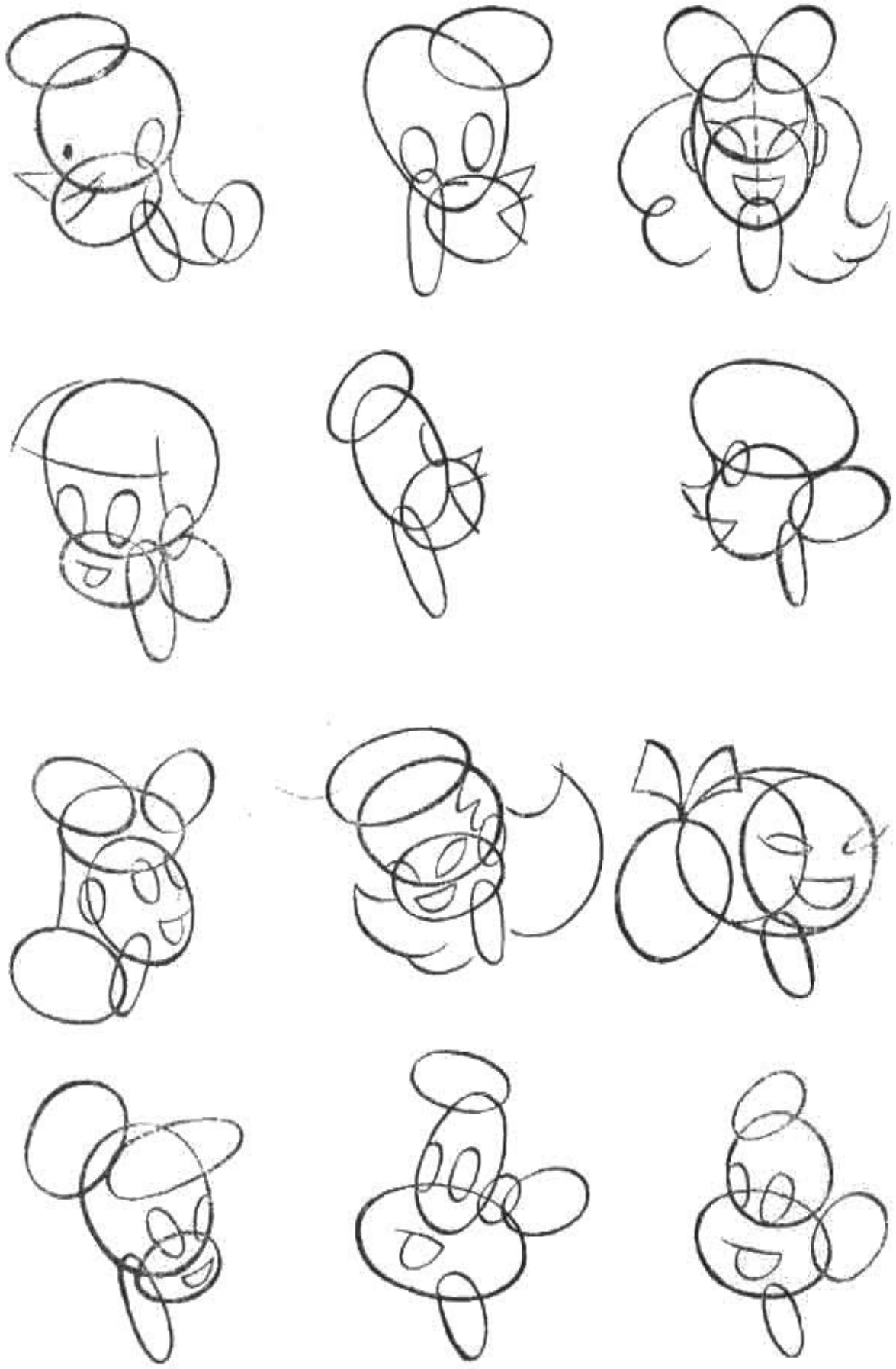
EL DIBUJO DE CABEZAS FEMENINAS

Hasta ahora, en cuantos ejemplos hemos presentado, nos hemos referido exclusivamente a cabezas masculinas, lo cual no debe tomarse en el sentido de que constituyan un grupo aparte regido por distintas leyes, sino más bien que para facilitar el estudio y hacer más comprensible la teoría mímica del personaje, hemos dado preferencia al elemento masculino por ser éste más fácil de representar.

En efecto, muy rara vez pretenderá el dibujante que su personaje sea precisamente lo que puede llamarse «un tío guapo». La belleza en el hombre es generalmente motivo de antipatía y huele muchas veces a una ambigua y equívoca actitud poco aceptada por el público. El dibujante, haciendo hincapié en el conocido refrán que osegura que el hombre y el oso deben hacerse la competencia en cuanto a hermosura, puede disimular muchísimas veces su falta de habilidad, su aprendizaje, y su escasa soltura en el manejo del lápiz, mientras se dedique a crear personajes pertenecientes al llamado sexo feo.

Con el dibujo de tipos femeninos se suele ser bastante más exigente. Una cara de mujer que no sea bonita, en principio tiene pocas probabilidades de aceptación. Y a menos que se pretenda crear una falsa humanidad repelente, agria, demoledora —como ocurre, por ejemplo, con el caso Herreros, cuyas interpretaciones de la mujer suelen inspirar asco antes de cualquier otro sentimiento—

Figuras 474 a 479. — Estilización humorística de cabezas femeninas.



Figuras 480 a 491. — Interpretación de cabezas mediante su resolución en planos parciales.

deberá aceptarse el principio de que un personaje femenino, por esquematizado que se encuentre, deberá responder a las cualidades externas propias de su sexo. Entre una chica «bombón», de Divito, sin ir más lejos, y una cuarentona, Serafín, la elección no será dudosa.

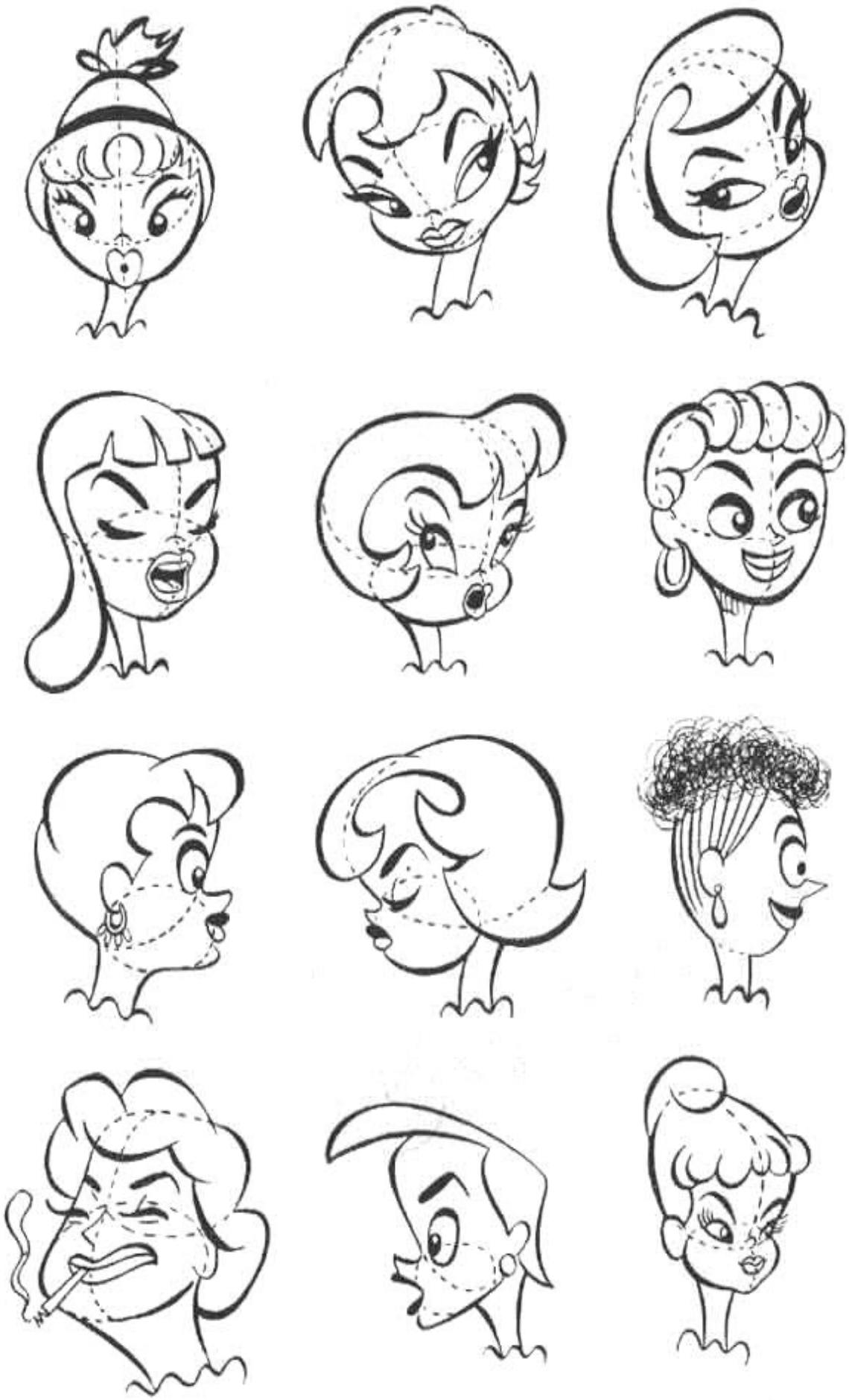
Hay que hacer la salvedad de cuando el genio singular del dibujante pueda permitirse el lujo de imponer sus gustos, contra viento y marea de la voluntad popular. Pero conviene no olvidar el hecho de que, por lo menos al principio de su vida profesional, cuando su firma es poco menos que desconocida y el trazo de sus ilustraciones no presenta todavía el sello de una personalidad muy acusada, la interpretación de cualquier personaje, SOBRE TODO SI ESTE ES FEMENINO, deberá despertar la simpatía natural de una línea que antes que pretender audacias procure crear, POR MUY CARICATURIZADA QUE SEA, belleza.

Por lo demás, iguales leyes (si es que leyes pueden denominarse) regirán la estilización de personajes femeninos que masculinos. En las figuras 474 a 479 presentamos el paso de una imagen real a otra sintetizada, con la supresión de líneas secundarias, así como la deformación —o visión humorística— de los principales rasgos determinantes.

En los siguientes ejemplos de las páginas 170, 172 y 173 (figuras 480 a 515) se presentan, siguiendo idéntico procedimiento al que hemos empleado para la formación de cabezas masculinas, el proceso constructivo de diversas cabezas femeninas, agrupando en una de las páginas rostros de muchachas jóvenes, y en otra de ellas caras de señoras cincuentonas, mamás, solteronas, etc. Obsérvese cómo se ha utilizado preferentemente la formación básica descomponiendo la masa total del cráneo en dos o tres planos distintos, resueltos por círculos de igual tamaño, cuya preponderancia dentro del conjunto determinará la supremacía de la parte inferior o superior de la cabeza, creando con ello diversas interpretaciones de la belleza femenina.

Lo mismo puede decirse en cuanto a la mímica de la imagen, representada por las figuras 516 a 527. Poco más o menos, los recursos utilizados para expresar el cambio de estados de ánimo son los mismos que hemos venido empleando hasta el momento presente. Los ojos abiertos o entornados, la boca cerrada o igualmente abierta, el juego de curvas de las cejas, la situación de arrugas en la comisura de los labios, la prolongación de estas mismas, la dirección ascendente o descendente de los trazos, son trucos que permitirán dar vida a nuestros personajes.

Hay que remarcar una vez más la importancia que tiene la economía de líneas, evitando el detalle innecesario recurriendo a la máxima sintetización. El trazo simple será siempre más fresco, más jugoso, más natural y, POR LO TANTO, MAS EXPRESIVO.



Figuras 492 a 508. — Construcción básica de cabezas femeninas.

Figuras 504 a 515. — Construcción básica de cabezas femeninas.

Normal

Satisfacción

Alegría

Risa

Tristeza

Dolor

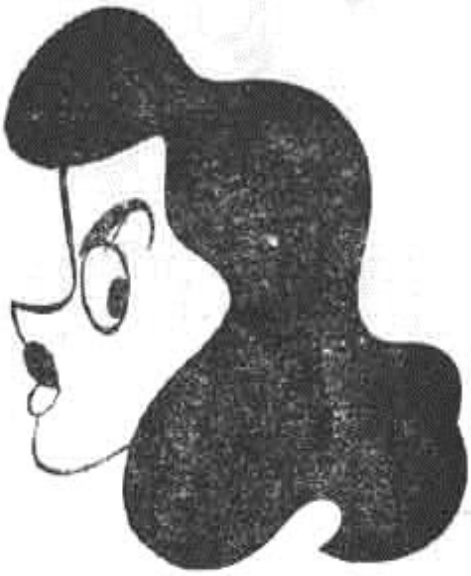
Figuras 516 a 521. — Expresiones de normalidad, satisfacción, alegría, risa, tristeza y dolor.

Llanto

Rabia

Sorpresa

Miedo



Recelo

Meditación

Figuras 522 a 527. — Expresiones de llanto, rabia, sorpresa, miedo, recelo y meditación.

Figuras 528 a 539. — Peinados

Figuras 540 a 551. — Peinados.

PEINADOS

En las páginas 176 y 177 (figuras 528 a 561) se presentan diversos modelos de cabezas femeninas peinadas de acuerdo con los últimos dictámenes de la moda peluquera.

Conviene que el dibujo determine la época en que fue creado. Nada más penoso que la impresión que producen estas ilustraciones debidas a dibujantes que por haberse estancado, se limitan a insistir una y otra vez en tipos que por su indumentaria, ni por el calzado que lucen, ni por el pelo que ofrecen, se hallan de acuerdo con la realidad que les rodea. El alumno deberá evitar ese vicio, procurando estar alerta para descubrir los modos y modas que la más rabiosa actualidad imponga en cualquier aspecto de la vida, pero sobremanera en cuanto se refiere a la mujer. Hay que acostumbrarse desde un primer momento a ejercer tanto el sentido de la observación, como el de una sana crítica, factores ambos que necesita dominar quien desee hacer del arte del dibujo humorístico una profesión lucrativa.

Por lo tanto, queda dicho que recomendamos que no se desperdicie ocasión de captar en el ambiente cuanto sea susceptible de convertirse en materia de trabajo. Y puesto que en el dibujo humorístico tiene una singularísima importancia el trazado de personajes, y entre estos tiene supremacía la representación del bello sexo, nada mejor que aconsejar que a partir de este instante, dedique el alumno su mayor atención al estudio de cuanto se relaciona con la mujer, intentando captar sus gestos y muecas características, sus reacciones, su manera de comportarse, su forma de presentarse, cómo se calza, cómo se viste, cómo SE PEINA.

El hecho de haber dado más importancia a este último extremo no significa que lo sea en realidad y que deba destacarse sobre los restantes, sino que por tratarse en el presente envío el estudio de cabeza, hemos supuesto como digno remate el tema de los peinados.

Todos estos detalles pueden extraerse, claro está, de revistas e ilustraciones, pero la mejor fuente de información, el más preciado material de documentación se encontrará siempre en la observación directa de las personas que le rodean.

Depósito Legal B. 1063 - 1958

GERSA, Llorens y Barba, 38 - Barcelona

niños

LECCION

5

El conocimiento de la infancia tiene gran importancia para el desarrollo de una actividad tan ligada a la vida de los niños como suele ser la del dibujante humorista, cuyas posibilidades creadoras serán absorbidas en un porcentaje que equivale en muchos casos a la totalidad de su trabajo, por los semanarios infantiles. Aparte de tal especialización, que en nuestros días ha cobrado tal auge que debe ser tenido en cuenta en el momento de disponerse a mercantilizar la propia habilidad humorística, existe el hecho incuestionable de que, se trata de unos seres cuyas ingenuidades y travesuras suelen ser motivo de singular atención por parte de quien ha decidido hacer entrega de su lápiz y de su ingenio a una de las mejores causas que existen: aquella que derrochando gracia intenta hacer sonreir a sus semejantes y alejarle, siquiera sea por unos segundos, de sus preocupaciones cotidianas.

Por este motivo no extrañará que dediquemos al tema todo un capítulo, que al mismo tiempo servirá para completar aquellos conocimientos que, sobre la representación de personajes humanos, venimos dando hasta aquí.

ANATOMIA DEL NIÑO

Siguiendo el mismo orden lógico iniciado con el cuerpo masculino y femenino en su manifestación adulta, presentamos en la página

181 tres figuras de distinta edad, primeramente en su aspecto real y a continuación estilizadas de modo esquemático de acuerdo con la deformación característica del dibujo de humor que estamos estudiando.

La figura 562 representa un niño de seis años, así como la 563 ofrece la plasmación gráfica de un niño de tres meses, mientras que la 564 lo es de uno que apenas llega a los doce meses de existencia. Observando los tres ejemplos indicados veremos como la proporción entre el tamaño de la cabeza y la altura total del cuerpo, varía continuamente con la edad, es decir, que durante el período de crecimiento de un niño se observarán los siguientes fenómenos. Desde que nace hasta que llega a su estado adulto, la cabeza alcanza el doble de su primitiva longitud, el tronco aumenta hasta tres veces su inicial tamaño, el brazo cuatro, y la pierna puede superar incluso su quintuplo.

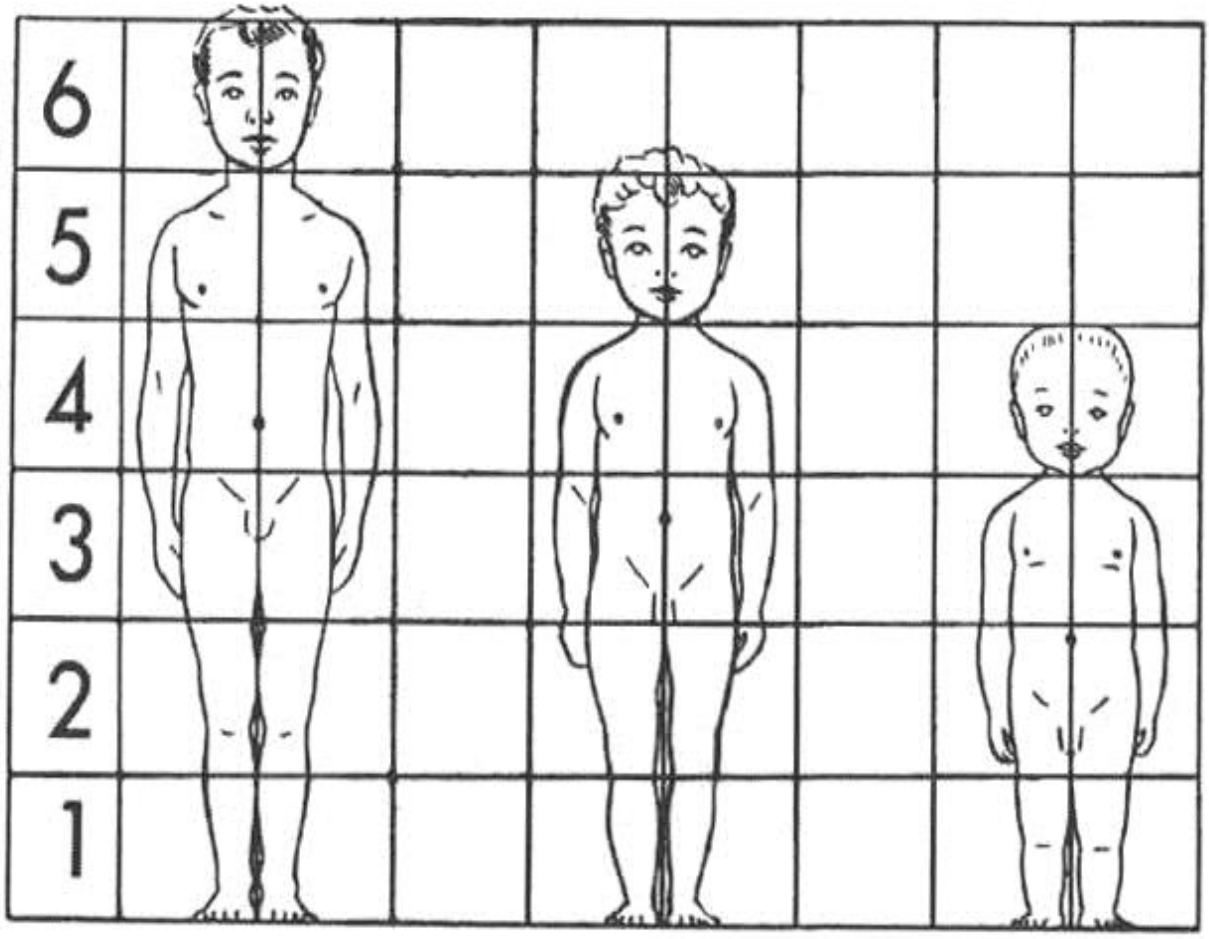
Ateniéndonos a la relación que guardan los miembros entre sí, y respecto a la cabeza y al tronco, podemos ver en las ya citadas figuras 562 a 564 cómo la altura de un niño de seis años corresponde a seis cabezas normales, la de uno que haya cumplido los tres alcanzará el número cinco, y el de un año tendrá cuatro.

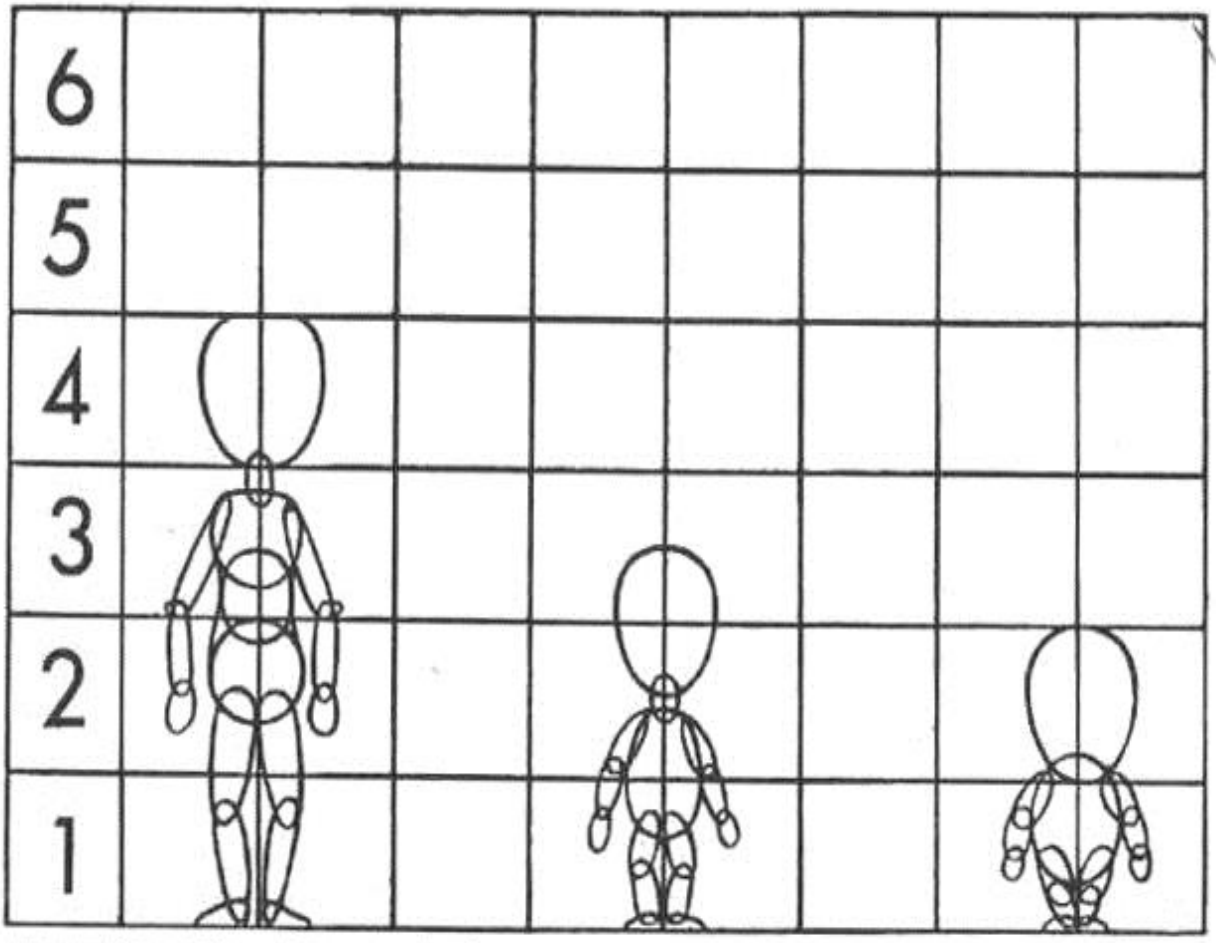
Sabemos por las anteriores lecciones que en la esquematización humana se tiende a cortar las tallas, presentando en términos generales un promedio de personajes bajitos, salvo en aquellos casos en que se pretende crear un tipo de gran altura y se estire la misma hasta llegar a rozar los límites de la verosimilitud. Así podemos ver en las figuras 565 a 567 cómo los anteriores ejemplos han perdido estatura, representándose los niños de seis, tres y un año con tallas que corresponderán respectivamente a cuatro, dos y media y dos cabezas.

La caricaturización de estos personajes permite igualmente otras licencias representativas. Ya hemos dicho infinidad de veces que la línea esquemática ha de tender tanto a la simplificación como a la crítica constructiva, lo cual quiere decir que tendrán que acentuarse los defectos, de manera que sin llegar a deshumanizarse puedan constituir un símbolo. Estudiemos los ya citados ejemplos, comenzando por el último enumerado.

Un niño de doce meses tendrá su representación en un cabezudo, por cuanto el cráneo ocupará la mitad de su altura total (figura 567). La apariencia de salud, de que se trata de un crío robusto y hermoso, se conseguirá engruesando las extremidades tanto como se engorde el cuerpo, poco más o menos como aparece en las figuras 573 y 586 a 593. El caso inverso daría como resultado un monigote enclenque, enfermizo, raquítico.

Esta abultada desproporción entre cabeza y totalidad del cuerpo va cediendo a medida que suponemos el niño vaya sumando años





Figuras 562 a 567. — Representación de estaturas en niños de distinta edad, y estilización humorística de los mismos.

de existencia. Puesto que en realidad el crecimiento implica que tanto el tronco como los miembros que del mismo arrancan, se van estirando, y en la vida estos periodos corresponden a estados de enflaquecimiento transitorio, nuestros monigotes adoptarán parecida marcha. Véase en las tantas veces aludidas figuras 565 a 567, cómo los personajes crecen en sentido vertical, manteniendo parecido grueso, lo cual significa que proporcionalmente van adelgazando.

El caso inverso es poco corriente y se utiliza para representar tipos de muchachos —o muchachas— de franca gordura, lo que en términos infantiles se denomina un «Fatty». (Figura 568).

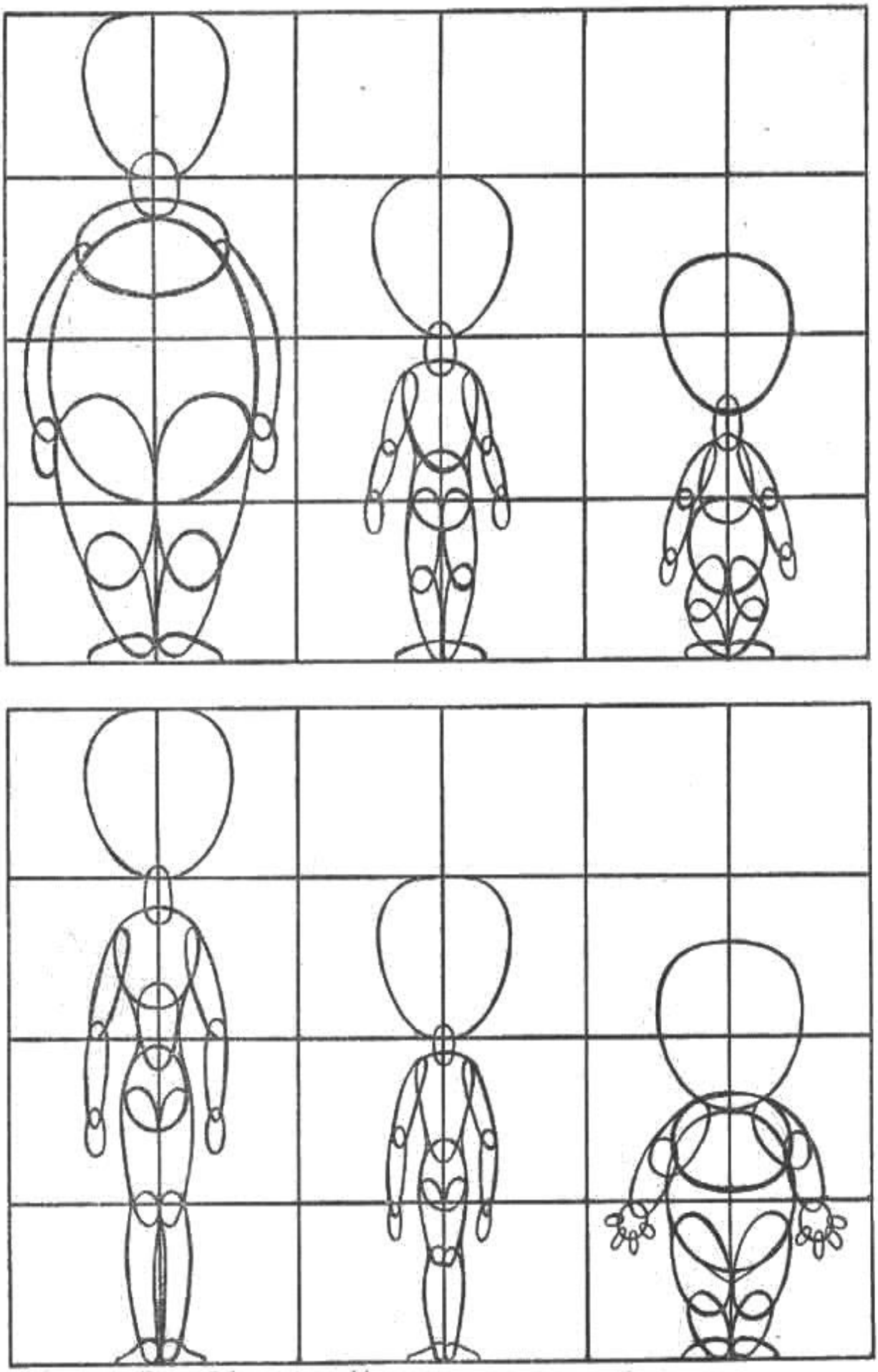
DIFERENCIACION DEL SEXO POR MEDIO DE LA SILUETA

A pesar de que hasta llegar junto a los linderos de la pubertad los cuerpos pueden considerarse como andróginos, es decir, carentes de sexo, lo cierto es que, independientemente del vestido y del peinado que son los atributos que en cualquier caso evitarán la posibilidad de confusión, existen algunas diferencias que el dibujante debe conocer, a fin de moldear el maniquí que deba constituir el armazón de su muñeco con certera seguridad.

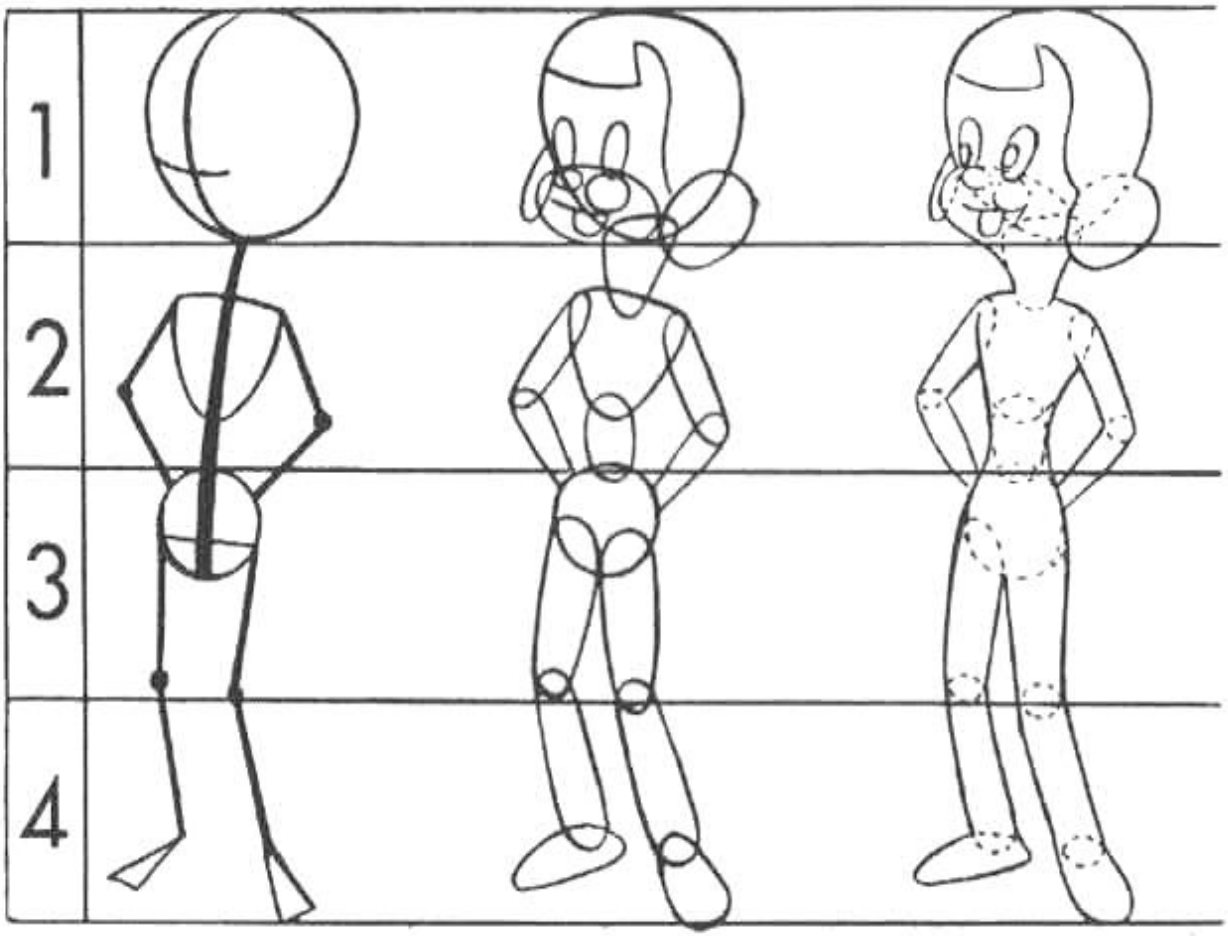
En la página 183 hemos dibujado seis pequeños personajes construidos geométricamente a fin de facilitar su composición. Los tres primeros (figuras 568, 569 y 570) corresponden a niños de siete, cinco y tres años respectivamente, mientras que las tres que restan de la página (figuras 571, 572 y 573) representan a su vez niñas de doce, seis y un año. El último caso citado, el que señalamos como ejemplo número 573, reúne características comunes a los dos sexos y por lo tanto su perfil o silueta puede ser utilizada en ambos casos. Como quiera que en el tema anterior ya se ha estudiado suficientemente este tipo, pasaremos a establecer las diferencias más notables que se ofrecen entre los dos grupos que integran el resto de las ilustraciones.

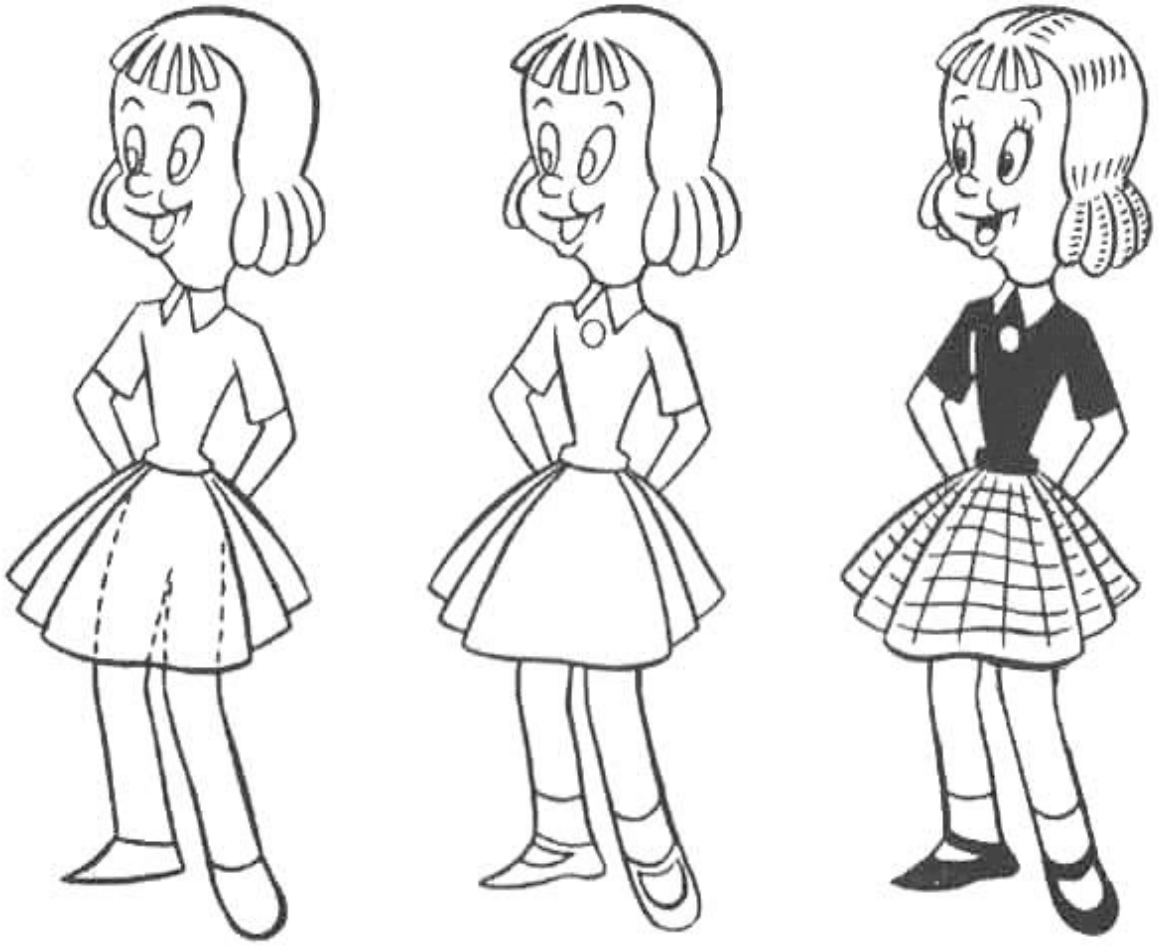
Las niñas se suelen suponer de menor estatura que los niños. Así vemos como la figura 571, que representa una niña de doce años, alcanza una altura de cuatro cabezas, que es exactamente la talla que hemos asignado en la misma página a un niño de siete u ocho años (figura 568).

Si se compara el comportamiento anatómico de ambos sexos, observaremos que la silueta femenina, a pesar de que su corta edad no permite curvas concretas, presenta una línea más ondulante y suave que en el niño, esbozando —prometiendo— el capullo que más tarde hará florecer la naturaleza. El cuerpo presenta la insinuación de una cintura, las piernas son más esbeltas y largas, los muslos se ofrecen prietos, y la cabeza, haciendo abstracción de las diferencias que señalan los caracteres sexuales secundarios, en general, se

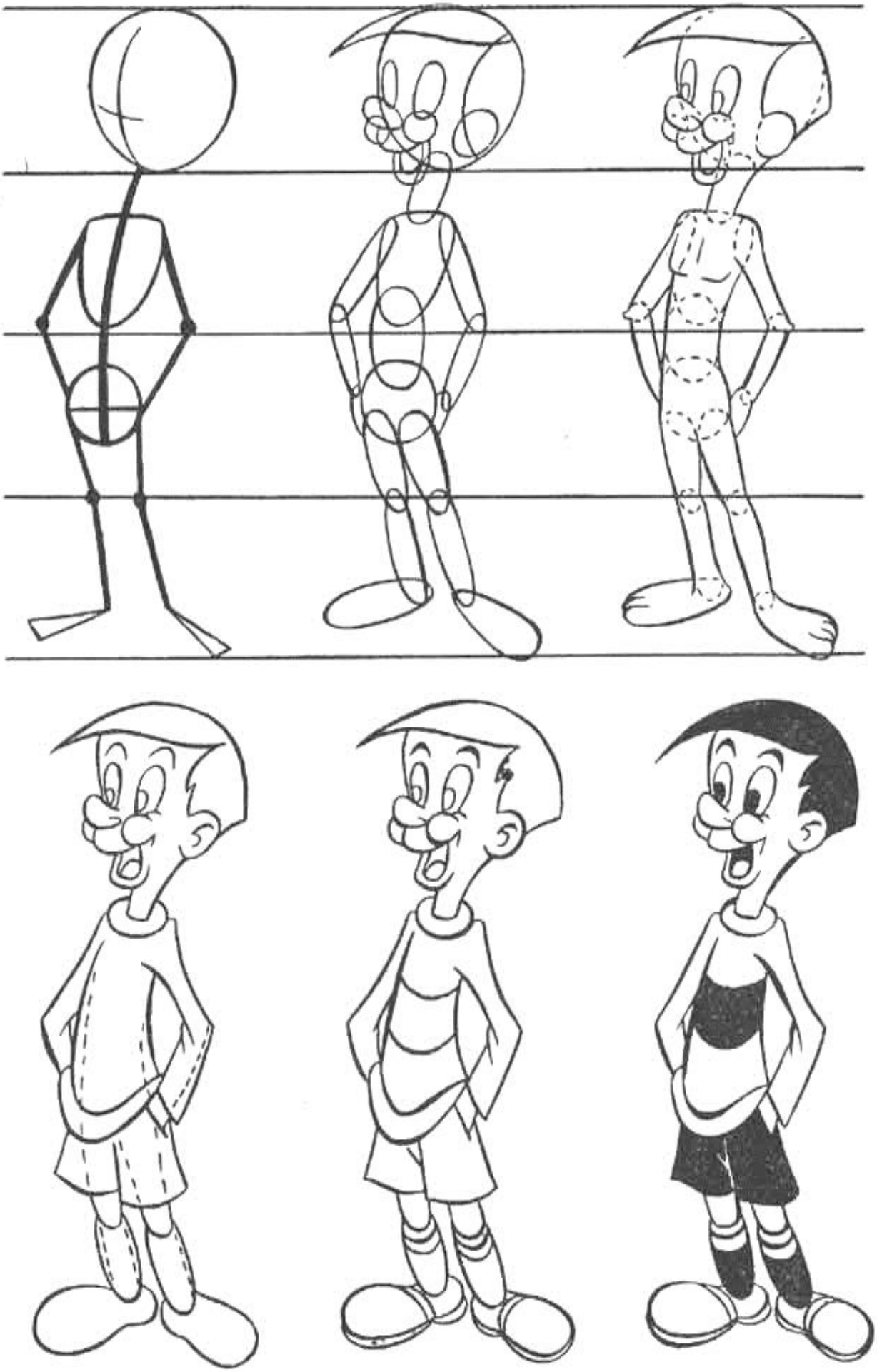


Figuras 568 a 573. — Diferenciaciones del sexo por la silueta (los cuerpos han sido construídos geométricamente para facilitar el dibujo).





Figuras 574 a 579. — Desarrollo lógico de un personaje infantil. Niña.



Figuras 580 a 585. — Desarrollo lógico de un personaje infantil. Niño.

representa proporcionalmente más gorda de lo que correspondería a su estatura. Los chicos tienen un cuerpo más desgarbado, sus miembros carecen de gracia, los muslos se dibujan abiertos en ángulos, los pies y las manos son más grandes, y en cuanto a su cara, suele reproducirse con menos minuciosidad.

DESARROLLO LOGICO EN LA CONSTRUCCION DE UN PERSONAJE INFANTIL

Todas estas diferencias que acabamos de señalar pueden verse con toda claridad en las figuras 574 a 585, que corresponden al desarrollo lógico de la creación de dos personajes infantiles.

El proceso constructivo que se ha seguido es el mismo que hemos venido empleando hasta ahora, comenzando con la estructura ósea a manera de primer tanteo (figuras 574 y 580), continuando con el planteamiento de masas geométricas que determinen el cuerpo (figuras 575 y 581), siguiendo después con la conversión de los anteriores planos en una sola masa, que equivalga a la composición definitiva del cuerpo (figuras 576 y 582), para terminar, en sucesivas fases el proceso, mediante la adición del vestido, así como de aquellos detalles accesorios que ayuden a presentar con más personalidad el dibujo.

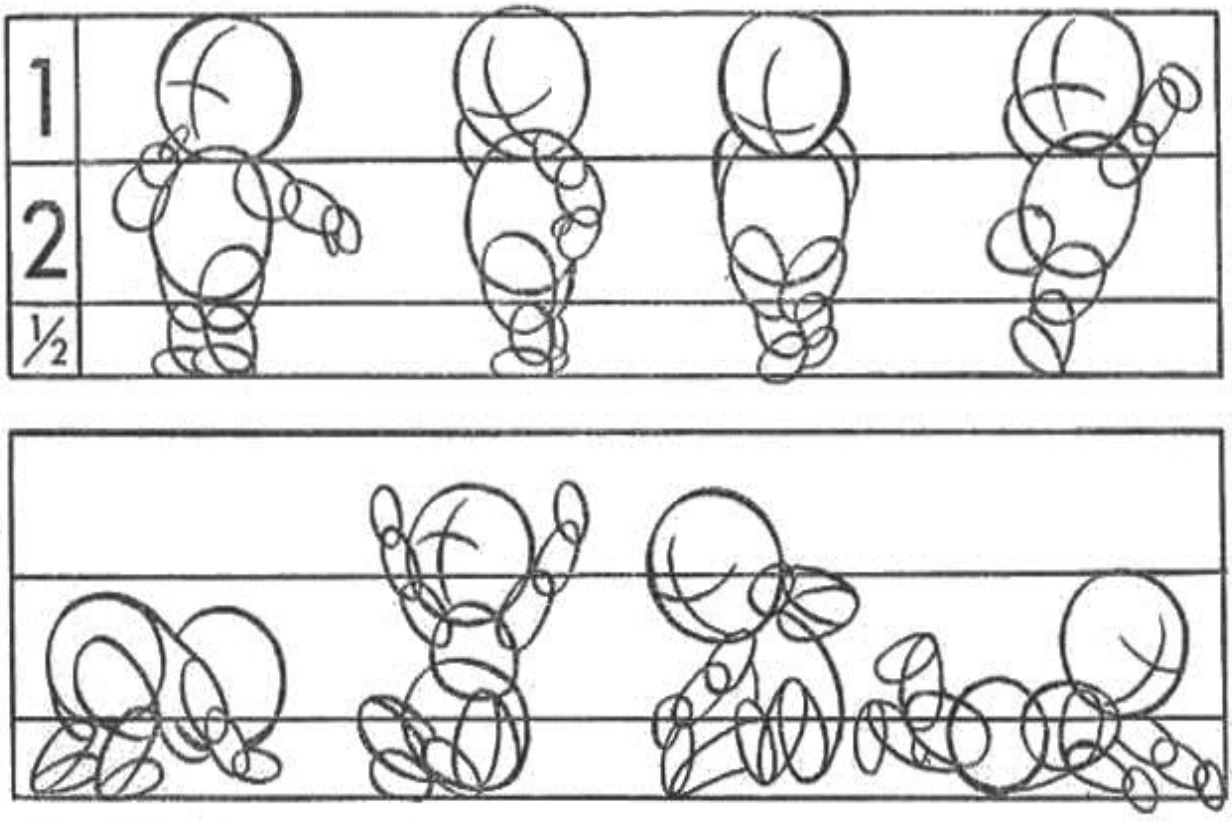
Repetimos al llegar a este punto, lo que ya dijimos en el lugar oportuno, relativo a la construcción que puede resultar un poco embarazosa, de un desarrollo en seis partes claramente diferenciadas. La frescura y espontaneidad de una ilustración serán mayores, cuanto más directa se haya conseguido su interpretación. Por tal motivo, los buenos dibujantes suelen reducir al mínimo todas estas operaciones previas, y algunos incluso las suprimen totalmente.

La razón de que no abogemos por este método intuitivo no es otra que la de suponer que buenos dibujantes hay muchísimos menos de lo que ellos se creen, aparte de que para llegar a dominar el lápiz y poder ser considerado como maestro del género, es preciso haber practicado infinidad de veces un proceso constructivo igual o similar al que estamos explicando. El aprendizaje requiere también su técnica, y aunque a primera vista pudiera parecer que ese exceso de tanteos o superposición de figuras para lograr un dibujo es innecesario, y que puede llegarse a un mismo fin sin tantas complicaciones, la verdad es que la experiencia demuestra que aquel que por querer correr demasiado intenta suprimir de su estudio todo aquello que considera supérfluo, termina por ser aventajado en todos los aspectos por quien, sin tantas prisas, sabe imprimir el paso adecuado a las necesidades reales.

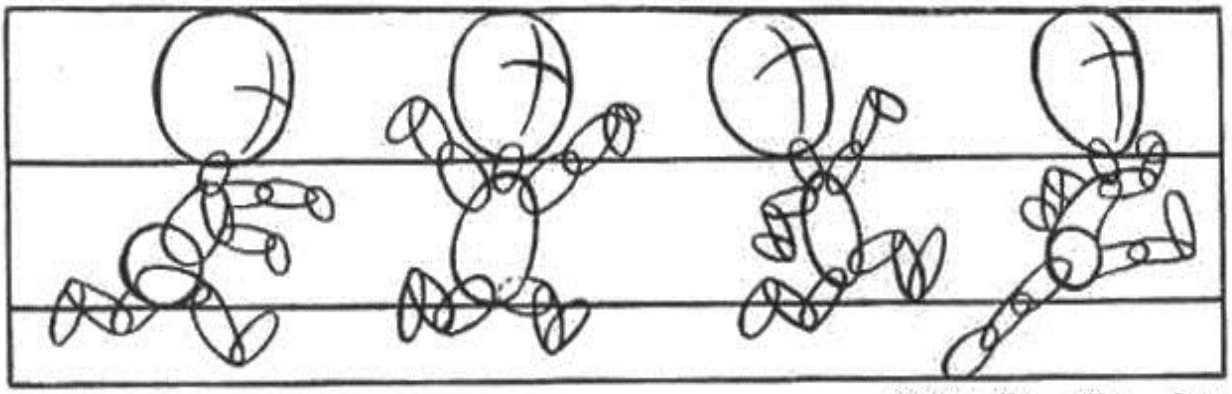
Presentamos en la serie de dibujos que va desde la figura número 586 hasta la 593, ambas inclusive, unos cuantos esquemas característicos de actitudes y posiciones de niños de un año. Como puede verse en los citados ejemplos, la altura dada a nuestros personajes ha sido de dos cabezas y media, conservando en todos ellos unas proporciones parecidas.

El detalle de cada uno de tales monigotes es como sigue:

Fig. 586. — El niño se encuentra derecho, chupándose un dedo de la mano.
» 587. — Actitud de arrepentimiento.
» 588. — Vergüenza, timidez. Obsérvese la posición de piernas y pies, así como el ocultamiento de las manos.
» 589. — Resbalón.
» 590. — Intentando levantarse del suelo.
» 591. — Sentado en el suelo.
» 592. — Sentado en el suelo.
» 593. — Recostado, apoyando la barriga y los brazos.



Figuras 586 a 593. — Construcción anatómica de niños de una edad aproximada al año.



Figuras 594 a 597. — Construcción anatómica de niños de 3 años.

Las figuras 594 a 597 representan un nuevo período en la vida de relación, común igualmente como el anterior a los dos sexos, y constituido por niños y niñas de 2 a 4 años, edad en que comienza a formarse una incipiente personalidad.

Adviértase como, no obstante conservar la misma altura de dos cabezas y media, el muñeco resulta más airoso debido tanto a la aparición del cuello como a que el cuerpo, brazos y piernas han perdido patosidad, se han estirado y por consiguiente aparecen más esbeltos. Los movimientos que corresponden a esa edad suelen ser más vivos y expresivos, por lo que habrá que imprimir dinamismo a las actitudes. Véase en las aludidas figuras 594 a 597 cómo ha resuelto el dibujante diversas fases de un niño andando.

A continuación, la serie que comienza en el número 598 y termina en el 605, ofrece algunos ejemplos de monigotes que con alturas de tres y media a cuatro cabezas, pueden representar niños que se hallan comprendidos entre los 5 y los 10 años.

Su especificación responde a los siguientes enunciados:

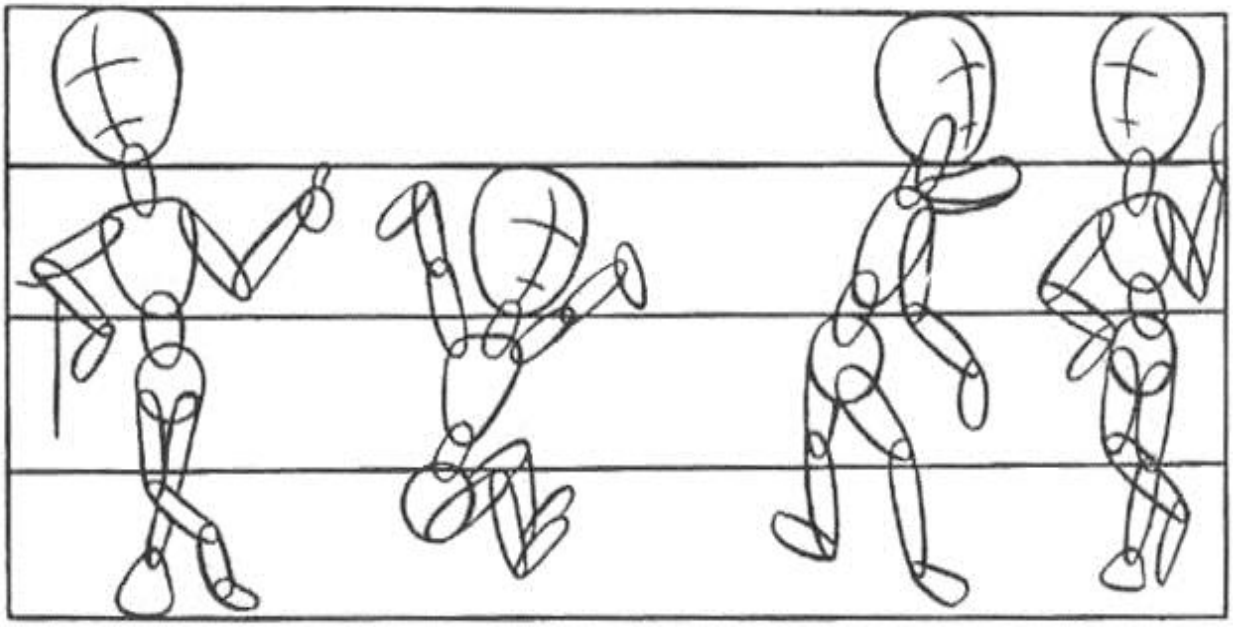
Fig. 598. — Charlando tranquilamente.
» 599. — Saltando, en gesto de alegría desbordada.
» 600. — Dirigiéndose al lector, en actitud de contar algún secreto.
» 601. — Espera, paréntesis, descanso.
» 602. — Vergüenza, timidez.
» 603. — Caída por resbalón o susto.
» 604. — Sorpresa.
» 605. — Presunción, vanidad.

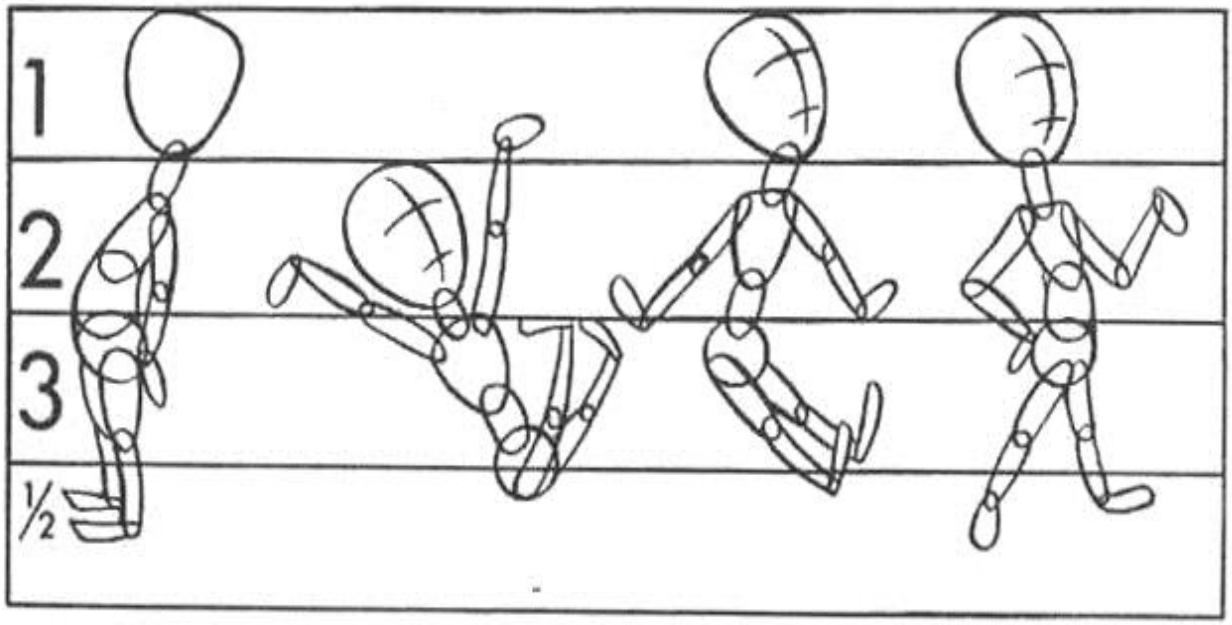
Cualquier movimiento, gesto o actitud será siempre más difícil de captar que de reproducir. De ahí que una vez más recomendemos al alumno que vaya por el mundo con los ojos bien abiertos, atento a cuanto le rodea, dispuesto a recoger para su memoria, todo aque-

llo que pueda tener valor documental o simplemente anecdótico. La construcción de sus muñecos, como verá en cuanto haya dado cierta soltura a su mano, es cuestión de oficio, es decir, de tiempo.

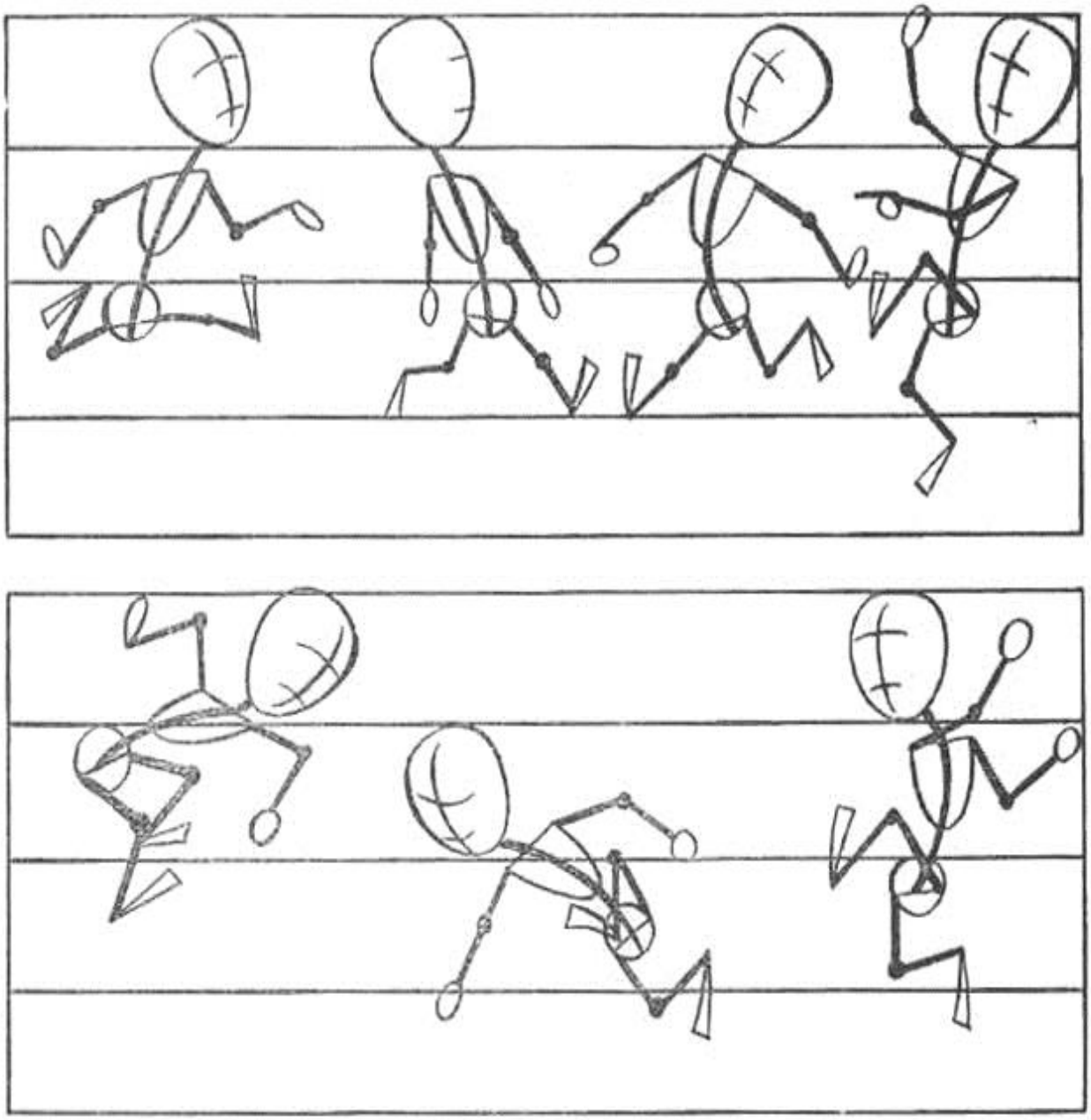
Para aclarar este supuesto hemos insertado con los números de figura 606 a 612, siete apuntes de niños en formación primaria, simplificados en una estructuración ósea que permite situar con bastante facilidad la situación de los miembros así como el movimiento de sus articulaciones.

Véase en los esquemas que se citan a continuación, como la naturalidad de cualquier personaje habrá de comenzar por una buena construcción del esqueleto.





Figuras 598 a 605. — Construcción anatómica de niños comprendidos entre los 5 y los 10 años.



Figuras 606 a 612. — Estructuración ósea de niños de la misma edad del cuadro anterior.

Fig. 606. — Corriendo.
» 607. — Andar pausadamente o con parsimonia.
» 608. — Andar con prisa.
» 609. — Burla, chacota.
» 610. — Sorpresa, susto.
» 611. — A toda velocidad.
» 612. — Actitud de dar un puntapié a un objeto.

NIÑAS

Hemos continuado —en las figuras 613 a 621— el planteamiento estructural primario referido esta vez a niñas, que podemos suponer

comprendidas entre los siete y los trece años. En apariencia no hay diferencia remarcable entre estos apuntes y los que acabamos de indicar. Sin embargo, existe, no tanto en los miembros que son más largos en relación al cuerpo, como en el movimiento que se imprime a los mismos, que será en cualquier ocasión más flexible, más suave, más sinuoso, en una palabra, MAS FEMENINO.

Compárense las situaciones que enumeramos con otras similares que hayan podido ofrecerse en los cuadros anteriores.

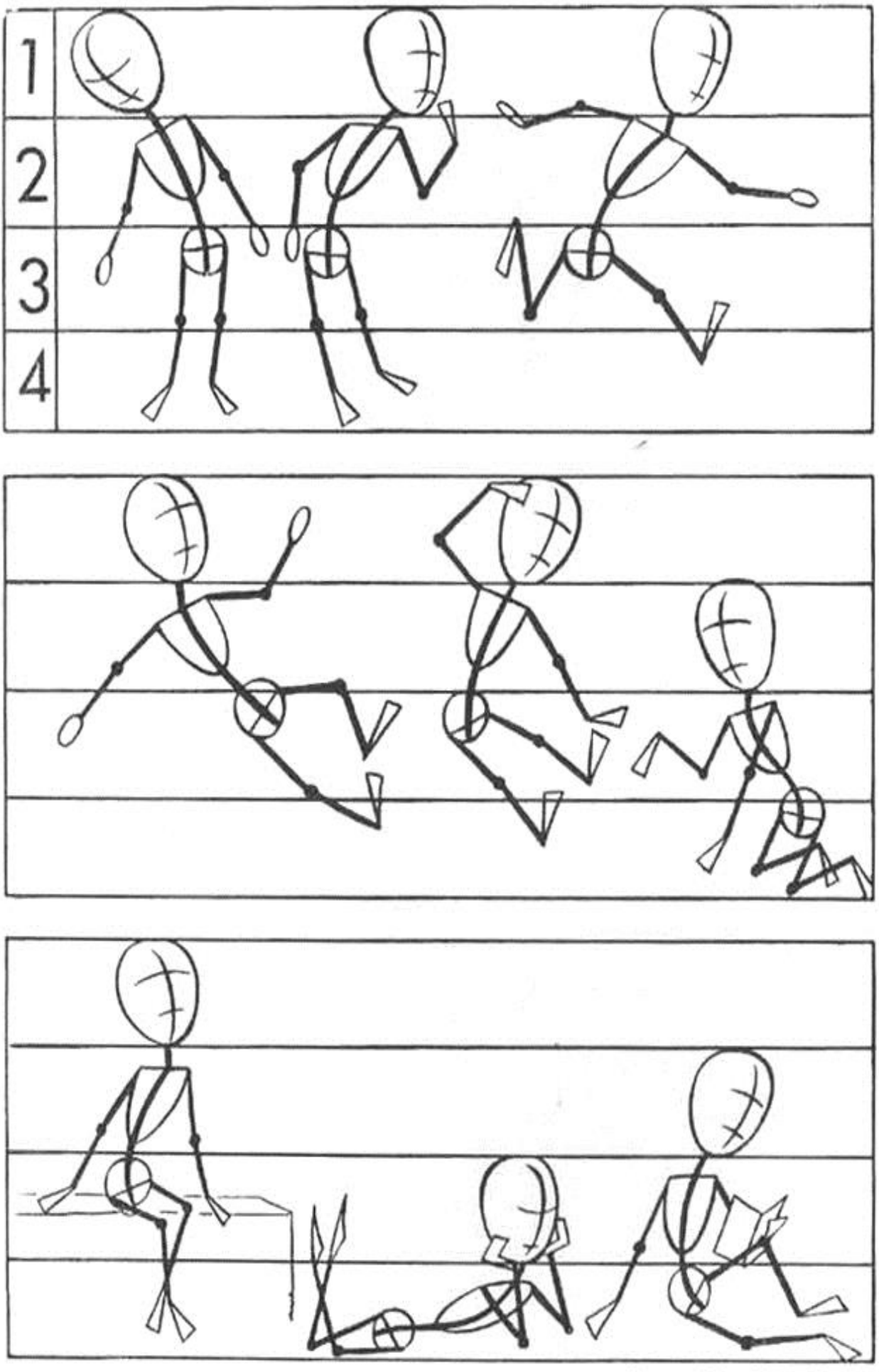
Fig. 613. — Remordimiento, humildad, pena.
» 614. — Sorpresa, maravilla.
» 615. — Actitud de correr.
» 616. — Resbalón, caída, pérdida del equilibrio.
» 617. — Consecuencias de la misma.
» 618. — Primer intento de levantarse del suelo.
» 619. — Sentada en una baranda.
» 620. — Descanso en el suelo.
» 621. — Leyendo un libro.

En la página siguiente se ha dado volumen al cuerpo por medio de lo que hemos llamado anatomía geométrica, presentando un grupo de doce monigotes que corresponden a otras tantas niñas. La masa —la carne—, comienza a dibujar siluetas características, cada vez más alejadas del sexo contrario conforme se suponga que nuestro personaje vaya sumando años. Ya hemos dicho que el estrechamiento de la cintura, la esbeltez de la línea que conforma el cuerpo, el ligero predominio de la cadera, la largura de muslos y piernas así como su contorno un poco mórbido, constituirán, naturalmente que caricaturizados, los principales elementos diferenciales.

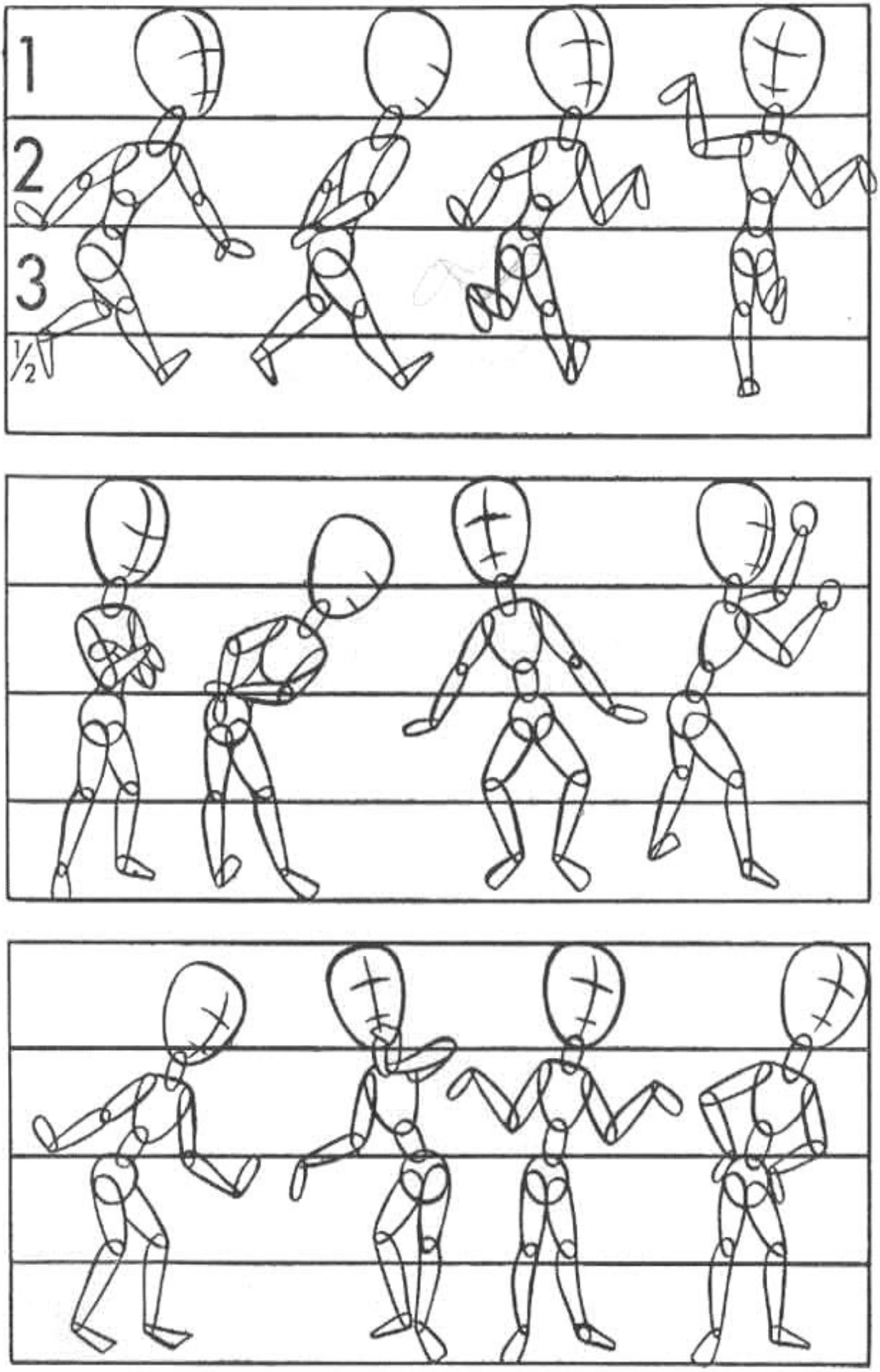
Hay que evitar, sin embargo, curvas demasiado rotundas que puedan prestarse a confusiones. Una niña debe representarse siempre con cuerpo de niña, y aunque es bien notorio que la naturaleza se complace muchas veces en demostrarnos lo contrario, el dibujante no convertirá nunca su personaje en un remedo de mujer.

Los ejemplos corresponden a los siguientes estados:

Fig. 622. — Andando.
» 623. — Actitud de andar, reflexionando sobre la marcha.
» 624. — Andando con prisa.
» 625. — Saltando a la «pata coja».
» 626. — Meditando.
» 627. — Observando con atención.
» 628. — Espanto, miedo, sorpresa.
» 629. — Discusión, rabia.
» 630. — Sorpresa.
» 631. — Miedo, pavor.
» 632. — Desespero, incomprensión.
» 633. — Enfado, enojo, reprensión.



Figuras 613 a 621. — Estructuración ósea de niñas entre 7 y 12 años.



Figuras 622 a 633. — Planteamiento del volumen por medio de masas geométricas. Niñas de 7 a 13 años.

PROPORCIONALIDAD Y PERSONALIDAD

Las proporciones que hemos dado hasta aquí se hallan de acuerdo con personajes adultos de 6 a 7 cabezas.

Partiendo de este supuesto llegaremos a la conclusión de que la altura que damos a niños y niñas depende en última instancia de la que hemos señalado para sus papás, lo cual significa que no pueden darse medidas absolutas, ya que el número de cabezas en lo que respecta al dibujo humorístico, corresponde determinarlo exclusivamente al creador del mismo. Y así según sea la visión que el dibujante posea de la deformación de sus personajes, dará más o menos altura a los mismos.

Lo único que debe tenerse en cuenta es, dentro de una misma ilustración, la correspondencia de estilo y la proporcionalidad entre todos los personajes que intervengan en la escena.

El hecho de que esa correspondencia de estilo y proporcionalidad de personajes se mantenga no solamente en uno, sino en todos los dibujos debidos a una misma mano, constituye la característica más acusada de la personalidad artística.

CABEZAS INFANTILES

Aunque la actitud total del cuerpo ayuda a situar con exactitud la acción hasta el punto de que por sí sola puede determinar la escena que nuestro muñeco se halle interpretando, como ha ocurrido en todos los ejemplos que hemos dado hasta ahora, en los que carece de rasgos fisonómicos, la cabeza y la expresión que se dé a la misma tienen una importancia muy remarcable, por cuanto a ella corresponde individualizar y dar categoría de personaje efectivo a quien, de otra manera, continuaría en el anónimo.

En efecto, basta echar una ojeada a las figuras de la primera mitad del envío, para ver que, no obstante hallarse ejecutando cada una de ellas una acción distinta perfectamente diferenciada, dan la sensación de monótona repetición que produciría un muñeco de alambre o de madera. Todas las figuras son iguales. Les falta, para romper esta uniformidad, tener cara propia y vestir una indumentaria adecuada.

El dibujo de caras infantiles tiene sus características especiales, ya que los rasgos que presentan los niños son siempre más suaves e indeterminados que los que ofrece una persona adulta. En principio puede aceptar, para la representación gráfica, que los ojos son siempre grandes en relación a la totalidad del rostro, tanto como peque-

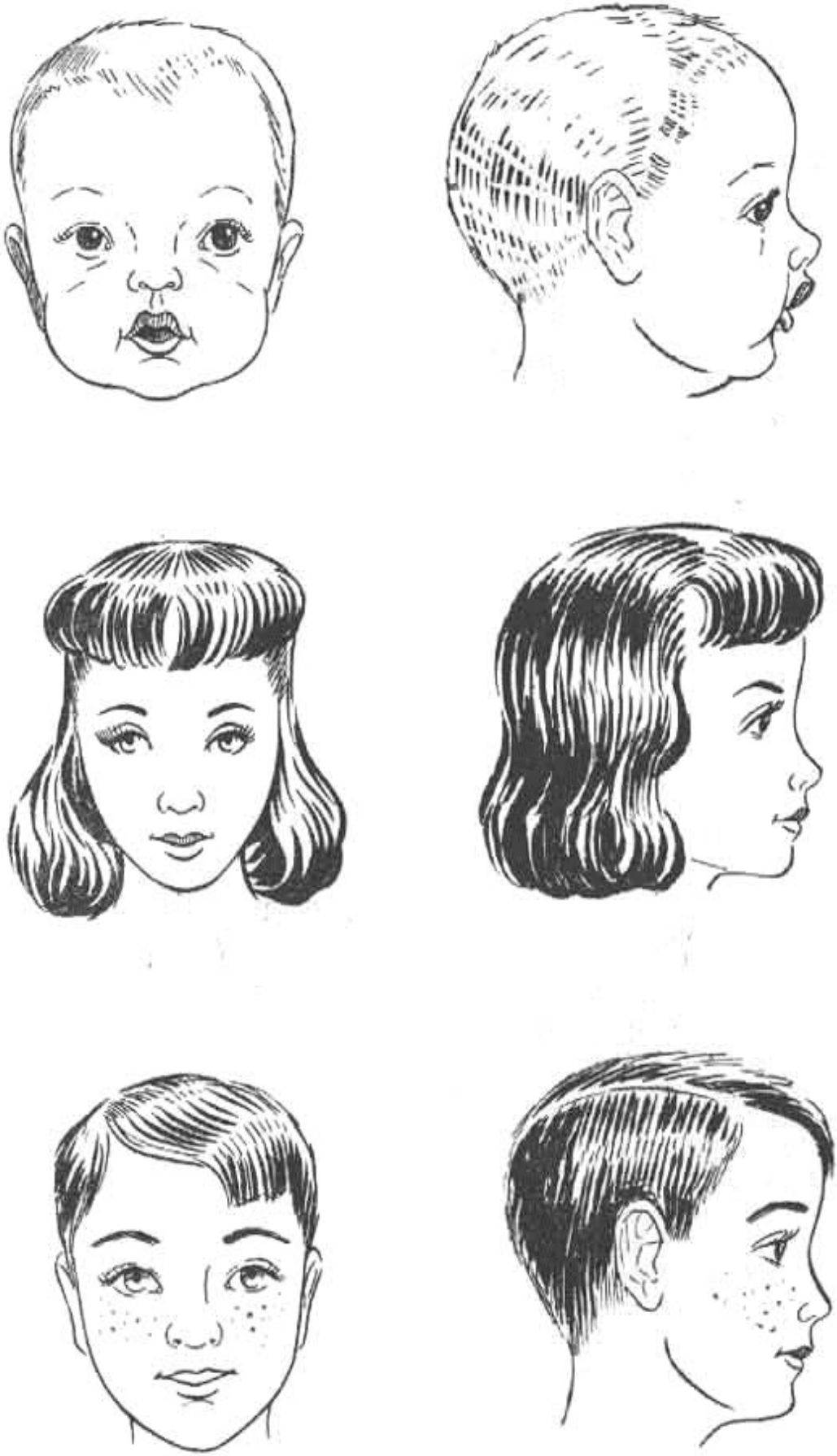
Figuras 634 a 636. — Cabezas de niños en trazo humorístico.

ños deben dibujarse nariz y boca. El pelo suele ser abundante, indómito y por lo general mal peinado. Las orejas, muchas veces se agrandan y separan de la cabeza, detalle que si no corresponde exactamente a la realidad, es un recurso que acostumbra a utilizarse con harta frecuencia.

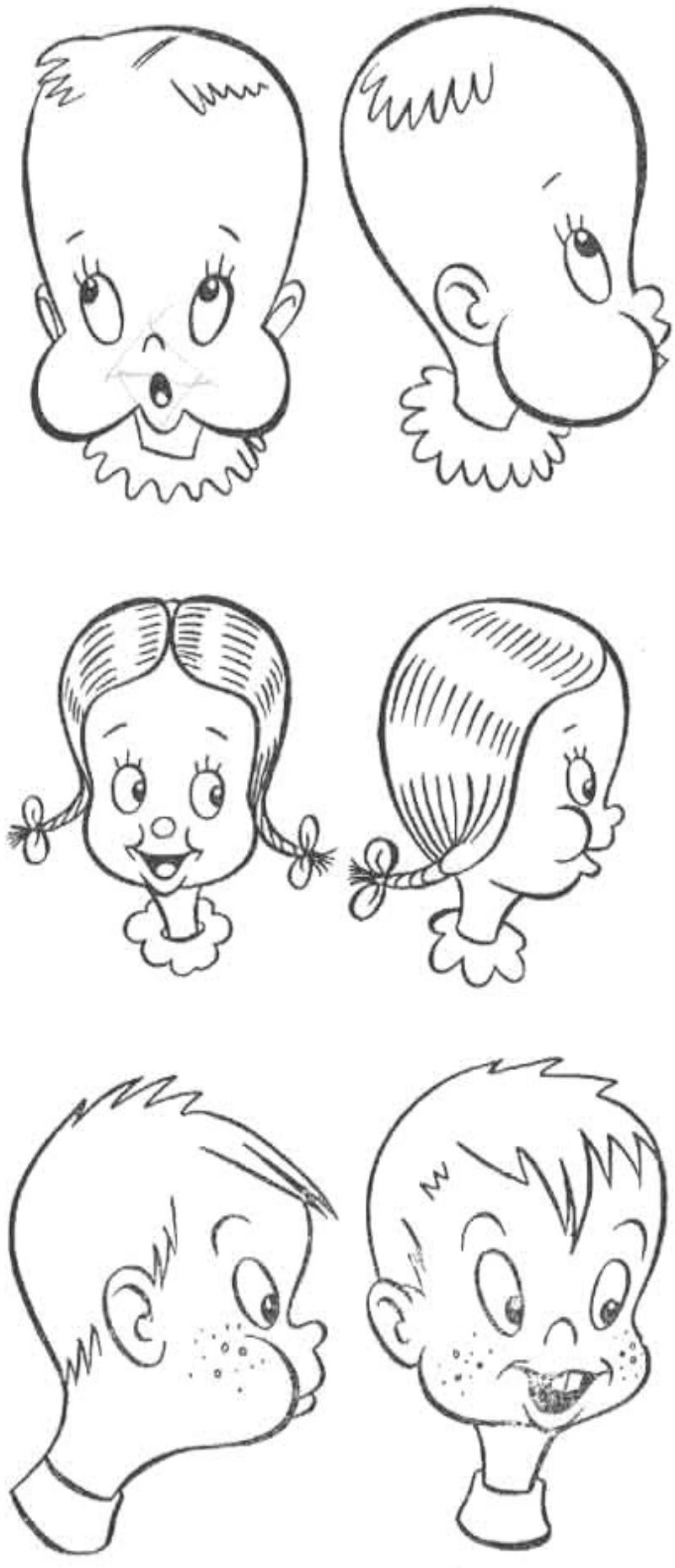
Las cabezas infantiles, desde un punto de vista de su interpretación pictórica, guardan cierta razón de semejanza con las cabezas femeninas, en cuanto supone flexibilidad de líneas, dulzura compositiva y disminución de los defectos que afean el rostro. Sin embargo, no debe aceptarse esta norma como indicación de que deben afeminarse las resoluciones dadas a una cabeza infantil. Si fuera así, los mejores dibujos de niños serían debidos a manos de mujer, sobre todo cuando la dibujante realiza sus creaciones con el sello característico de su sexo, dando lugar a este tipo acaramelado e híbrido que tan bien se ajusta a un falso concepto de la belleza, propia para públicos populares femeninos.

Siguiendo la marcha iniciada en anteriores lecciones, antes de entrar de lleno en el tema de la estilización humorística, presentamos en la página 196 seis cabezas de niños resueltas del natural, agrupadas en parejas, correspondiendo cada una de ellas a dos posiciones distintas del mismo modelo, una tomada de frente y la otra en posición perfil. Las figuras 637 y 638 representan un niño de doce meses de edad, mientras que las 639-640 y 641-642 pertenecen a niño y niña de seis años. Al lado mismo, en la página que sigue, las figuras 643 a 648 ofrecen la caricatura de los anteriores personajes.

Veamos cómo el dibujante ha simplificado tales imágenes, extrayendo de los modelos no el parecido, que por el momento tiene



Figuras 637 a 642. — Representaciones reales de cabezas infantiles.



Figuras 643 a 648. — Estilización humorística de los personajes que aparecen en la página precedente.

muy escaso interés, sino aquellos detalles característicos que puedan tomarse como símbolo.

Para el niño de un año (figuras 643-644), las consecuencias que ha extraído son las siguientes: ensanchar la parte superior del cráneo, suprimir casi totalmente el pelo, el cual ha podido resolver también con un mechón indómito o un «kiriki», hinchar ambos mofletes y hendirlos por la mitad mediante la barbilla, dar mucha importancia a los ojos y muy poca a la nariz, boca y cejas.

Con estos datos, y sin necesidad de tener ante la vista para nada modelo alguno, ¿qué aprendiz de dibujante no será capaz de sacar con bastante fortuna la cabeza de un niño oliendo todavía a Pelargón?

El otro crio (figuras 647-648) ha sido obtenido conjugando los valores que a continuación se relatan. La cabeza redondeada, pelo abundante y descuidado, boca grande dejando al descubierto los dientes —por regla general dos o tres solamente, y casi siempre correspondiendo al maxilar superior—, nariz chata o respingona, carrillos bien dibujados. Aunque sea un truco muy manoseado, se sigue usando de las pecas para dar carácter a un personaje infantil, como sucede en el ejemplo que comentamos.

En cuanto a la niña (figuras 647-648), aparte de suavizar los rasgos tal como hemos dicho desde un principio, los detalles que caracterizan el sexo con más seguridad son la cabellera y la adición de pestañas en los ojos. La boca, por otra parte, suele imaginarse un poco más reducida de tamaño y más bien dibujada.

DESARROLLO DE UN DIBUJO DE CABEZA INFANTIL EN CUATRO FASES

El proceso a seguir en la construcción de una cabeza de niño es exactamente el mismo que ya hemos tenido ocasión de estudiar en la lección precedente, dividiendo el dibujo en cuatro períodos o fases de desarrollo.

Estas fases pueden verse en el grupo de figuras que comienza en el número 649 y termina en el 660, en donde insistimos una vez más en presentar un proceso constructivo que si no puede considerarse como el más rápido conocido, es en cambio el más eficaz por la facilidad de manejo que presenta y por los sorprendentes resultados que con el mismo es posible obtener.

El principio se hallará constituido siempre por un óvalo o un círculo trazados a pulso y sin pretensiones geométricas, en cuya cara situaremos la cruz de corte que habrá de señalarnos la situación posterior de ojos, nariz y boca. Esta cruz, cuya posición depende

Figuras 649 a 660. — Desarrollo de un dibujo de cabeza infantil en cuatro fases.

por completo de la iniciativa del dibujante, permitirá producir la sensación de distintos ángulos de toma o puntos de vista, elevando o haciendo descender la cabeza según el lugar en donde se halle colocada.

Igualmente, el hecho de que la curva horizontal que constituye un eje de coordenadas sea cóncava o convexa, es decir, que tengan dirigido el seno hacia arriba o hacia abajo, determinará la situación del dibujante respecto al modelo. La figura 649, por ejemplo, ha sido tomada de abajo arriba, contrariamente a lo que sucede con la 657, cuyo punto de vista se halla por encima del modelo.

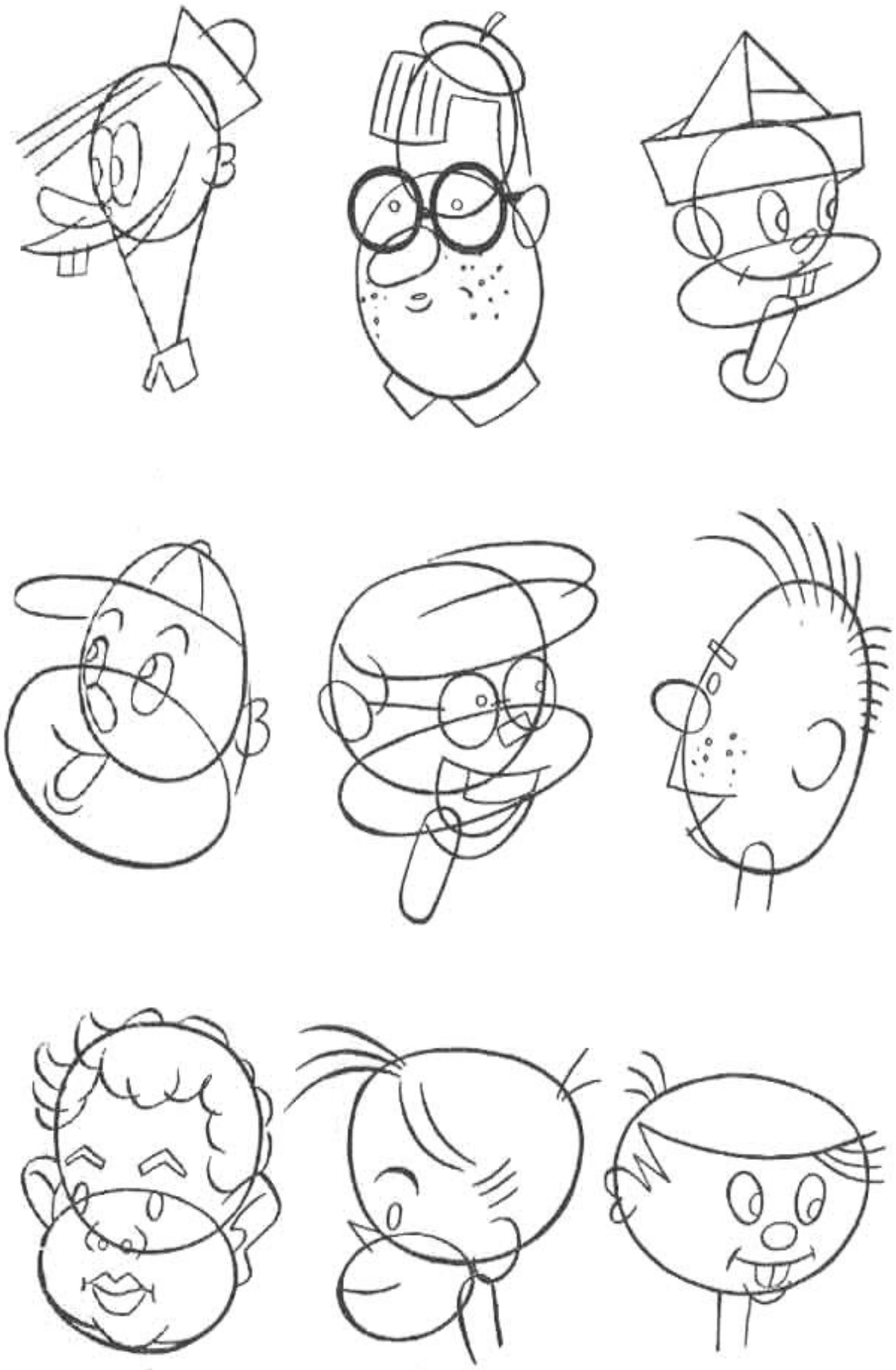
La segunda etapa (figuras 650-654 y 658) corresponde a un primer tanteo de masas, o división de planos, con los que se inicia la forma determinante de cráneo y cara, colocación de ojos y nariz, situación del pelo, etc.

Sobre esta base, el dibujante puede atreverse a trazar los perfiles definitivos. En las figuras 651-655 y 659 se han conservado, mediante línea de puntos, los anteriores esquemas, presentándose en las figuras 652-656 y 660 las cabezas terminadas.

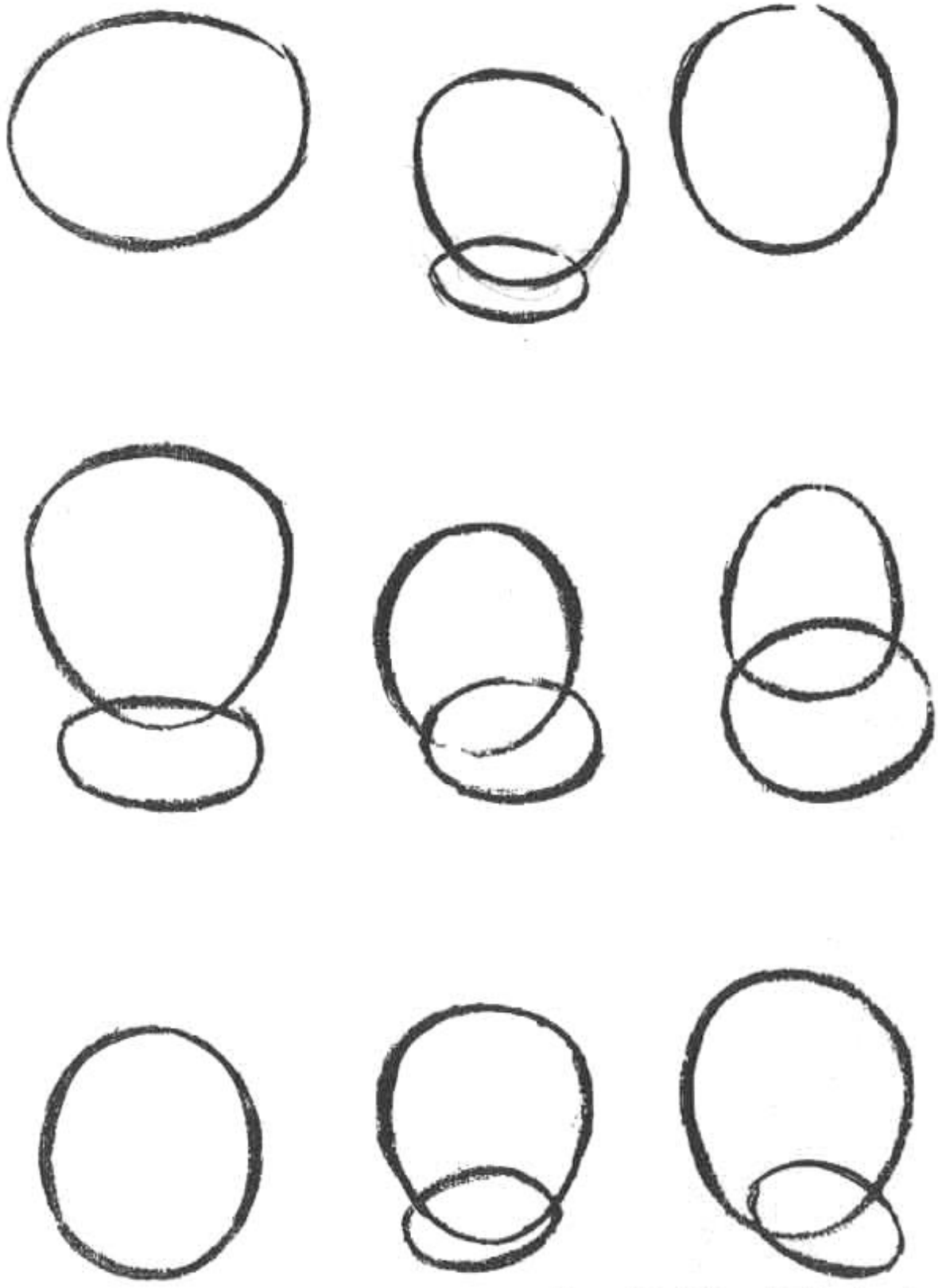
ESTUDIOS DE ANATOMIA GEOMETRICA

Conviene insistir en la práctica de la construcción geométrica, tal como aparece en la página 201 (figuras 661 a 669), esto es, enlazando entre sí dos o tres planos que pueden ser circunferencias, óvalos y ovoides, manejando tamaños distintos de un modo arbitrario, de manera que la masa principal se encuentre tan pronto situada en la parte superior, ocasionando un tipo de cráneo preponderante, como en las mandíbulas, lo que dará lugar a un personaje gordo, mofletudo.

Las figuras geométricas se colocan a capricho, estirándolas o encogiéndolas de acuerdo con la inspiración del momento. Una vez trazadas sobre el papel, habrá que relacionar los distintos planos uniéndolos entre sí para conformar la silueta, disponiendo en seguida la colocación de ojos, nariz, boca y pelo hasta dejar terminada la cabeza. Cuanto más complicado se presente el problema, más habrá que aguzar el ingenio para encontrar una solución aceptable, y por lo tanto mayor será el mérito contraído. Como quiera que lo interesante para el alumno no es salir del paso y cubrir el expediente, como vulgarmente se dice, sino efectuar una práctica positiva que al mismo tiempo acumulando el mayor provecho, creemos oportuno aconsejar que, en lugar de presentarse a sí mismo problemas sencillos, procure dificultar su trabajo proponiéndose resoluciones que le obliguen a insistir una y otra vez, en busca de un acierto definitivo.

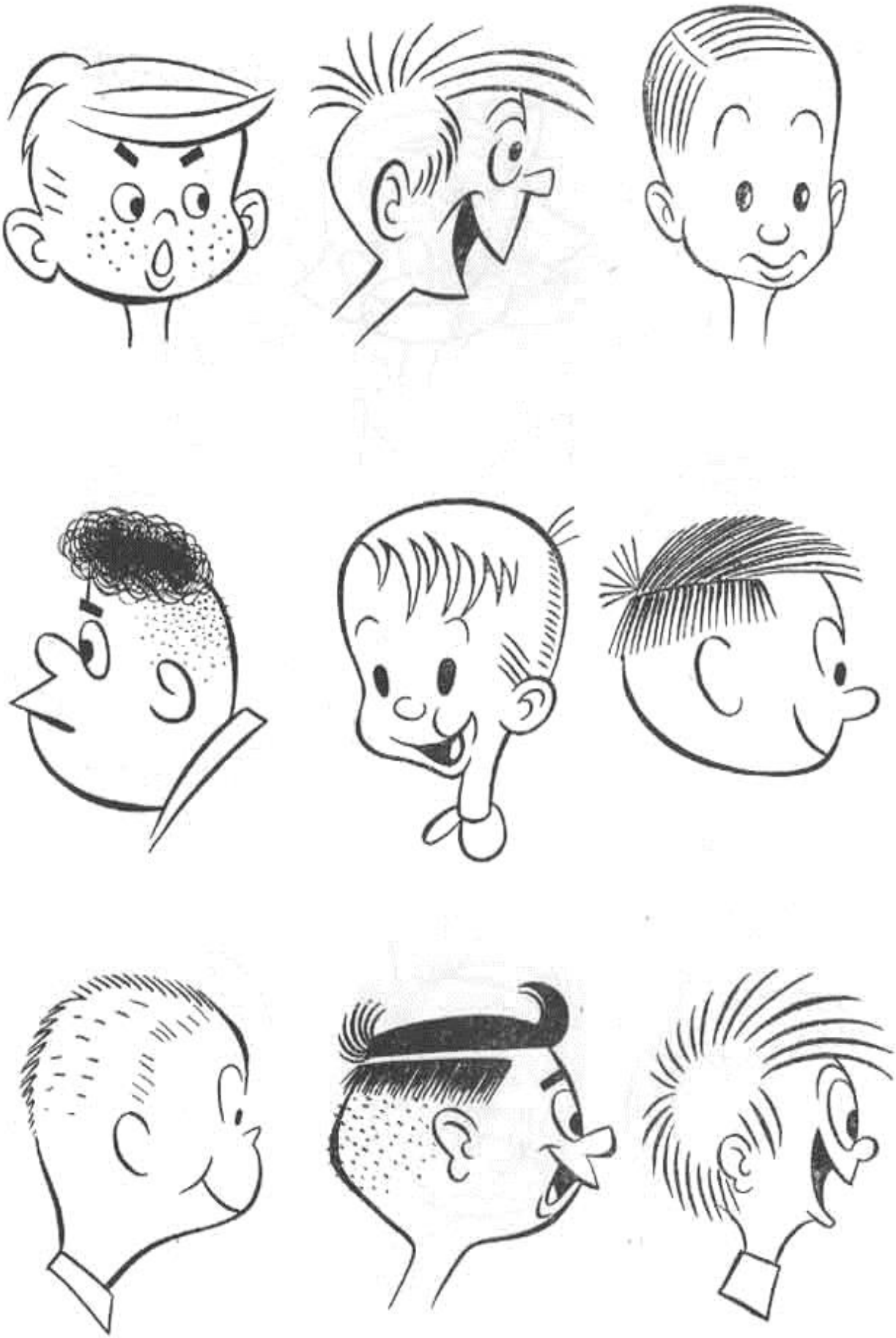


Figuras 661 a 669. — Estudios de anatomía geométrica de la construcción de cabezas infantiles. Niños.



Figuras 670 a 678. — Estudios de anatomía geométrica. Trazado de planos dibujados a capricho, destinados a la construcción de cabezas.

Figuras 679 a 687. — Estudio de anatomía geométrica. La segunda fase consistirá en unir, de un modo racional, los anteriores planos.



Figuras 688 a 696. — Cabezas terminadas de niños.

Figuras 697 a 705. — Cabezas terminadas de niña.

De hecho, el ejercicio que preconizamos no consiste en otra cosa que llenar varias cuartillas de círculos y óvalos ejecutados de un solo y rápido trazo, naturalmente a pulso, relacionándolos en grupos de dos o tres (poco más o menos tal como aparece en la página 202, figuras 670 a 678), sin preocuparse en principio ni del tamaño que puedan presentar, ni de su situación.

Después habrá que proceder a encontrar una silueta racional aprovechando la base dada, uniendo las líneas principales para obtener el contorno o perfil de la cabeza. Al principio, es posible que éste en apariencia inocente pasatiempo, sea tomado a la ligera, sin concederle la verdadera atención que se merece. Por dicho motivo es también muy probable que los primeros resultados sean bastante mediocres, cuando no francamente malos. Pero a medida que se vaya practicando el ejercicio irá despertándose el interés de superarse, y asistiremos entonces al curioso espectáculo de que, conforme vayan trazándose los distintos planos geométricos y obteniéndose mejores dibujos, el propio alumno procurará hacerse más difícil el problema disponiendo cada vez más complicada esta primera fase de construcción volumétrica.

Por otro lado, no hay que perder de vista el hecho de que se trata de dibujo humorístico. Cuanto más desproporcionados se hallen entre sí estos planos, más deforme, más caricaturizado podrá obtenerse luego el trazo definitivo. Utilizando pues círculos y óvalos irregulares, dispuestos en la más disparatada conexión, a poca habilidad que se posea podrán conseguirse caras graciosísimas.

LA TERMINACION DEL PERSONAJE

La última fase constructiva consistirá en añadir a la cabeza todos aquellos detalles que ayuden a representarla con más fidelidad, exactitud que se refiere no al parecido con un supuesto modelo viviente que pudiera existir, sino a la idea personalísima que el dibujante haya podido formarse de aquel personaje, esto es, a su concepción creadora.

Las figuras que van desde el número 688 hasta el 705 presentan una variada selección de cabezas terminadas, muchas de ellas famosas y debidas a plumas muy conocidas, en las que pueden advertirse muy distintas resoluciones a un mismo caso.

Observando con atención las páginas en que aparecen dichos ejemplos, veremos como una vez construida y bien terminada la conformación lineal que determina la silueta —la forma, la presencia externa— el dibujante se ha entretenido con amorosa delecta-

ción en llenarla con ojos, nariz, boca, orejas y pelo, siendo estos últimos los que dan a la ilustración la verdadera personalidad, ya que lo que en realidad diferencia una cabeza de otra son los rasgos fisonómicos.

Por lo tanto, tanta importancia debe darse a esta última fase como a la primera. No basta con haber acertado con una buena solución al planteamiento inicial de la anatomía geométrica. Es preciso ultimar hasta el postrer detalle cualquier dibujo, si se pretende llegar a dominar la especialidad.

Y no se olvide que la representación de una cabeza constituye el primer paso para la construcción del cuerpo humano, y que, sobre todo en el dibujo humorístico, difícilmente existirá una ilustración en la que no deba intervenir un personaje.

Obsérvese la extraordinaria variedad de cabelleras que ofrecen estos personajes, ligados todos ellos entre sí por el común denominador característico de la infancia: la indocilidad, la rebeldía al peine y al fijador. En el grupo de niñas aparecen muchos lazos, que es otro detalle que aun cuando en la vida real va desapareciendo, absorbido por otros modos y modas, en la representación gráfica tiene todavía singular constancia.

EXPRESIONES Y GESTOS

Volvemos a repetir aquí lo que ya dijimos en la lección precedente, relativo al arte de dar vida a una imagen mediante la fuerza expresiva —la mímica— que haya sabido imprimirse a su rostro. Una cara infantil deberá presentarse generalmente con esta mezcla de ingenuidad y picardía que suele ser patrimonio de los pocos años. Los niños se representarán, pues, reflejando en gestos y ademanes, toda la simpática sinceridad de sus travesuras. Tendrán cara de pillines, y solo excepcionalmente de malos.

Sus reacciones corresponderán, por otro lado, a los de una inteligencia viva, despierta, propicia a las fantasías. En la página 204 sólo la figura 691 es la negación de la tesis, y a la sedicente listeza opone una cara de bruto imponente. Pero la falta de inteligencia, así como la maldad pura y sin paliativos, se muestran solamente como excepción en esta galería de personajes.

Naturalmente, ocurre con los niños igual que con cualquier otro tema en el que se desee conseguir cierta especialización. Para tratar el tema con soltura será preciso conocerlo a fondo; y esto sí que no puede aprenderse en modo alguno en los libros. La mejor fuente de información ha sido siempre y continuará siéndolo, mientras no se demuestre lo contrario, la documentación vivida. Para conocer

Alegria

Hilaridad

Irritación

Soberbia

Pena

Recelo

Sorpresa

Espanto

Llanto

Figuras 706 a 714. — Expresiones infantiles, de alegria, hilaridad, ira, soberbia, pena, recelo, sorpresa, espanto y llanto.

la psicología infantil y poder aplicar con verosimilitud las reacciones de su pequeño mundo en nuestros chistes, historietas e incluso puras y simples ilustraciones, nada más aconsejable que mezclarse con los niños allí donde se les encuentre y mantener despierta la atención, dispuestos a captar todo aquello que merezca ser conservado en la memoria.

Los sentimientos pueden y deben reflejarse en la fisonomía. La naturalidad de una expresión significará que la línea esquemática determinante de la misma ha sido acertada. Así pues, la intención que animará a un personaje deberá interpretarse buscando no sólo la máxima sintentización de gestos, sino procurando incluir en los mismos el esquema de la realidad que se haya tomado como modelo.

No hay que olvidar que estos sentimientos deben responder al estado de ánimo de un niño, a fin de que, por mucha malicia que se ponga en el dibujo, en ningún caso llegue a perder su carácter infantil, lo que perjudicaría la calidad de la obra.

Exactamente igual que ha ocurrido con la resolución de personajes adultos, tal como hemos podido apreciar en el envío anterior, la línea esquemática expresiva depende, la mayor parte de las veces, de la disposición y tamaño que se dé a los principales órganos sensoriales, ojos, nariz y boca, ya que las orejas tienen muy escasa fuerza narrativa y en nada alterarán, sea cual fuera su presencia, el gesto de la cara.

Veamos algunos ejemplos concretos, conseguidos aplicando parecidos recursos a los que hemos utilizado ya en anteriores ocasiones.

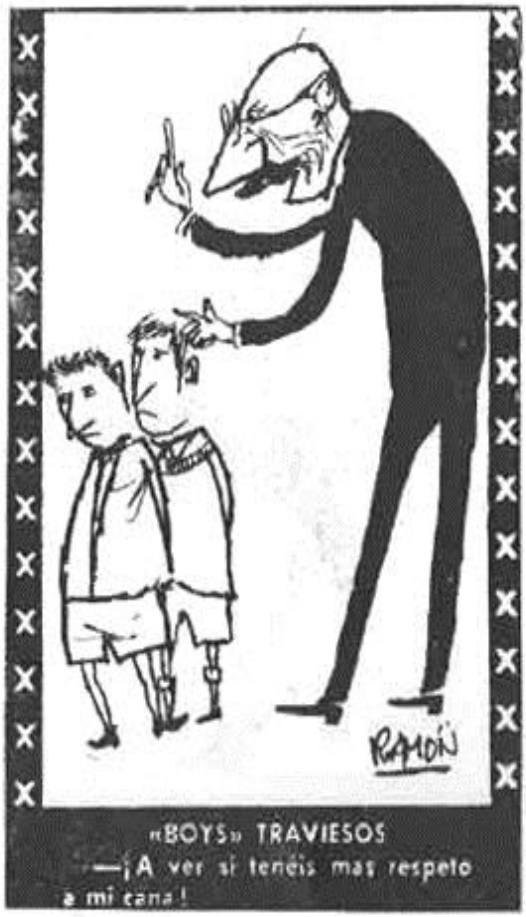
Fig. 706. — *Alegría*
(ojos abiertos, risueños; boca igualmente abierta, dejando ver la lengua).

Fig. 707. — *Hilaridad*
(ojos cerrados o medio entornados; boca a punto de descoyuntarse).

Fig. 708. — *Irritación, rabia, enfado*
(cejas en V y unidas, ojos incisivos, boca entreabierta enseñando los dientes).

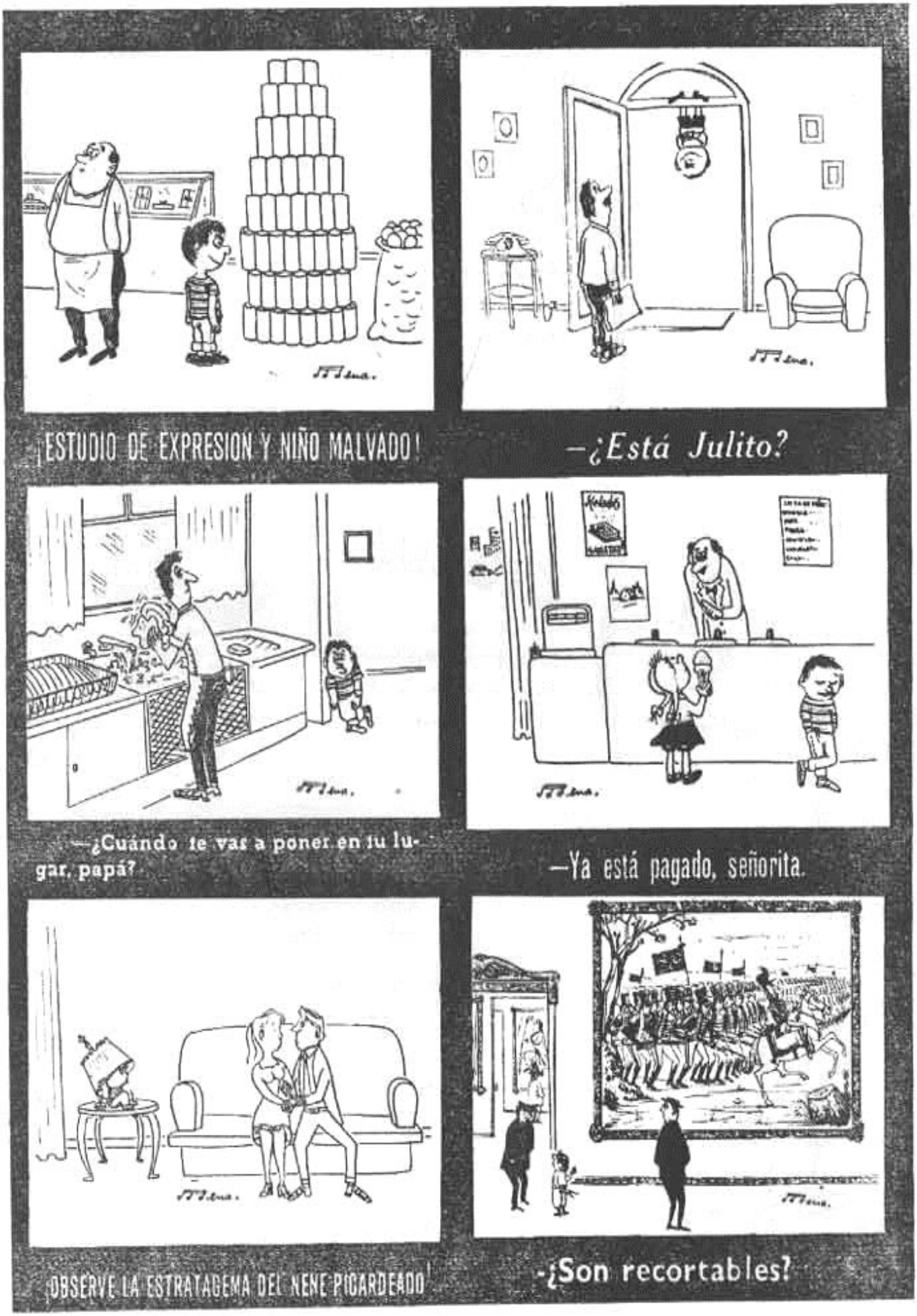
Fig. 709. — *Soberbia, vanidad, orgullo*
(ojos cerrados con los párpados caídos visibles, boca en actitud despectiva).

—¿ Si lo quieres, ya sabes: Catorce estampitas, ocho chapas de coca-cola y seis caramelos menos banco.



Figuras 715 a 719. — Niños, vistos por los dibujantes de la actualidad humorística.

(De «La Codorniz»)



Dibujos de Mena para «La Codorniz».

Fig. 710. — *Pena, confusión, embarazo*
(ojos encontrados, cejas descendentes, boca pequeña cerrada, en curva cóncava).

Fig. 711. — *Recelo, doble intención*
(ojo abierto mirando de través, boca en mueca torcida).

Fig. 712. — *Sorpresa, miedo*
(ojos abiertisimos con la mirada confluyendo en el suelo, boca distendida en forma ovalada).

Fig. 713. — *Espanto, terror, pánico*
(iguales caracteristicas, pero más extremadas; adición de arrugas (o doble ceja) en los ojos).

Fig. 714. — *Llanto*
(ojos cerrados, arrancando lágrimas; boca abierta por medio de dos arcos cóncavos, con las comisuras apuntando hacia abajo).

NIÑOS, NIÑOS, NIÑOS...

Quizá parezca que hayamos insistido sobre la necesidad de buscar la documentación viva en este tema, mayormente que en los anteriores, y en realidad es así, por cuanto por razones tanto de edad como de vida de relación, será mucho más lógico que el dibujante pueda retratarse a sí mismo y a sus semejantes con cierta facilidad cuando se trate de crear personajes mayores, que cuando intente compenetrarse con la psicología de un niño.

Y el pequeño mundo infantil con sus problemas, sus reacciones, sus travesuras y sus salidas de tono, tienen singular importancia para el desarrollo de las actividades profesionales de quien pretenda obtener buenos y saneados ingresos de su pluma.

Piénsese en la cantidad extraordinaria de semanarios y publicaciones que semanalmente se editan, destinados a contentar a un público que sino puede ser considerado como totalmente infantil, busca por lo menos en tales páginas la frescura, la espontaneidad, la gracia y la simpatía ingenua y apicarada de los niños.

Como es natural, el dedicarse a esta o a cualquier otra especialización ya es cosa que depende del gusto, de la habilidad e incluso de las posibilidades que se le presenten en el transcurso de su vida artística, las cuales pueden obligarle a derivar hacia distinto camino que en principio hubiera escogido. El que no piense ejercer sus actividades humorísticas dentro del género que acabamos de citar, quizá suponga que el tema carece de verdadero interés. Sin embargo, se equivoca de un modo lamentable. Desde cualquier punto de vista con que quiera enjuiciarse el asunto, habrá que convenir que los niños constituyen una fuente inagotable de amenidad y gracia, y que por lo tanto serán siempre un excelente tema para aplicar en el mismo todas las facetas del humor.

Véanse, a guisa de ejemplo y en las páginas 210 a 214 una pequeña selección de chistes e ilustraciones de revistas que no son precisamente infantiles, escritas y dirigidas a lectores que hace años terminaron el bachillerato, y que han tomado como base de su ironía el tema «niño».

La diferencia que separa ambas interpretaciones es bien notoria. Los niños de las revistas infantiles deben pensar y actuar como tales, y por dicho motivo, el dibujante tendrá que compenetrarse

con ellos para obrar en consecuencia natural. Por el contrario, los niños de las revistas para adultos suelen manifestarse como personas mayores, buscando en el contraste que forman sus manifestaciones con su presencia física, el principal motivo humorístico.

Ello no quiere decir que estos niños un poco cerebrales deban ser siempre superdotados y prototipos, al estilo del «repelente niño Vicente», antipático monigote que lo sabe todo y que siempre anda con sentencias a flor de labios. El género existe, por desgracia, en la realidad. Todos hemos conocido en alguna época, a un niño que tenía la virtud de crisparnos los nervios cada vez que abría la boca, y a quien hubiéramos ahogado en un cubo de agua muy a gusto. Sin embargo, no son el niño precoz, ni tampoco el niño Jaimito ese engendro del diablo que protagoniza la inmensa mayoría de los chistes procaces que corren por ahí, los principales artífices del humor que preconizamos. El mundo infantil, incluso aquél visto con ojos de quien dejó atrás hace ya mucho tiempo la edad de los juegos y las fantasías soñadoras, será siempre ingenuo y sano, aun cuando roce el mundo inverosímil de la más pura creación.

Ese chiste que llegó a su plenitud hace treinta años, cuando un dibujante que entonces empezaba a meter ruido y que se llamaba TONO, publicó en el semanario «Gutiérrez» una portada en la que aparecía un señor tendido en el suelo, revuelto en un charco de sangre y con un puñal clavado en el corazón. A su lado, una señora reprendía a un niño con las siguientes palabras:

—¿Has matado al abuelito?... ¡Hoy te quedarán sin postre!

Depósito Legal: B. 1831-58
GERSA. Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13

la pose en el personaje

LECCION 6

ESTUDIO ELEMENTAL DEL MOVIMIENTO EN EL CUERPO HUMANO

RESOLUCION DE PERSONAJES TOMANDO COMO BASE LA ESQUEMATIZACION OSEA

Después de haber tratado el tema de la figura humana a grandes rasgos, en lo que respecta al movimiento, y dada la vital importancia que tiene éste, por cuanto la pose del personaje no es otra cosa que una instantánea tomada del natural, en donde habrán de aparecer en perfecta estructuración anatómica cada uno de los muñecos que aparezcan en el dibujo, vamos a dedicar un envío completo a insistir en el tema, en la seguridad de que constituye una faceta de extraordinario interés el llegar a dominar la expresión de equilibrio, ritmo y naturalidad en la representación gráfica de nuestros personajes.

En efecto, hemos aprendido a dibujar caras expresivas y en este punto ya sólo nos resta poner el ejercicio de la práctica como única condición para llegar a la maestría que deseamos. En buena lógica, después de la cabeza nos corresponderá iniciar el estudio del

cuerpo, y como esto ya lo hemos hecho, aunque muy someramente, en las primeras lecciones, prescindiremos ahora de aquellos detalles expositivos que suponemos el alumno poseerá ya a estas alturas, para entrar de lleno en lo que podríamos denominar «resolución de personajes tomando como base la esquematización ósea».

PERSONAJES ESTATICOS Y PERSONAJES EN MOVIMIENTO

La primera diferencia que podemos establecer en la representación de un personaje, es que éste se halle en estado de movimiento, o que por el contrario, deba interpretar el aplomo de un cuerpo quieto, como por ejemplo ocurriría si el muñeco debiera aparecer sentado en una silla, acostado en una cama, apoyado en un farol, etcétera.

Hemos adoptado la estructuración ósea, por considerar que la esquematización de líneas que representa es más fácil de asimilar por el principiante. Por otra parte, en definitiva es el esqueleto el que determina la presencia exterior del cuerpo.

Observando con atención las figuras que acompañan al presente tema veremos como el juego de ambos miembros, brazos y piernas, y su posición respecto al círculo que sintetiza la pelvis, así como al medio óvalo que forma la caja torácica, es lo que en última instancia dará lugar a una buena o mala interpretación del movimiento deseado. Asimismo la línea medular —o espina dorsal— que corre desde la base de la cabeza hasta la rabadilla —o punto inferior terminal de la pelvis— contribuirá, según sea la presentación que adopte, a que nuestro personaje aparente naturalidad o deficiencia en su expresión resolutiva.

El estudio detallado de aquellos casos que más comúnmente pueden presentarse, constituye el objeto primordial del presente envío.

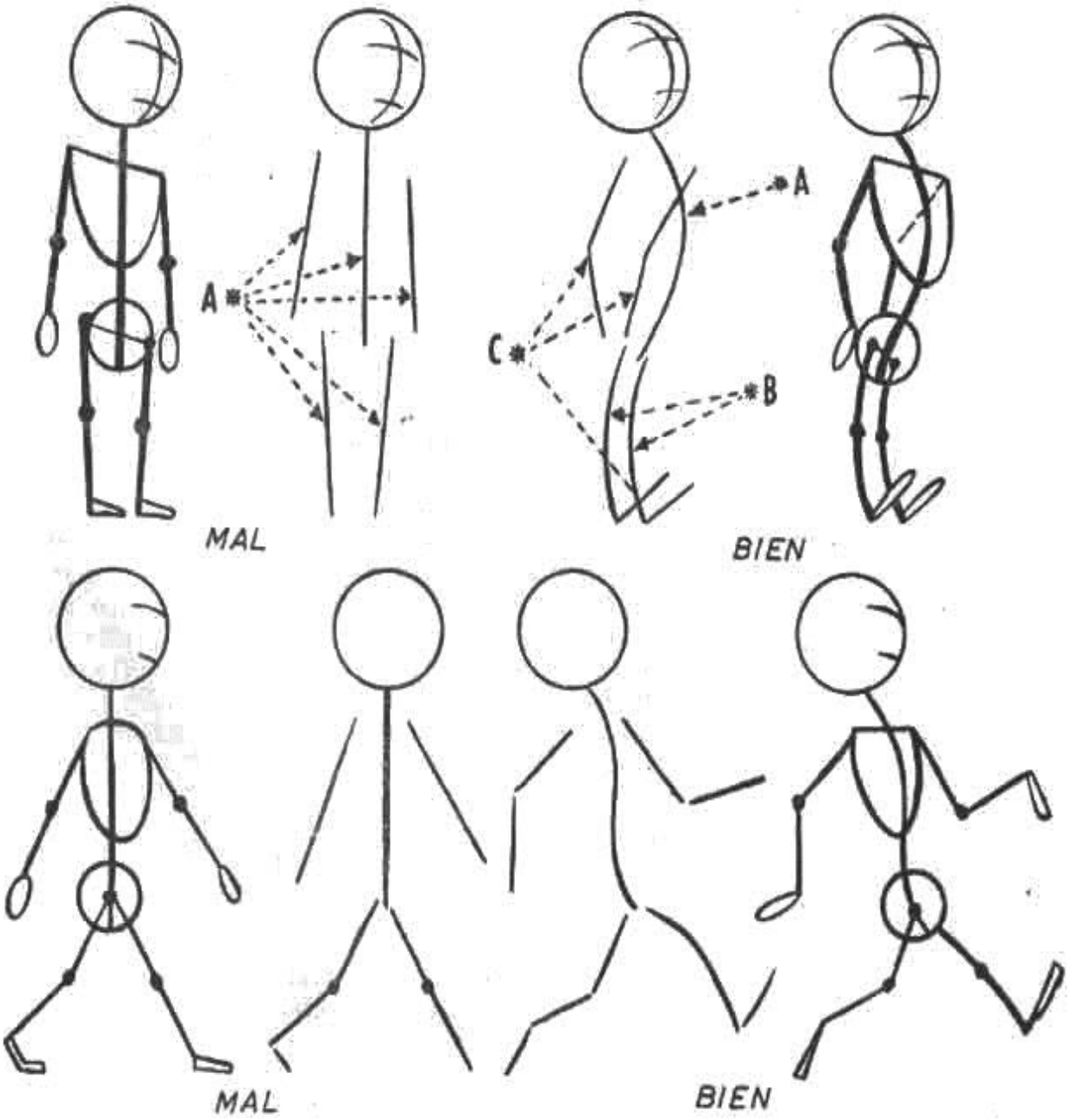
COMO PLASMAR REALIDADES POR MEDIO DE RASGOS SIMPLIFICADOS

La solución a este enunciado es muy fácil, y puede reducirse a estas seis palabras:

EVITAR SIEMPRE LA RIGIDEZ DE LINEAS

Veamos de manera práctica la aplicación de tal principio, que puede ser considerado como el ABC del dibujante.

Supongamos que a un aficionado al lápiz —que puede ser usted, por ejemplo— le pedimos que dibuje, siguiendo las normas de estructuración primaria que estamos estudiando, un muñeco en posi-



Figuras 726 a 733. — Comparación de personajes mal y bien resueltos gráficamente.

ción derecha y en ángulo visual de tres cuartos. Lo más probable será que la representación obtenida guarde muchos puntos de contacto con la figura 726. ¿A que es así?

Descompongamos, tal como se presenta en la figura 727, las líneas principales constructivas del anterior personaje. La consecuencia que se desprende de un primer análisis, es la del predominio absoluto de la línea recta vertical. Tanto las extremidades como la columna vertebral, indicadas en la figura por el objetivo. A que se-

ñalan las flechas, presentan un mismo valor de líneas compositivas, el de la dureza o frialdad.

Recordamos ahora lo que ya hemos tenido ocasión de estudiar en las primeras lecciones respecto a la conjugación de valores tonales interpretativos. La sensación de rigidez que producen las líneas rectas se mitiga o compensa adicionando alguna línea caliente. Es posible que desde un punto de vista de pureza interpretativa, la figura 729 falsea más la realidad que la 726 que estamos comentando. Sin embargo, la flexibilidad que se ha dado a todos los trazos curvando el eje central con una S que comienza en el cuello y acaba en los pies, así como la situación de las extremidades superiores, tiradas hacia atrás y plegadas en ángulo por el codo, ha conseguido para el muñeco un ritmo armónico del cual carece el primer ejemplo.

No olvidemos que en el dibujo humorístico lo que vale es la sensación visual producida, antes que el rigor interpretativo. Insistamos con otro ejemplo. En la figura 730 se presenta la acción de un hombre andando. Si efectuamos análoga labor de crítica advertiremos en seguida los mismos errores de origen, es decir, que ya en la primitiva estructuración ósea falta suavidad tanto como existe demasiada dureza en el rasgo. La simplificación del muñeco que aparece en la figura 731 nos muestra todavía con mayor rigor el anterior defecto. El movimiento es, sin duda alguna, el que corresponde a la acción de andar. Pero resuelto con una rigidez que amanera, inicialmente, la actitud de nuestro personaje.

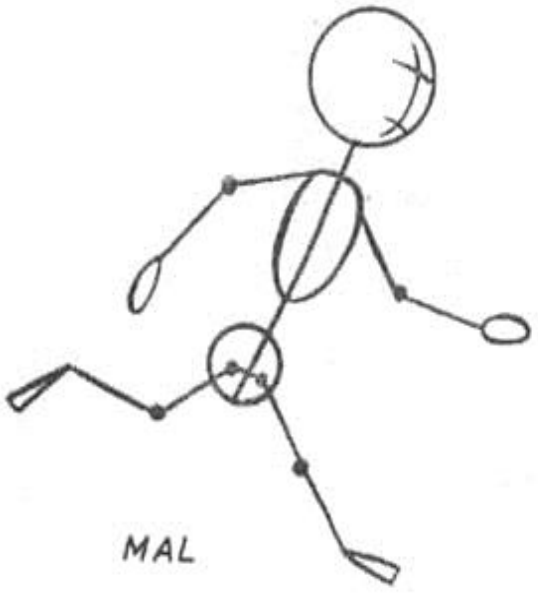
Observemos ahora la solución dada en las figuras 732-733 al mismo movimiento para extraer estas cuatro importantes consecuencias:

- *La columna vertebral se procurará resolver siempre en línea caliente.*

- *En lo posible, tanto las extremidades superiores como las inferiores se presentarán haciendo jugar sus puntos de flexión, codo y rodilla, para evitar la rigidez constructiva.*

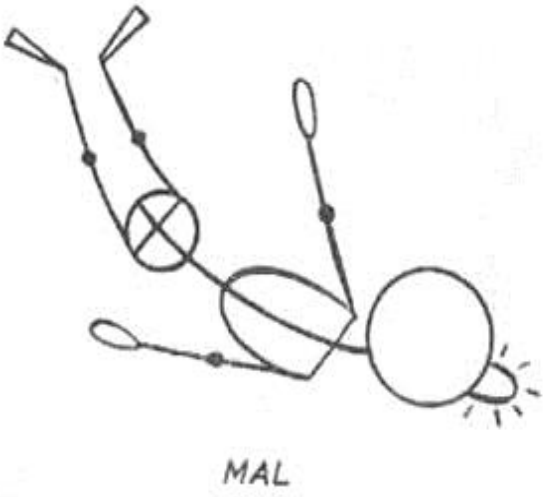
- *Cuando por cualquier motivo no fuera así, se procurará que la línea interior esquemática adopte la presentación de una pequeña curva (véase la pierna izquierda de la figura 732).*

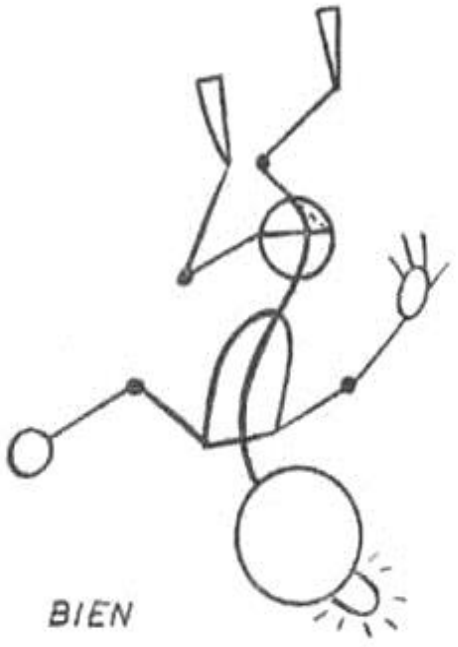
- *La cabeza caída hacia adelante resta gallardía a la figura. A menos que se pretenda conseguir precisamente tal efecto, en los restantes casos se colocará un poco retrasada respecto a su eje, con ligera inclinación antero-posterior.*



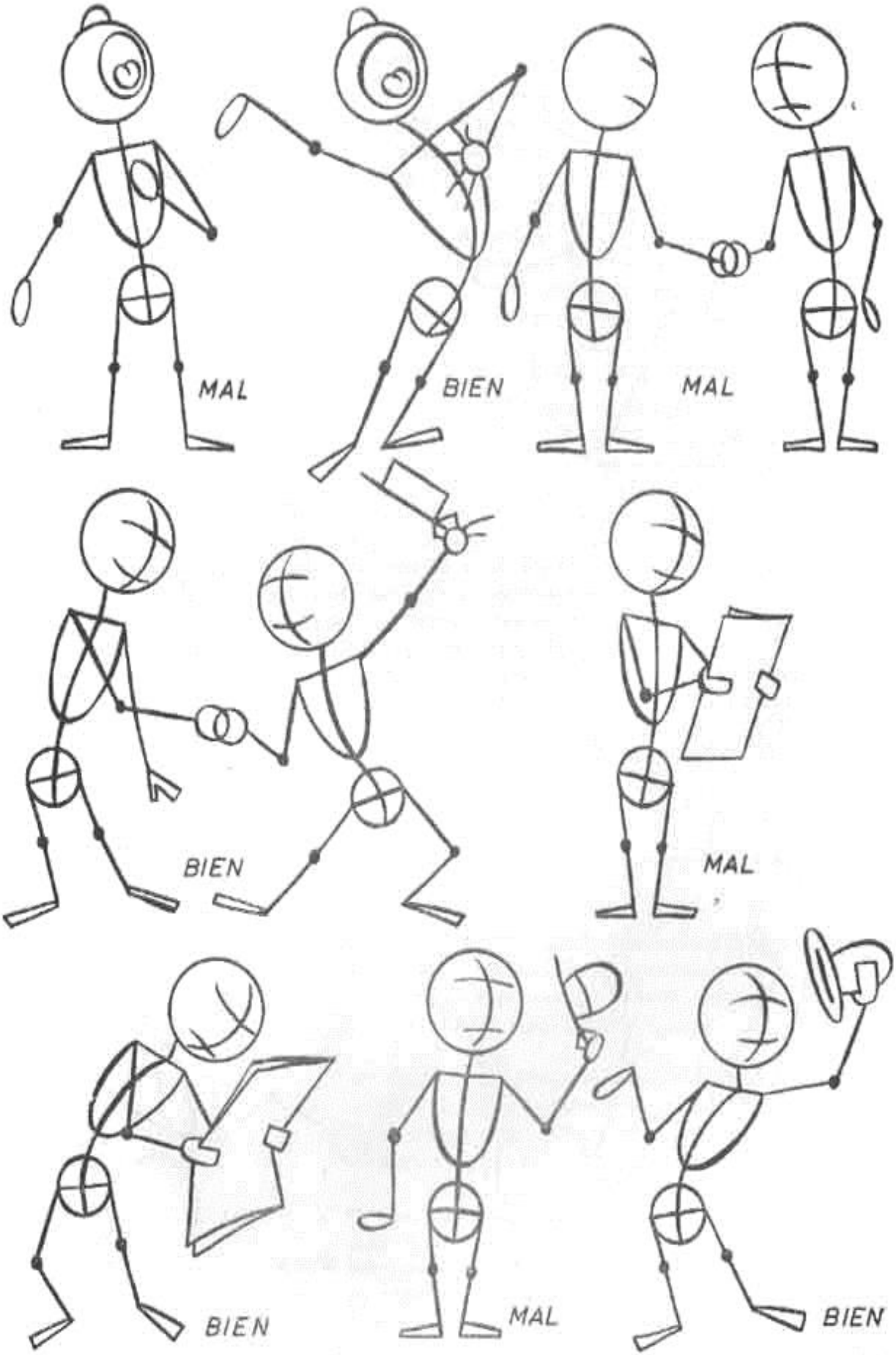
Figuras 734 y 735. — Comparación de personajes mal y bien resueltos gráficamente.

Compárense las figuras 734 y 735, la primera de ellas dibujada sin atenerse a las normas que acabamos de citar, mientras que la segunda, sin duda alguna más conseguida, refleja con evidente acierto expresivo la actitud de un muñeco corriendo, gracias a que en la línea estructural se han introducido las modificaciones a que se hacen referencia en el anterior cuadro. Otro tanto puede decirse de las figuras 736 y 737, en las que con peor o mejor efecto se ha intentado plasmar el acto de una caída de narices.





Figuras 736 y 737. — Comparación de personajes mal y bien resueltos gráficamente.



Figuras 738 a 747. — Comparación de personajes mal y bien resueltos gráficamente.

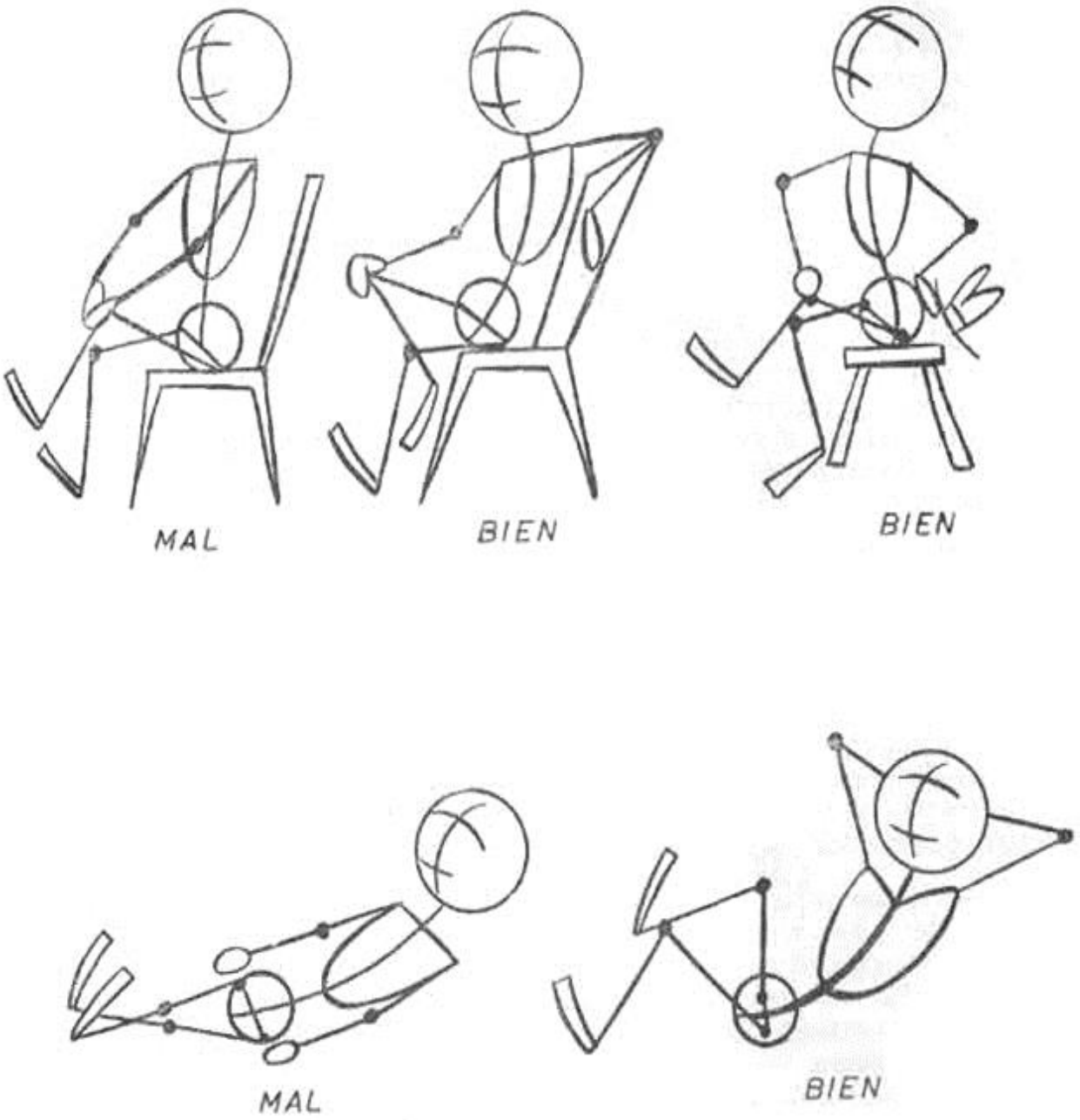
No solamente se trata de evitar la rigidez de línea, cosa que fácilmente se conseguiría con sólo curvar cuantas rectas interpretasen un personaje, sino también de acusar los principales rasgos característicos, exagerando el gesto tanto como la actitud total del cuerpo. Vemos pues como cobra realidad lo que decíamos en el envío anterior, al referirnos a la expresión del rostro, de la interpretación teatralmente caricaturizada de la escena. Todo el muñeco debe representar su papel de manera que no queda la menor duda. El protagonista de la figura 738 igual puede dar pie a un tenor atacando un do de pecho, que a Tarzán golpeándose las costillas a la par que lanza su llamada gutural de la selva. Por el contrario, el ejemplo de la figura 739 no admite la menor confusión. Sobran las candilejas y el decorado, es decir, la escenografía natural que ayuda a ambientar la escena, para que el más torpe reconozca en este monigote a un hombre cantando con toda la fuerza de sus pulmones, una romanza de ópera.

Igual puede decirse de la comparación que se efectúe entre las figuras 740-741-742-743. En ambas aparecen dos personajes en el acto de darse un apretón de manos. La representación que aparece en primer lugar (740-741) no puede calificarse, en verdad, como mala. Sin embargo, la sensación de simpatía que debe aparejar el saludo entrañable, la cordialidad que debe animar a los dos amigos, ha sido conseguida mayormente en el grupo siguiente (figuras 742-743) observamos cómo a una mejor flexibilidad de líneas se ha unido el predominio de una de ellas sobre su compañera, introduciendo la valoración temática que ya hemos estudiado en la lección primera.

Como consecuencia de ello, uno de los dos personajes se muestra más eufórico, y lleva su dinamismo al extremo de convertir el simple apretón de manos en una especie de complicada ceremonia. Véase la aparatosidad de su saludo, la línea que sigue el eje central, la disposición de las extremidades inferiores, y finalmente el detalle adicional del sombrero.

Comparemos ahora las figuras 744-745 que representan a un muñeco leyendo un periódico, y las 746-747, que ofrecen el esquema de un señor saludando cortesmente a un conocido que pasa por su lado. En ambos ejemplos pueden advertirse idénticos síntomas. La rigidez representativa —mejor diríamos la insulsa resolución— por un lado, y por el otro la acertada expresión del mismo acto, por el solo hecho de haber dado mayor flexibilidad al dibujo, exagerando el movimiento a un mismo tiempo hasta llegar a convertirlo en símbolo.

Podríamos seguir presentando ejemplos similares y llenar con su comentario la totalidad del envío. Pero suponemos que con lo dicho hasta ahora y la crítica que vamos a efectuar a continuación de las figuras 748 a 752, el alumno tendrá materia suficiente para advertir la enorme diferencia que media entre un tipo y otro de reso-



Figuras 748 a 752. — Comparación de personajes mal y bien resueltos gráficamente.

lución, y se hallará en buenas condiciones para a su vez evitar los defectos que estamos apuntando.

La figura 748 muestra a un hombre sentado en una silla, en la postura que un principiante a buen seguro le adjudicaría. En la figura 751, el mismo dibujante que acaba de crear su personaje sentado, ha resuelto sustraerle la silla y dejarlo acostado en el suelo. La actitud de ambos muñecos, no obstante su aparente naturalidad, deja bastante que desear en cuanto al realismo interpretativo y puede ser superada humorísticamente, tanto en lo que supone dar mayor suavidad a los trazos iniciales, como en forzar, exage-

rando cuanto sea posible, el gesto deseado, gesto que se refiere en este caso concreto a la presencia corporal del organismo completo.

Así, en las figuras 749 y 750 se ha modificado el aspecto de la 748, convirtiendo una presencia tímida y casi delicada en otras dos de arrolladora simpatía, más varoniles, de acuerdo con la simplificación que humorísticamente debe darse a una pose masculina. Otro tanto puede decirse con la modificación establecida en la figura 752 en donde poco hay que decir, ya que el dibujo habla por sí solo con harta elocuencia.

MOVIMIENTO DE LAS EXTREMIDADES Y SU RELACION CON LA POSE ADOPTADA

La importancia que el dominio de la representación estructural de las extremidades tiene para dar vida al desarrollo de la acción, es de un valor que sólo puede parangonarse con el de la feliz resolución de los rasgos fisonómicos. Cada cara representa un determinado estado de ánimo, situación cuya presencia corporal tiene, además de una cabeza, un tronco y unas extremidades. Hemos visto cómo el eje central de un personaje, su columna vertebral, debe resolverse en trazo curvo para despojar de rigidez la colocación ulterior del cuerpo. También hemos hablado de la colocación de la cabeza, un poco elevada y retrasada asimismo respecto a su base cervical.

De la misma manera, brazos, manos, muslos, piernas y pies deberán jugar entre sí íntimamente relacionados, de forma que exista una clara conexión entre su presencia y el gesto dado a la cara. No se olvide que todo el personaje debe hablar, y que la mímica debe extenderse desde los músculos faciales a todo el organismo.

En principio, dos normas deben ser tenidas en cuenta:

- *1.ª Las líneas estructurales de ambas extremidades, rara vez guardarán razón de semejanza con el eje medular.*

- *2.ª Siempre que la pose lo permita, se evitará que a su vez las extremidades inferiores y superiores aparezcan dispuestas simétricamente, esto es, se procurará que el brazo derecho aparezca en distinta disposición que el izquierdo, e igual procedimiento deberá seguirse con la resolución de piernas y pies.*

Comenzaremos presentando al comentario una excepción a las reglas que acabamos de enunciar, cuál es la de la figura 753, que lo mismo puede referirse a un estado de íntima satisfacción, como a

un gesto de desperezo. En igual salvedad puede suponerse incursa la figura 761, en donde el dibujante ha plasmado la idea del frío intensísimo. En el resto de la variada y completa selección de poses que presentamos, veremos cómo se han respetado las anteriores reglas con carácter de universalidad.

La alegría y la risa en primera instancia (figuras 756 y 757) suponen al personaje sujeto de experiencia con los brazos levantados en mayor o menor grado y con las piernas flexionadas en ángulo agudo. Por lo general, sólo uno de ambos pies se apoya en el plano del suelo.

Esta risa se convierte en hilaridad, en puro y franco regocijo, acentuando los ángulos de inflexión y haciendo que ninguno de los dos pies toque en el suuelo.

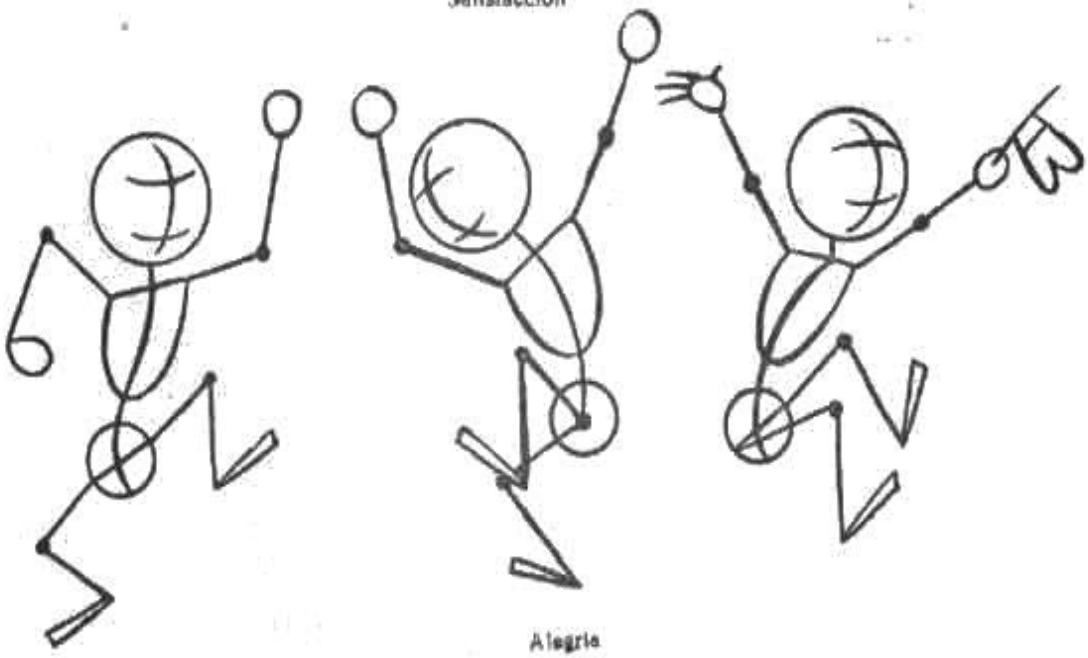
La actitud sentimental de quien se encuentra al lado de la mujer amada se refleja en la figura 759, dando al eje medular una dirección lateral, de manera que la cabeza pueda aproximrse a la supuesta causa del estado romántico de nuestro protagonista, al mismo tiempo que el cuerpo toma un camino ligeramente opuesto. Los brazos aparecerán estirados hacia adelante, juntando las manos a la altura de la pelvis, con los dedos enlazados. La posición frontal de este gesto se representará con aquellas variantes que el alumno desee introducir por su cuenta y de acuerdo con su fantasía, pero aproximadamente igual a como aparece en la figura que estamos comentando.

La irritación (figura 760) supone siempre un estado de enfado propicio a la discusión airada y a la pendencia. Se representará pues haciendo que el muñeco presente el pecho como si fuera a pelearse de un momento a otro, y por el mismo motivo los brazos se doblarán hacia atrás, ofreciendo los puños cerrados y las piernas afianzarán su base de sustentación retrasando uno de ambos pies.

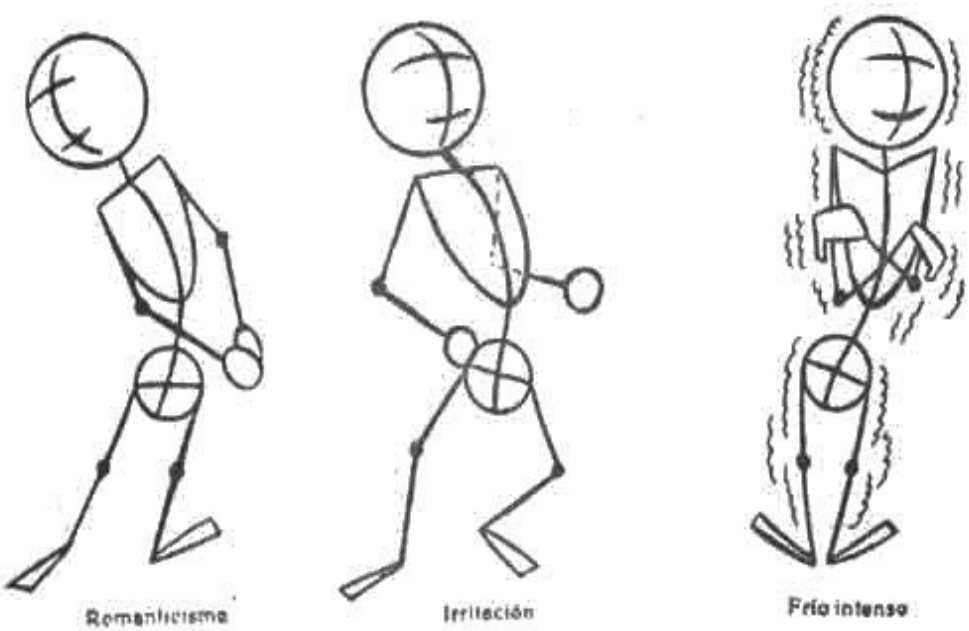
La figura 761, atacada de un frío siberiano, cruzará sus brazos por delante, estrechando el pecho, al mismo tiempo que con las manos esbozará este gesto característico de la defensa contra las bajas temperaturas, que consiste en golpearse los brazos, los hombros, o la espalda. El movimiento se completará juntando ambas piernas, y dibujando un segundo y tercer perfil de líneas onduladas fragmentadas, tal como se ve en el aludido ejemplo.

Ira (figura 762). Se representa esta actitud elevando los hombros al mismo tiempo que los brazos, rígidos, corren a lo largo del cuerpo. El ejemplo señalado con el número 763, es una derivación del anterior. Los puños pueden mantenerse cerrados. En cuanto a las extremidades inferiores, la rigidez de piernas puede ser una de sus características, y por lo general, el estado de aguada tirantez que experimentan los nervios en un caso parecido, tiene adecuada expresión haciendo que uno de los pies golpee, con movimiento rápido y breve, el suelo. Este recurso se utiliza también en el caso de simple enfado,

Satisfacción



Alegría



Romanticismo

Irritación

Frío intenso

Figuras 758 a 761.

ayudando a completar la acción de las manos apoyadas en la cadera, los brazos en jarra, mientras la cabeza inicia un pequeño vaivén de izquierda a derecha (fig. 764). El ejemplo señalado con el número 763, es una derivación del anterior gesto. El puño diestro aparece contraído mientras el izquierdo señala imperioso un punto de obediencia. «¡Aquí!» parece expresar. Se supone estará dirigiéndose nuestro personaje a un niño o un animal que ha sido la causa de su enfado.

La figura 765 interpreta ese gesto mezcla de temor, desconfianza y sorpresa que, constituye el recelo. Una de las manos aparece cerrada sobre la boca, mientras que la otra se extiende rígida en dirección contraria. El movimiento de las extremidades inferiores corresponderá al pisar blando, como el del que anda con cautela.

Meditación (figuras 766 y 767). La actitud característica se representa haciendo que una de las manos se apoye en la cara, haciendo descansar todo el peso de la cabeza sobre este punto.

Sorpresa (figuras 768, 769 y 770). Presentamos tres actitudes distintas de este estado de ánimo, acentuando el grado en cada una de las sucesivas fases hasta terminar haciendo que nuestro personaje, con los hombros encontrados en ángulo, las manos extendidas en señal de asombro, encoge las rodillas y eleva ambos pies sobre el nivel del suelo.

El desmayo (ejemplos 771 y 772) se expresa haciendo perder el equilibrio de la figura, acompañando la acción haciendo que una de las manos se apoye en la cabeza o en la región del corazón.

En la figura 773 presentamos la actitud clásica de buscarse la cartera, acuciados por la horrible sospecha de que la hemos perdido y no vamos a poder pagar la cuenta que nos acaban de presentar.

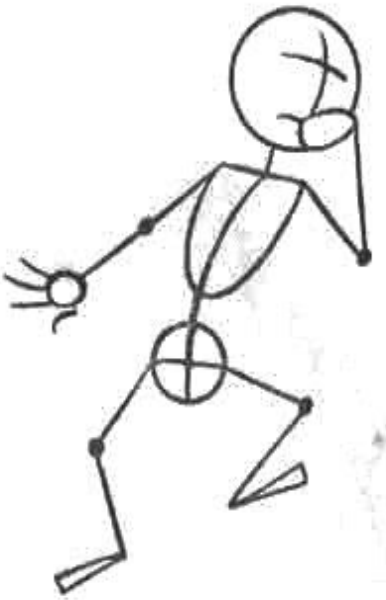
Vemos a continuación con los números 774 a 779 seis interpretaciones distintas del miedo, pánico y terror en diversos grados de exaltación, según cual sea la importancia del peligro que se avecina y la sensibilidad de nuestro héroe. En los últimos ejemplos, la acción se refuerza por medio del temblor de las extremidades, que gráficamente se representa tal como aparece en la indicada figura, adicionando en sentido longitudinal trazos discontinuos y temblorosos.

Se ha dibujado en la figura 780 una caída aparatosa, con vuelta de todo el cuerpo sobre sí mismo invirtiendo su posición originaria, representando lo que vulgarmente se conoce con el nombre de «vuelta de campana».

Las figuras 781-782 interpretan una escena de lucha. Obsérvese el carácter agresivo del muñeco de la derecha, sacudiéndole un soberbio puñetazo a su contricante, que en este dibujo adopta una actitud completamente pasiva. Algo parecido puede verse en el grupo integrado por los esquemas de la figura 783, en donde uno de ellos,

Ira

Enfado

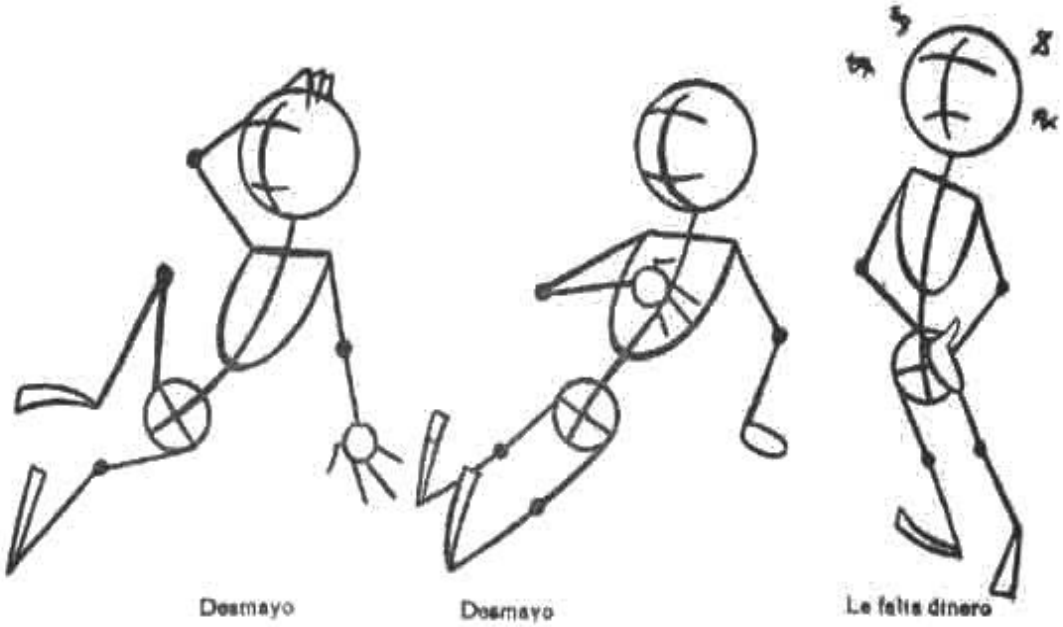


Recelo

Meditación

Sorpresa

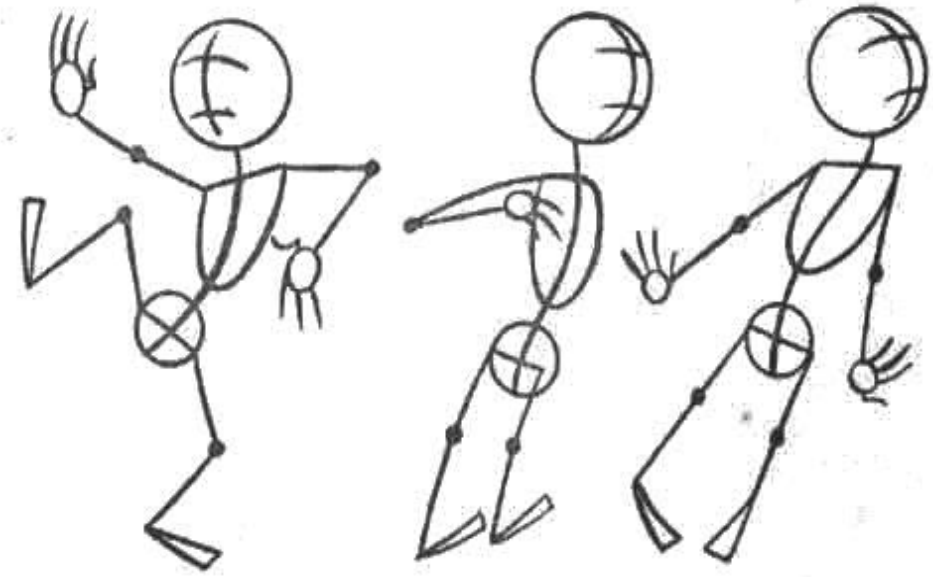
Figuras 762 a 770.



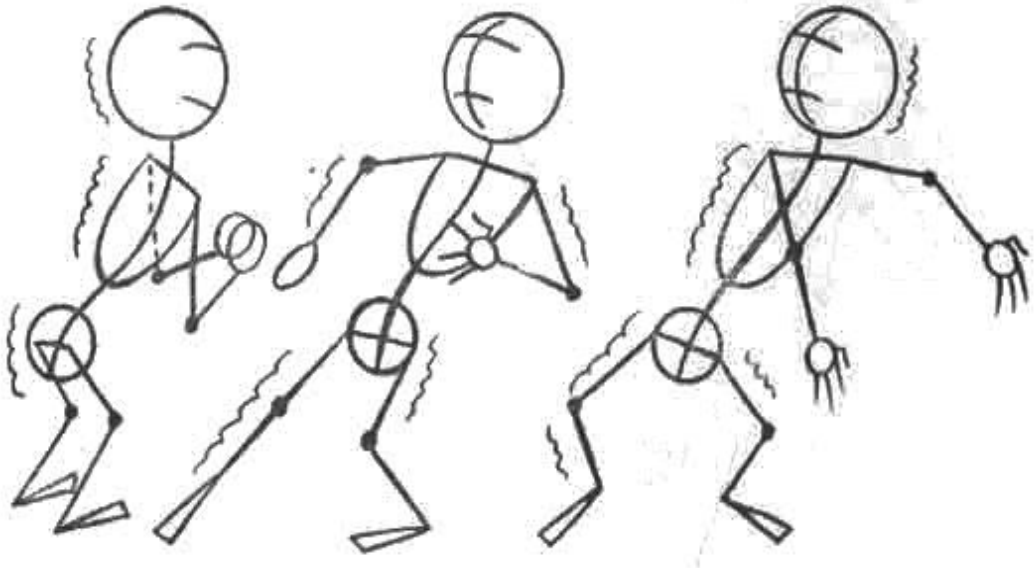
Desmayo

Desmayo

Le falta dinero



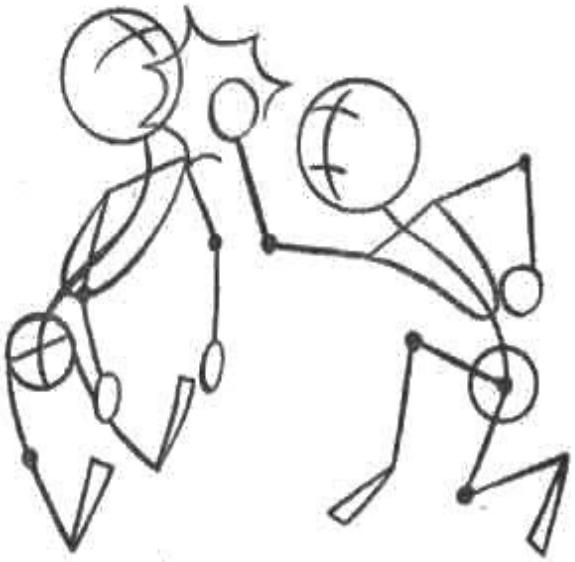
Pánico, espanto, miedo, terror



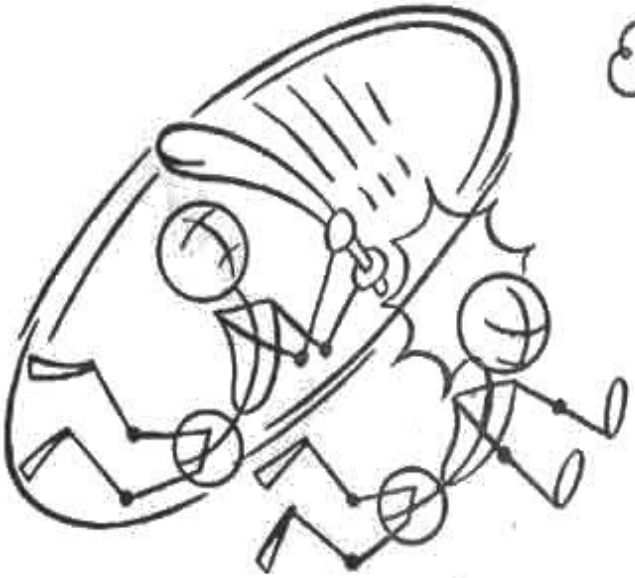
Pánico, espanto, miedo, terror

Figuras 771 a 779.

Caída aparatosa



Lucha



Lucha

Llanto

Somnolencia

Pensativo, soñador Evasión de Espíritu

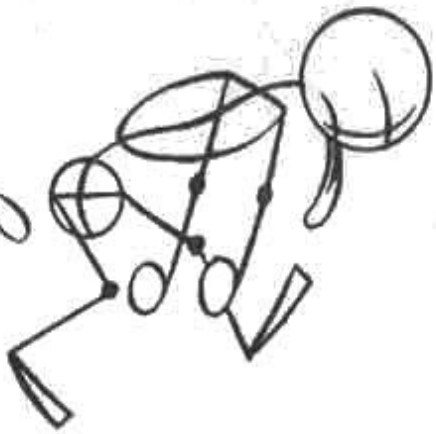
Figuras 780 a 787.

Vanidad

Soberbia

Humildad

Remordimiento



Cansancio

Aburrimiento

Angustia

Pena

Atención

Figuras 785 a 796.

armado con un garrote de madera, se halla golpeando la cabeza de su compañero. Vea el alumno como las líneas interpretativas de la estructura inicial, han sido compuestas con ánimo de producir la sensación de un cuerpo en el aire, balanceando todo el organismo en el supremo esfuerzo de dar el máximo vigor a su mamporrazo. La otra figura adopta la posición de una caída sin paliativos. La colocación de las manos abiertas de palmas y mirando hacia adelante, con los brazos extendidos, es clásica en esta expresión, y significa por parte del personaje un intento de parar el golpe que le espera en el suelo.

La figura 784 puede dar motivo a un alegre mejicano gastando pólvora en salvas.

El final de la página nos muestra tres nuevas figuras, la 785 en plena explosión de llanto, derramando lágrimas a moco tendido, la 786 que igual puede convertirse en un monigote llamando a un amigo a voz en grito, que bostezando e iniciando un principio de desperezo, mientras que el ejemplo 787 indicará la postura que corresponde a un personaje pensativo, soñador, indeciso, o en trance de evasión de espíritu.

En la página que sigue a la anterior, el dibujante ha interpretado las expresiones corporales que, según su criterio, representan vanidad (figura 788), soberbia (789), humildad (790), remordimiento (791), cansancio (792), aburrimiento (793), angustia (794), pena (795) y atención (796). Podríamos continuar llenando páginas y páginas de esquemas similares, ya que son infinitas las combinaciones que pueden intentarse mediante el simple trazado de unas rayas conjugadas con habilidad y picardía. No solamente pensando en la enormísima cantidad de acciones y estados de ánimo que pueden adjudicarse a nuestros personajes, los cuales presentarán las mismas reacciones humanas de su creador, sino que a cada problema podrán dársele muy diversas soluciones. Basta con pensar en que una misma emoción despierta desiguales reacciones según sea el punto de vista del observador. Por tanto, el secreto de la variedad expresiva no supondrá otra cosa que el dibujante, de cara al papel, sepa asimilarse la psicología de cada uno de sus personajes, y obre en consecuencia.

LA INFORMACION DEL NATURAL

Después de haber repasado los esquemas presentados como selección de ejemplos, el alumno habrá podido advertir como el rasgo característico que presentan todos ellos es el de la agilidad expresiva, sintetizando los más diversos estados de ánimo y acciones con una rápida y acertada estructuración lineal. Como es lógico suponer, esta seguridad en el trazo no es obra de la improvisación y sólo

será posible llegar a ella después de un largo período de aprendizaje, de practicar repitiendo una y otra vez el mismo modelo, introduciendo en el mismo aquellas modificaciones que sirvan para mejorarlo.

La mejor fuente de información, depetimos una vez más, que se halla en la observación directa. Yendo con el ojo bien abierto y la atención despierta por el mundo, estaremos en condiciones de captar todo aquello que despierta nuestro interés, facilitando su retención en el archivo de la memoria el disponernos a copiar tan pronto como lleguemos a casa, en rápidos y agudos apuntes humoristicos, acciones, movimientos y poses que hayamos destacado de entre la viviente realidad.

Nada mejor, para conseguir tal objetivo, que acostumbrarse desde un primer momento a sintetizar el movimiento humano en lineas esquemáticas, es decir, a estructurar el esqueleto de acuerdo con la intención temática de cada caso. Así, cuando hojeando una revista llame nuestra atención un dibujo cualquiera, en el que un dibujante haya sabido plasmar con singular acierto y extraordinario sentido del humor el movimiento de un personaje, ninguna práctica podrá considerarse como más positiva que el disponerse a copiar el armazón óseo que presente.

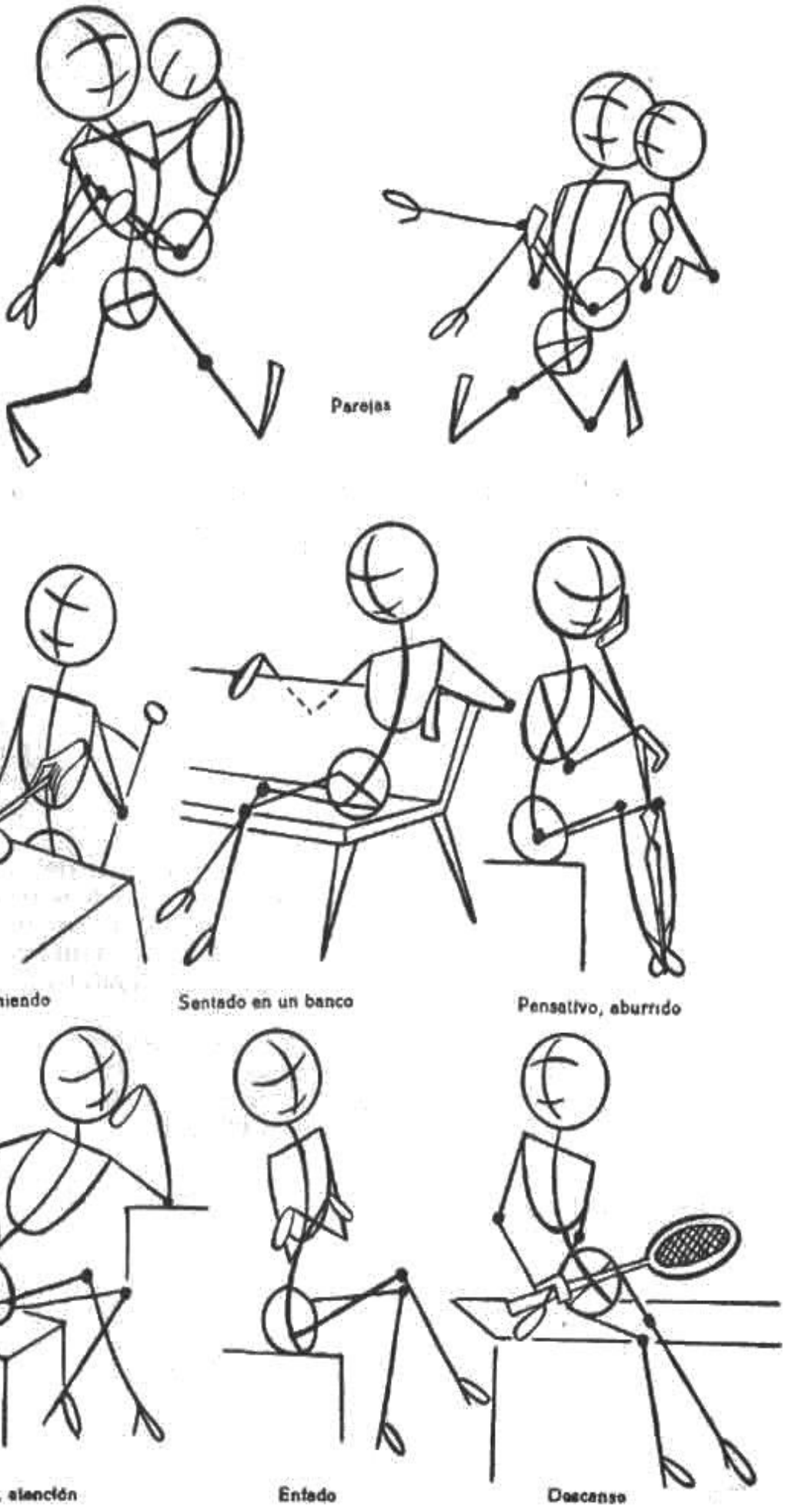
Conviene recalcar el procedimiento. Se trata de copiar no la presencia real del dibujo, sino su esqueleto que se adivina pero no se ve, lo cual obliga al principiante a poner algo de su caletre en el trabajo. Repitiendo varias veces al día este ejercicio, será posible adquirir una soltura constructiva en un plazo relativamente breve.

Es mucho más fácil recordar y repetir, fiándose de la memoria, una estructura ósea que un cuerpo de ajustado volumen. Aparte de esta razón, cuya importancia no se escapa a nadie, existe la de que utilizando como base inicial el esqueleto, el dibujante se verá obligado a construir por su cuenta el cuerpo y el *dibujo terminado podrá considerarse enteramente suyo.* En efecto: el copiar personajes, a la larga perjudica la formación profesional del dibujante, ya que corre peligro evidente de no alcanzar nunca un estilo propio, haciendo abstracción del hecho incuestionable de que por mucho que disimule la procedencia, muchas veces se le reconocerá.

En cambio, el utilizar las creaciones ajenas para sintetizar el movimiento de sus personajes, supone coger lo mejor de cada maestro sin que sea posible acusar en ningún momento el plagio, ya que la labor efectuada podrá considerarse tanto de captación como de asimilación.

De hecho, el problema se reduce a los siguientes términos:

- *Busca un personaje interesante.*
- *Quítale la carne y conviértelo en esqueleto.*



Figuras 797 a 804. — Interpretación de esquemas femeninos.

- *Guarda este armazón básico en la memoria.*
- *Extráelo del archivo cuando lo necesites.*
- *Ponle de nuevo la carne que le convierta otra vez en un personaje.*

Por extraordinario que sea el poder del recuerdo, ¿a que este último, no obstante desarrolla la misma acción que el primero, no guarda la menor razón de semejanza con el mismo?

UN ALIADO DE CONFIANZA: EL ESPEJO

Cuando por cualquier motivo hay que repentizar un gesto, tanto si se refiere a la mímica facial como al comportamiento total del cuerpo, puede recurrirse a un espejo, convirtiéndose el dibujante en su propio sujeto de experimentación.

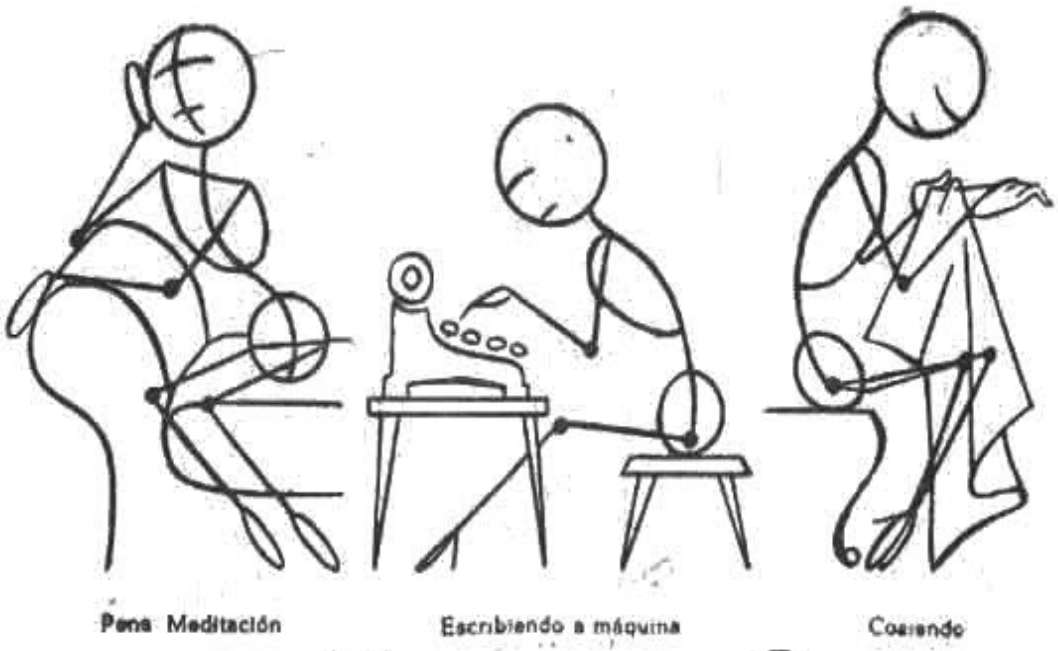
Esta solución tiene la ventaja de que permite encontrar, al momento, la actitud deseada, lo cual supone un evidente ahorro de tiempo. Presenta el inconveniente, en cambio, de que hay que captar la imagen con gran rapidez y de que el propio cuerpo no permite la distorsión de movimientos que en muchos casos se desea. Con todo, y especialmente, tratándose de expresiones mímicas —es decir, gestos fisonómicos— el espejo suele constituir un excelente aliado cuyos servicios llegan a cobrar un valor incalculable, ya que es posible conocer de antemano y mediante su colaboración el efecto caricaturesco de un determinado estado expresivo.

«Ensayar caras» significa, en el argot de teatro, estudiar gestos que, más tarde pueden provocar en el público la sensación deseada. Recurso que por regla general emplean, delante del espejo, los caricatos, los payasos, los tontos de circo, y en general casi todos aquellos cómicos que se valen de la mímica para ayudar a forzar la hilaridad de los espectadores.

De la misma manera, para el dibujante, esta solución puede significar, sino un ensayo previo, el recurso para encontrar en un momento difícil la expresión más adecuada, de manera que pueda llevarla con repentina celeridad al papel.

EL MOVIMIENTO EN LA FIGURA FEMENINA

Cuando los personajes representados pertenezcan al bello sexo, las poses que se les haga adoptar de acuerdo con la interpretación del papel asignado, se diferenciarán de las que en idéntica situación presentaría un monigote masculino en la resolución del movimiento del tronco y de los miembros, los cuales vendrán determinados por una mayor suavidad en el trazo de la pluma.

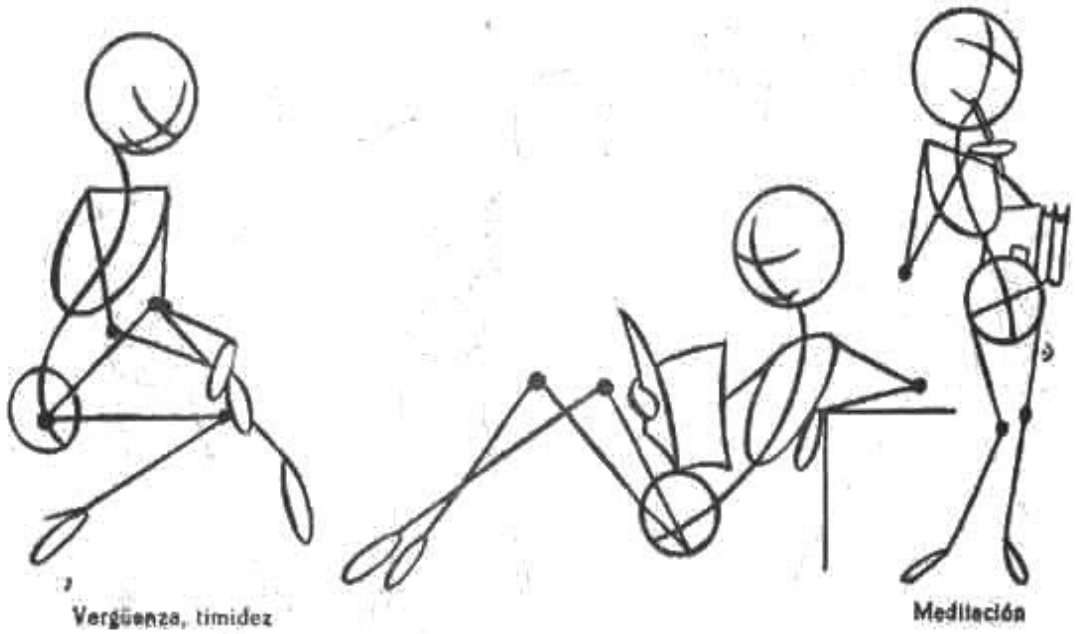


Pena Meditación

Escribiendo a máquina

Cosiendo

Diversas posiciones de descanso



Vergüenza, timidez

Meditación

Figuras 805 a 818. — Interpretación de personajes femeninos.

Rubor, coquetería

Humildad

Vanidad Altivez indiferencia

Remordimiento Vergüenza

Presunción

Irritación

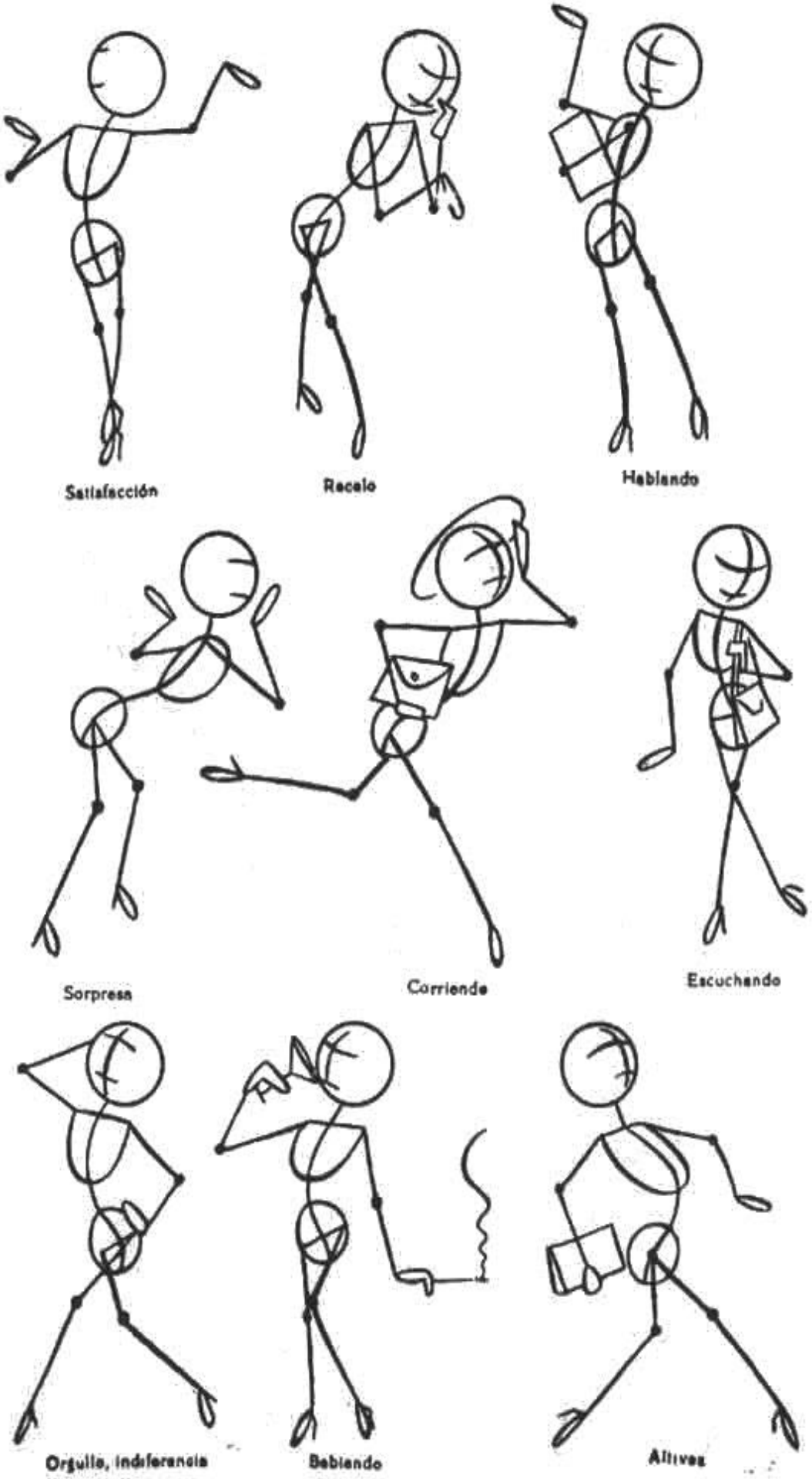
atención

Andando en plena conversación

Indicando

Negación

Figuras 814 a 823.



Figuras 824 a 832.

Recuérdese lo que ya hemos dicho en lecciones anteriores, al establecer una distinción inicial en la estructura ósea de niños y niñas. Con mayor motivo, tratándose de personajes adultos, tendrán que señalarse tales diferencias en el armazón constructivo. En general, los miembros aparecerán más largos respecto a la longitud total del cuerpo en un esquema femenino que en otro masculino, lo cual equivale a decir que la estilización, aun tratándose de caricatura, afectará en mayor grado a mujeres que a hombres, conservando la preferencia que en casi todos los órdenes suele darse a Fémina, en el sentido de que perseguirá en la mayoría de los casos conseguir una cierta esbeltez de línea.

Los brazos y las piernas, de acuerdo con tal idea, serán casi siempre más largos, es decir, que exceptuando el caso de que se quiera representar a una señora gorda o terriblemente baja, en igualdad de estatura, los personajes femeninos serán siempre más zanquilargos que los masculinos.

Los ángulos de flexión que determinen los movimientos irán afectados igualmente por la delicada trama argumental que preconizamos. Véase en los ejemplos que a manera de muestrarios ofrecemos con los números de figura 799 a 832, como la inmensa mayoría de las poses presentan esta línea suave y flexible que convierte en distintas soluciones iguales.

Naturalmente, estas diferencias que ya en la estructura primaria de una figura tienen su exacta interpretación gráfica, cobrarán un vigor inusitado en el mismo momento en que al esqueleto comencemos a ponerle carne. Es indudable que la línea exterior de un personaje es tanto más rotunda cuando supongamos más femineidad en su resolución. Sin embargo, conviene no perder de vista el hecho de que, para situar en su punto justo cada uno de los volúmenes asignados a la conformación más o menos escultural de nuestro protagonista, habrá que principiar por construir el esqueleto.

¡CUIDADO CON LOS PERSONAJES ZURDOS!

Un dibujo, respecto a su creador, es siempre una inversión de valores. La derecha visual, que será la que corresponda al dibujante, significará la izquierda para cualquier personaje que nos dé la cara, y viceversa.

Conviene no olvidar un solo instante tal realidad, para evitar el peligro de que los personajes en cuestión puedan resultar zurdos. Muchos dibujantes, incluso algunos que gozan de gran prestigio y que unen a largos años de profesionalismo el privilegio de cotizar su firma a precios bastante elevados, suelen caer de vez en cuando en tal error, debido a la facilidad que supone el creer a los muñecos situados en el mismo plano interpretativo que el autor de los mismos.

En el ejemplo de la figura 799 hemos descubierto a un personaje zurdo cortando el filete con la mano izquierda, debido a esta transposición de valores apuntada, que le ha jugado al dibujando la mala pasada de poner el tenedor en la mano derecha y el cuchillo en la izquierda, cuando visualmente parece lo contrario.

DIBUJO DE MANOS

Las manos tienen una extraordinaria importancia desde el momento en que toman parte activa en la mímica del personaje, ayudando con su posición a representar la acción deseada. Esta contribución es tal que muchos dibujos a los que en principio parece que no pueden oponérsele reparos, se malogran en el momento de aparecer las manos en la ilustración.

No es más difícil dibujar manos que caras, antes bien al contrario, podría asegurarse que tratándose de un problema de menor cuantía, el dibujante que haya logrado un cierto dominio en la resolución de fisonomías tendría forzosamente que salir victorioso en la interpretación de las manos. Y sin embargo, no siempre es así. Existen no ya aficionados sino incluso profesionales, y lo que es peor todavía, profesionales con una larga carrera de éxitos, que pueden considerarse maestros en el arte de pergeñar cabezas expresivas y que son incapaces de situar en su personaje una mano en la actitud correspondiente. Esta falta se echa de ver en seguida por el prurito que tienen estos dibujantes en soslayar la prueba, imaginando siempre sus monigotes en posturas que ayuden a escamotear las manos en cuestión, colocándolas detrás de la espalda, ocultándolas en un costado, metiéndolas dentro de un bolsillo, y otros inocentes trucos por el estilo de los ya citados.

Este defecto, mucho más corriente de lo que fuera de desear, tiene su origen en el hecho de que, faltos de una orientación adecuada en sus comienzos, tales dibujantes se formaron por sí solos, y en la escuela del propio albedrío pocas disciplinas académicas caben, y escasos métodos de segura y eficaz enseñanza pueden recibirse.

ESTILIZACION HUMORISTICA DE UNA MANO

Veamos la figura 833 que presenta el dibujo sintetizado de una mano de hombre joven, tomada del natural. La estilización humorística consistirá en suprimir aquellas líneas que puedan considerarse secundarias, así como en unificar en lo posible el contorno perimétrico, exagerando al mismo tiempo los rasgos expresivos. Por ejemplo, en la figura 834 se han ensanchado las bases de los dedos, con lo cual se pretende producir la sensación de potencia, de esfuerzo. La mano de un trabajador que la utilice como herramienta princi-

Mano real

Primera estilización

Segunda estilización

Mano femenina

Mano de niño

Mano de vieja

Figuras 833 a 838. — Estilización de manos.

pal en su misión profesional, sin ir más lejos, deberá adoptar esta forma, de la misma manera que a un pianista se le asignarán dedos largos y afilados, muy parecidos a los que emplearíamos para conformar la mano de una mujer (figura 836).

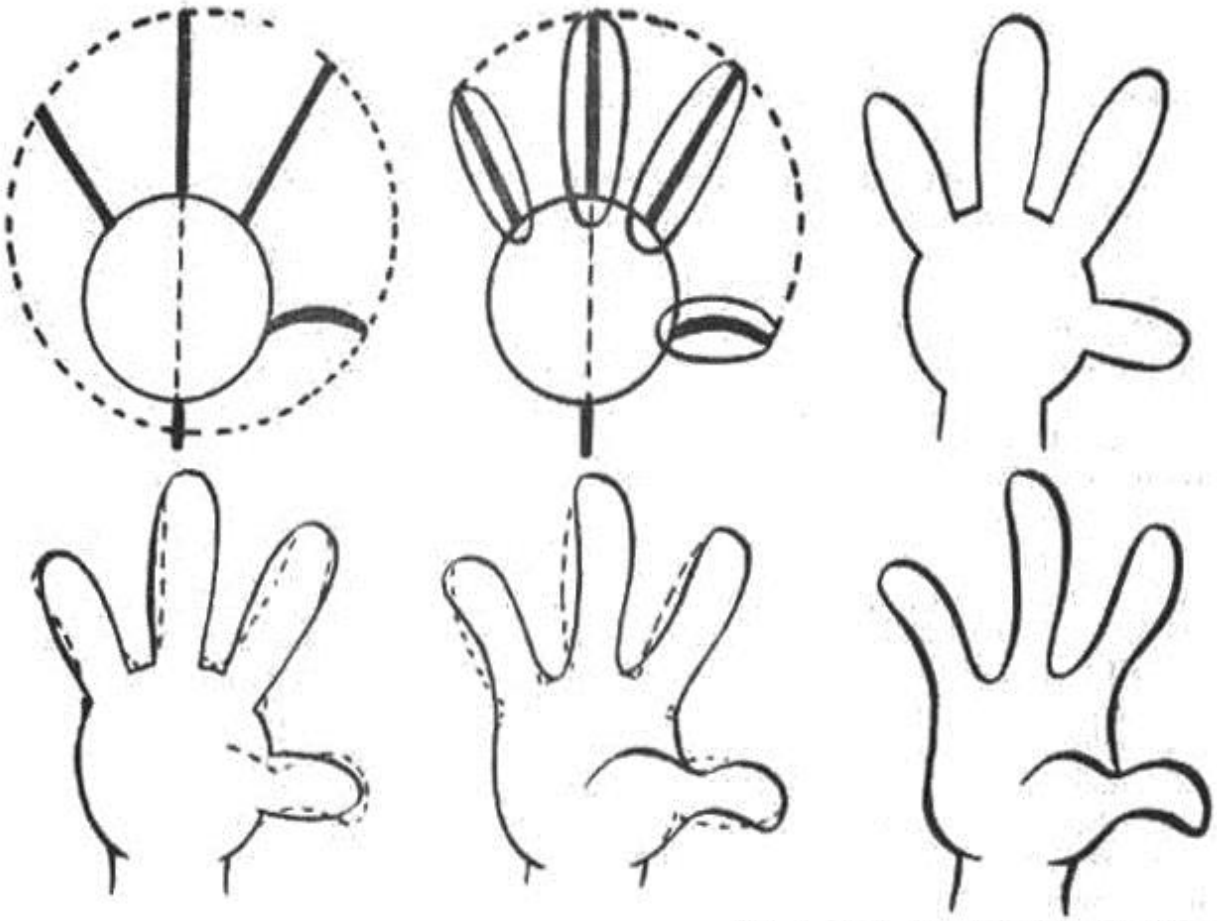
Puede sintetizarse todavía más este dibujo suprimiendo un dedo, tal como aparece en la figura 835, dando ocasión a este tipo de mano mutilada que con tanta frecuencia se utiliza en el dibujo humorístico, y que desde el cine han popularizado antes que nadie los creadores de muñecos animados. Obsérvese como en orden a conseguir la máxima esquematización lineal, se han suprimido igualmente las uñas. De ahora en adelante y a menos que las necesidades de la escena que vayan a interpretar exijan otra cosa, emplearemos este recurso en todos los ejemplos que presentamos.

La construcción de una mano compuesta solamente de cuatro dedos es más rápida y facilita por lo tanto su trazado. La fórmula es empleada —con rara unanimidad— por casi todos los dibujantes humorísticos, y salvo las excepciones de rigor, que en este tema pueden encontrarse en aquellos individuos apegados a un viejo concepto académico, cuyo puritanismo pretende conservar incluso en la expresión humorística, o bien en aquellos otros que, en la exasperación de su rebeldía, se dedican a imaginar manos de tres, de dos y hasta de un solo dedo, salvo estos afortunadamente raros casos, repetimos, se utilizarán indistintamente las fórmulas de cinco y cuatro dedos para un mismo personaje, empleando cada una de ellas de acuerdo con las necesidades expresivas de cada situación. En las figuras que ilustran el tema encontrará el alumno, entremezcladas las dos soluciones de manera que no puede suponerse preferencia por ninguna de ellas. Un ligero repaso a estas páginas dedicadas a ilustración bastará para aclarar el concepto que acabamos de expresar.

La mano femenina (figura 836) se representa en la mayoría de los casos fina, alargada y sinuosa, a fin de dar suavidad y elegancia a la línea. Se exceptúan aquellos casos en que se pretenda producir el ánimo contrario a la femineidad, como por ejemplo en la creación de mujeres poco femeninas, señoras gordas, etc.

Los niños ofrecen la expresión gráfica de sus manos en forma parecida a la que presentamos en la figura 837, engordando su silueta así como los dedos, los cuales serán cortos y anchos, como igualmente se acusará la carne en la muñeca, haciendo aparecer la clásica «pulsera» infantil que constituye la delicia de todas las mamás.

Finalmente las manos sarmentosas, huesudas y largas que corresponden a la vejez, se representan en trazo caricaturesco de manera aproximada a como aparece en la figura 838.



Figuras 839 a 844. — Desarrollo esquemático de una mano.

MANERA RAPIDA Y SENCILLA DE DIBUJAR UNA MANO

La estructura elemental de una mano se halla reducida a un círculo que representa la palma de la misma, y a los dedos. En la figura 839, se han supuesto tres radiales, dispuestos a partir del centro de la palma y con un desarrollo longitudinal sensiblemente igual, y uno excéntrico situado en el borde inferior, que interpreta el papel de pulgar. Este círculo interior será de mayor o menor tamaño respecto a los dedos, según sea la mano que se pretenda dibujar. En los casos especiales en que ésta deba aparecer muy alargada, como por ejemplo sucede tratándose de mujeres, el círculo se convertirá en un óvalo.

La anatomía geométrica inicial tiene su representación en la figura 840. Sucesivos retoques adicionales y el paso oportuno de la goma de borrar nos llevará a través de las figuras 841, 842 y 843 a la realización terminada de la 844.

Para aprender a dibujar con suma facilidad una mano en cualquier posición, sólo es preciso atenerse a estas dos reglas fundamentales:

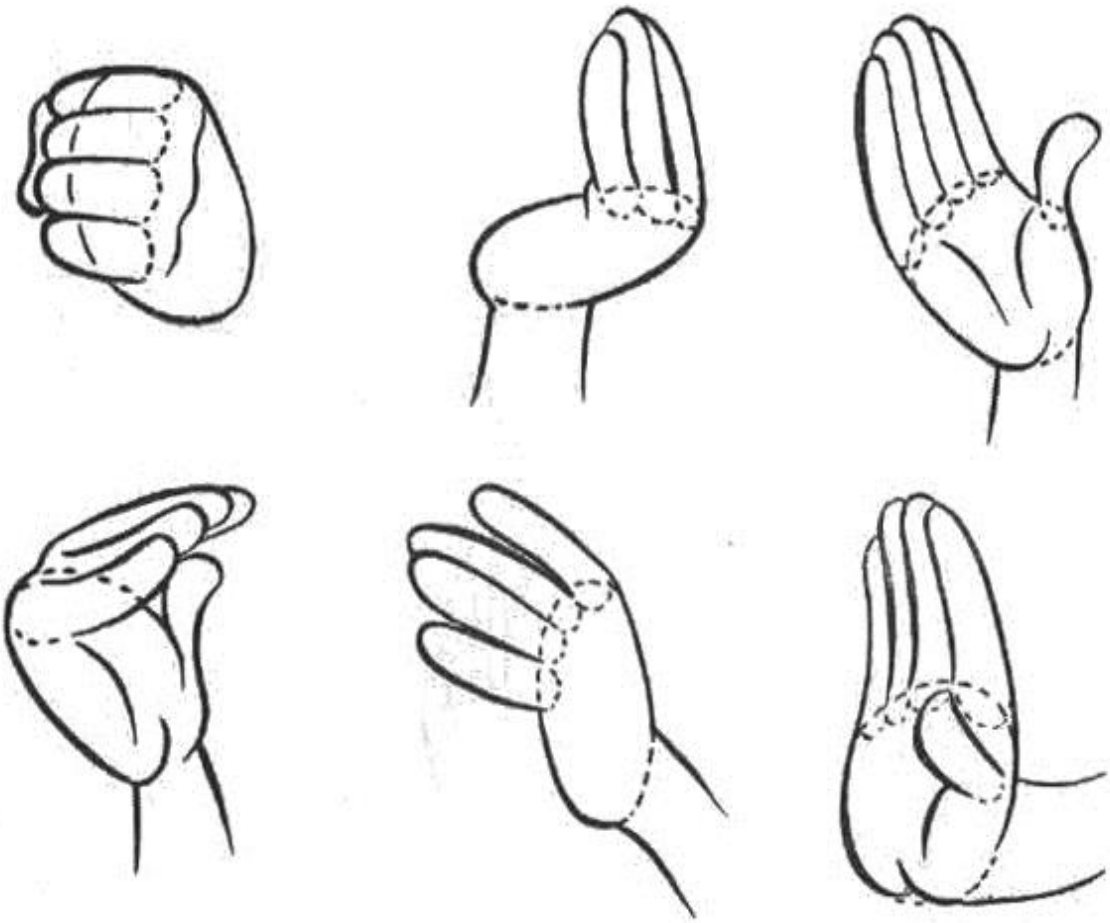
● *El círculo de la palma de la mano puede girar visualmente alrededor de la muñeca en todas las direcciones.*

● *Los dedos sólo pueden en cambio abrirse y cerrarse tomando eje de su vertical respecto a la palma.*

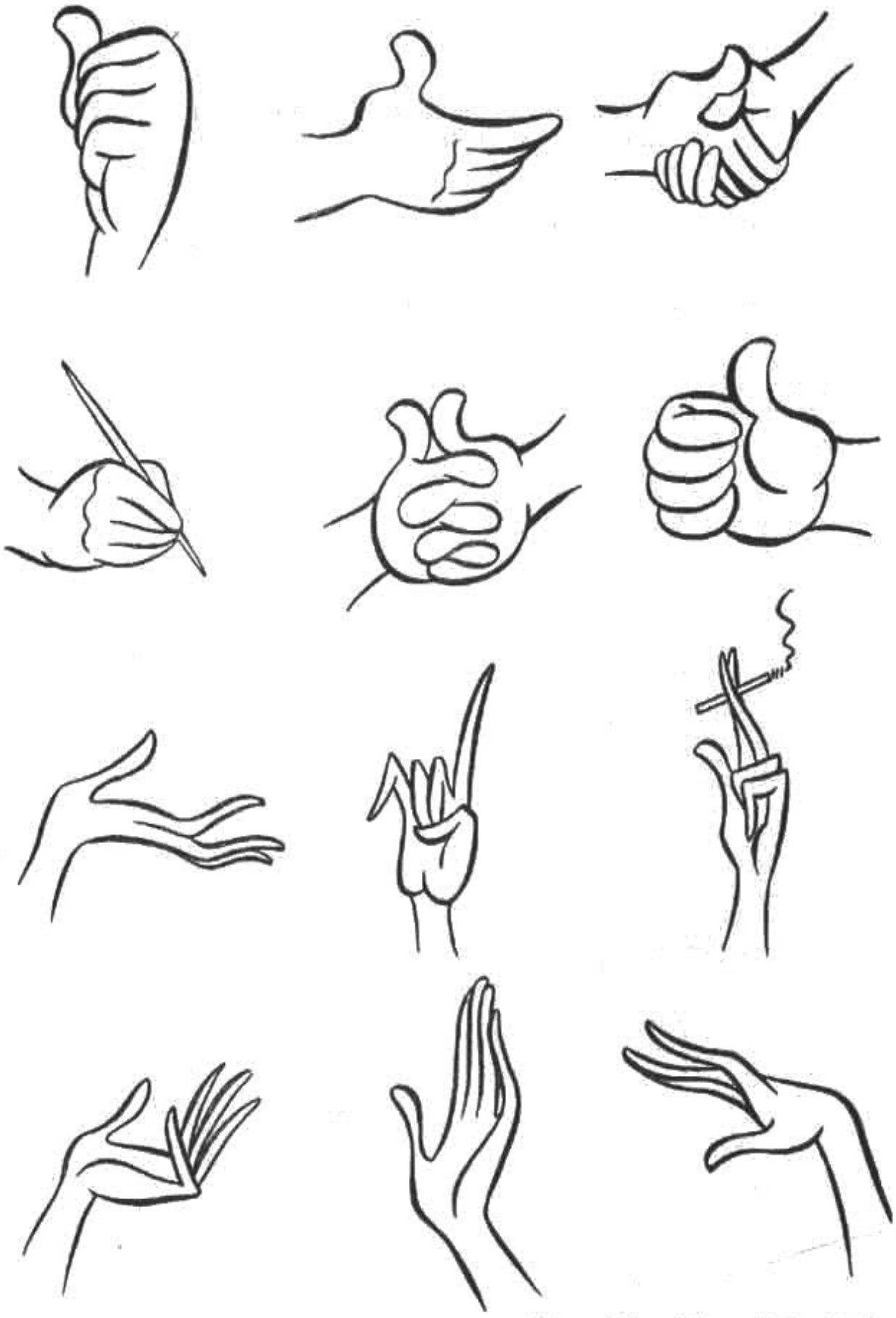
Ateniéndose rigurosamente a estos preceptos en la construcción de la inicial estructura ósea, y recurriendo al uso de la anatomía geométrica para tantear las situaciones de masas, veremos como el problema carece de verdadera dificultad (véanse las figuras 845 a 850).

A continuación se incluyen cuatro láminas llenas de ejemplos (figuras 851 a 933) que pueden constituir un excelente material informativo, que esta vez, con mayor motivo que nunca puede denominarse de *primera mano.*

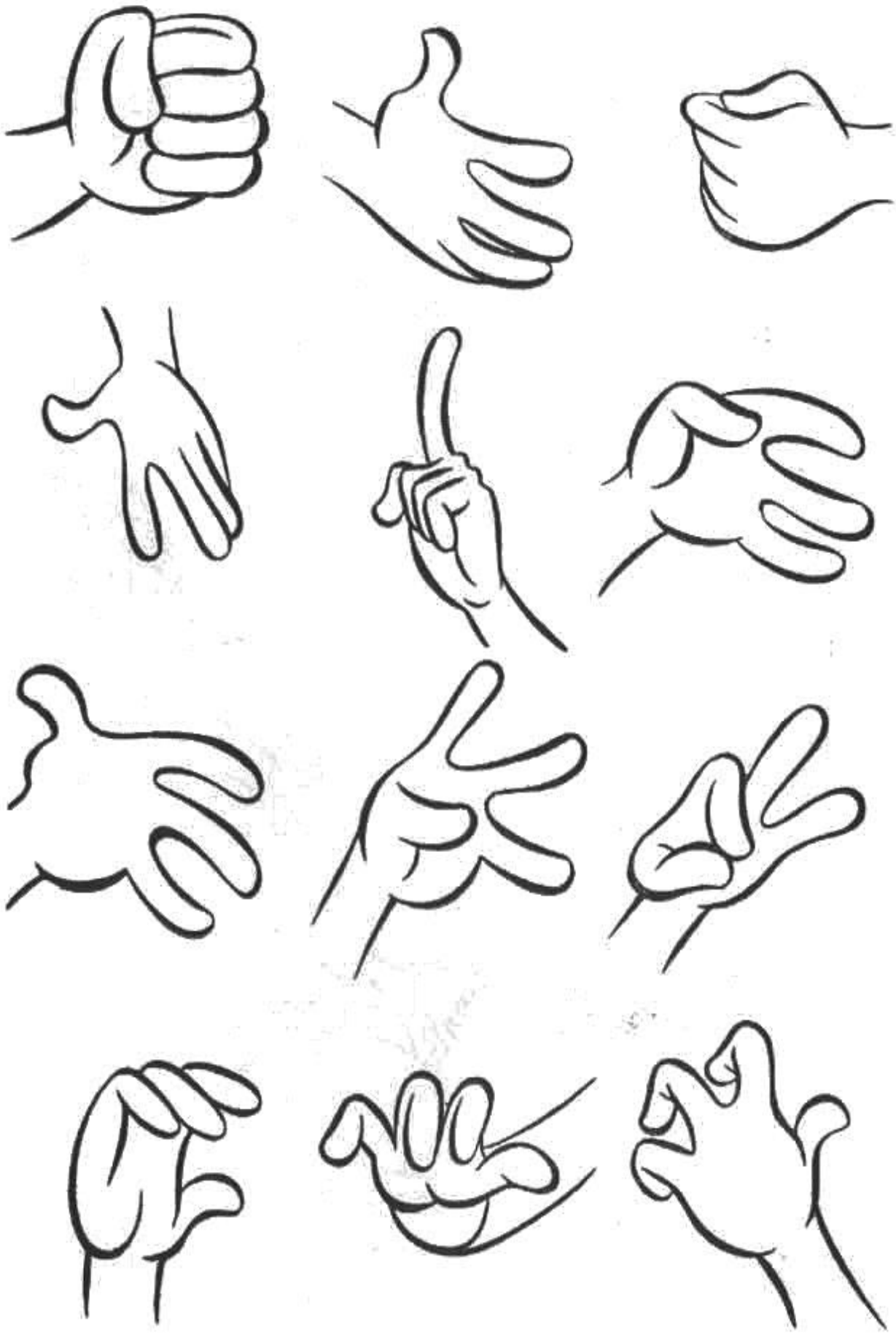
La mímica de los dedos en ciertos casos puede llegar a ser tan expresiva como la del rostro, motivo por el cual, en la humanización de animales, suele convertir el apéndice de los cuartos delanteros —patas, alas— en una mano, por regla general enguantada. Pero



Figuras 845 a 850. — Dibujo de manos por medio de anatomía geométrica.

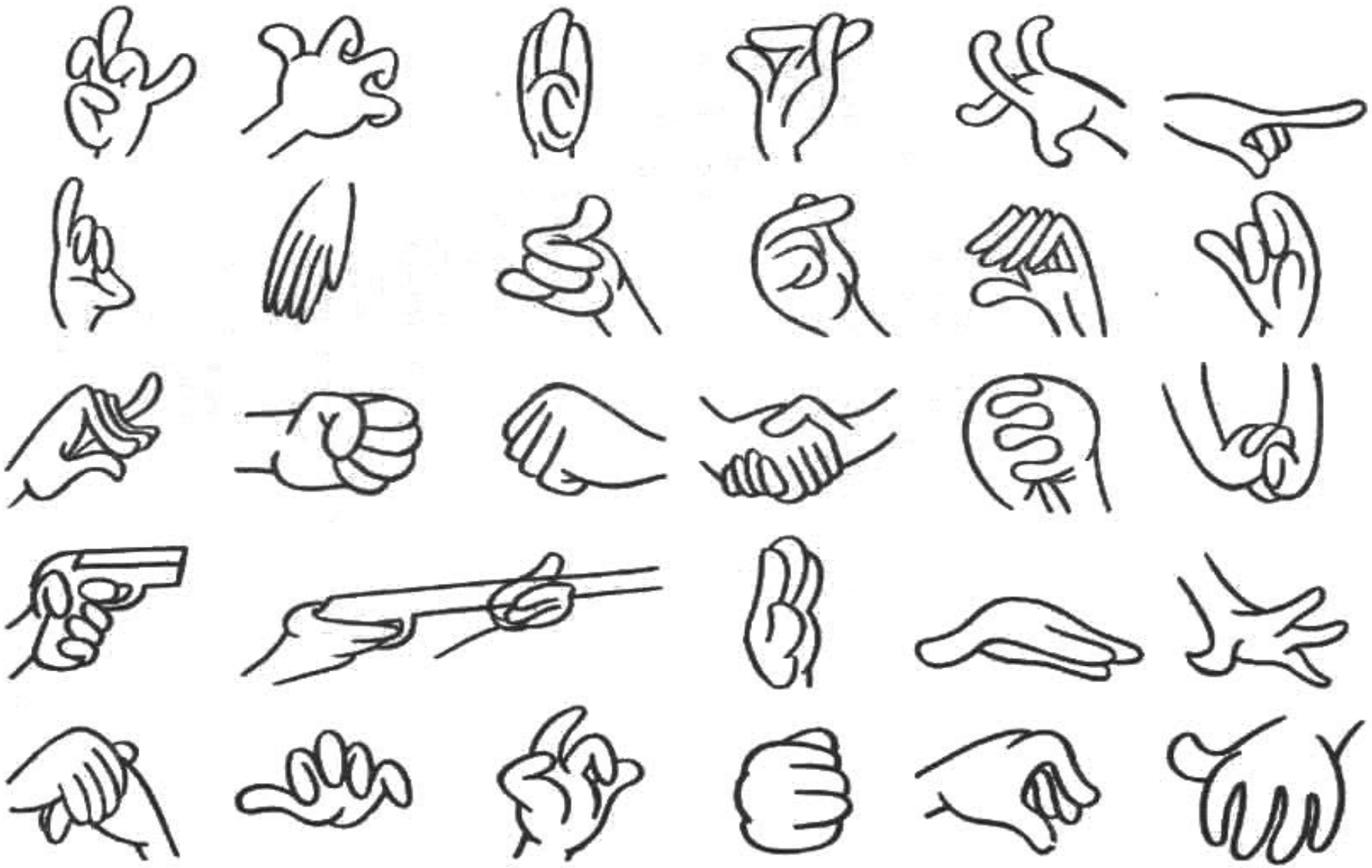


Figuras 851 a 862. — Estilización de manos.



Figuras 868 a 874. — Estilización de manos.

Figuras 875 a 904. — Estilización de manos.



Figuras 905 a 933. — Estilización de manos.

hablar de ello ahora pudiera parecer prematuro, máxime teniendo en cuenta que debido a la importancia del tema, le hemos dedicado un capítulo entero. A él nos remitimos pues.

DIBUJO DE PIES

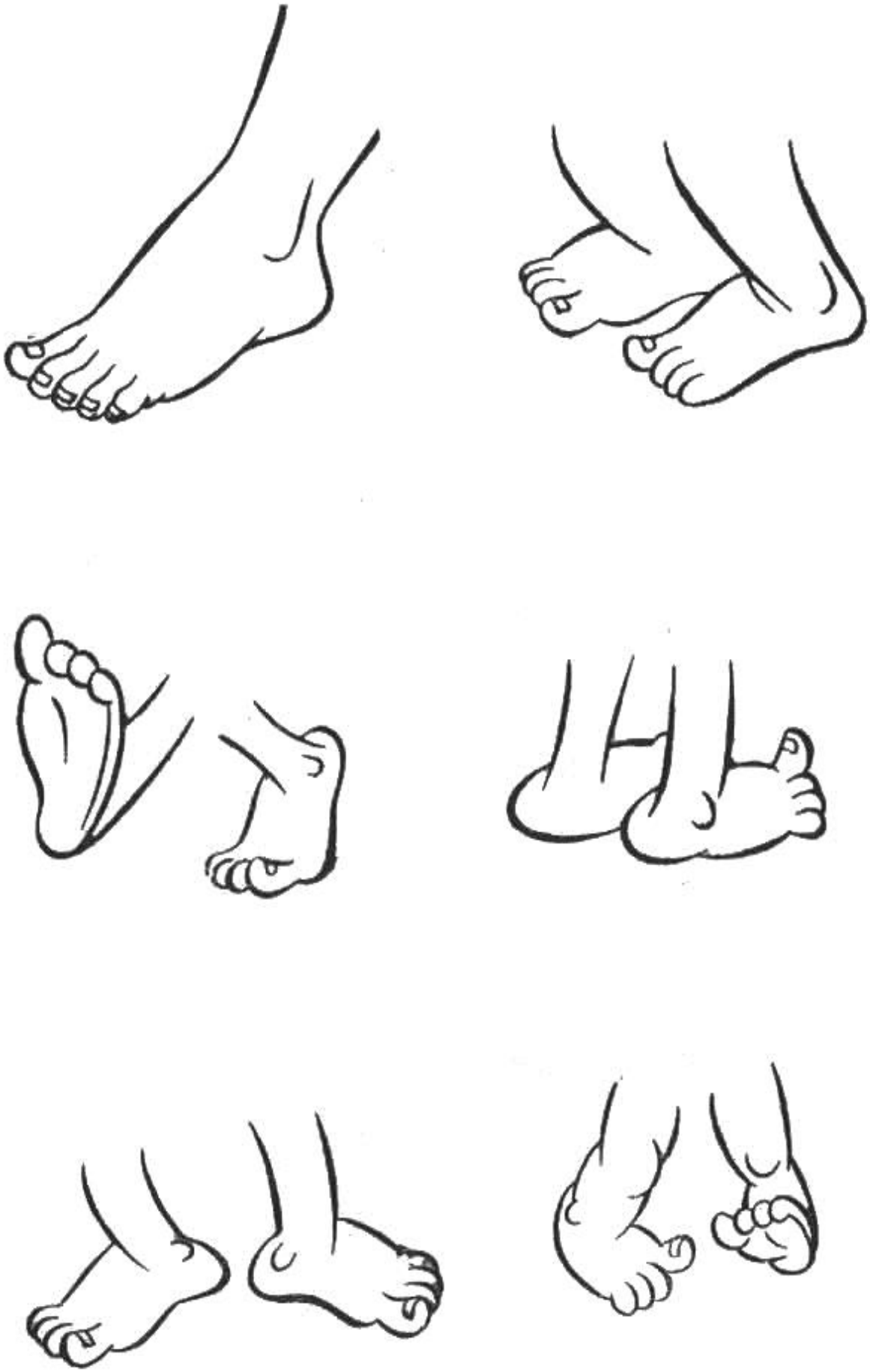
Los pies tienen, desde luego, mucho menor interés de estudio que las manos, debido no solamente al hecho de que por regla general aparecerán en el dibujo cubiertos por el calzado, sino también a que poseen escaso poder expresivo, y en la mímica establecida con carácter general para todo el organismo, ocupan por derecho propio el último lugar.

Sin embargo, los pies constituyen la verdadera base de sustentación de nuestros personajes, y su perfecta ubicación respecto al movimiento de las extremidades y situación del cuerpo, será causa de que la postura definitiva sea —dentro de la deformación humorística deseada— racional. Además de constituir por lo tanto, el pilar fundamental en que se asienta nuestro protagonista, es posible que en alguna ocasión nos veamos precisados a mostrarlo desnudo precisamente de pies, como puede ocurrirle a un intérprete de una escena de playa, de baño, de cama, etc. Teniendo en cuenta lo que acabamos de decir y partiendo del supuesto de que el alumno, poco a poco, a llegado a dominar la estilización humorística del dibujo de figura, creemos oportuno que para rematar dignamente tal labor, acabe de completar su formación por medio de la interpretación del último peldaño que estamos comentando.

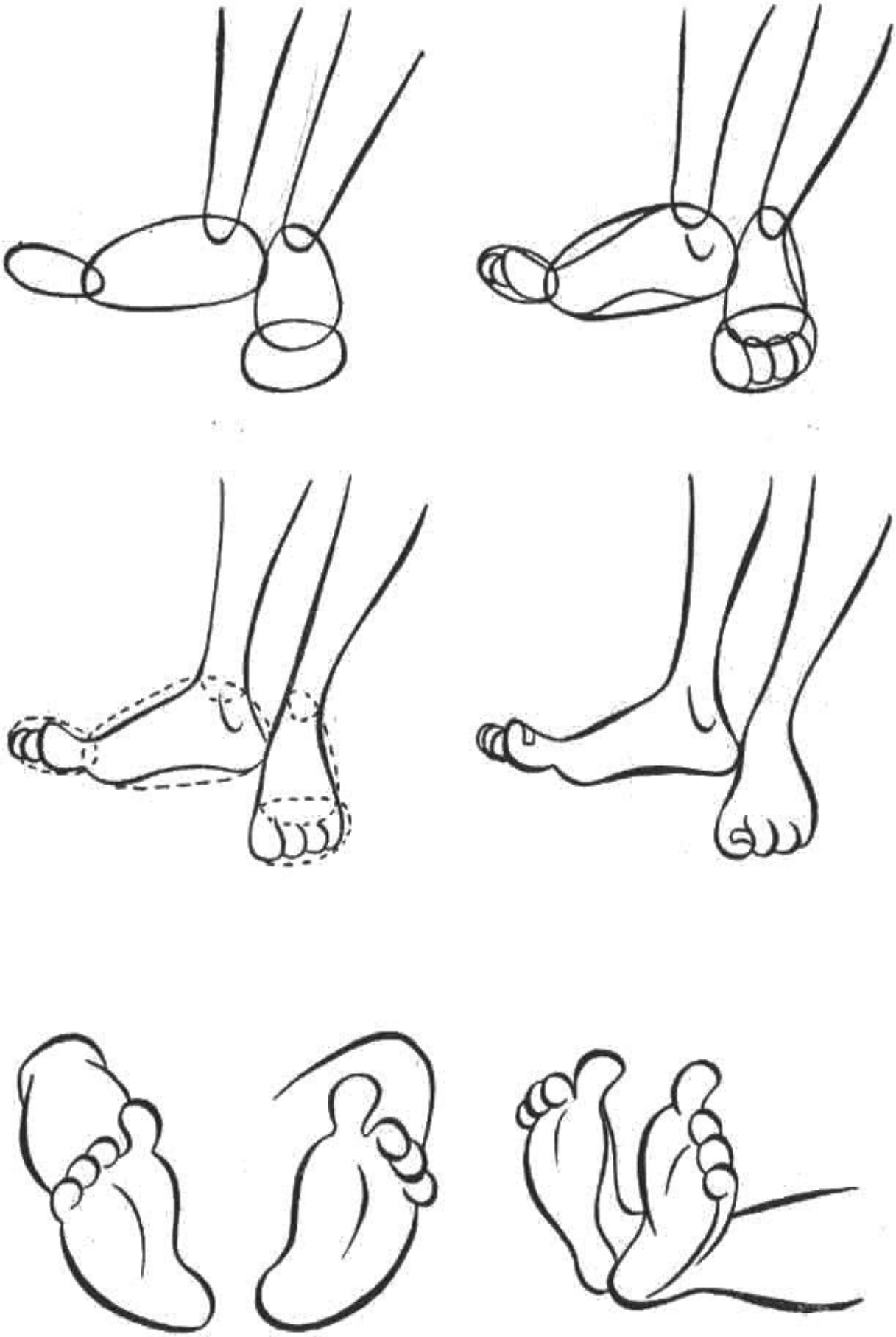
Al principio, como ocurrirá con cualquier otra novedad que se presente, es posible que el dibujo de pies semeje difícil, y probablemente lo será, pero también advertimos en seguida que es más divertido de realizar que el de manos, lo cual será causa de que podamos tomar el ejercicio de su resolución como un ameno pasatiempo.

Principiaremos en esta ocasión como hemos hecho siempre, presentando el dibujo real (figura 934) para pasar seguidamente a ofrecer diversas estilizaciones del mismo (figuras 935 a 939). En ellas podemos ver como en ara de esta esquematización de línea que debe ser en todo momento nuestro objetivo, hemos suprimido un dedo, de manera que la planta termine con cuatro apéndices en lugar de los cinco que le corresponden.

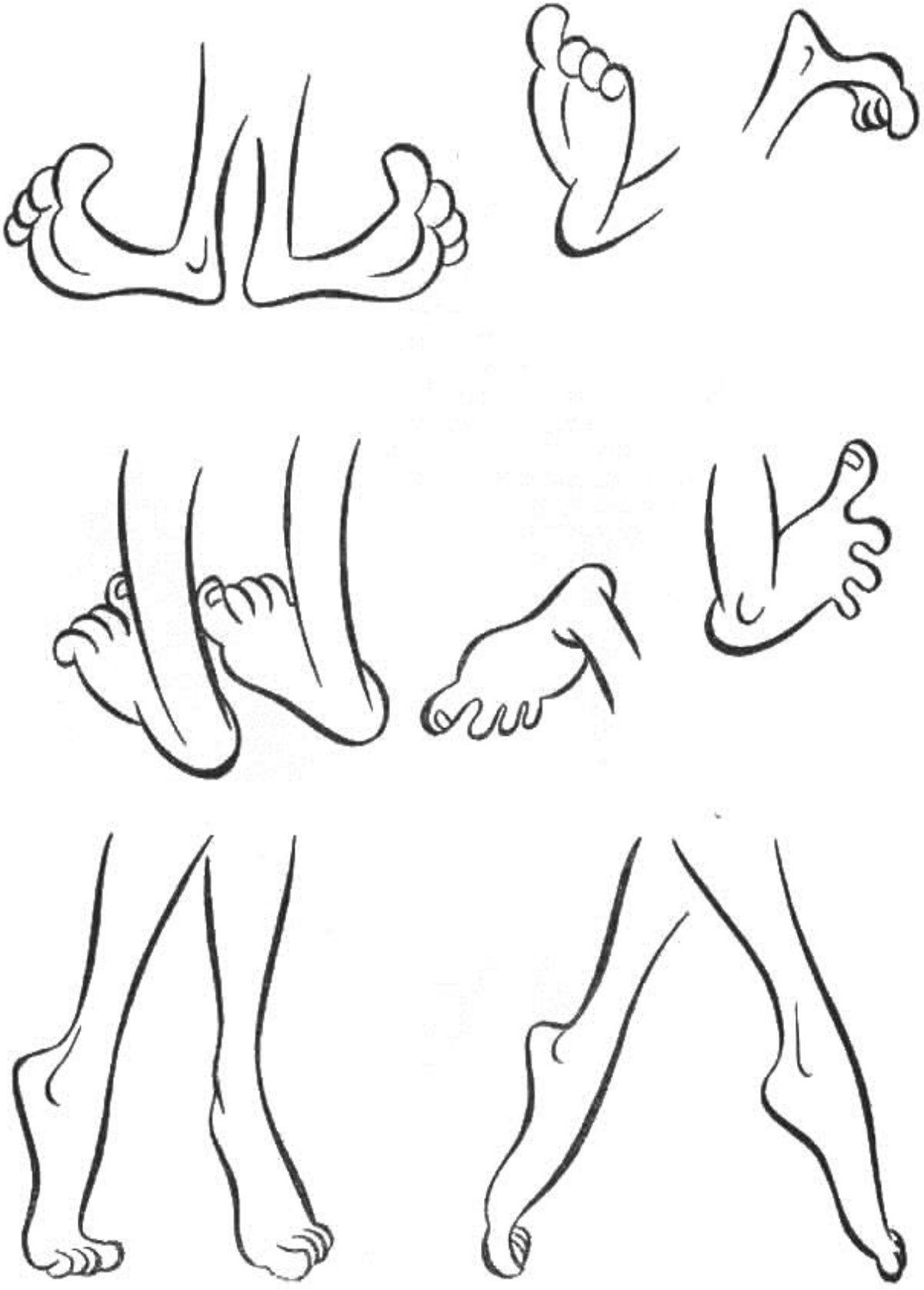
Al llegar a este punto, debemos hacer la misma declaración que hicimos al hablar de las manos. El haber suprimido un dedo responde a nuestra idea del dibujo humorístico. Creemos que así el dibujo se simplifica. Habrá quien pretenda demostrarnos que tal punto de vista es equivocado, y que utilizando cinco dedos, o reduciéndolos a tres o dos, pueden llegar a obtenerse muy felices resultados. El dibujante humorístico que es bueno, puede prescindir de toda clase de reglas y normas y trazar sus muñecos como se le antoje, pero como es lógico suponer no estamos escribiendo para profesionales, sino



Figuras 934 a 939. — Estilización de pies. El primero de la serie corresponde a un pie real, y el último al de un niño.



Figuras 940 a 945. — Desarrollo del dibujo de pies por medio de la descomposición en masas geométricas.



Figuras 946 a 951. — Posiciones de pies.

para principiantes, y partiendo de esta realidad nadie podrá rebatir que, la facilidad resolutoria, se encuentra en este justo punto medio.

El desnudo del pie se resuelve gráficamente en forma similar a la que hemos utilizado para el dibujo de manos, recurriendo a la descomposición de masas primarias que denominamos anatomía geométrica. En las figuras 940, 941, 942 y 943 se expone con la suficiente claridad el proceso a desarrollar, que puede tomarse como pauta para construir las restantes posiciones que aparecen en la página. Como puede verse por estos ejemplos siguientes, el dedo gordo suele exagerarse respecto a su verdadera proporción y además se le acostumbra a dotar de cierta independencia de manera que aparezca casi siempre formando una unidad bien caracterizada.

Desde la figura 944 hasta la 951 presentamos varias posturas en diversos ángulos de vista, correspondiendo las dos últimas a ejemplo de pies femeninos, en los que puede advertirse una mayor estilización de línea, al mismo tiempo que, aun tratándose de trazos caricaturescos, se intenta conservar la suavidad de las curvas en el empeine, el tobillo y el nacimiento de la pierna. Compárese también la resolución dada al talón con la que presentan las anteriores figuras.

El dibujo de pies es más difícil de dominar que el de manos. La práctica deberá realizarse, para tomar seguridad en un plazo de tiempo relativamente breve, tomando modelo del natural. Ni que decir tiene que la playa, durante el período estival, nos facilitará abundantes ocasiones de ejercitar la pluma o el lápiz en apuntes rápidos, que poder trasponer más tarde en trazo humorístico. Pero no es necesario que dispongamos de un surtido de alegres bañistas para poder aprender a dibujar pies con cierta gracia. Basta con que contemos con un espejo y que, despojados de calzado y calcetines, nos instalemos dispuestos a posar para nosotros mismos.

Depósito Legal: B. 10831-1958

GERSA. Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13
Printed in Spain

vestuario

LECCION 7

INTRODUCCION AL ESTUDIO DE LA INDUMENTARIA

El vestido constituye la presencia externa del cuerpo.

En el momento de la maldición bíblica, condenado el hombre a trabajar para poder seguir subsistiendo y la mujer a perpetuar la especie, Adán y Eva conocen la vergüenza y el pudor les hace ocultar sus carnes. Desde aquellos primitivos taparrabos hasta llegar a los actuales bikinis que se exhiben en las playas de moda, la vestimenta ha corrido unos cuantos miles de años de historia, imposibles de condensar, por mucha que sea nuestra habilidad de selección, en los reducidos y estrechos límites de un envío. Sin embargo, vamos a intentar, si no una descripción de las diversas épocas que se han sucedido a través de los siglos, sí una idea de orden general, y sobre todo encauzar el interés del alumno hacia este tema y procurar orientarle debidamente hacia aquellas fuentes de información que puedan facilitarle su estudio.

Hay que comenzar pensando que una vez resuelta la estructura ósea de un personaje, así como su construcción volumétrica, es decir, dominada la etapa que podríamos considerar como de encaje

de la forma, nuestras creaciones deben aparecer más o menos cubiertas de ropaje, ya que el cuerpo, a excepción de momentos determinados, no suele aparecer en su totalidad desnudo.

Vestir a un personaje no es tan fácil como a primera vista pudiera parecer, aunque tampoco es tan difícil como suponen algunos. Basta mantener abierta la atención para disponer, a nuestro antojo, de un variado surtido de modelos, que nos prestan la presencia real de sus indumentarias. El problema hace su aparición en el momento en que la ilustración corresponda a otra época distinta a la actual, y ya no sea posible tomar de la calle los ejemplos deseados.

Cuando se presente el caso, que hará su aparición sin duda alguna y más de una vez en el transcurso de la vida profesional de cualquier dibujante, sólo existirán dos salidas para quedar airoso en el empeño: o fiar de la memoria, procedimiento peligroso por lo que se presta a errores y confusiones de interpretación gráfica, o recurrir a la documentación previa, consultando antes de iniciar el dibujo en aquellas fuentes de información que nos merezcan confianza.

Tratándose de dibujo humorístico, muchas veces realizado a vuela pluma y encomendando la chispa a la situación de los personajes, tanto el escenario como la indumentaria presentan una importancia muy secundaria dentro de la ilustración propiamente dicha. No se considerarán, por lo tanto, errores graves, ciertos gazapos que en otro tipo de dibujo se considerarían como imperdonables. La exactitud histórica en tales representaciones debe tomarse muy relativamente. Para dibujar por ejemplo, a un patricio romano, poca importancia tiene la rigurosidad con que pueda localizarse al citado personaje, y los anacronismos que puedan surgir por el hecho de que confunda la monarquía tarquina con el imperio de Domiciano, por ejemplo, no deben ser tenidos en cuenta por fiera y acometedora que se muestra la crítica. (Anacronismo se llama al error que consiste en atribuir a un suceso, fecha distinta de la verdadera.)

No vestían igual el soldado mercenario de los tercios de Flandes, que un arcabucero conquistador de Méjico, de la misma manera que un ciudadano prefecto de la época de Robespierre, presentaba características de indumentaria distintas a las de un Comisario de Policía del Directorio. Sin embargo, a los efectos del dibujo humorístico basta con generalizar, y si la estilización afecta a la forma, también puede corresponder a la época.

Naturalmente, si el dibujante tiene cierta cultura y además gusta de documentarse a conciencia en aquellos temas que no conoce, no se presentará nunca en sus ilustraciones la posibilidad de que se deslicen gazapos (errores del que habla o escribe) de categoría, lo cual valorará desde luego el dibujo. Ni que decir tiene que a los efectos de salir del paso —como vulgarmente se dice— a la primera, bastará con hojear las adjuntas láminas y añadir, valiéndose de la propia fantasía,

Historia de la indumentaria. — Figuras 952 a 954. — Edad prehistórica. — Figuras 955 a 957. — Egipto. — Figuras 958 a 960. Asiria.

aquellas correcciones, adiciones o substracciones que estimen pertinentes en cada caso. Pero en el supuesto de que por cualquier motivo se desee pisar el terreno con mayor seguridad, el único recurso que puede aconsejarse es el de la documentación gráfica. En estampas y grabados, en reproducciones de cuadros, en manuales de Arte, en las páginas de la Enciclopedia Espasa, en la interesante obra de Max Bohem «La Moda», hallará el alumno materia suficiente de estudio y documentación abundante para ahondar cuanto quiera en el tema.

Conseguido el original que se desea, entre de lleno la inspiración del humorista encargado tanto de simplificar la línea resolutiva del modelo, como de tamizar sus rasgos a través de la propia personalidad, de manera que la obra realizada presente un sello personal que equivalga a la firma del autor.

Desearíamos que, en los ejercicios que corresponden al presente envío, se descubriera en el acto esta característica temperamental de cada uno de los alumnos en la resolución de los mismos. Para ello, deberá abstenerse de copiar ninguno de los modelos que aparecen en las adjuntas láminas, recurriendo a su propia documentación que le obligue a sintetizar y resumir primero, y a caricaturizar después, las líneas expresivas.

Como más adelante hablaremos del tema dándole la amplitud que merece, dejamos para uno de los próximos envíos la explicación que corresponde a este imprescindible ayudante del profesional artístico que constituye el Archivo Gráfico. Por el momento basta con aconsejar que el alumno que en verdad desea llegar a dominar la especialidad, comience desde ahora a recortar y guardar todo cuanto caiga en sus manos que pueda considerarse como posible material de consulta. Cuando llegue la ocasión —que será pronto— daremos normas para la clasificación racional de todos estos documentos, y manera de utilizarlos.

En lo que atañe a indumentaria, que es el tema de la presente lección, será bueno recordar que cuantas reproducciones de dibujos y fotografías lleguen a nuestro poder presentando tipos de una época distinta a la que estamos protagonizando, servirán para el objeto que comentamos.

PREHISTORIA

El hombre primitivo anterior a las antiguas civilizaciones suele ser un buen personaje de caricatura. El dibujante puede manejar a su favor unos simples conocimientos de orden general que sitúen a los «monos» en la época, un poco nebulosa, de los primeros pasos del hombre por la Tierra. Sabe que el ejemplar es rudo y medio salvaje, que se cubre con pieles de los animales que caza, que no se afeita, que vive en cavernas labradas en la roca. Su figura va asociada a ciertas ideas bien definidas que a su vez pueden dar muy buenos argumentos humorísticos. La Edad de Piedra. Los animales antidiluvianos. Me-

Historia de la indumentaria. — Figuras 961 a 963. — Judea. — Figuras 964 a 966. — Grecia. Figuras 967 a 969. — Roma.

gaterios diplodocus, mamuts... Civilizaciones rudimentarias. Pinturas rupestres.

Resolver estos casos resulta sencillo, ya que toda la gracia de la ilustración suele residir en el contraste que ofrezcan los personajes, trazados por el estilo de los que aparecen en las figuras 952, 953 y 954 y el medio ambiente en que viven, relacionado con los problemas actuales.

CIVILIZACIONES DE LA ANTIGÜEDAD

La primera importante que puede considerarse como tal es la que nos ofrece, a orillas del Nilo, un país que reúne características acusadísimas, que aprovechadas con habilidad por el dibujante, puede convertirse en sabrosísimos motivos humorísticos. Los faraones, las pirámides, el trabajo de esclavos, las momias, las cámaras mortuorias repletas de tesoros, el alfabeto jeroglífico que empleaba el pueblo egipcio para comunicar por escritura sus impresiones, han dado pie a millares de chistes e historietas, algunas de ellas dignas de pasar a una antología.

Tres ejemplares de la indumentaria que utilizaba el pueblo egipcio aparecen con el número de las figuras 955, 956 y 957, en los que puede tomarse modelo de la estilización efectuada para conseguir previa documentación o recurriendo a la inventiva pura y arbitraria, nuevos personajes.

Las figuras 958 a 960 corresponden al pueblo asirio-babilónico, autor de la civilización oriental poco explotada por el escalpelo humorista. Babilonia nos trae el recuerdo de los jardines colgantes y de los tres guerreros que, con mayor fortuna, han conseguido incorporarse a nuestro recuerdo. Pero en general, no acostumbran a constituir cantera apropiada para chiste.

Algo parecido puede argumentarse del pueblo hebreo (figuras 961, 962 y 963), que jalona con sus hechos de armas la construcción del Antiguo Testamento bíblico. Con todo, las figuras de Moisés, David, Goliat, Judith y Holofernes y sobre todo Salomón han dado —y es de suponer que continúen dando— motivos para afilar la ironía caricaturista. Otro tanto puede decirse de determinados pasajes de la Biblia que han dado pie incesante a la ilustración humorística, al chiste y a la historieta: el Diluvio Universal y el arca de Noé, la torre de Babel, el sueño de Jacob, el casto José, la maldición de Sodoma y Gomorra, Lot convertida en estatua de sal...

A continuación, con los números de figuras 964 a 969 aparecen representaciones de los dos pueblos mediterráneos que originaron

una cultura a cuya sombra generosa todavía nos acogemos: Grecia y Roma. Los griegos, para el dibujante, significan un pueblo de elevadísima civilización, padre de casi todas las culturas occidentales. Su historia se halla repleta de hechos que constituyen muy buena materia para el humorista: los siete sabios, los juegos olímpicos, el culto a la belleza del cuerpo, la adoración de dioses con apetitos humanos, el caballo de Troya, la heroica Esparta, Licurgo, los atenienses, Demósteles y su barril, la filosofía epicúrea, los sofistas, Aristóteles y Filipo de Macedonia, Alejandro el Grande.

Roma, por su parte, significa Rómulo y Remo y la célebre loba romana, el rapto de las Sabinas, la humillación de Cartago, César y el manoseado chiste a costa de su homicida Bruto, Marco Antonio y Cleopatra, los emperadores sanguinarios, Nerón y el incendio de Roma, Calígula y sus orgías de Capri, las bacanales romanas, el circo, los leones, las persecuciones de cristianos, el saludo ritual de los gladiadores al aprestarse a la lucha, los mercados de esclavas, fuentes en donde han bebido siempre los irreverentes humoristas dispuestos a caricaturizar la época.

El período comprende ahora ocho largos siglos, en el transcurso de los cuales la indumentaria de ambos pueblos cambia de acuerdo con las necesidades y la fastuosidad del momento. Pero volvemos a repetir que exigir una tal rigurosidad histórica es pretender hilar muy delgado. Basta con que se diferencia el ropaje civil del religioso, por ejemplo, y que un patricio no se confunda con un plebeyo. Sabemos que los últimos años del imperio son de vicio y corrupción, que la civilización ha llegado a unos límites de tanta exquisitez que significan la decadencia, y forzoso es considerar que el ropaje que vestirían estos romanos sería harto distinto del que usaron los parcos y austeros fundadores de la Ciudad Eterna. Sin embargo, para juzgar la época es permisible alguna licencia. Y así generalizando, una túnica amplia y generosa y los escotes, tanto como las clásicas sandalias mal cubriendo el pie desnudo, servirán para vestir tanto a un personaje de la República como del Imperio.

EDAD MEDIA

Parecido comentario puede aplicarse a los azarosos años que corren desde el derrumbamiento del Imperio romano, en el siglo V, hasta que consolidadas definitivamente las nacionalidades europeas, después del descubrimiento de América y de la toma de Constantinopla a los turcos, el mundo entra de lleno en una época de su existencia.

Muy rara vez el dibujante tendrá que particularizar en sus ilustraciones. Las doñas Juanas, doñas Urracas y doñas Berenguelas que aparezcan protagonizando sus agudezas tendrán más valor simbólico que otra cosa. La Edad Media comprende un lapso de tiempo superior a los diez siglos, y dentro de los mismos se encierran miserias

y grandezas de muy diversas cortes europeas y hechos tan dispares entre sí como pueden ser Carlomagno, los caballeros de la Tabla Redonda, la Reconquista española, el Sacro Imperio Romano, el Pontificado, Don Jaime de Aragón, Roger de Lauria, sus almogávares y la expansión catalanoaragonesa en el Mediterráneo. Venecia, sus luchas internas y la suprema razón de los puñales y el veneno, los Borgia, Cristóbal Colón, los Reyes Católicos y el descubrimiento de un nuevo continente.

Como se comprenderá, es imposible condensar en un párrafo todo aquel turbulento y dilatado periodo que alcanza una longitud superior a los mil años, ni tampoco la diversidad de pueblos y civilizaciones que edifican su historia para que el alumno posea un punto de referencia que la sitúe en la época y le permita buscar mayor documentación en donde proceda, en el caso que la necesite para su trabajo.

Pocas veces, sin embargo, se presenta el caso de la particularización. Si el dibujo debe representar, por ejemplo, una escena de la corte de los Dux venecianos, no será posible tomar como modelo la indumentaria que puedan llevar el rey Arthús, Enrique de Trastamara o Pipino el Breve, de la misma manera que un cuadro en donde aparezca una justa de amor (luchas y torneos caballerescos) en Montpellier no podrá servir de inspiración para conseguir el vestido de Favila y sus caballeros godos. Pero, repetimos, el caso no suele prodigarse en demasía. Lo corriente, en el dibujo humorístico, es generalizar. Generalizar, que significa simbolizar. La misma estilización que debe presidir el trazado de la línea descriptiva, se utiliza para sintetizar, buscando los rasgos comunes que presenta la época.

Así, la Edad Media, sirve de magnífica cantera para que los dibujantes demuestren su ingenio extrayendo todo el humor y poesía que puede conseguirse de temas tan universales como son los torneos caballerescos, las luchas contra el moro, el abandono de las damas mientras el señor guerrea por esos mundos, y cuanto ello se relaciona. Castillos medievales, mazmorras lóbregas, puentes levadizos, almenas erizadas de lanzas —o de horcas—, personajes encerrados en armaduras de hierro, juglares, princesas, escenas de amor, el clásico rapto por medio de largas escaleras de cuerda, o valiéndose de las trenzas rubias de la castellana fugitiva...

La Edad Media es también la de los Monasterios, la del paso del estilo románico al gótico, la de las grandes catedrales, y sobre todo, para el dibujante, la época en que se sitúa casi siempre el desarrollo de los cuentos infantiles. De ahí la necesidad de contar, en el archivo, con la más variada documentación, pues no siempre los cuentos se desenvuelven en ambientes cortesanos y son sus protagonistas reyes, princesas encantadoras, príncipes valientes y atrevidos y dragones, apareciendo muchas veces en escena el pueblo pobre y mísero, con su aditamiento de mendigos, brujas y ogros.

Historia de la indumentaria. — Figuras 970 a 978. — Edad Media.

Esto sin contar con otros personajes característicos igualmente de leyendas y cuentos infantiles, como son hadas y gnomos, o aquellos otros cuyo lejano exotismo oriental nos traen de la mano las narraciones chinas y Las Mil y Una Noches. El tema requiere singular interés, por lo que más adelante insistiremos en el mismo, dando la amplitud que merece.

EDAD MODERNA

Comienza en el mismo punto en que consideramos terminada la anterior y rueda el hilo de la historia hasta que cae la cuchilla de la revolución sobre los blancos cuellos de los gentiles hombres de Francia. Dentro de la misma tienen lugar hechos de enorme trascendencia universal que definen la época. El imperio de los Austrias españoles, Carlos I y Felipe II, los dominios del sol perenne y la decadencia, la historia de América, los corsarios ingleses y el nacimiento de la supremacía naval sajona, las disensiones políticas y religiosas europeas, la Reforma y la Contrarreforma, los Luises franceses...

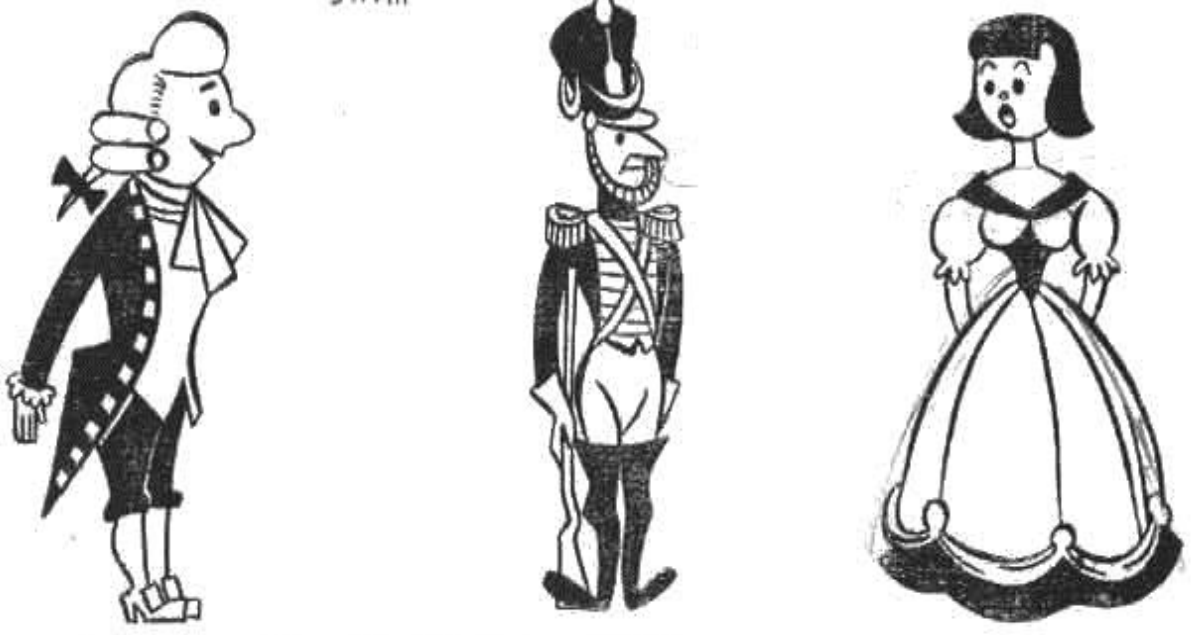
Los temas generales que se desprenden de tal período, pueden agruparse en tres divisiones bien diferenciadas entre sí:

- Ambiente español. Colonizadores y misioneros, tercios de Flandes, grandes capitanes, conquistadores.
- Ambiente inglés. Corsarios, filibusteros, piratas. Aparición del tema «isla del tesoro». Banderas negras, abordajes.
- Ambiente francés. Escenas versallescas, intrigas palaciegas, cortesanas y validas de omnipotente labor, los Mosqueteros y los Cardenales políticos. La revolución, la Bastilla, los «sans culotte», la guillotina, el terror.

En las figuras 979 a 987 presentamos nueve ejemplares de los centenares que podría proporcionarnos la época. Se comprende que presentar en estas páginas toda la documentación gráfica requerida, sería salirse de los límites impuestos desde un principio, ya que este solo sistema de la moda a través de la historia puede llenar por sí solo la totalidad del curso. Pero que nosotros, debido a las exigencias de impresión, nos veamos obligados a limitar tan interesante capítulo a un número proporcionalmente reducido de páginas, no quiere decir que menoscabemos su importancia. Por lo tanto, el alumno debe procurar añadir a las figuras que aparecen en este envío todo aquel material susceptible de ser aprovechado que caiga en su poder, el cual puede ir clasificando de acuerdo con las directrices que se desprenden de la lección.

S XVII

S XVIII



Historia de la indumentaria. — Edad Moderna. — Figuras 979 a 981. — Siglo XVII. — Figuras 982 a 987. — Siglo XVIII.

EDAD CONTEMPORANEA

Va desde Napoleón hasta el último suceso de carácter universal que puedan registrar los grandes rotativos de la prensa, en el momento en que se escriben estas linesa: las veleidades de Siria con Moscú, la rebelión argelina, la posibilidad de conseguir un cierto control acerca de las explosiones nucleares o el lanzamiento de los «Sputnik». El periodo, todavía por terminar, es corto pero pletórico de grandes figuras. El Gran Corso, Victoria, de Inglaterra, Disraeli, Nelson, Bismark, la primera conflagración totalitaria, la revolución bolchevique, Lenin, Stalin, la Alemania de Hitler, Mussolini, la guerra de Corea y los astronautas...

Significa el triunfo de los denominados «derechos del hombre», y de la autodeterminación de los pueblos; la eterna lucha entre capital y trabajo llevada a su máxima disensión; la aparición del feminismo; de los métodos racionales de empresa; de la burocracia; de la expansión mercantil del industrialismo; de la elevación del nivel de vida; de la guerra a muerte por extender el espacio vital; del exceso de la demografía; de las guerras universales; de los antibióticos...

Pero para el dibujante humorista, este turbulento siglo XIX centra su máximo interés en el fenómeno llamado Romanticismo (figuras 988, 989 y 990).

El Romanticismo da muy excelente motivos para la ironía y la caricatura, trayendo a la picota el tema del adulterio, del amante, la esposa infiel y el marido burlado, de los niños abandonados en un portal, de las muchachas seducidas, de los lances caballerescos con desafíos a muerte, duelos a florete o a pistola en los amaneceres primaverales, de los poetas melenudos y de las damiselas tuberculosas, de los tutores desaprensivos, de los huérfanos, y de todos los tópicos de novelón por entregas que los escritores de la época escribieron a fin de que los autores de seriales radiofónicos pudieran contar con un precedente.

El principio del siglo XX, que corresponde a la dorada juventud de los padres de la actual generación, puede incorporarse, a manera de apéndice, al pasado XIX, ya que en realidad es la Guerra Europea (1914-1948) la que marca el principio y final de ambos periodos.

Para el caricaturista, la época tiene unos tipos bien acusados y un ambiente peculiar. Los personajes suelen ser pollos gomosos, petimetres bigotudos, damiselas vergonzosas, licenciados de Cuba, cesantes de empleos públicos... El pueblo tiene una agudeza rústica, boba, provinciana, característica del chascarrillo. Sus protagonistas suelen ser lugareños y el regionalismo más desenfrenado campea en la intención del dibujante. Cuando se intenta generalizar, se recurre al gran mundo. El gran mundo de Casinos y Balnearios, de ruletas, de veraneos en las playas del Norte, dando origen a un tipo de chiste o chispa de ingenio tipicamente local, que ha supervivido hasta hace pocos

Historia de la indumentaria. — Edad Moderna. — Figuras 988 a 993. — Siglo XIX. — Figuras 994 a 996. — Principios del XX.

años en que, arrastrando su anacronismo pasado de moda por un movimiento de inercia, cayó víctima de los ataques demoledores de una generación que, primero en la revista «Gutiérrez», después en «La Ametralladora» y finalmente en «La Codorniz», dieron más amplia visión humorística —y por consiguiente universalidad— a sus creaciones.

EL VESTIDO EN LA ACTUALIDAD

En donde, como es natural, será menos necesario contar con el consejo o la ayuda de la documentación gráfica, será en la representación de personajes que protagonicen escenas actuales, por cuanto la vida de relación pone constantemente en contacto al dibujante con una serie de modelos cuya realidad puede captar y archivar en la memoria. El chiste ilustrado refleja, por regla general, un mundo adelantado respecto a la masa media, presentando a sus personajes vestidos siempre de acuerdo con las últimas exigencias de la moda, tanto en lo que significa la indumentaria propiamente dicha, como en sus detalles accesorios, calzado, bolso, cinturones, peinados, sombreros...

Los muñecos humorísticos, salvo raras excepciones, suelen aceptar todas las novedades de la moda y adoptarlas con singular desinterés, adelantándose en su expansión a la realidad. Por ejemplo, mucho antes de que las muchachas decidieran suprimir el tacón alto de sus zapatos, los dibujantes creaban sus monigotes femeninos calzados con manoletinas e igualmente, antes de que la sandalia veraniega desterrara al corte salón, los dibujantes se habían declarado partidarios de la suela sujeta al pie desnudo con un par de tiras de cuero. Procesos de antelación pueden descubrirse en las melenas a lo chicote o en las colas de caballo, en los jerseys de línea H, en las faldas tubulares y en cualquier innovación que la moda intente imponer, encontrando como singulares y desinteresados colaboradores, el afán que por captar siempre lo más nuevo tienen los profesionales del lápiz. Lo cual quiere decir que el dibujante deberá hallarse bien despierto en todo cuanto pueda suponer una alteración del orden establecido, sea anticipándose en peinar a lo Marlon Brando a sus personajes, o en hacer salir un Biscuter en sus ilustraciones, en la época en que el popular actor cinematográfico empezaba a hacer furor entre los representantes del bello sexo, y en que la simpática zapatilla con motor era casi poco menos que un proyecto, pongamos por ejemplo.

Vemos sin ir más lejos, cómo las figuras 997 a 1005 que ilustran la página 269 presentan unos modelitos que lucen niñas de varia edad que en la época en que fueron dibujados reflejaban la más rabiosa actualidad (1956). En el momento de imprimir estas páginas, los vientos tornadizos de la moda han traído una verdadera revolución en el capítulo de la indumentaria infantil, determinando como última novedad el talle largo con la cintura situada casi a la altura del ombligo,

Epoca actual. — Figuras 907 a 1.005. — Trajes de niñas.

y la faldita tan corta que en la mayoría de los casos deja las braguitas al descubierto. Compárese la descripción aludida con las figuras citadas.

NIÑOS Y NIÑAS

Como acabamos de decir, la realidad demuestra que cada grupo humano tiene sus propias prendas «actualizadas por la moda», lo que equivale a declarar que hoy día ya no le basta al dibujante el dominio de aquellos cuatro lugares comunes que antaño eran suficiente para expresar la indumentaria, de sus personajes, y que le permitían reducir el vestuario de la niña a un trajecito con amplio vuelo en la falda, y el de un niño a un jersey y un pantalón corto.

La última generación ha puesto en boga una palabra para definir las diferencias de presentación que separan a dos personajes. Se dice que una muchacha, un joven, un niño «es moderno» o «no es moderno» según que su vestido, su calzado y su peinado puedan presumir de haber sabido adaptarse tanto a las necesidades prácticas que la vida impone en la indumentaria, como a las de presunción que un mayor nivel cultural y económico exige cada día con mayor rigor.

Hemos expuesto a grandes rasgos, hace un par de párrafos, cómo la Diosa Moda ha logrado variar en unos meses, el concepto clásico que el vestido de la niña tenían nuestros padres y abuelos. Igual comentario puede aplicarse a los representantes infantiles del sexo masculino. El hecho de que, sujetándose a los vaivenes tornadizos de la moda, una temporada pueda aparecer como la negación más absoluta de la anterior y convierta en arcaica una prenda que era la gran novedad, nos libera de tener que describir una vestimenta que cuando lleguen estas páginas a la imprenta puede haber dejado de ser actual. Repetimos, pues, que estos detalles deben aportarlos a sus dibujos tomándolos directamente de la realidad, ya que la mejor escuela de aprendizaje se puede hallar en la propia vida que nos rodea. Si a un niño, por ejemplo, se le ha situado correteando a orillas del mar cubierto apenas con un bikini, será porque en efecto, en las playas, los niños suelen utilizar esta prenda, y no porque pueda el dibujante haberlo leído en éstas ni en ninguna otra página.

Con los números 1006 a 1014 presentamos una pequeña selección de personajes infantiles debidos a la visión que de la niñez poseen dibujantes de diversas nacionalidades. Hemos agrupado deliberadamente en la misma página y con la intención de obligar al alumno a forzar su sentido crítico, representantes de los dos conceptos que antes hemos mencionado como determinantes de dos modos de ver la vida, entremezclando niños «anacrónicos» con niños «modernos».

Sin embargo, no conviene apurar demasiado esta consecuencia,

Epoca actual. — Figuras 1.006 a 1.014. — Trajes de niños.

ya que hay que tener en cuenta las variantes que el clima, la posición geográfica y el nivel cultural, puede establecer en cualquier tipo determinado, dando como resultado que lo que en Madrid, pongamos por ejemplo, significa lo más nuevo, sea motivo de extrañeza en Pinar del Río Alto. En muchas localidades, incluso en capitales de importancia —como sin ir más lejos buscando el ejemplo, sucede en Valencia— los niños de pocos meses van vestidos a la española, cubriendo sus piernas con largos pañales ofreciendo poco más o menos el aspecto que ofrece la figura 1007. Por contrario, en la cercana Barcelona, en igualdad de circunstancias, los niños visten a la inglesa, con braguitas de pico que dejan sus muslos y piernas al aire libre, aproximadamente tal como presenta la caricatura de la figura 1006. En ninguna de ambas ciudades, empero, utilizan nuestros pequeños héroes infantiles la chichonera, y mucho menos ese ridículo lazo en el cuello con que el dibujante ha querido caricaturizar a su personaje. No hay que olvidar que se trata de dibujo humorístico, y que para lograr un mayor concepto expresivo es lícito emplear cualquier recurso.

Por otro lado, debe tenerse en cuenta también el medio social en el que suponemos se desenvuelve la vida de nuestro protagonista. Como es lógico, no tendrá igual representación un golfillo de la calle que el hijo de un industrial adinerado, y si, como es presumible, una mamá que maneja talonario de cheques puede llevar a sus retoños de punta en blanco y vestirlos a la última moda, la encargada de los lavabos de un cine tendrá probablemente mayores dificultades en encontrar un pedazo de tela útil con que poder remendarle los pantalones a su hijo.

PERSONAJES JOVENES

Todos los razonamientos que acabamos de dar podrán aplicarse con mayor realismo cuando se trate de representar personajes que no hayan alcanzado todavía esa incierta edad en que la juventud se halla en trance de ida, personajes que por razones fácilmente comprensibles constituyen un elevadísimo porcentaje en la producción total de protagonistas más o menos humorísticos que salen diariamente de las plumas de los dibujantes mundiales.

Y es natural que así ocurra, porque lógicamente la vida discurre alrededor del tema eterno de la juventud, así como a la juventud corresponden por derecho propio todos aquellos atributos que significan fuerza, belleza, audacia, dinamismo, empuje, afán renovador, lucha por romper los moldes tradicionales, idealismo, desprendimiento, generosidad y sobre todo amor, sentimientos que, si bien pueden ser privativos de todas las edades no cabe la menor duda que en donde encuentran su natural cobijo es a partir de la adolescencia, y comienzan a ser digeridos por la duda y por el razonamiento tan pronto como el organismo acuse los primeros estragos causados por el paso del tiempo.

Epoca actual. — Figuras 1.015 a 1.023. — Personajes femeninos jóvenes.

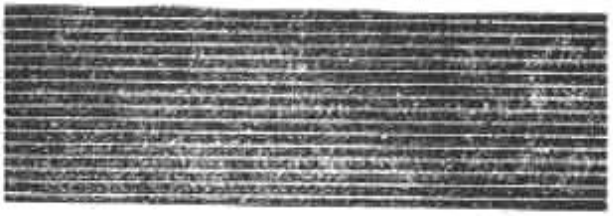
Pero insistir en el tema sería salirse de los límites impuestos a la lección, que trata exclusivamente de la indumentaria que deben vestir, en cualquier momento, los personajes de ilustraciones humorísticas. En el tipo de dibujos que podríamos considerar como clásico, la vestimenta tiene una importancia extraordinaria, y suele aparecer muy cuidada y puesta rigurosamente al día. Por regla general, en este tipo de caricatura la mujer acostumbra a ser mucho mejor tratada que el hombre, pues la deformación de los rasgos naturales sirve para acentuar su feminidad, estilizando la línea de manera que aparezcan más rotundas y graciosas aquellas curvas que constituyen uno de sus más apreciados encantos, reduciendo la cintura a un mismo tiempo hasta lograr el tan apetecido talle de avispa que sueñan todas las muchachas.

Salvo rarísimas excepciones, pues, los personajes femeninos juveniles, las «chicas» que integran ese pequeño mundillo protagonista del cincuenta por ciento de las escenas humorísticas que salen de la pluma de los dibujantes, se representarán agraciados, luciendo una linda cara y un cuerpecito de curvas armónicamente modeladas, dando lugar a esto que la gente denomina, con bastante acierto, «un bombón». Véase en la pág. 273 unos cuantos ejemplos bajo los números 1015 a 1023, correspondiendo los tres primeros (1015, 1016 y 1017) a trajes veraniegos, los 1018, 1019 y 1020 a vestidos de calle, el 1021 a uno de novia, y los 1022 y 1023 a trajes de noche.

En las modernas interpretaciones de la figura humana, la estilización adquiere a veces un simbolismo expresivo que convierte la línea en un simple esquema o armazón temático. En función de su misma simplicidad, el vestido deja de tener otra constancia que la que se deriva de la función primaria que corresponde a cubrir el cuerpo. A pesar de tal elementalidad, se adivina en muchos dibujantes el deseo de representar personajes que se aparten de la idea común solamente en la línea, pero no en la intención, y así, aún desorbitando la figura hasta el punto que en algunos casos lleguen a rozarse las concreaciones surrealistas, en el fondo existe siempre el intento, más o menos velado, de idealizar la forma de acuerdo con el gusto o preferencia de la época. Así, por muy deformadas que puedan presentarse, las figuras femeninas serán siempre atrayentes, simpáticas, alegres y juveniles, y sus contornos, por improvisados que puedan aparecer, seguirán en cualquier momento la sinuosidad de ánfora que la imaginación asigna idealmente a la mujer.

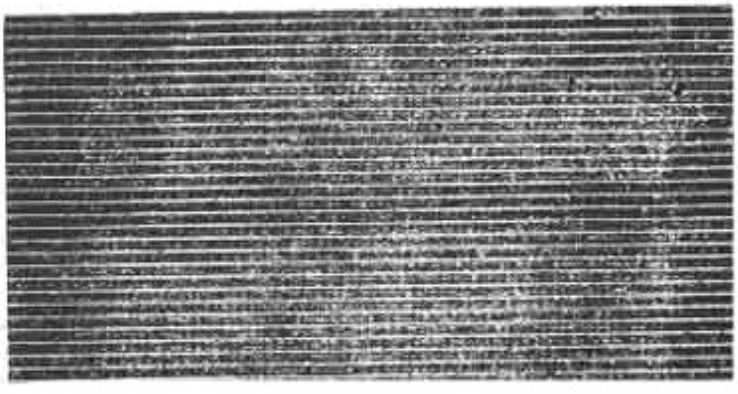
Esta preocupación se advierte sobremanera en el dibujante Mingote, tantas veces citado en el transcurso de la obra, por considerarlo uno de los mejores exponentes de la generación actual.

Por el contrario, el oponente más caracterizado de esta tendencia se encuentra en el no menos conocido dibujante Herreros (figura 1027) así como en Serafín (1028), creadores ambos de un estilo que ha dado al mundo la imagen de una humanidad repelente, triste y desagradable, en la que no cuenta para nada ni la feminidad ni la línea



Figuras 1.024 a 1.026. — En muchos dibujantes contemporáneos se adivina la intención de, pese a la esquematización expresiva de su lápiz, crear personajes atrayentes, simpáticos, alegres, juveniles.

(Dibujos de Mingote, Ramón y Munoa, para «D. José» y «La Codorniz»)



— Oye Bill: ¿Tú has visto "Las diabólicas"?

Figuras 1.027 a 1.029. — La humanidad repelente que han creado dibujantes cerebrales, se refleja en estas caricaturas de personajes femeninos que nos presentan Herreros, Serafín y Chumy por medio de «La Codorniz».

Epoca actual.— Figuras 1.030 a 1.038.— Personajes masculinos jóvenes.

Epoca actual. — Figuras 1.039 a 1.047.
Personajes femeninos de mediana edad.

Epoca actual. — Figuras 1.048 a 1.056. —
Personajes masculinos de mediana edad.

sexual de los personajes, la mayor parte de las veces carentes de sexo, el cual se diferencia por medio de los cuatro trazos que, con mayor o peor fortuna, remeden la figura de unos pantalones o una falda.

Algo parecido puede decirse en cuanto a la vestimenta masculina. Entre las representaciones que aparecen con los números de la figura 1030 a 1038, en los que se advierte el prurito de elegantizar al personaje, y los pingajos que el dibujante ha situado encima de los cuerpos de los protagonistas de los ejemplos 1027 a 1029, media un abismo. Volvemos a repetir lo que hemos comentado ya infinidad de veces. El hecho de que a un muñeco se le ponga corbata y cuello planchado, y su pantalón se dibuje con raya y sin rodilleras, no significa que la ilustración obtenida sea mejor que otra en donde tales prendas se hayan convertido apenas en una mancha deslabazada, como tampoco el dibujar mal de primer intento y trazar sobre el papel cuatro líneas sin orden ni concierto significará patente de modernismo. Lo que vale, en definitiva, es el sello característico del autor, la mano creadora, la invención... Y el dibujo será bueno o malo según sea bueno malo el dibujante que lo haya ejecutado, independientemente de los medios expresivos que utilice.

En la resolución de personajes de edad, sobre todo tratándose de señoras maduras, todas las tendencias se unen en el esfuerzo de ridiculizar a sus representantes, presentando la exageración de todos sus rasgos comunes, que suelen ser la pérdida de la forma de cuerpo juvenil —la gordura, la fofez— la aparición del mal gusto en el vestido, la falta de cuidado en el aliño personal, etc. (fig 1039 a 1047). En cambio los personajes masculinos suelen aguantar con mayor discreción los embates del tiempo, y no presentan generalmente rasgos tan acusados que el lápiz pueda caricaturizar con impiedad, como ocurre con el llamado sexo débil. Antes bien, en muchos casos puede decirse que ocurre el fenómeno inverso, y con la aparición de los años surge el deseo de mantener por lo menos la apariencia de un simulacro de juventud, cuidando la indumentaria con celo. Compárese al respecto las aludidas figuras 1039 a 1047 con las que en la página 279 aparecen con los números 1048 a 1056.

VESTIMENTAS ESPECIALES

Puede suceder en muchas ocasiones que, debido a la índole de la escena que deben representar los personajes, éstos deban aparecer vestidos de manera determinada. Como se comprenderá, es imposible citar ni siquiera someramente las variaciones que razones de profesión, de raza y de clima pueden imponer a la indumentaria de nuestros protagonistas, los cuales aparecerán trajeados de modo distinto si aparecen representando una escena del Oeste americano, que si se trata de un «safari» en plena jungla ecuatorial.

Figuras 1.057 a 1.065. — Caracterizaciones especiales.

Como es lógico suponer, en la creación de tales vestimentas intervienen a partes iguales el buen sentido y la fantasía del dibujante, ya que no podrá pretenderse un rigor excesivo en la interpretación de ninguna indumentaria, bastando a los efectos de la exactitud, que exista una idea originaria verdadera, esto es, de acuerdo con la realidad. Por ejemplo, un bombero en funciones deberá cubrir su cabeza con el casco protector, vestirá uniforme con cinturón de chapa metálica y calzará botas altas. Pero como es presumible, ni el casco tendrá que ser una copia exacta y fiel del que en la localidad haya adoptado el benemérito Cuerpo, ni tendrán que contarse el número de botones ni atenerse a las prescripciones reglamentarias que corresponda en cada caso a las citadas prendas. La labor de síntesis que permite simplificar, esquematizando, la línea real de cualquier modelo, autoriza a utilizar desde un primer momento la memoria y la imaginación conjugadas con habilidad, para resolver todos los problemas que pueden presentarse.

Aunque en los casos difíciles no está de más que se consulte al archivo para obtener aquellos detalles de ambientación precisos, a fin de evitar el defecto contrario a la rigurosa y odiosa exactitud representativa, que es la anarquía de la indumentaria. Un cowboy, sin ir más lejos, podrá llevar camisa vaquera a rayas, a cuadros o a lunares, porque para inspirarnos en su creación podremos recurrir a todos los ejemplares que desde Nueva California hasta Dakota nos ha presentado el cine. Lo que no podemos hacer es vestir a nuestro personaje con unos pamperos cordobeses, haciéndole calzar zapatos gitanos de folklore de escenario, ponerle además sobre los hombros una chaqueta deportiva de pana y cubriendo su cabeza con un sombrero de paja, con la pretensión de que aquél protagonice una escena que imaginariamente desarrollamos en las tierras laponas, allá en la legendaria Finlandia.

Algunos de los personajes más corrientes aparecen representados con su indumentaria característica, en los números 1057 a 1074, correspondiendo los 1075 a 1101 a uniformes de cuerpos especializados, cuya relación se especifica a continuación. La figura 1057 presenta a un turista de vacaciones, a su paso por cualquiera de nuestras ciudades. La 1060 a un camarero atento a cumplimentar su servicio. La 1061 a un celoso mayordomo. La 1062 a un espeleólogo dispuesto a bajar a una profunda sima en donde continuar sus investigaciones científicas. La 1063 ofrece la estampa clásica de un pintor melenudo, con chalina y chambergo, fumando en pipa, arrancado de la bohemia del Barrio Latino de París. La 1064 corresponde a un joven alpinista y la 1065 a un caco (ladrón) dispuesto a desvalijar el primer piso que se le ponga delante.

La figura 1066 es un mendigo; las 1067 y 1068 representan dos cazadores, la 1069 a un jugador de golf, las 1070 y 1071 a dos tipos de gente que vive del cine; la 1072 a un veraneante; la 1073 a un cocinero y la 1074 a un ratero.

Mendigo

Cazadores

Jugador

Peliculeros

Veraneante

Cocinero

Ladrón

Figuras 1.066 a 1.074. — Caracterizaciones especiales

Barman

Exploradores

Piloto

Bombero

Policía motorizado

Guardia

Policía

Oficial

Figuras 1.075 a 1.083. — Uniformes

Figuras 1.084 a 1.092. — Uniformes.

Figuras 1.093 a 1.101. — Uniformes.

En cuanto a uniformes, aunque se comprende la imposibilidad de dar ni siquiera una leve idea de todos los que existen y se utilizan como documentación para la creación de personajes cómicos, hemos seleccionado unos cuantos para valorar el contenido de este envío, remitiendo al propio archivo de cada dibujante para completar la serie hasta donde se quiera y pueda.

Por orden de aparición, los uniformes que salen en estas páginas corresponden a los siguientes individuos: 1075 un barman, o muchacho encargado de la barra de un bar o cafetería; 1076, un cazador de piezas de categoría; 1077, un explorador de tierras africanas, tipo turista; 1078, un piloto paracaidista; 1079, un bombero; 1080, un policía de tráfico de esos que siempre están poniendo multas; 1081, un policía de servicio municipal; 1082, un guardia, y 1083, un oficial.

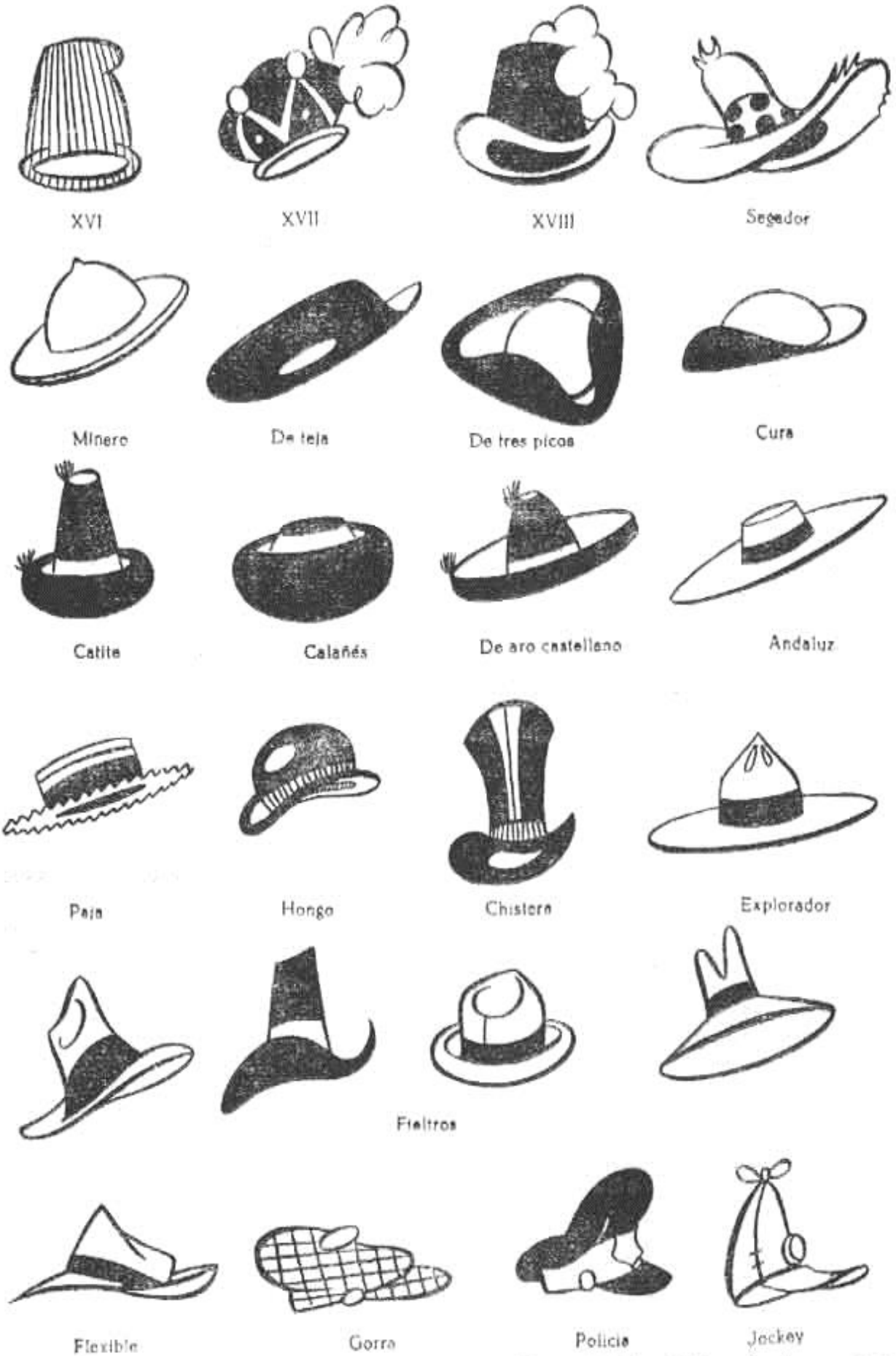
1084, una doncellita pizpireta y alegre; 1085, una niñera llevando a pasear al crío, cuya custodia acaba de encomendársele; 1086, una enfermera; 1087, un cirujano en trance de operar, camino del quirófano; 1088, un doctor recetando vacunas contra la gripe asiática; 1089, un guardia urbano parando la circulación; 1090, un zangolotino (inquieto y andariego «boy scout»; 1091, un botones de hotel, y 1092, el portero de la misma entidad.

1093, un gendarme francés; 1094, 1095 y 1096, representantes del ejército de los Estados Unidos en uniforme de cuartel y de campaña; 1097, una azafata del mismo; 1098, un «caloyo» del ejército patrio; 1099, un buzo; 1100, un domador de circo y 1101, un estudiante de Oxford (Inglaterra).

SOMBREROS Y ZAPATOS

Como complemento de la lección, presentamos unas láminas dedicadas a seleccionar igual un conjunto de sombreros o tocados de cabeza tanto masculinos como femeninos, la mayoría de los cuales no necesitan explicación por cuanto son de sobra conocidas por todo el mundo.

A medida que el llamado «sinsombrerismo» va ganando adeptos y extendiéndose por todas las capas sociales, a despecho de la intensa campaña que en contra de tal tendencia despliegan modistos, sombrereros y algún que otro cronista de sociedad, el dibujo humorístico que, como es sabido, tiene por norma principal la de retratar con el mayor desenfado posible a la época en que vive, va desplazando también de sus personajes una prenda que, algunas décadas atrás, se consideraba poco menos que imprescindible para calificar la totalidad de un tocado.



Figuras 1.102 a 1.125. — Sombreros masculinos (explicación debajo de cada sombrero).

Figuras 1.126 a 1.145. — Sombreros femeninos.

A pesar de ello es evidente que existen grupos sociales que aun cuando constituyan minoría dentro de la sociedad, por la proyección que dentro de la misma tienen sus actos, merecen ser destacados como una representación genuina en la avanzada de la moda de todos aquellos detalles de ornamentación personal que la pluma del dibujante debe destacar cuando llegue el caso. Ambientar el personaje creado, partiendo de este supuesto, significará que habrá que situarlo en su plano de relación social a fin de convenir en cada momento la indumentaria más adecuada, uno de cuyos detalles, y no el de menor importancia ciertamente, corresponde al sombrero.

En cuanto al calzado, poco podemos añadir a lo que muy claramente muestran las figuras, si no es hacer destacar el hecho de que, en cuanto a zapatos se refiere, la humanidad ha elevado su capacidad de absorción, hasta el punto que puede decirse sin temor a que se nos pueda tachar de exagerados, que las alpargatas como elemento representativo de una clase social económica débil, se hallan en trance de absoluto desaparición.

Calzados masculinos. — Figura 1.146. — Egipcio — 1.147. Asirio — 1.148. — Griego — 1.149. — Romano — 1.150. — Siglo XVII — 1.151 y 1.152. — Siglo XVI — 1.153. — Siglo XVII — 1.154. — Siglo XVIII — 1.155, 1.156 y 1.157. — Siglos XIX y XX.

Figuras 1.158 a 1.161. — Posiciones características del zapato de un pie dotado de movimiento.

Figuras 1.162 a 1.175. — Estilizaciones modernas del zapato actual debidas a diversas interpretaciones de distintos dibujantes, sin apartarse empero demasiado del realismo descriptivo, dando lugar a imágenes del calzado bastante claras y precisas. Véase, a modo de comparación, la idea que de los zapatos tiene Serafín (figura 1.028).

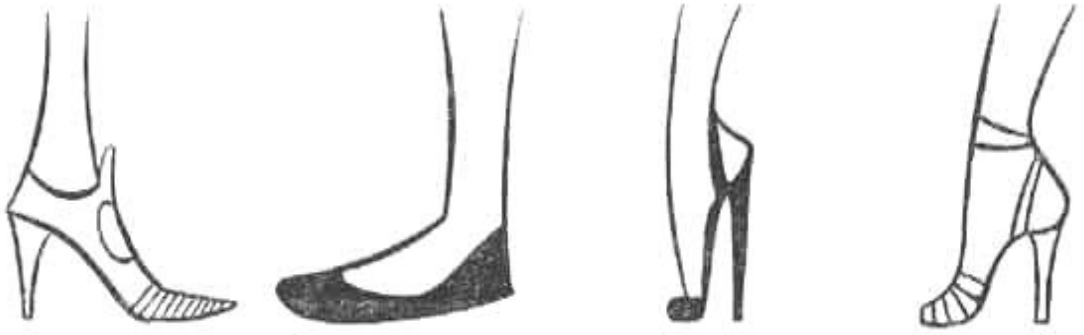
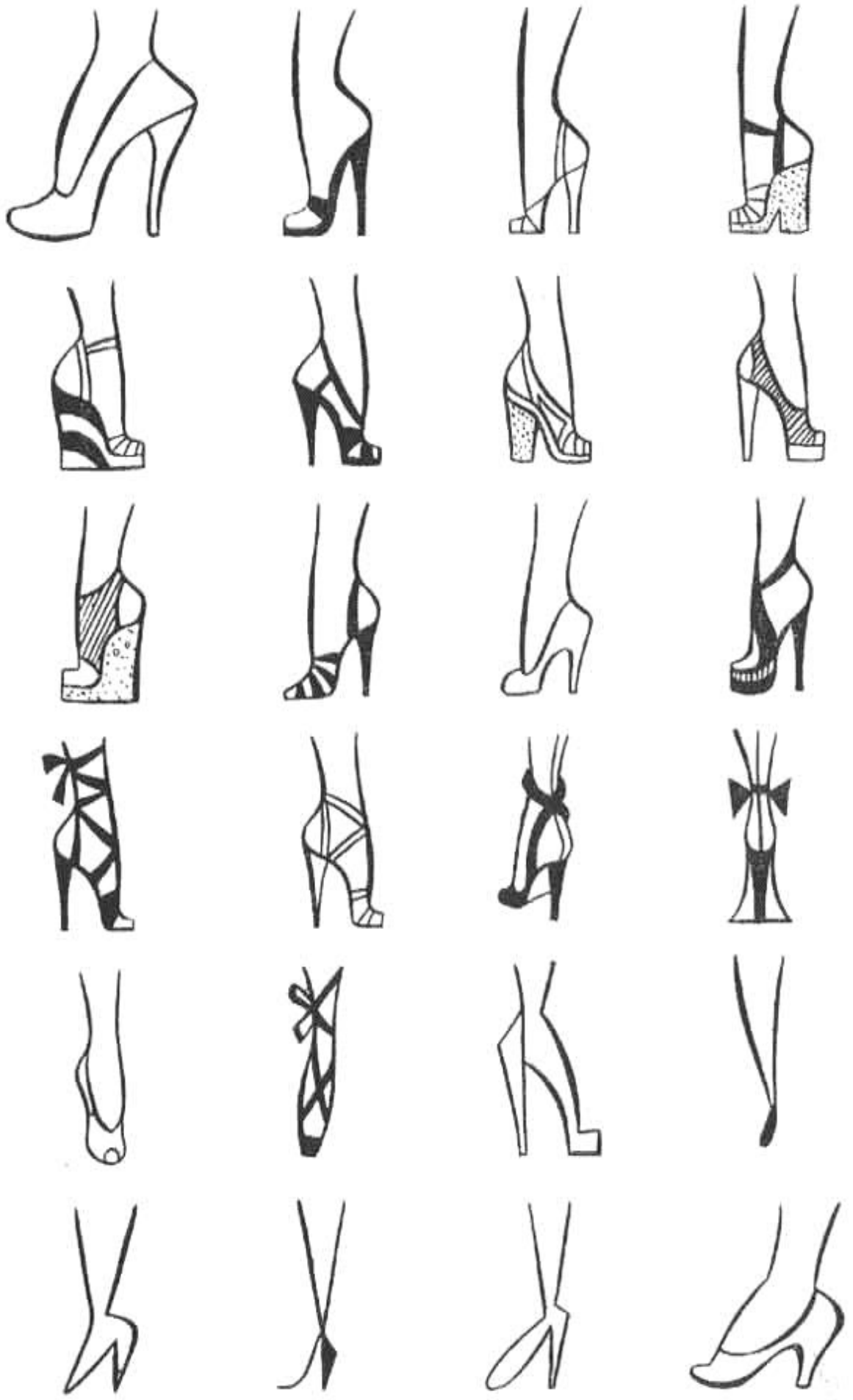


Figura 1.176 a 1.179. — Interpretaciones de zapatos femeninos contemporáneos.



Figuras 1.180 a 1.203. — Representaciones de calzados femeninos contemporáneos.

la personalidad en los personajes

LECCION 8

Al hablar del gesto de un personaje, de la expresión dada a su cara para que de un modo gráfico sea capaz de representar un sentimiento o un estado de ánimo, haciamos referencia a la mímica de la fisonomía, es decir, de aquellas alteraciones faciales que, en un momento determinado, imprimían al rostro de nuestro personaje una actitud bien definida. Estos cambios respondían a momentos psicológicos que el dibujante suponía en sus monigotes...

Pero no hemos dicho nada todavía respecto al estado natural de esa misma fisonomía, a su presencia física normal. «La cara es el espejo del alma» asegura el viejo y conocido refrán, haciendo referencia a que la expresión de unos rasgos faciales suele responder, la inmensa mayoría de las veces, a un estado especial de la naturaleza. Y aunque esta regla no deba aceptarse como valor matemático, es lo cierto que los sentimientos internos suelen reflejarse en la fisonomía y revelan si no toda, parte de la personalidad del individuo que hayamos tomado como sujeto de experiencia.

«Tiene cara de malo», «tiene cara de tonto», tiene cara de pillo», «tiene cara de hipócrita», «tiene cara de astuto», «tiene cara de inte-

ligente», «tiene cara de excelente persona», «tiene cara de vicioso»... estas y otras muchas exclamaciones por el estilo es corriente oír a manera de comentario cuando se trata de definir a un individuo cuya descripción estamos intentando. Y muchísimas veces la frase es cierta y sintetiza con claro grafismo a todo el personaje.

Si esto sucede en la realidad, el dibujante puede utilizarlo como recurso de buena ley para situar a sus protagonistas en el clima que les sea más propicio, buscando de primera intención unas rasgos fisonómicos que se adapten perfectamente a la psicología deseada para cada uno de ellos. Como es presumible, no es obligatorio que el malo tenga siempre cara de malvado y el infeliz de tontaina, pero ayuda muchísimo a formar el personaje, y conviene recordar una vez más que en el dibujo humorístico debe procederse por síntesis, simplificando todos los valores a líneas esquemáticas.

DIVISION PRIMARIA DEL INDIVIDUO

En principio pueden establecerse cuatro tipos bien definidos atendiendo al desarrollo mental, constituido cada grupo por los individuos que se especifican.

1.° Los que mentalmente pueden ser considerados como seres inferiores, por debajo del nivel medio, tales como los retardados, los atacados de infantilismo, los idiotas, etc.

2.° El tipo medio corriente que puede ser utilizado como patrón de la vulgaridad.

3.° Las personas dotadas de una inteligencia despierta, que sobrepasan desde cualquier punto de vista al anterior tipo medio.

4.° Aquellas individualidades que, en razón a la potencia creadora, pueden ser consideradas como genios.

A su vez, el grupo segundo —que es el más numeroso y por lo tanto el que facilita un mayor porcentaje de modelos para protagonizar escenas humorísticas— puede dividirse en función de los rasgos temperamentales que se acusen con mayor vigor en cada uno de los seres que lo integran. El hombre responde a cuatro impulsos que informan su existencia y que determinan cuatro procesos distintos correspondientes a las funciones orgánicas llamadas de reproducción, de nutrición, de relación y, finalmente, a la función anímica que resulta de expresar los propios sentimientos internos. La enumerada en primer lugar origina la vida sexual, cuya misión ulterior consiste en perpetuar la especie. La nutrición, es decir, la ingestión de alimentos, tiene por objeto sostener el organismo, reparando el desgaste diario y ayudando durante el período del crecimiento a que se acumulen las substancias necesarias para la regeneración de las

células en la cuantía precisa. La vida de relación se refiere al movimiento, a la liberación de la energía muscular, al ejercicio del aparato locomotor, brazos y piernas. Y por último, la vida sensitiva diferencia al hombre de los demás seres de la Creación, facultándole a pensar y sentir de acuerdo con los dictados que le señale la razón.

Cuando estas facultades elementales concurren en un individuo complementándose entre sí, produciendo el equilibrio de las funciones orgánicas, da origen al tipo de personaje que puede considerarse armónico, el cual suele vivir plácidamente sin un destaque acentuado que le sitúe dentro de alguno de los grupos que mencionaremos en seguida. El caso contrario lo presentan seres con desequilibrio total de todas sus manifestaciones, como ocurre con las desarmonías orgánicas y mentales de los paranoicos, de los degenerados, de los tarados y de los monstruos.

Pero puede ocurrir que sin llegar a este extremo, sobre el conjunto de funciones primarias que constituyen la personalidad de cada individuo, predomine de un modo preponderante cualquiera de ellas, hasta el punto de formar los cuatro tipos característicos que se anotan a continuación:

A. Tipo sensual, cuando alcanzan mayor desarrollo estas funciones vitales, dando lugar a personajes víctimas de la concupiscencia.

B. Tipo glotón, en el caso de que nuestro protagonista viva pendiente del estómago, convirtiendo primero en Arte y después en vicio lo que en un principio debía ser una simple función específica: la de la nutrición.

C. Tipo muscular, si el personaje en cuestión concede especial importancia al desarrollo de su fuerza física, como sucede con luchadores, matones, boxeadores, y también con aquellos trabajadores dedicados a realizar tareas penosas que requieran una superior musculatura.

D. Tipo dinámico, que suele presentarse en individuos cuyo sistema nervioso predomina sobre el sanguíneo, dando lugar a seres inquietos, dotados de extraordinaria movilidad, emprendedores, audaces y, en definitiva, dispuestos a correr cualquier riesgo con tal de conseguir el éxito.

GENERALIDADES SOBRE LA PRESENTACION FISONOMICA

Para simplificar el estudio que vamos a iniciar en la presente lección principiaremos por dividir la cabeza humana en tres partes o zonas horizontales tal como aparece en la figura 1204, nu-

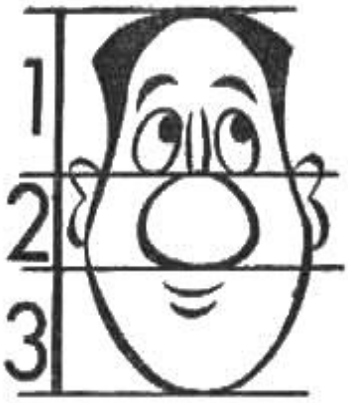


Figura 1204. — División de la cara en las tres zonas fundamentales.

meradas con los tres primeros números de la serie decimal, correspondiendo la 1.ª a la bóveda craneana y ojos, la 2.ª a la parte central donde se hallan enclavadas orejas y nariz, y la 3.ª o inferior a las dos mandíbulas, determinando la boca y el mentón o barbilla.

A grandes rasgos podemos efectuar un rápido repaso a la significación que, dentro de los rasgos faciales, puede darse a cada uno de sus componentes.

- Zona primera: frente, ojos, párpados.

La conformación de la frente se halla en estrecha relación con el tamaño de la caja craneana, y por consiguiente con el cerebro. Una frente deprimida indicará un individuo torpe, romo, de escasa inteligencia, tanto como a un sabio se le supone con un desarrollo exageradamente desproporcionado de esta parte de la cabeza.

Los ojos jugarán un importante papel en la expresión de sentimientos, tales como amor, odio, pasión, ira, miedo, rabia, tedio, etcétera.

Por su parte, la relajación de los párpados inferiores dará lugar a la formación de ojeras que reflejan siempre un desgaste de la fuerza física, bien sea debido a la edad o al abuso de placeres, que pueden ocasionar un agotamiento sexual y su consecuencia lógica, la vejez prematura. También en determinados casos, las ojeras pueden simbolizar el sufrimiento continuado de un individuo afectado por una gran pena que no le permite cuidar de su persona.

- Zona segunda: nariz y pómulos.

La prolongación de la nariz hasta el entrecejo denota voluntad consciente, y en el caso de tratarse de un apéndice estrecho y bien dibujado, representa mentalidad superior, es decir, predominio de la mente, y por lo tanto inteligencia. Por el contrario, el desarrollo de la parte inferior indicará impulsos de energía elemental, instin-

tos primarios, fuerza bruta. No se concibe dibujar un borracho, un tipo rudo y torpe, un individuo primitivo, sin una enorme nariz, que en el caso de un profesional de la lucha adoptará, además, la clásica configuración aplastada.

Los pómulos señalan el estado de salud del personaje, ya que su aparición se relaciona directamente con procesos depresivos.

- Zona tercera: labios, barbilla, cuello y nuca.

El labio superior suele considerarse como la parte noble de este centro y su predominio se acepta como índice de espiritualidad, tanto como el labio inferior acentuado significa impulsos sensuales, apetitos desordenados, glotonería...

Tanto el mentón como el cuello, reciben su configuración externa de la textura ósea que llevan interiormente. El desarrollo del maxilar inferior, determinante de la barbilla, expresa energías elementales y primarias, es decir, correspondientes no al tipo dinámico que hemos indicado con anterioridad, sino al tipo rudimentario que hemos denominado muscular.

Figuras 1205 a 1208. — Configuración de la cara según la situación del vértice del ángulo básico.

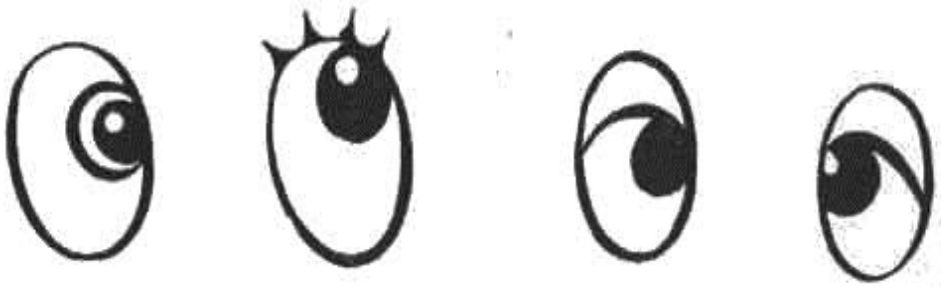
Un cuello desproporcionado revela un exceso de elementos perturbadores en el metabolismo, causado por una desordenada nutrición, privativo de seres que han hecho de los placeres de la mesa todo un dogma.

A su vez, la nuca muy desarrollada se relaciona con fuertes e imperativos impulsos sexuales, así como la presencia activa de cierta energía elemental y primitiva propia del hombre tosco, poco civilizado.

PRESENTACIONES BASICAS DE LA CARA

La cara, fundamentalmente, adopta la forma externa de un ovoide; cuanto más se aproxime a esta configuración más indicará inteligencia, sensibilidad, predominio del espíritu sobre la materia

(figura 1206). La inversión de estos valores se representa colocando el ovoide al revés, tal como aparece en la figura 1208, significando el desarrollo de la parte inferior —representación de cabeza en punta— predominio de las funciones materiales, principalmente las de nutrición y sensualidad.



Figuras 1209 a 1212. — Expresiones por medio de los ojos.

1209, mirada abierta que denota carácter franco y bondadoso, serenidad de espíritu, lealtad, equilibrio de las fuerzas vitales, ánimo despierto, realismo, afán analista.

1210, mirada alta, lejanía, sentimientos nobles y elevados, espiritualidad propia de idealistas, soñadores, místicos, etc.

1211, mirada baja, maldad, hipocresía, falsedad, sentimiento de inferioridad, debilidad de carácter, humildad, materialismo.

1212, mirada de soslayo, perturbación, desconfianza, adversión, curiosidad, envidia, desprecio.

Posición de los párpados respecto al ojo.

Figura 1213, párpado superior elevado denota bondad, ingenuidad, estado óptimo de salud, tranquilidad, confianza, imaginación, belleza, alegría de vivir.

Figura 1214, párpado superior caído por el contrario, indica fatiga, torpeza, vejez, sensualidad, cansancio físico o mental, sueño, concentración en los propios pensamientos.

Figura 1215, párpado inferior elevado, característico de mirada burlona o socarrona, indica al mismo tiempo cinismo, descontento, incredulidad, ironía, calumnia.

Figura 1216, párpados entornados representan miopía, recelo, instintos perversos, maldad, desconfianza.

Narices. — Figura 1217, división racional, 1.° raíz o base, 2.° cresta o parte media, 3.° vértice o punta. — Figura 1218, nariz recta. — Figura 1219, nariz romana. — Figura 1220, nariz aguileña. — Figura 1221, nariz infantil.

• LOS OJOS

Los ojos gráficamente representados, ofrecen, según la dirección de la mirada, la posición de los párpados y el brillo que se comunique a las pupilas, diversidad de expresiones que ayudan a manifestar un determinado sentimiento.

Véase en las figuras 1209 a 1216 las descripciones correspondientes a cada caso.

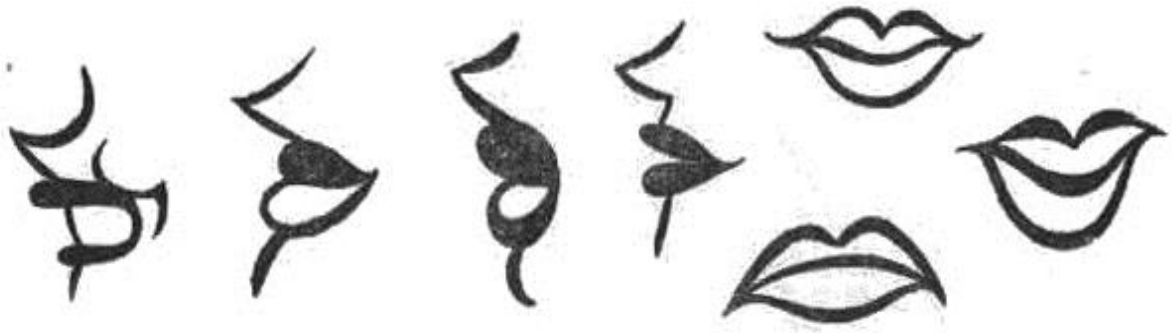
• LA NARIZ

La clasificación que comúnmente se acepta para este apéndice, de acuerdo con la forma de presencia que adoptan, es la que aparece interpretada en las figuras 1217 a 1221.

Los valores asignados a cada tipo tienen mucho de simbolismo, pero como hemos repetido infinidad de veces, en el dibujo humorístico todo debe tender a la expresión concreta de una línea de valor alegórico.

La nariz recta o griega (figura 1218) es propia de personajes cultos e inteligentes, de ánimo despierto, de intensa vida afectiva y por lo tanto emocional, representando un símbolo concreto de la civilización y del refinamiento, indicando sentido práctico de la vida, educación, mentalidad madura, armonía.

Curvando ligeramente la parte media se llega a construir una nariz romana (figura 1219), que significa supremacía de las cualidades materiales con desprecio o desconocimiento de las espirituales, escasa o nula inteligencia, culto de la fuerza, confianza en sí mismo, afán mercantil, etcétera.



Labios. — Figura 1222, representación de la bondad. — Figura 1223, dureza. — Figura 1224, sensualidad. — Figura 1225, egoísmo. Figura 1226, labios armoniosos. — Figura 1227, pesimismo. — Figura 1228, optimismo.

Cuando la curva afecta a la totalidad de la nariz (figura 1220) se llega a concretar el tipo aguileño, la célebre «nariz de loro» propia de la representación gráfica de judíos, mercaderes y pieles rojas. La nariz aguileña denota sentido práctico de la vida, enorme capacidad para las actividades comerciales, desarrollo intelectual, avaricia, superactividad, energía.

Por último, la nariz infantil situada en la cara de un adulto (figura 1221) simboliza primitivismo o emociones elementales, carácter ingenuo, inconsciencia, debilidad, falta de coraje. Se utiliza para representar a un personaje falto de voluntad, dócil, buenazo... y un poco tonto, el clásico protagonista de la infelicidad elevada al cubo, que da origen a estas escenas grises que tanto éxito suelen tener en las publicaciones infantiles destinadas a públicos que hace tiempo dejaron atrás la adolescencia, pero cuyo carácter no ha evolucionado demasiado con el transcurso de los años.

• LABIOS

El labio superior adelantado, tal como aparece en la figura 1222, se considera como signo de bondad, ánimo dispuesto y generoso, predominio del intelecto sobre la materia.

Por el contrario, el labio inferior predominante tal como aparece en la figura 1223, indica tendencias primarias, dureza, sensualidad, cinismo.

Los labios gruesos y cortos representados en la figura 1224 se toman como índice de una acentuada sensualidad.

El egoísmo, la frialdad de cálculo, el autodominio, la dureza de carácter tienen su simbolismo en unos labios finos y largos (figura 1225).

Barbillas. — Figura 1229, mentón saliente. — Figura 1230, mentón entrante. — Figura 1231, mentón prominente. — Figura 1232, mentón reducido.

La figura 1226 corresponde a un tipo de boca que puede ser considerado como armónicamente lograda, es decir, perfecta.

En el caso de que la comisura de los labios tome la dirección descendente (figura 1227) afectando la totalidad de la curva del labio inferior o la forma de un arco cóncavo, se tomará tal representación como sinónima de amargura, decaimiento de ánimo, pesimismo, duda, tristeza, asco, indiferencia y, en general, como símbolo negativo.

El caso contrario lo presenta el dibujo de una curva ascendente o convexa (figura 1228) que esquematiza la mayoría de las cualidades positivas, buen humor, alegría, ánimo dispuesto a cualquier empresa, seguridad, convicción, optimismo, bienestar, etc.

• LA BARBILLA

Las cuatro construcciones que se toman como base, responden a las siguientes significaciones anecdóticas.

El mentón saliente (figura 1229) indica fuerte voluntad, dominio de sí mismo, intenciones rectas, determinación.

Por el contrario, el caso oponente (figura 1230) se toma como símbolo de la falta de energía, de la inconstancia y volubilidad, del carácter retraído, aunque afable y bondadoso. Es característico de los personajes indecisos, pobres de espíritu.

El mentón prominente lanzado hacia adelante, acompañado de un labio grueso, carnoso e igualmente avanzado, indica instintos rudos y casi salvajes, animalidad, fuerza bruta, escasa inteligencia, y en muchos casos, maldad, rufianería. Este tipo se asigna a los personajes de galería canallesca, chulos, matones, perdonavidas, gánsters, asesinos, etc. (figura 1231).

Figuras 1233 a 1238. – Personajes armoniosos.

Figuras 1239 a 1256. — Narices, ojos y cabezas para personajes equilibrados y armónicos.

Finalmente, la figura 1232 presenta el caso de labios sobresalientes y boca grande sobre una barbilla pequeña y retraída, que simboliza determinados estados de ánimo negativos, tales como desprecio, despecho, orgullo, vanidad, asco, etc., y también a personas de poca mentalidad, salvajes, cretinos, etc.

• EL CUERPO

Recordaremos de los primeros envíos, al estudiar la división primaria del cuerpo humano, que éste se compone de cabeza, tronco y extremidades. Haciendo abstracción de estas últimas y dividiendo a su vez el tronco en sus partes anatómicas, pecho y vientre, tendremos los siguientes centros rectores:

1.° La cabeza, que puede ser considerada como centro, eje y motor de las energías mentales.

2.° El pecho, que a su vez puede tomarse como centro, eje y motor de la energía muscular.

Y 3.° El vientre, que restará asimismo como centro, eje y motor de las funciones vitales de la nutrición.

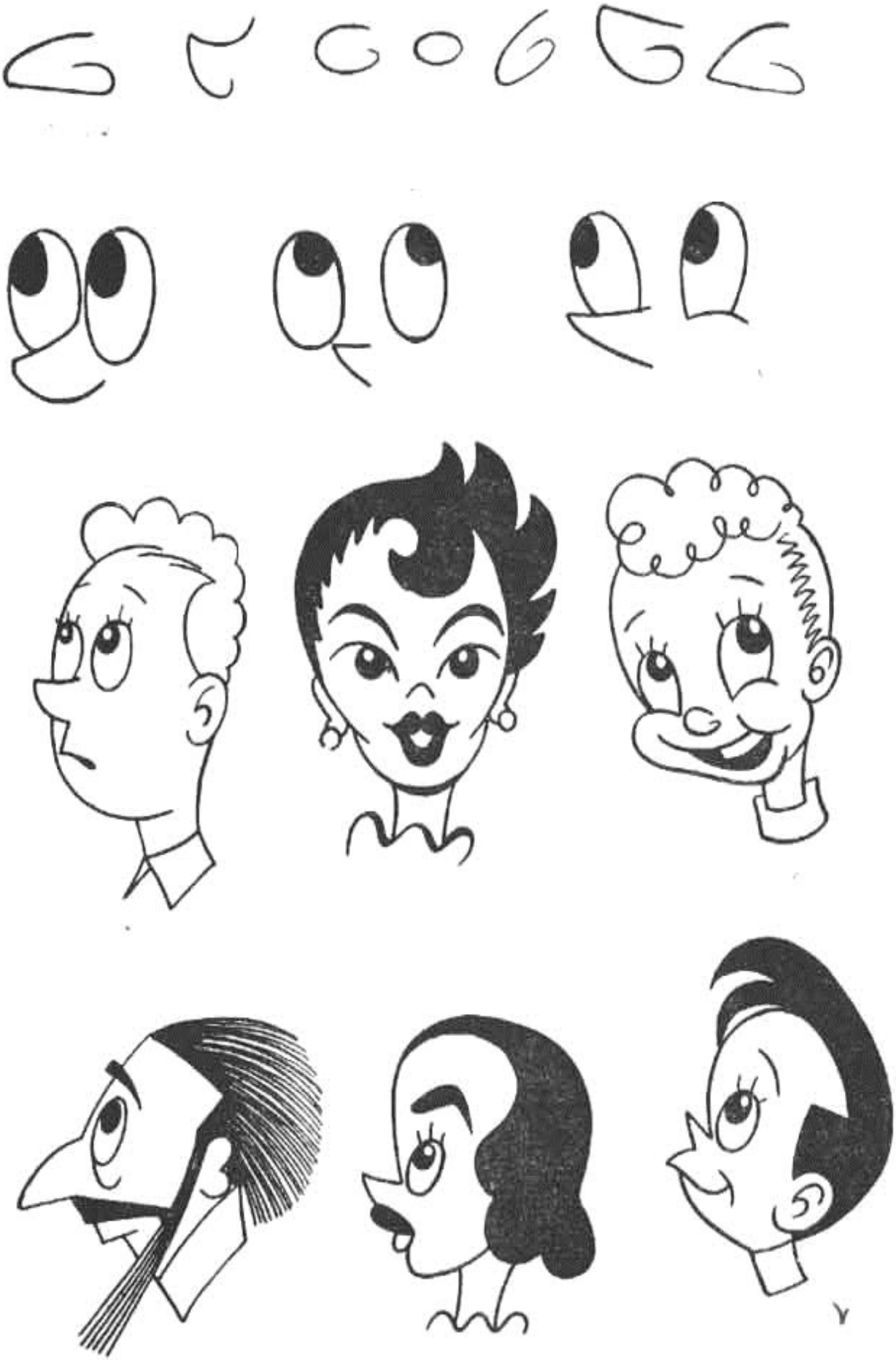
Según que en la representación de nuestro personaje, predomine una de estas partes en detrimento de las otras o se armonicen todas ellas produciendo el deseado equilibrio del organismo, obtendremos un tipo u otro. Conociendo previamente las características más acusadas que pueden determinar la inclusión de un monigote en un grupo determinado, veremos lo fácil que resulta comenzar la ilustración contando con la posibilidad de sugerencia que se desprenderá de nuestro dibujo con el solo trazo de los rasgos iniciales.

PERSONAJES ARMONICOS

Cuando se produce el equilibrio de todas las funciones orgánicas, así como se complementan éstas con las anímicas propias del entendimiento, se produce el tipo normal que tiene los tres centros rectores proporcionales entre sí. La armonía en el dibujo de personajes significa que no se acusará en su representación ningún contraste específico, tal como ocurre en los ejemplos que ofrecemos con las figuras 1233 a 1238.

La armonía así considerada suele ofrecer pocos motivos para la caricatura, razón por la que muy escasas veces es objeto de tema para el dibujo de humor, a excepción de cuando se trate de personajes femeninos en plena juventud a los que, como hemos dicho anteriormente, se acostumbra a representar pletóricos de forma, arrogantes y de exultante belleza, naturalmente, pasada por el tamiz de la estilización humorística (figura 1234).

Figuras 1257 a 1262. —
Tipos de soñadores.



Figuras 1263 a 1278. — Narices, ojos y cabezas correspondientes al tipo de personaje soñador.

INARMONIAS MAS FRECUENTES: EVASION TERRENAL

Es el caso que presentan personajes a los que se supone un claro predominio del espíritu sobre las funciones orgánicas, que restan relegadas a una mera razón de supervivencia. Concretamente, y ateniéndose a ejemplos de orden práctico, simbolizan el idealismo, el espíritu místico o religioso, el amor a la humanidad, el desinterés, el poco apego a los bienes materiales, etc.

Su representación gráfica se consigue alargando el cuerpo, dotándole de una esbeltez que no puede confundirse con el raquitismo ni la anemia. El desprecio que se siente por las exigencias de la carne no quiere decir que nuestros personajes deban adoptar un régimen de lechuga y ajo (figuras 1257 a 1262).

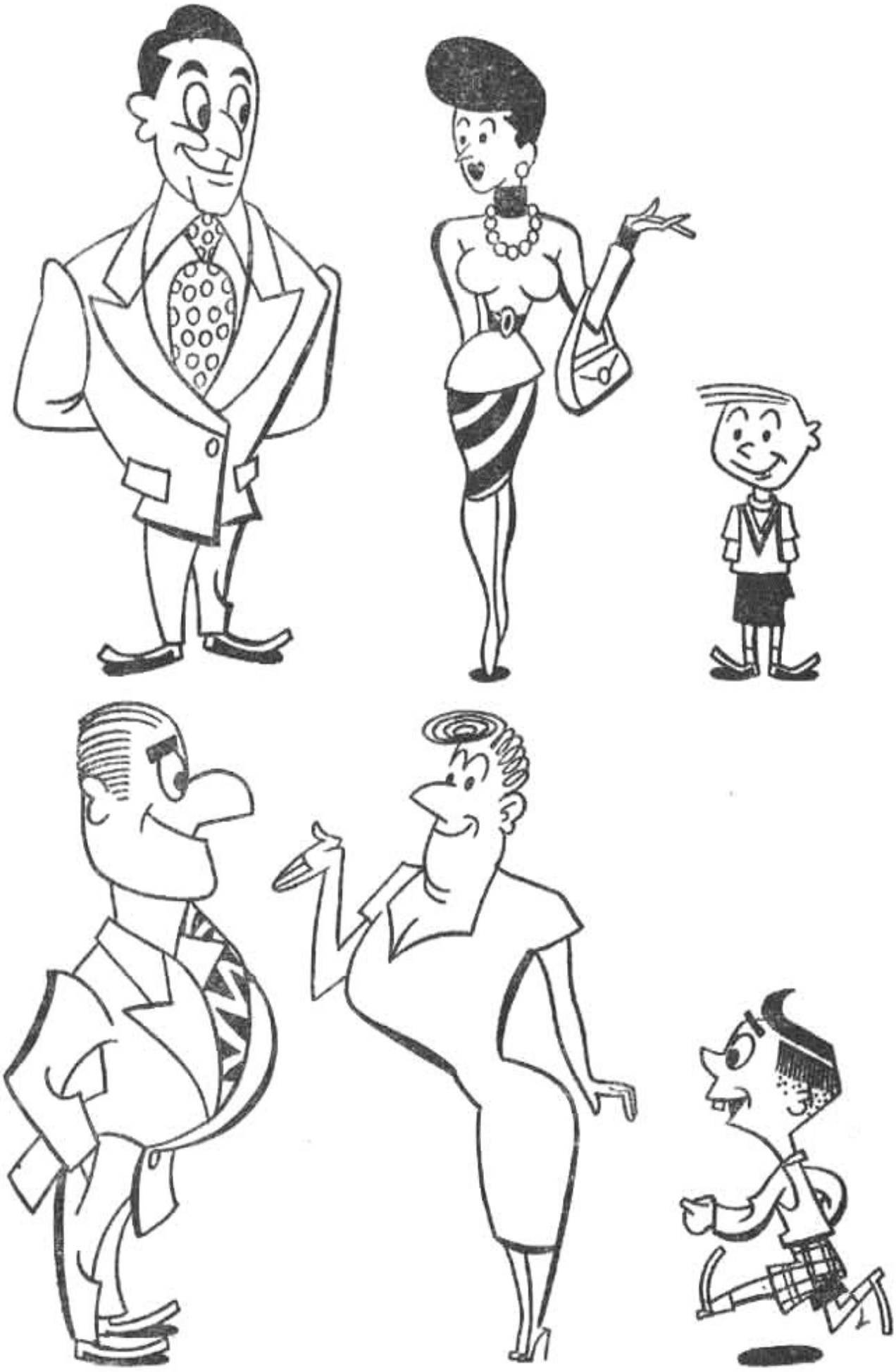
Otra característica del tipo que estamos comentando se encuentra en los ojos, que deberán adoptar la posición de mirada perdida, de ensoñación, como vulgarmente se dice, «por las nubes».

El detalle que acompaña a las anteriores figuras (ejemplos 1263 a 1278) clasifica la cuestión, presentando narices y ojos en dirección ascendente, es decir, empinados sobre sí mismos para mirar al cielo. Esta evasión terrena supone en principio un despego hacia los bienes materiales, aunque muchas veces puede ser tomado como símbolo de ciertas actitudes y sentimientos que lindan tanto con el quijotismo como con la tontería. El dibujante que conoce la profesión sabe extraer bastante jugo de un personaje que se presta a tantas interpretaciones, manejando el valor del contraste como supremo recurso.

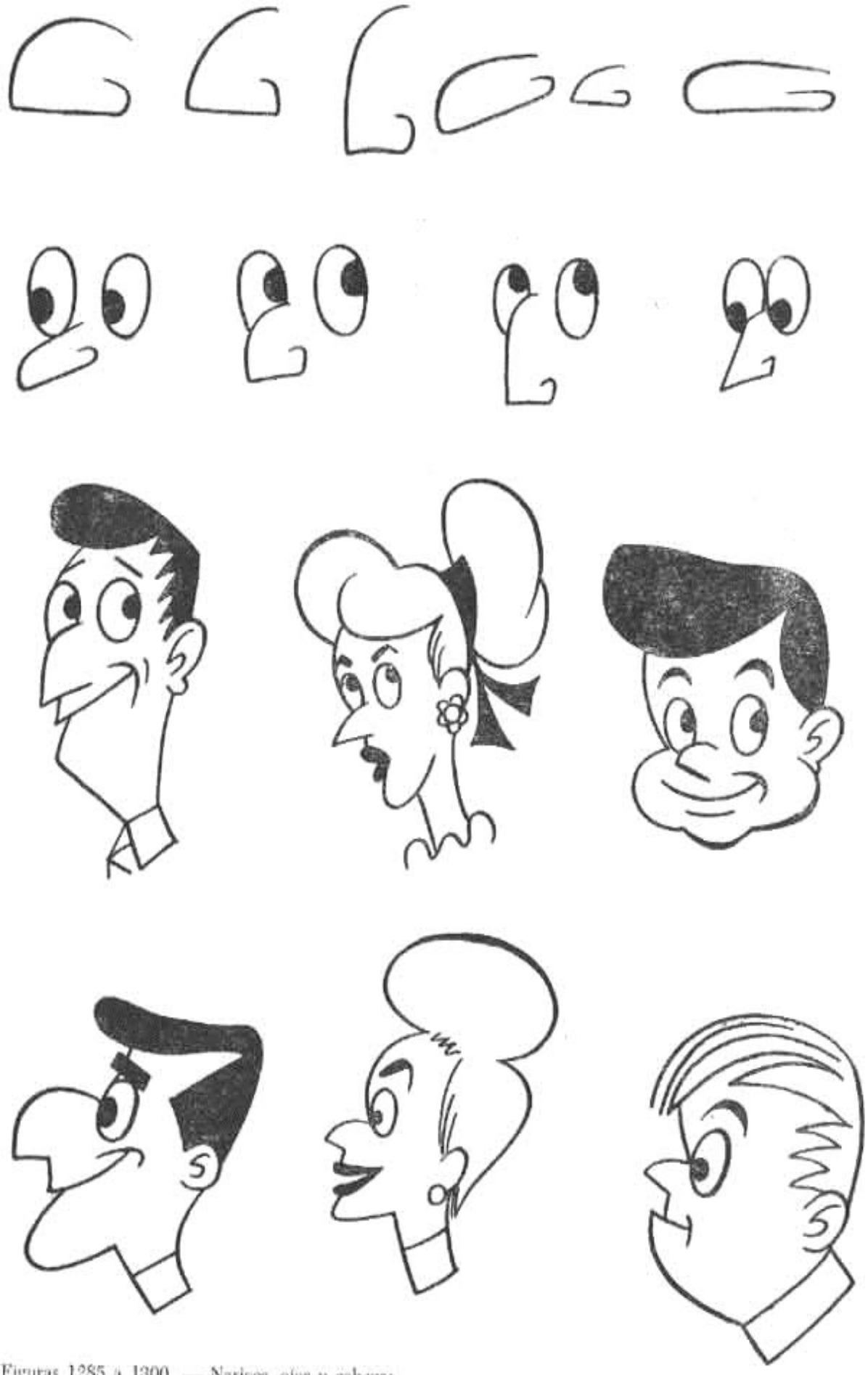
SUPREMACIA DEL CENTRO MOTOR CENTRAL

Se inscribirán en el grupo todos aquellos personajes que ofrecen un predominio acusado del centro motor que localizamos en la caja torácica, determinante de aquellas energías locomotrices que originan el movimiento, el dinamismo, la actividad, propio tanto de los deportistas, atletas, guerreros y luchadores, como de aquellos hombres que tienen una innata y singular predisposición para triunfar en la vida mercantil y en el mundo de los negocios, que saben abrirse paso en cualquier situación, que jamás se dejan amilanar por adversos que sean los acontecimientos, que conocen el propio valer y que no permiten que éste sea menospreciado por debajo de sus posibilidades.

En este tipo de personajes tiene especial importancia el sistema circulatorio y la musculatura. El corazón suele regir los impulsos,



Figuras 1270 a 1284. — Tipos de personajes de acción.



Figuras 1285 a 1300. — Narices, ojos y cabezas correspondientes al tipo de vitalidad locomotriz que hemos presentado en la página anterior.

los instintos emocionales que dan categoría de héroe invencible a tales personajes, así como el desarrollo muscular sirve para dotarlos de aquella fortaleza física precisa para que puedan llegar, sin desánimo ni desaliento, hasta la victoria deseada. No pueden existir por lo tanto, al menos en teoría —y no se olvide que todo el simbolismo que estamos creando se rige con exclusividad de teorías—, desfallecimientos ni flaquezas que hagan dudar un solo instante a nuestro protagonista.

Características de su presencia física serán, de acuerdo con lo que acabamos de enunciar, el desarrollo pectoral, presentando tales personajes un cuello ancho y corto, hombros de robusta complexión, así como el pecho musculoso, pelvis reducida y extremidades inferiores más bien cortas y delgadas (véanse las figuras 1279 a 1284).

Con los números 1285 a 1300 ofrecemos el detalle de narices, ojos y cabezas correspondientes al tipo que estamos estudiando. Como puede verse en los mismos, suele darse a la nariz la característica forma romana, cuando no de un modo franco y decidido la hebraica, en aquellos casos en que se pretenda acentuar la sensación de dominio, de afán de empresa, de codicia. Los ojos se manifestarán claros y abiertos, dotados de viveza, de agilidad. Puede emplearse —y en muchas ocasiones es obligatoria— la mirada de soslayo. La barbilla se presenta saliente.

En definitiva, todos aquellos recursos que, utilizados de un modo individual, simbolicen deseos de destacar sobre la generalidad, ardor combativo, lucha, mercantilismo, convicción de triunfo, desprecio hacia las facultades eminentemente espirituales que no poseen un inmediato valor práctico, culto al poder del dinero y consiguientemente, disposición de ánimo propicia a conseguirlo valiéndose de toda clase de medios, sin reparar en la moralidad de los mismos, servirán para vestir psicológicamente a nuestro personaje.

Ni que decir tiene que esta condición de «hombre de presa» que lleva aparejada, suele ser excelente motivo para la ironía y la sátira. De ahí que constituya un buen personaje para la escenificación humorística de un dibujante que conozca el oficio.

CUANDO MANDA EL ESTOMAGO

Si el anterior grupo centraba la razón de su existencia en la lucha por la propia y constante superación, el que vamos a estudiar ahora puede considerarse constituido por individuos que han hecho de la nutrición un rito. Personajes que podemos suponer vacíos por dentro, a fin de que el estómago pueda alcanzar el máximo desarrollo, a los que la fantasía del dibujante suele dotar de una hermosa y reluciente barriga.

Figuras 1301 a 1306. — Tipos de personajes cuyo imperativo se halla constituido por el estómago.

Figuras 1307 a 1324. — Narices, ojos y cabezas de gordos.

El desarrollo del vientre dotará a estos muñecos de una pesadez de movimientos y de una pastosidad que son características de las personas aficionadas en demasía a los dulces placeres de la mesa. Estos simpáticos y relucientes gorditos que sólo piensan en comer, que viven pendientes del reloj esperando la hora de sentarse ante la mesa y que entretienen sus ocios mordisqueando un bocadillo, un pastel, un helado, unos bombones, son también muy buenos protagonistas de situaciones humorísticas, aunque a decir verdad se ha llegado a un abuso tal de tipo, que a fuerza de repetirse una y otra vez ha perdido gran parte de sus virtudes cómicas y hoy resulta un poco difícil situarle dentro de una escena original que puede considerarse graciosa.

Naturalmente, el comentario alcanza su legítimo valor cuando se trate de chistes o chispas de ingenio destinadas a publicaciones de cierto prestigio, cuyos lectores, en razón de su nivel cultural, suelen ser más exigentes. Cuando el dibujante trabaja para revistas infantiles o semanarios cuyo público, aun reclutado entre personas mayores, posea una visión y una psicología ingenuamente infantil, hecho que sucede con mucha más frecuencia de lo que supone el recurso del personaje gordo todavía es capaz de arrancar sonrisas e incluso carcajadas, por lo que no podemos considerarlo como totalmente caduco.

Las características que, gráficamente, presentará tal tipo de personaje, pueden resumirse a la vista de las figuras 1301 a 1306 en los siguientes detalles. La forma total del cuerpo será redondeada y gruesa, interviniendo en su creación la línea curva con exclusividad. La cabeza, igualmente redondeada y mofletuda, aparecerá proporcionalmente pequeña respecto al resto del organismo.

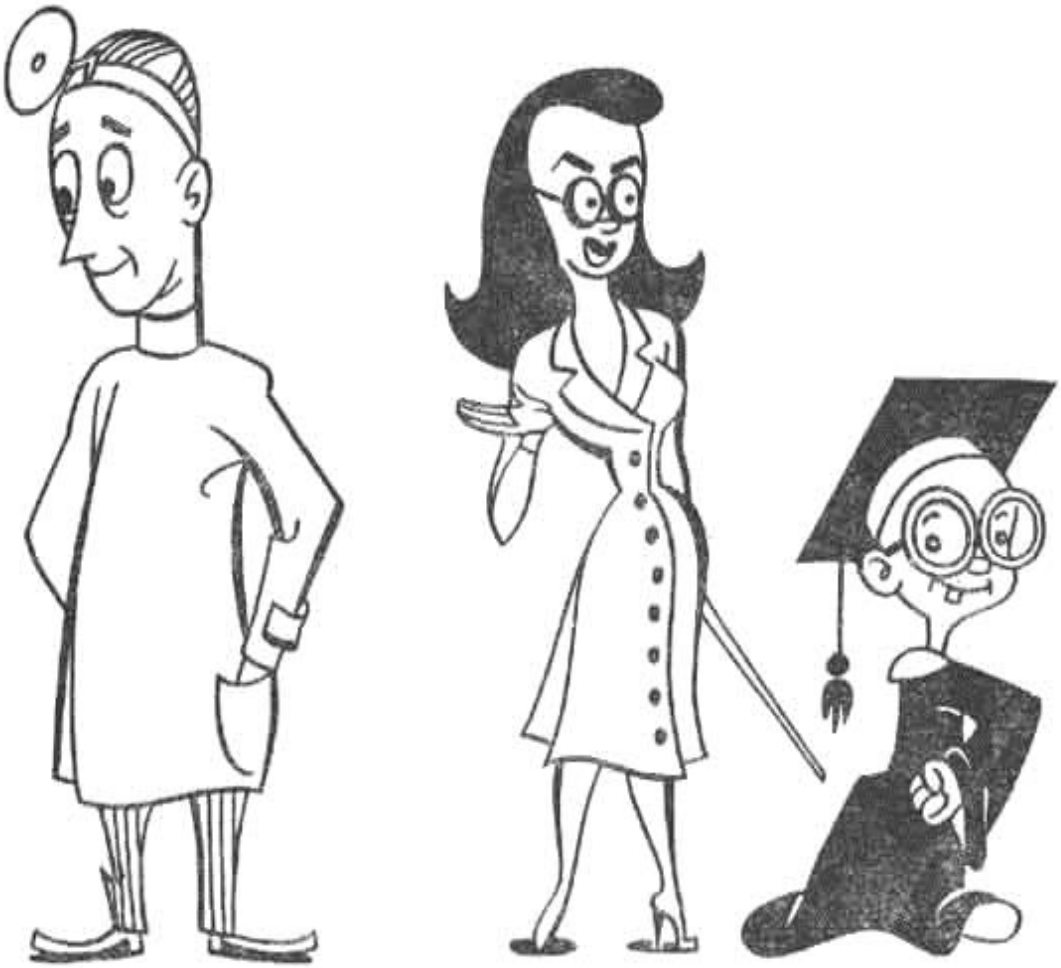
Veamos, a mayor abundamiento, los ejemplos señalados con los números 1307 a 1324, en donde puede advertirse la aparición de los pómulos, la nariz abultada de trazo infantil, los ojos aborregados, de mirada dulce, torpe y mansa, y el cuello escaso y grueso.

Los gordos, si bien simbolizan en cierta manera el triunfo de la materia sobre el espíritu, suelen aceptarse también como prototipos de la bondad, una bondad cazurra y un poco bobalicona incapaz de comprender la maldad que les rodea.

No es una bondad practicante, por lo tanto, sino vegetativa.

En virtud de tales razones, a los personajes gordos se les acostumbra a suponer generosos, abiertos de carácter, exentos de malicia, buenos amigos y con reacciones un poco infantiles.

No hay que confundir el tipo con el que de la glotonería hace un vicio repugnante, llegando a convertirse en la imagen de un cerdo, símil que muchos dibujantes han utilizado para sintetizar la idea de la concupiscencia, del triunfo de la materia y de la conversión del estómago en la víscera más importante del organismo.

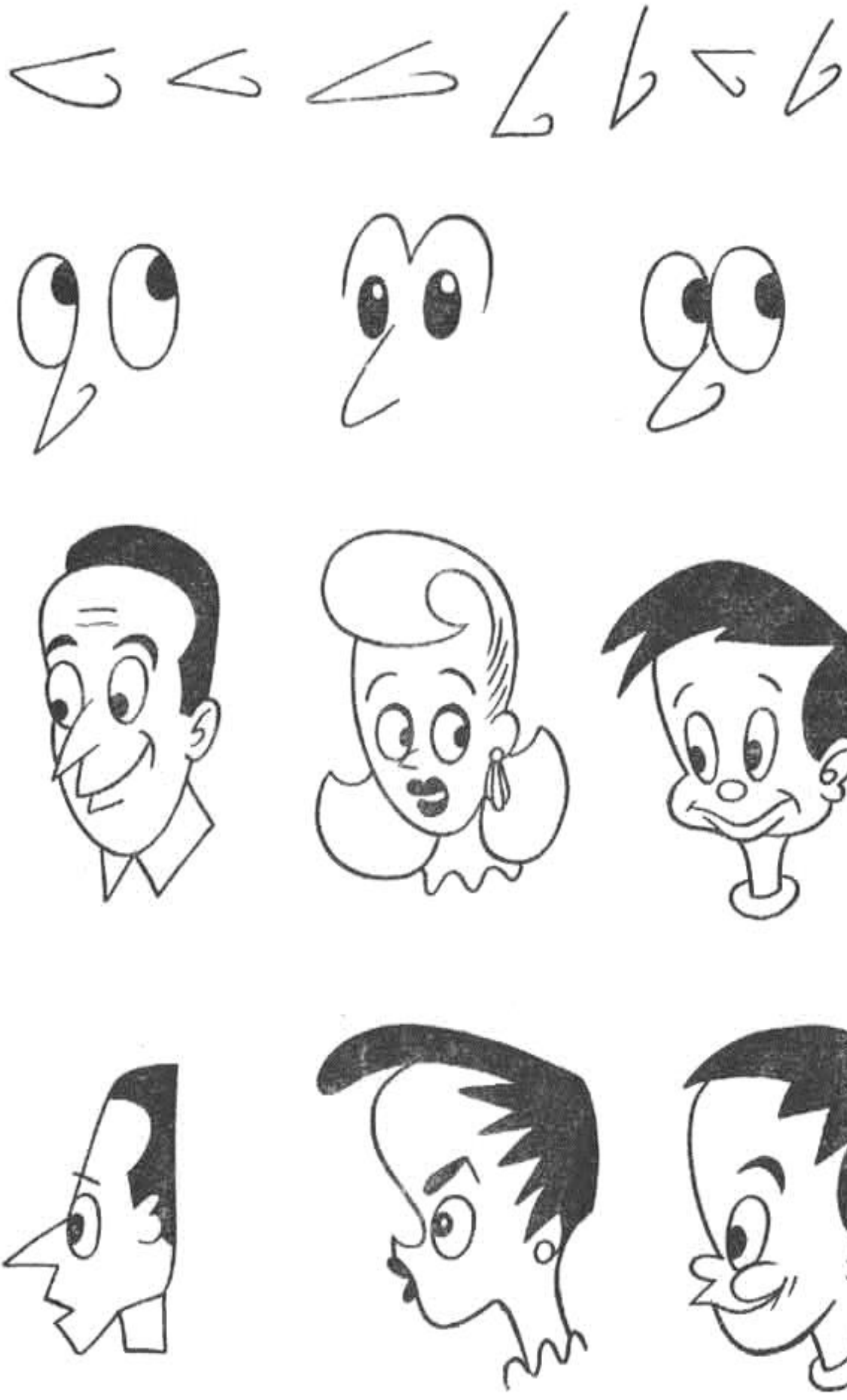


Figuras 1325 a 1327. — Tipos de personajes de preponderancia mental.

TIPO DE PREPONDERANCIA MENTAL

El grupo se halla constituido por aquellos personajes de superior intelecto a los que, en razón de su profesión, se supone facultados, para sentir, pensar, juzgar y crear con mayores probabilidades de éxito. Suelen catalogarse como tales a todos los que utilizan la cabeza en lugar de la musculatura para resolver las cuestiones más espinosas, y que, dotados del sano ejercicio de la crítica, prefieren razonar antes que seguir un impulso emocional. Seres lógicos y calculadores, fríos la mayoría de las veces, inteligentes, capacitados para mandar y dirigir, para organizar, para llevar a la humanidad por los mejores derroteros.

Podemos incluir dentro del grupo a la inmensa mayoría de las llamadas profesiones liberales, médicos, ingenieros, arquitectos, abogados, marinos, profesores, etc., así como también a los que con el vago y genérico título de «artista» integran ese pequeño mundillo de soñadores que muchas veces, de la más absurda fantasía, hacen



Figuras 1328 a 1343. — Detalle de narices, ojos y cabezas del anterior grupo.

nacer la más deliciosa realidad. Músicos, poetas, pintores, novelistas, toda esa fauna que, a pesar de haber dado motivo a millones de chistes, continúa siendo materia viva y candente en donde puede afinar sus ironías el lápiz caricaturista.

Como características acusadas del tipo (figuras 1325 a 1343) pueden citarse los siguientes rasgos de orden general. El cuerpo suele presentarse delgado, la frente ancha y despejada, los ojos grandes y vivos, la nariz recta. Ayuda mucho a determinar el género, la vestimenta, así como un recurso muy utilizado es el colocar unas gafas más o menos grandes cabalgando sobre la nariz. Aunque no siempre sea este su origen, suele suponerse la miopía como consecuencia de un desgaste prematuro de los órganos de la visión ocasionado por el abuso de lectura. Y aunque aceptado este principio, el exceso puede provenir de una monomanía por «El Coyote», se acostumbra a imaginar que los libros causantes de tal defecto habrán sido gruesas monografías científicas. De ahí que, con este simplicismo esquemático que busca siempre el dibujo humorístico, se simbolice la intelectualidad colocando unas gruesas gafas de concha delante de los ojos. Gafas que, de acuerdo con el aire moderno que el dibujante sabe imprimir a sus ilustraciones, se han convertido en dos cristales con montura en el aire.

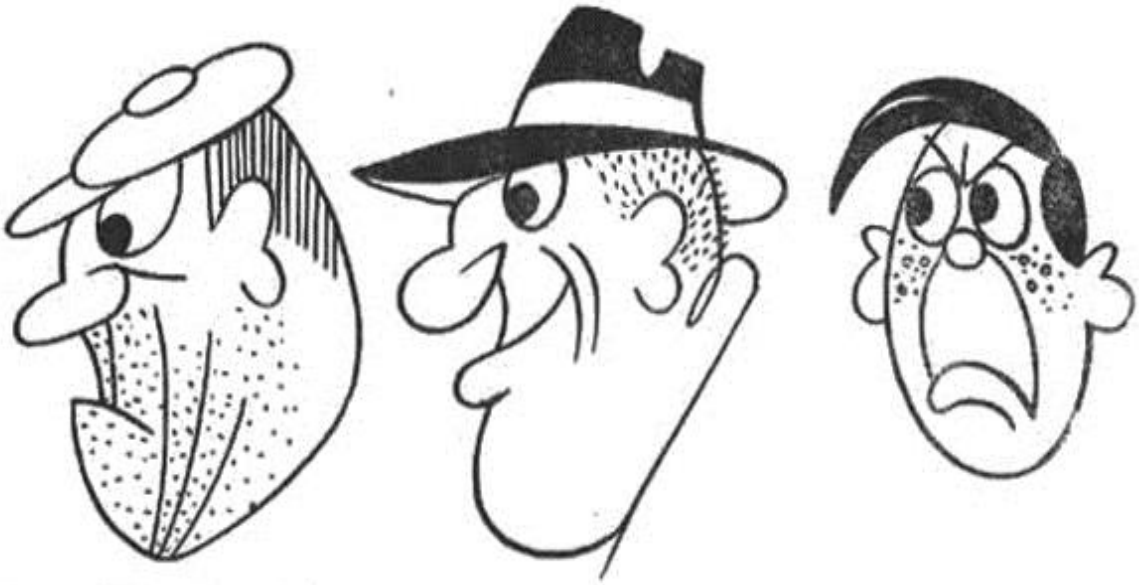
Figuras 1344 a 1346. — Tipos anormales maleantes.

La antítesis del individuo cuyo perfecto equilibrio de funciones orgánicas da origen al hombre normal, se encuentra en aquellos seres que debido a una configuración congénita o a la adquisición de hábitos viciosos, degeneran tanto física como moralmente, hasta llegar a convertirse en una ruina humana.

En este caso clasificaríamos como dentro del grupo a los borrachos congénitos, a los tontos, a los idiotas, a los locos, a los tarados, a los monstruos.

Sin embargo, y teniendo en cuenta que la delincuencia, según las modernas teorías, puede ser considerada como un índice de anormalidad, y que en la mayor parte de las veces el delito es consecuencia de un impulso ocasional, excepción hecha en aquellos casos declarados de desequilibrio permanente que integran la mente del criminal nato, hemos incluido como pertenecientes a la misma escala de valores negativos a toda esa fauna que forma el mundo del crimen y del delito, gangsters, matones, chulos, vagabundos, rateros, etc. (figuras 1344 a 1349).

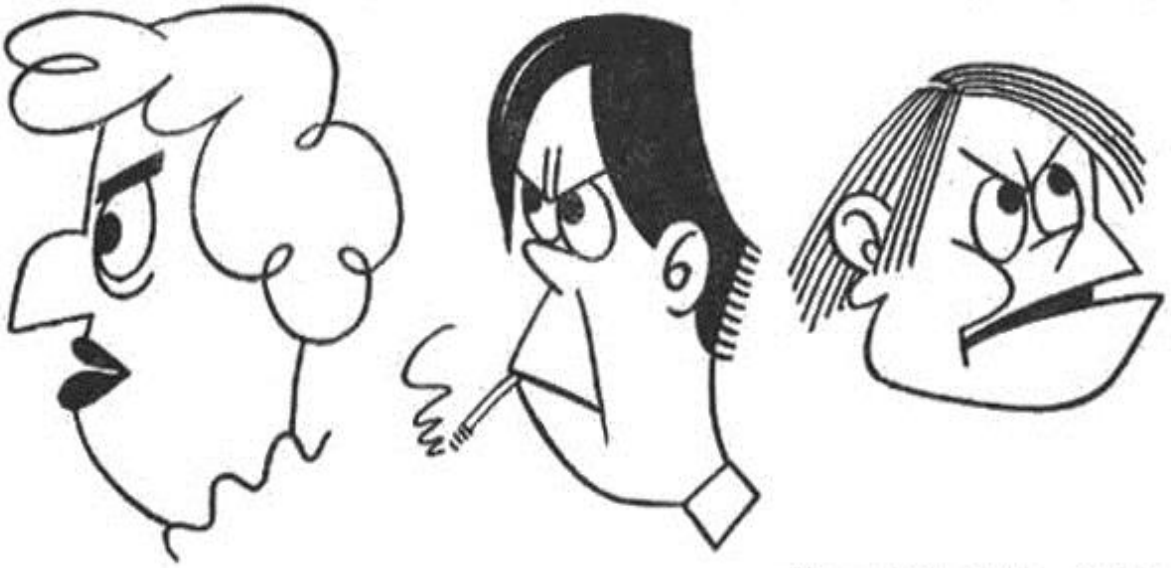
Figuras 1347 a 1349. — Tipos anormales. Locos.



Figuras 1350 a 1352. — Cabezas representativas de delincuentes.

Observe el alumno la presencia caricaturizada de tales personajes y repare en ellos la característica general de presentar una cabeza grande de frente deprimida, signo de escaso cerebro y por consiguiente, poca inteligencia. Los ojos aparecen muy juntos, las cejas suelen ser espesas y unidas, la nariz roma, grande y ancha de base, y el labio inferior predomina, avanzando sobre la mandíbula.

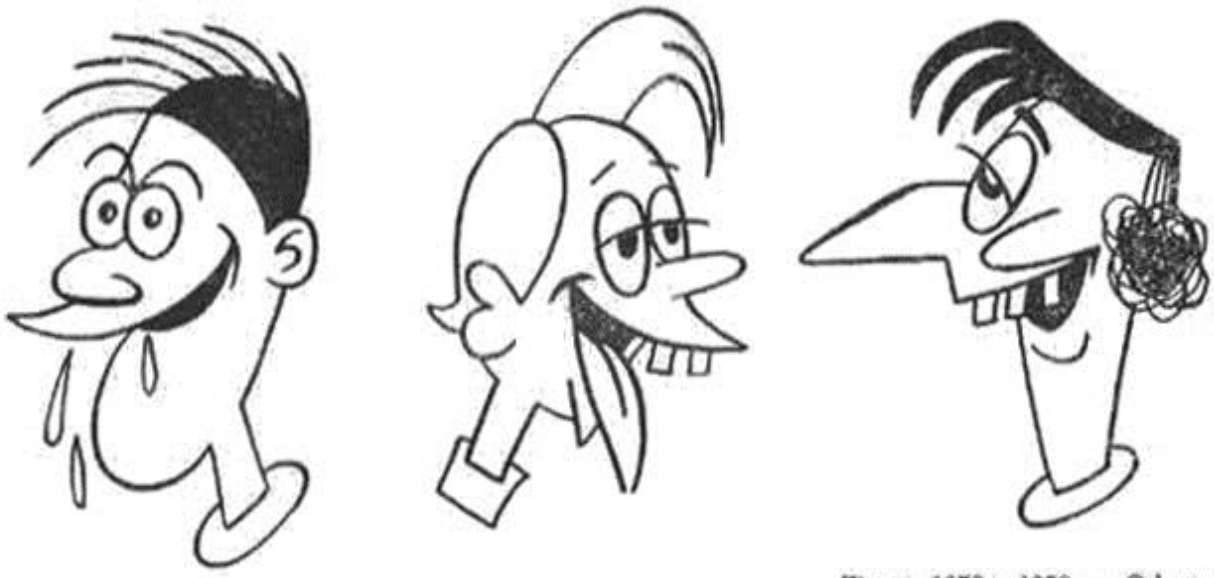
Un detalle simbólico es el de la barba a medio rasurar. Se supone en el anormal un instintivo horror hacia la maquinilla de afeitar, así como hacia los peines, razón por la cual la cabellera aparece siempre descuidada. Todo cuanto suponga un principio de orden deberá desecharse igualmente en la representación de este tipo, y así se le vestirá siempre desaliñado, en un descuido que muchas veces puede convertirse en repugnante. Este último es clásico de los personajes que



Figuras 1353 a 1355. — Cabezas representativas de maleantes.

interpretan papeles de vagabundos, mendigos zarrapastrosos y maleantes de barrio bajo, en oposición al gángster señorito, tipo que sin perder el aire característico de la especie, es decir, presencia innoble, rasgos brutales, casi de animal y expresiones de inteligencia primaria, procura disimular su condición con la indumentaria, que en este caso más puede decirse que sirve de disfraz que de otra cosa.

Los locos e idiotas se presentan por lo general despeinados, con poca frente, mirada perdida o en último término carentes de fijeza, la nariz es grande o infantil según la inspiración del momento, y la boca, una enorme boca abierta de dientes mal dispuestos. En las figuras 1356 a 1358 pueden verse algunas variaciones de este personaje, que es una buena fuente de situaciones humorísticas, ya que desde

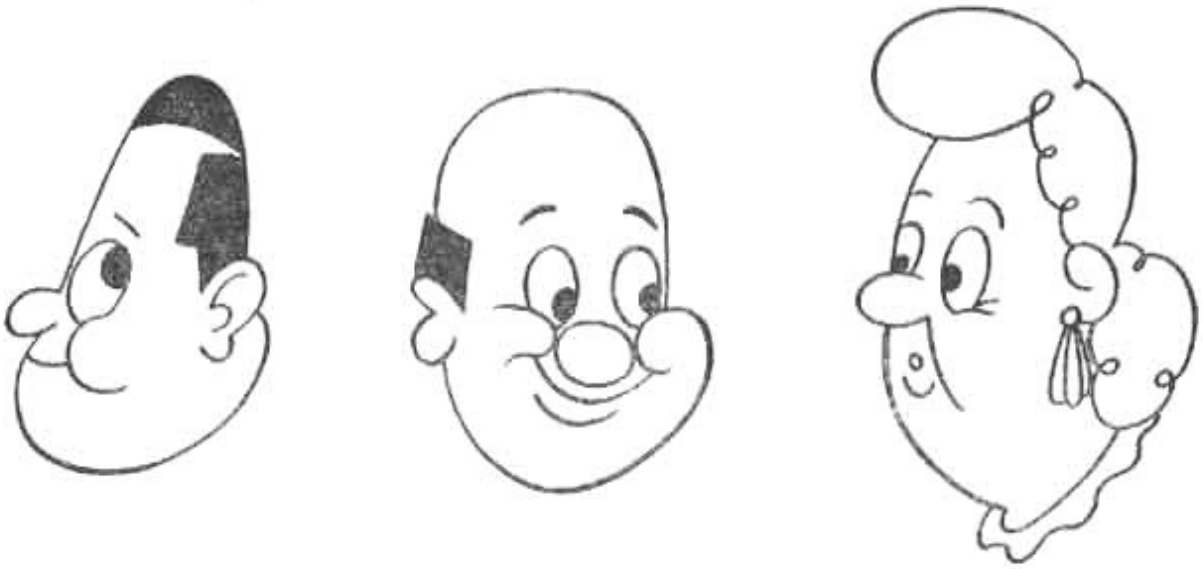


Figuras 1356 a 1358. — Cabezas representativas de locos.

hace una infinidad de años el tema de la locura ha facilitado materia abundante a los dibujantes de todo el mundo para llenar centenares de cuartillas con chistes más o menos descabellados.

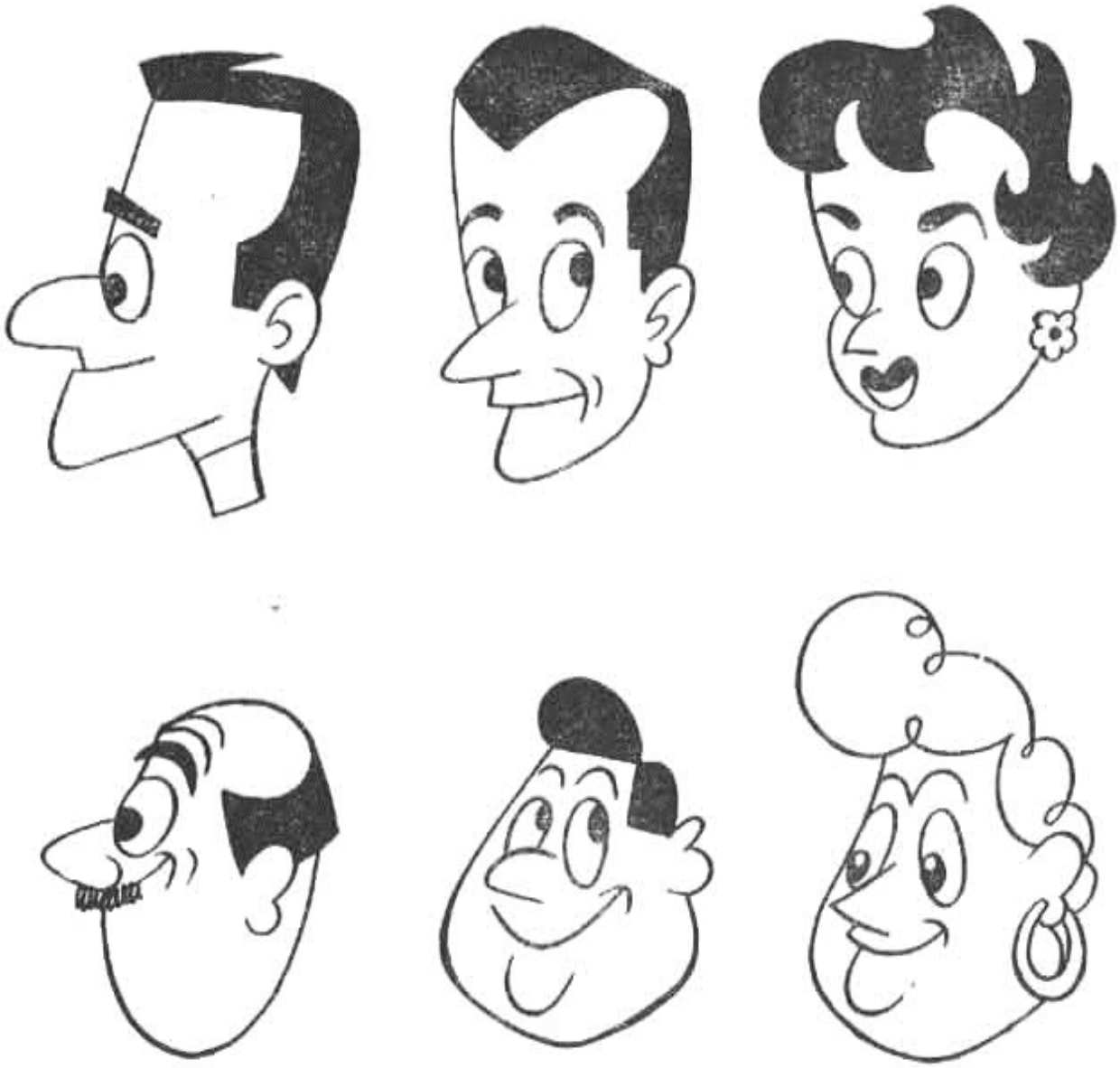
El cuidado que el dibujante ponga en encontrar para su personaje una cara suficientemente expresiva, conferirá a su ilustración una realidad y un vigor de síntesis que ahorrarán, en muchos casos, la escenografía e incluso en determinadas ocasiones el pie explicativo. El concepto del chiste, del humorismo y de la chispa de ingenio ha evolucionado últimamente hasta el punto de que muy pocas situaciones que hace cuarenta, e incluso treinta años se consideraban como enormemente graciosas, harían reír en la actualidad a la mayoría de los lectores. No sólo ha cambiado el modo de dibujar, sino también la manera de enjuiciar, es decir, de presentar el lado cómico de cualquier acción. Sin embargo, hay una cosa que sigue manteniéndose en

Figuras 1358 a 1361. — Personajes mixtos.



Figuras 1362 a 1364. — Detalle de cabezas representativas de personajes con predominio de dos funciones distintas que se equilibran entre sí. En este caso las características acusan la presencia de dos valores complementarios, que pueden determinar un doble juego mental-nutrición.

Figuras 1365 a 1370. — Personajes mixtos de grupo fácilmente clasificados, ateniéndonos a las descripciones efectuadas anteriormente.



Figuras 1371 a 1376. — Detalle de cabezas de composición mixta.

el mismo punto y que los años han respetado, y es la manifestación de los sentimientos y del carácter que posee un personaje, mediante el simbolismo de sus rasgos faciales.

Habrá, desde luego, dibujante que ponga su mayor empeño en dominar la expresión y psicología de sus monigotes, y el que se contenta con imprimir a su fisonomía una ligera labor de síntesis, pero en el fondo se advierte la misma preocupación por conseguir que cada uno de los muñecos salidos de su pluma tengan vida propia y sean capaces de hablar por sí solos.

Y es lógico que suceda así, porque de otra forma todo se reduciría a ir creando personajes normalizados, que no se diferenciarían uno del otro.

TIPOS INTERMEDIOS O MIXTOS

Hasta ahora hemos hablado de tipos puros, con un claro predominio de una de las funciones orgánicas integrantes de la persona sobre las restantes que puedan constituir la totalidad del organismo. Estos individuos son exclusiva y absolutamente gordos, o perversos, o tontos, o sabios, o infelices y no suele conferirseles, bajo ningún concepto, ninguna otra cualidad o defecto ajenos a los que se les haya destinado según su categoría.

Esto se acepta así porque el personaje humorístico debe responder a una simplificación de conceptos que sinteticen, reuniendo en claros preceptos expresivos, la línea general del trazo. Claro está que seres primarios reducidos a una sola función no suelen existir en la realidad y que el gordo gordo tanto como el malo malo, son más bien creaciones utópicas que hay que aceptar como valor de símbolos.

En la generalidad de los casos conviene que sea de tal forma precisamente, por cuanto ésta suele ser una de las cualidades que persigue el dibujo humorístico. Sin embargo, es posible que en determinadas ocasiones convenga disponer de personajes intermedios, tipos creados pensando en nuevos equilibrios orgánicos, y presentados gráficamente por medio de asociaciones de dos o más funciones, con lo cual se conseguirán una especie de armonías disarmónicas.

Por ejemplo, las más corrientes resultan de la conjugación de valores antagónicos, tales como mentalidad (inteligencia) y estómago, mentalidad y riego sanguíneo, prototipo del individuo capacitado para desarrollar energías vitales llevadas con inteligencia, movimiento y estómago, característica de seres dotados de apetitos contrapuestos como son la vida de nutrición y la de relación, etc.

No es necesario dictar normas para la realización de personajes mixtos, ya que salta a la vista que su creación no puede ser obra de laboratorio, sino de la inspiración del momento. Además, y éste es un punto muy importante, el dibujante no se sienta ante el tablero dispuesto a conjugar los valores orgánicos que puede disponer para sus personajes con el ánimo de un físico o un geómetra. Cuando uno de los protagonistas que escenifican cualquier ilustración, en virtud de lo que acabamos de estudiar en la presente lección, no puede ser clasificado con absoluta seguridad dentro de uno de los grupos señalados oportunamente, es señal de que no acusa rasgos bien definidos y con toda probabilidad corresponderá a una situación de intermedia ambigüedad. Pero eso el dibujante no lo habrá pretendido previamente, ni tiene un interés absoluto su conocimiento.

Para el objeto de la formación profesional basta con disponer de

la posibilidad de crear personajes que, en virtud del predominio de una de sus supuestas funciones orgánicas, puedan ser fácilmente reconocidos y clasificados por todo el mundo. En cuanto surge la complicación —en este caso la dualidad de temperamentos o de caracteres— lo mejor será abandonar la idea de las clasificaciones para integrar a nuestro protagonista dentro de un grupo genérico que abarque todos los resultados indefinidos.

CONSEJOS FINALES

La personalidad del personaje tiene bastante mayor importancia en la historia cómica que en el chiste, y dentro de este último aparece más cuidada cuanto más se prescinda de la escenografía y de la explicación escrita. Y es natural que suceda de tal modo, ya que, sobre todo en el humor contemporáneo muchas veces cerebral, tiene que facilitarse al lector medios para comprender con suficiente rapidez, la psicología de los monigotes que se le presenta. El chiste tiene que ser meteórico, es decir, acusar el impacto en el menor espacio de tiempo posible, misión que corresponde tanto a la gracia —a la chispa, al ingenio— del dibujante, como a la realización del dibujo.

El gesto —la expresión facial en un momento determinado— califica un estado anímico transitorio, mientras que la personalidad, los rasgos característicos de un personaje, corresponden a su manera de ser, a su psicología, a su temperamento.

En ciertos casos —y cuáles son éstos a nadie, sino al creador de sus propias obras, que no es otro que el dibujante, importa efectuar la excepción— puede prescindirse de la personalidad en la presentación de un personaje, en el supuesto de que dado el carácter universal del chiste que va a protagonizar no sea necesario atribuirlo a ningún determinado. Pero aunque así ocurra, vemos cómo desde un punto de vista analítico no es posible substraerse por completo a la influencia del simbolismo descriptivo, y de una u otra forma, en la interpretación de los rasgos surgirá más o menos atenuada la preponderancia de una o varias funciones vitales en la personalización expresiva de nuestro protagonista.

El cual, en última instancia, quedará inscrito en el grupo intermedio o mixto que hemos enunciado últimamente.

Depósito Legal: B. 10831-1958

GERSA. Llorens y Barba, 38 - Barcelona

creación de personajes

LECCION 9

GENERALIDADES

La creación de personajes es sin duda alguna una de las facetas más interesantes que ofrece el estudio del dibujo humorístico. Es precisamente en este punto en donde se pone de relieve la capacidad del profesional, ya que un sentido de observación poco acusado y una agudeza que no sepa expresarse por encima del nivel medio, difícilmente conseguirán superar la prueba con éxito y sólo podrán recurrir a la ilustración mediatizada en última instancia.

Ya sabemos que tanto el chiste como la historieta humorística se fundan en la realidad, de la cual toman arranque para deformar cualquier situación y presentarla esquematizada, resuelta en sátira, en ironía o simplemente en burla. El objeto que se persigue, que no es otro que el de provocar la risa —o en su defecto la sonrisa del lector—, busca el contraste de esta verdad a medias que supone caricaturizar, exagerando, la cotidiana existencia.

Por lo tanto, para la creación de un personaje que deseamos hacer popular, tendremos que seguir el mismo proceso de la deformación simbólica, eligiendo un tipo determinado tomado de la realidad o imaginario, que responda a ciertas características, las cuales habrá que acentuar por todos los medios, destacando cuantos deta-

lles ayuden a situar a nuestro protagonista dentro de la idea concebida, disimulando al mismo tiempo aquellos otros que pudieran hacer fuerza al tipo elegido.

Un personaje cualquiera puede considerarse constituido por dos elementos complementarios:

1.° Su «forma de ser» y
2.° Su apariencia o forma física.

La primera nos vendrá dada al concebir la IDEA PRIMARIA DEL PERSONAJE, mientras que la segunda será consecuencia del acto que corresponde a DIBUJARLO. Como fácilmente se comprende, ambos deben hallarse perfectamente ligados entre sí, siendo continuación uno del otro.

Aclararemos el concepto con un ejemplo. Un personaje supuesto cuya «forma de ser» responde a la avaricia exagerada, incluso llegando en su manía a perjudicar a sus semejantes, por cuanto no repara en la licitud de los medios empleados para ir acumulando riquezas, no podrá ser representado por un tipo gordinflón, cuya inocente cara bonachona irá pregonando los caracteres contrarios. Recordemos que simbólicamente, la gordura suele aceptarse como expresión de la afabilidad, de la complacencia, de la prodigalidad, de la bondad y que el avaro en cuestión que acabamos de imaginar deberá representarse delgado, huesudo, seco, de flaca y desagradable fisonomía, es decir, con una presencia que responde al polo antagónico.

De la misma manera, jamás se nos ocurrirá dibujar un personaje tímido, ingenuo, prototipo del pobre infeliz, tomando como modelo la figura de un vigoroso y atlético campeón olímpico, sino que pensaremos inmediatamente en la imagen de un hombrecillo de escasa estatura y poco peso, incapaz de realizar el menor esfuerzo físico.

IDEA DEL PERSONAJE

Por lo tanto, el primer paso en el proceso de creación de un personaje humorístico consistirá en buscar una idea inicial y construir, partiendo de ella, su carácter, su línea temperamental, su manera de ser, de comportarse y de reaccionar ante los acontecimientos que puedan presentarse y en los que deba actuar como protagonista, y una vez lograda con suficiente precisión, habrá que proceder a darle concreción gráfica, buscando un tipo que se adapte en sus líneas generales, a las características elegidas. Cuando más trabados se hallen ambos —carácter y figura— más probabilidades de éxito existirán.

Piénsese un momento en que la extraordinaria popularidad conseguida por esos personajes famosos que van desde Betty Boop hasta Terry y Ton, pasando por Popeye, Mickey Mouse y el pato Donald, ha sido debida tanto a la difusión que de sus aventuras

han llevado a cabo el cinematógrafo y revistas de todo el mundo, como el acierto que supone ajustar las líneas expresivas de cualquier situación a unos muñecos dotados de singular personalidad, cuya manera de ser corresponde de un modo maravilloso a la presencia física que para cada uno de ellos dibujó su creador.

ELECCION DE LAS CARACTERISTICAS QUE DEBE REUNIR

El número de personajes que pueden ser motivo de creación es prácticamente ilimitado, ya que respondiendo a los mismos impulsos emocionales y temperamentales que mueven a los seres humanos en la realidad, difícilmente podrán encontrar limitación a sus manifestaciones, muchísimo menos teniendo en cuenta que, por una parte la fantasía del dibujante, y por otra la desorbitación, la deformación que a gestos y actitudes puede imprimir la caricatura, elevan de un modo extraordinario el número de posibilidades.

Veamos algunos conceptos que pueden ser tomados con valor de símbolo:

Avaro	Despilfarrador
Tímido	Desenvuelto, desenfadado, audaz
Serio	Alegre
Pesimista	Optimista
Tonto, bobalicón	Listo, despierto de inteligencia, vivo
Tonto-listo	Listo-tonto
Hambriento, comilón	Desganado
Ignorante	Inteligente
Retrasado mental	Sabio, genio, lumbrera
Cobarde	Valiente
Pillo	Honrado
Informal	Cumplidor
Mal educado	Cortés, atento
Hermético, callado	Charlatán
Malvado	Bonachón
Malicioso	Crédulo
Traidor	Fiel, leal
Cascarrabias	Simple, tranquilo
Amoroso	Indiferente al sexo contrario
Etc.	

Hemos presentado una serie de valores oponentes dispuestos en dos columnas paralelas, para facilitar la comprensión. Sin embargo, y como sucede en realidad, un personaje no deberá ser clasificado con rigor de exclusividad dentro de ninguna de estas etiquetas. ya que lo normal es que su comportamiento responda a varios impulsos, cuya acertada combinación nos dará el retrato psicológico deseado.

Por ejemplo, el tipo puede resultar conjuntando cuatro o cinco valores que inclusive pueden ser contrapuestos entre sí, tales como:

Avaricia - Sabiduría - Deshonestidad - Tristeza
Charlatanería - Valentía - Malicia - Ignorancia
Bondad - Optimismo - Fidelidad - Sentimentalismo

El alumno puede darse cuenta de las inmensas probabilidades que tiene de conseguir un personaje adecuado a sus necesidades, manejando los elementos que tiene a su alcance. Cuando un dibujante tiene práctica profesional, no necesita para nada recurrir al procedimiento que vamos a explicar a continuación, ya que la experiencia y la memoria actúan a su favor para ayudarle a resolver la papeleta. Pero tratándose de comienzos, en muchos casos un poco difíciles y ásperos, es conveniente que antes de disponerse a soltar el lápiz sobre la superficie del papel, se empiece por madurar el personaje en nuestro pensamiento anotando en una cuartilla todas aquellas ideas y sugerencias que, relacionadas con la creación, sean susceptibles de centrar y detallar la concreción gráfica. Un esquema que responda a nuestra primera intención y en el que puedan añadirse, suprimirse o modificarse todos aquellos detalles que consideremos facilitarán el resultado final de la obra.

Supongamos que la idea inicial parte de un personaje que deseamos tomar como protagonista de una serie de historietas, y al cual en principio hemos asignado el papel de infeliz sobre el que van a llover toda suerte de calamidades. Concretaremos sobre el papel los detalles que se nos vayan ocurriendo. Por ejemplo: será un tipo pequeñito y poca cosa, amigo de meterse en donde nadie le llama. En más de una ocasión le dirán, ¿a usted qué le importa? Podríamos dotarle de algún impulso emotivo. Nuestro protagonista, dotado de singular amor hacia sus semejantes, se empeñará en prestarles su ayuda en cualquier ocasión que se presente, pero un extraño fatalismo hará que siempre meta la pata. Un lema puede presidir todas sus actuaciones.

«Haz bien y no mires a quién.»

Pero sus intervenciones serán poco menos que catastróficas. Haremos que dirija siempre a quien para nada necesita de sus servicios. El tipo en cuestión se empeñará en practicar su bondad a ultranza y movido de sus buenos deseos intervendrá en cuantas escenas se le pongan a tiro. Excusado será decir cuáles habrán de ser los resultados. Donde quiera que aparezca surgirá la tragedia. Será, pues, nuestro personaje un muñeco movido por los resortes siguientes:

Amor a la humanidad
Deseo de prestar su ayuda
Falta de oportunidad
Fatalismo.

Figuras 1378 a 1382. — Así dibujaban hace treinta años los humoristas ilustradores de revistas infantiles.

Figuras 1383 a 1385. — Y así ven en la actualidad los dibujantes humorísticos a la humanidad que les rodea (dibujos de Herreros, Ramón y Mingote para «La Codorniz» y «Don José»).

Estas cuatro cualidades, que emparejadas suponen un doble binomio positivo - negativo, catalogan a su poseedor como un individuo incorregible, del cual todos procuran huir como si fuera la fiebre asiática. En este caso la bondad lindará con la tontería, o si se prefiere, con la simpleza.

Como es natural, su actuación descabellada y la insistencia en volver a recorrer los idénticos pasos significan que nuestro personaje será además de todo lo dicho anteriormente:

Optimista
Dinámico
Precipitado.

Optimista porque a pesar de que todo le sale mal, no se da nunca por vencido y vuelve a la carga. Dinámico porque se halla siempre presto a la actuación y va y viene metiéndose en todas partes, indiferente a los riesgos y al cansancio. Y precipitado, porque la mayoría de los desastres que origina podrían evitarse si antes de entrar en acción, se detuviera unos segundos a pensar.

EL TIPO DEL PERSONAJE

Una vez concebido, aunque sea rudimentariamente, el modo de ser de nuestro protagonista, hará falta darle presencia física, crear su cara y su cuerpo, disponiéndonos a dibujarlo.

En este primer intento de concreción gráfica lo importante será la fisonomía y la presentación que afecta a aquellos detalles relacionados con el organismo, como son longitud, anchura y proporcionalidad, ya que las expresiones y movimientos posteriores nos vendrán dados por el argumento de la historia en que intervenga.

La cara será, pues, la fuente de expresión y el cuerpo nos facilitará el volumen, es decir, la apariencia real del personaje. En el caso concreto que estamos presentando como modelo supondremos, ateniéndonos a las exigencias que el tipo reclama, que se trata de un individuo cuya juventud comienza a quedar en la lejanía, de escasa estatura, y vestido un poco ridículamente, con trajes que no sean astrosos, pero sí algo anticuadillos.

A este respecto conviene advertir que uno de los motivos que puede contribuir a la fácil identificación de nuestro personaje, y, por lo tanto, a su popularidad, es la utilización de un vestido concreto. El lector se familiarizará más rápidamente con su presencia, si se le ofrece siempre trajeado de la misma manera. Desde aquel inefable Don Turulato enfundado en su impecable chaqué de color encarnado, con el que K-Hito nos alegraba semanalmente la infancia, hace ya de eso bastantes años, hasta el maquiavélico banquero Apolino Tarúguez, que Conti ha legado a las generaciones actuales, ningún personaje de cierta categoría se ha librado de la regla, convirtiendo en intocable uniforme los cuatro rasgos que su dibujante imaginó por vez primera.

Figura 1386. — Chicas de Pisó («La Codorniz»)

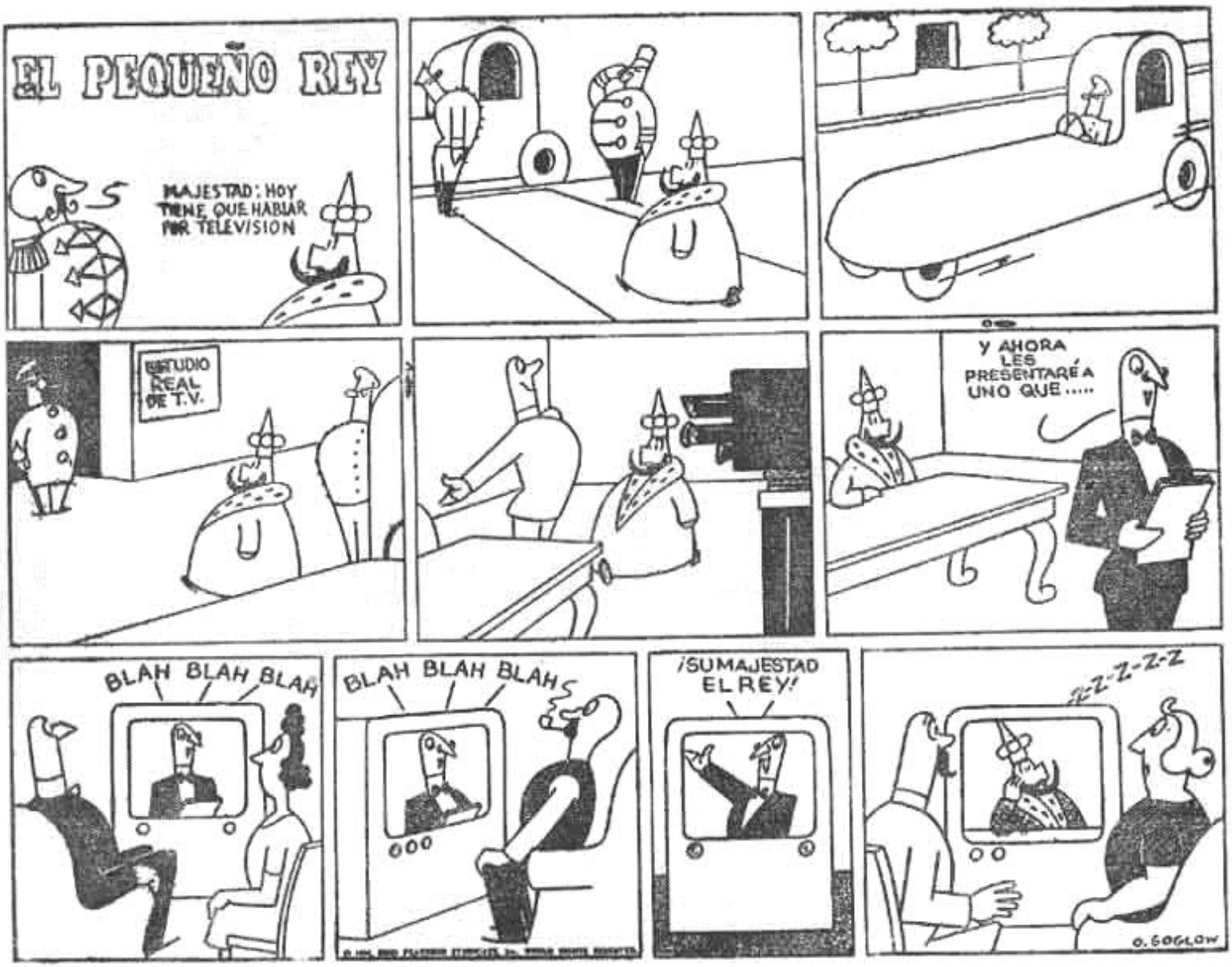


Figura 1387. — Un famoso personaje que el dibujante O'Soglon ha incorporado a la galería humorística internacional hace muchos más años de lo que las actuales generaciones imaginan.

Ya hemos indicado anteriormente que la intención humorística supone siempre, en mayor o menor grado, una burla de la realidad, deformación que puede ir desde la suave ironía hasta la más aguda sátira, pero siempre tomando como base la vida que nos rodea. Por lo tanto, nuestro personaje deberá salir también de esta realidad que tomamos como sujeto de experiencia. Ello no quiere decir precisamente que debamos tomar como modelo al vecino del tercero izquierda, ni al tendero de la esquina, ya que la creación de un personaje debe surgir de una serie de observaciones captadas en mil sitios distintos y reunidas en la memoria para nuestro objeto y por lo tanto no deben referirse concretamente a una persona determinada. No hay que olvidar que la gracia del personaje reside mucho más en las acciones que pueda efectuar que en su presencia misma.

EL NOMBRE DEL PERSONAJE

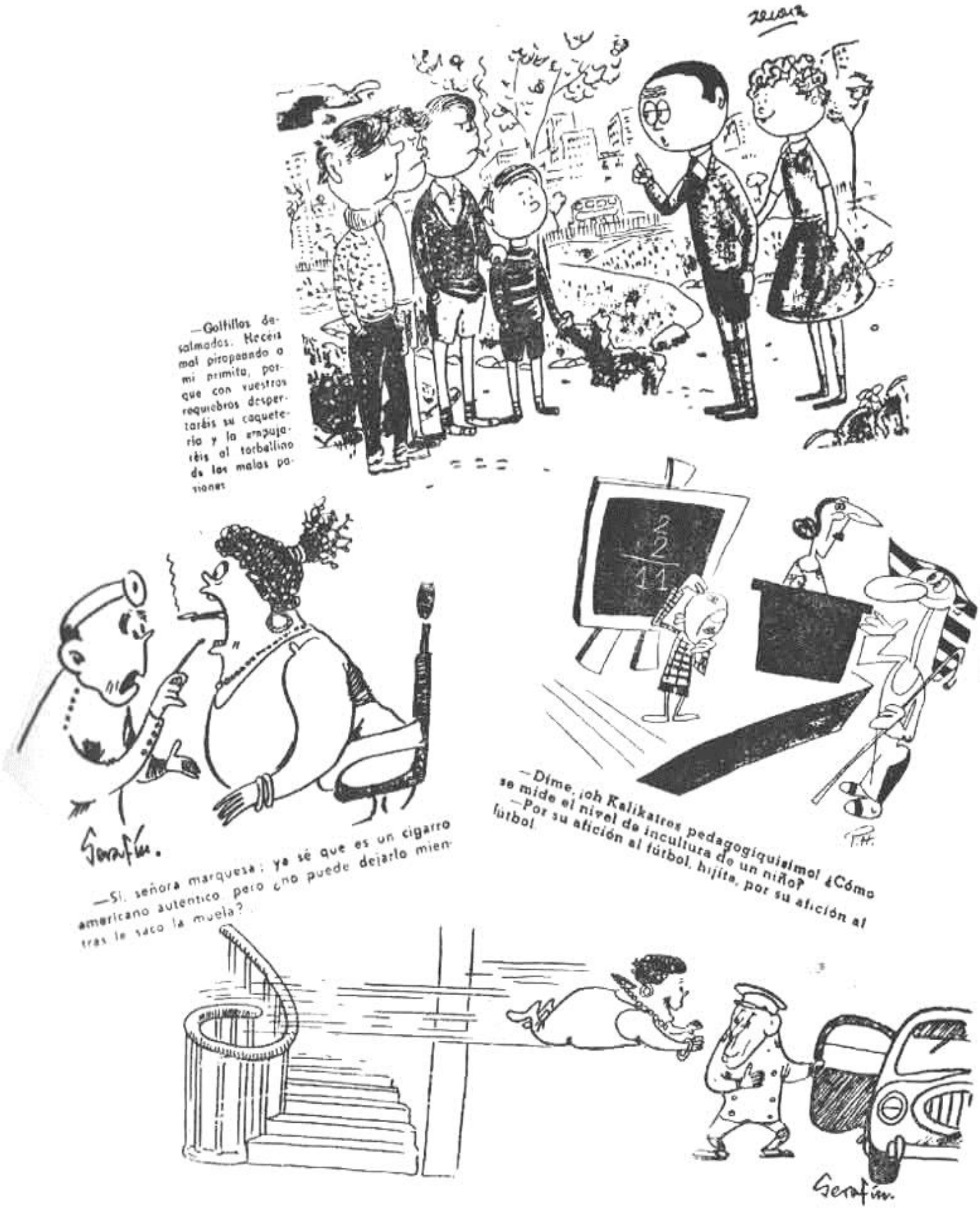
Hemos dicho que uno de los medios que permite una fácil identificación por parte del lector, consiste en vestir siempre con el mismo traje a nuestro protagonista. Conviene que ahora hablemos del nombre, que colabora en esta misión en un porcentaje importantísimo y que sirve además para imponer su popularidad más allá de la misma imagen.

El nombre a elegir debe reunir cuanto menos estas tres cualidades:

1.° Fácil de recordar y pronunciar.
2.° Corto.
3.° De onomatopeya agradable y simpática.

Si además sugiere, por asociación de ideas, algo relacionado con el personaje en cuestión, mucho mejor todavía, pero este último punto no es totalmente necesario, ya que infinidad de nombres que han pasado a ser del dominio popular se saltan esta regla a la torera, pese a lo que suelen decir al respecto los libros que hablan del tema. Tal ocurre, sin ir más lejos, con muñecos tan famosos como los que el lápiz de Segar impuso en su día y que todavía siguen manteniendo el interés del público, superviviendo a su creador, como el marinero Popeye (el «saylor man»), su novia Olivia y su terrible rival Brutus, trilogía en la que uno solo de sus componentes ha sido bautizado con un nombre que tenga relación con su comportamiento o manera de ser.

Repasemos la lista de los más felices personajes de este genio del dibujo humorístico que es Walt Disney y veremos cómo sucede algo parecido. Empezando por el ratoncito Mickey (Miguelito) y su novia Minnie, hasta acabar con el rabioso pato Donald y sus traviesos sobrinos, pasando por Bucéfalo, la vaca Molly y el perro Pluto. No olvidemos de citar la última adquisición que la prensa infantil —y alguna otra que de infantil no tiene absolutamente



Figuras 1388 a 1391. — Personajes famosos que «La Codorniz» ha popularizado a través de sus páginas.

nada— ha tomado del cine, los incompatibles y entrañables amigos Tom y Jerry, así como antes del período que comentamos existieron igualmente otras creaciones que gozaron de extraordinaria popularidad, bajo los nombres sobradamente conocidos de Betty Boop, Kokó y el gato Félix.

Las generaciones actuales han trabado conocimiento con el célebre Pinocchio de Carlo Collodi, a través de la versión de Walt Disney. Pero muchos años antes, en España, el dibujante Bartolozzi daba vida a un muñeco de madera —Pinocho— cuyas aventuras, en lucha sempiterna con su terrible enemigo Chapete, superaban la idea primitiva de Collodi, dando nombre incluso a una revista infantil que en su época fue revolucionaria y que aún hoy día puede ser tomada como modelo.

Relacionar aquellos personajes humorísticos debidos a la pluma de dibujantes que, gracias a sus creaciones, pasaron a ser conocidos en el mundo entero, obligaría a dedicar al tema una extensión de la que no disponemos. Bastará con citar el en su día famoso Adamson, debido a la pluma del sueco Jacobson, y al Pequeño Rey de O'Soglow, para sintetizar el espíritu de dos generaciones distintas.

En España, anteriores a 1936, pueden considerarse como dignos de pasar a la posteridad el en su día popularísimo TBO, de Opisso, que habría de dar nombre genérico a todas las publicaciones infantiles posteriores, y a su compañera de travesuras Bebé, al Patufet de Cornet, a Lolín y Bobito de Demetrio, a Currinche y Don Turulato, que K-Hito impuso, con su gracia inimitable, en aquellos tiempos; el mono Macaco, creación del mismo dibujante, y el perro Trespelos, debido a Miguel Mihura, que antes de ser conocido como autor teatral y cinematográfico gozó de singular prestigio como escritor humorista y dibujante. Y antes de Trespelos, el famoso perro de Xauduró. Tampoco podemos dejar de recordar al popularísimo Jefe de un supuesto Negociado de Incobrables, el famoso Gutiérrez, también de K-Hito, que además de dar nombre a una revista humorística y protagonizar mil diversas situaciones cómicas, pasó a convertirse en un muñeco de trapo y serrín que recorría, como enviado del humor y de la sinceridad, las capitales de la nación, llegando incluso a casarse con una muñeca valenciana, Visenteta Sabater y Taroncher... No es, pues, Divito, el conocidísimo dibujante porteño, el primer autor que ha visto sus creaciones realizadas en juguetería para uso de chicos..., y de grandes.

Hoy día, la actualidad ha sumido en el olvido a la mayoría de estos nombres, y en su lugar, las últimas generaciones barajan las figuras de Carpanta, de Apolino Tarúguez, de Loony, de Amapolo Nevera y de la familia Cebolleta, y son otros dibujantes —Escobar, Conti, Figueras, Cifré, Vázquez— los que imponen su firma en el mercado.

Fíjese bien el alumno cómo hemos aludido tan sólo a personajes bien definidos, con vida propia y suficiente impulso creador para

protagonizar centenares de aventuras distintas. No debe extrañar, por lo tanto, que no se incluyan en la relación tipos de carácter genérico, aun cuando hayan logrado la popularidad de las chicas de Picó, los soldados de Gila, las marquesas de Serafín, los aldeanos rústicos de Herreros o las señoritas de Mingote.

En algún artículo relacionado con el tema hemos leído la peregrina idea de que una manera de conseguir una eficaz y rápida difusión, así como la seguridad de que el personaje será acogido con simpatía por la mayor parte de los lectores consiste en bautizarle con un nombre cuya popularidad sea manifiestamente anterior a la creación del dibujante, citando como ejemplos los apellidos Pérez, López y Rodríguez. Dudamos mucho del éxito de un recurso tan escasamente original como vulgar, cuya aplicación en el ejercicio del dibujo humorístico supone, cuanto menos, que no se goza precisamente de una imaginación muy despierta.

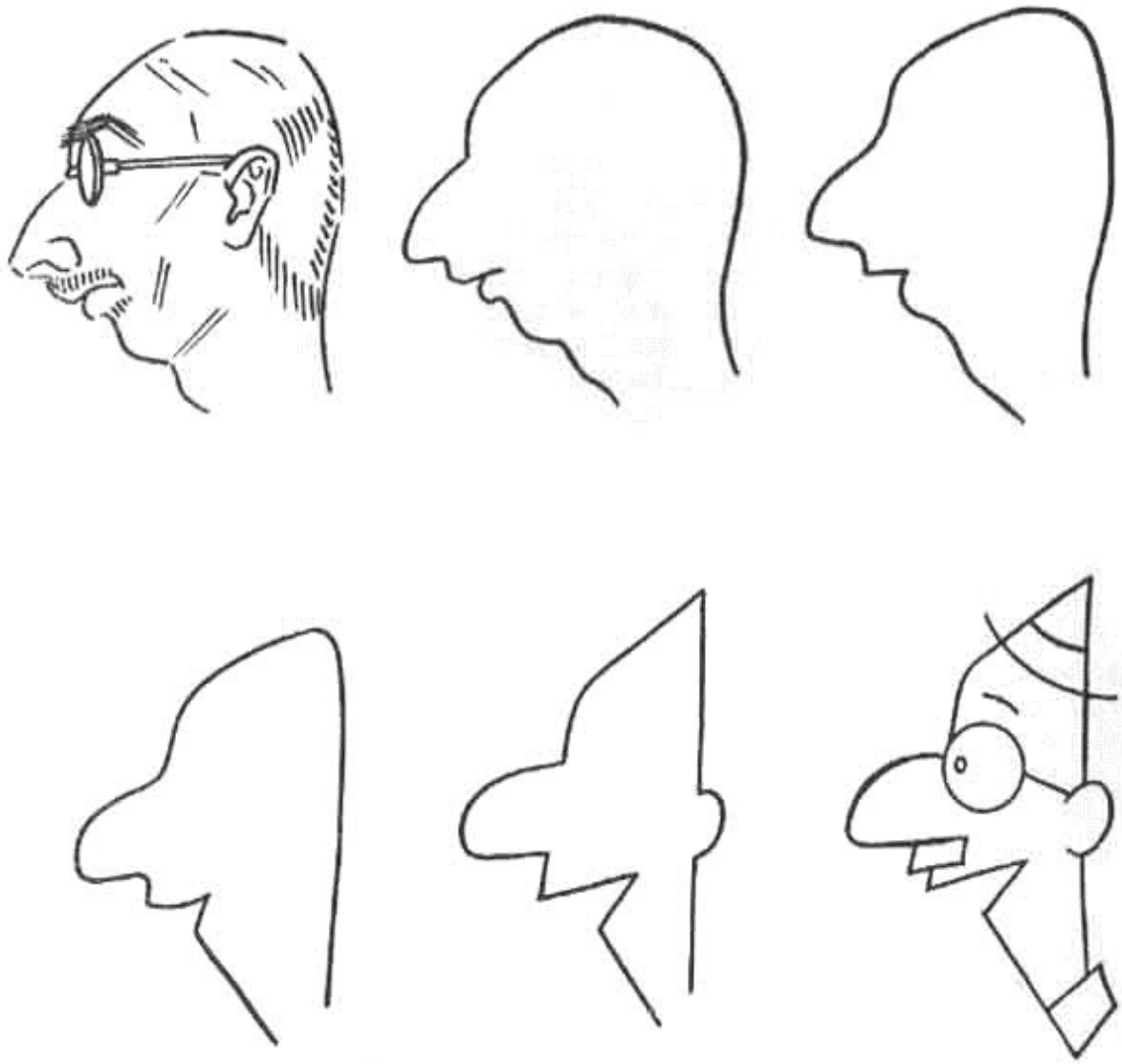
Es posible que a nuestros abuelos les pareciera bien la ingenuidad del artificio que estamos comentando. En aquella época los chistes eran mucho más elementales y la sonrisa del lector afloraba con mayor facilidad a los labios. Llamar Homobono o Tiburcia a un personaje cómico se considera como una gracia sublime cuya ocurrencia celebraban los lectores a carcajadas.

Pero hay que tener en cuenta la evolución que la mentalidad del público ha experimentado en estos últimos años, y sobre todo el influjo que en el concepto del humor han ido ejerciendo sucesivamente «Gutiérrez», «La Ametralladora», «La Codorniz» y «Don José», para saber que el mejor camino para darse a conocer no es precisamente el que señalan los rebosados moldes tradicionales del llamado humor clásico. Mal comienzo para un dibujante cuyo ingenio se quiebre en la búsqueda del nombre de sus creaciones, y no se le ocurra otra gracia que la de llamarles Pérez, López, Homobono o Tiburcia, en un momento en que resulta mucho más fácil, más natural y más gracioso, denominarles sencillamente Purita y Pepe.

PROCESO DE CREACION DE UN PERSONAJE

Teniendo presente cuanto hemos dicho, vamos a resumir el proceso a seguir para la creación de un personaje cuyo planteamiento ya conocemos inicialmente.

IDEA. — Nuestro protagonista responderá al lema de «haz bien y no mires a quién». Intervendrá siempre con tan escasa oportunidad en las situaciones creadas, que los resultados resultarán un poco menos que catastróficos. Su intención será excelente, pero un fatalismo inexorable le empujará en todo momento a «meter la pata».



Figuras 1393 a 1398. — Proceso de estilización de una cabeza en caricatura.

TIPO. — Mediana edad, bajo, dotado de las mejores intenciones del mundo, un poco atolondrado, ingenuo y capaz de atraer sobre su cabeza las mayores calamidades. Lo que en el argot popular se denomina «un cenizo».

NOMBRE. — Le daremos el de Pirulo. Fácil de recordar y de pronunciar y de fonética parecida a la de piruli. Este nombre nos ha sido sugerido por la forma que en la cabeza y el sombrero del personaje hemos advertido en los primeros tanteos.

REPRESENTACION GRAFICA. — Y ahora habrá que realizar la parte más importante del problema, buscando la presencia física que, reuniendo todos los caracteres supuestos en un principio, resulte agradable y simpática.

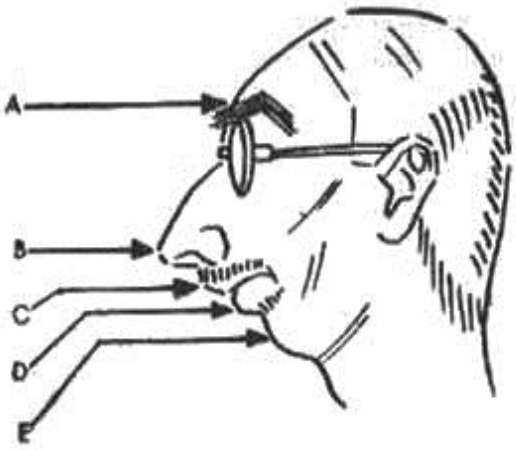
El procedimiento que vamos a relatar, como fácilmente se comprende, no es el que usan los profesionales del lápiz, los cuales, en virtud de la práctica que poseen y de la intuición

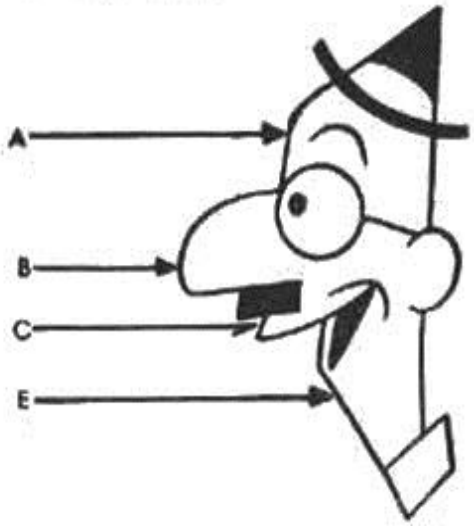
adquirida durante el ejercicio de la profesión, pueden simplificar las operaciones que se citan como preparatorias reduciéndolas a una simple labor de tanteo.

La insistencia que nosotros ponemos en analizar hasta su más mínimo detalle, descomponiendo el proceso de la construcción de un dibujo en tan gran número de fases que, a primera vista, pudiera parecer no tiene más objeto que convertir en obra ciclópea lo que debiera ser una sencilla concreción gráfica, debe tomarse en sentido puramente educativo. Sabemos de antemano que, tan pronto como haya adquirido habilidad expresiva y la mano posea la suficiente soltura interpretativa, el alumno prescindirá de tantas y engorrosas operaciones para proceder a realizar de un modo directo e instintivo sus monigotes, que es en realidad lo que debiera ocurrir desde un principio.

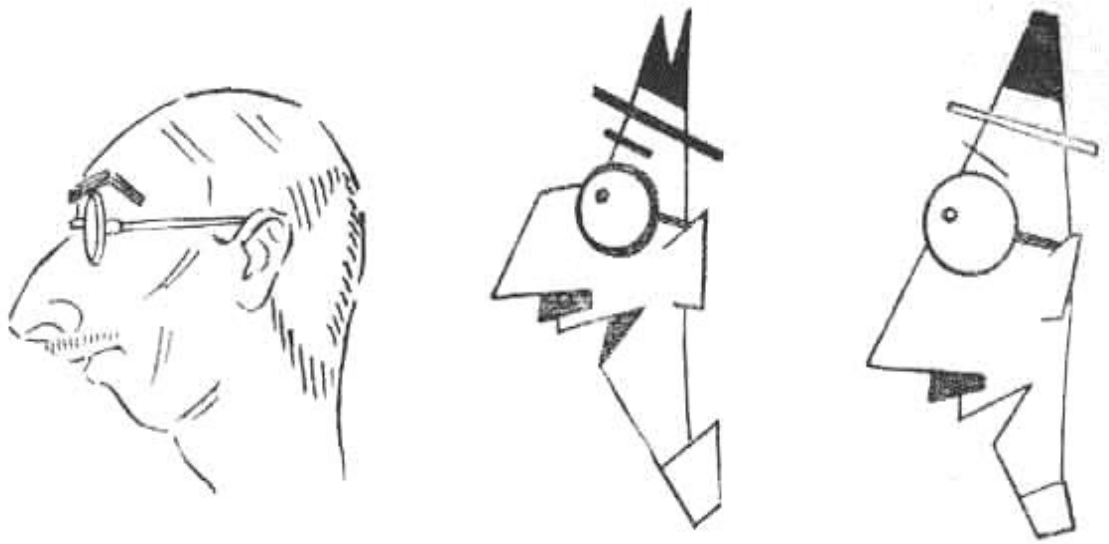
Pero hay que partir del supuesto de que no sabe dibujar, mejor dicho, que carece de la capacidad necesaria para lanzarse a crear por su cuenta, y lo que es peor todavía, que en muchos casos no sabe cómo debe actuar para alcanzar su objetivo. Desde el punto de vista de la rapidez de la enseñanza, sería mucho más fácil para todos recomendar la copia pura y simple de cuantos dibujos humorísticos cayeran en poder del alumno. Podríamos decir que lo más importante para formarse dentro de la especialidad es la práctica, y que no existe método mejor para aprender que dedicar un par de horas al día en ejercitarse, y que por lo tanto el tiempo perdido en análisis constructivos dificultará —o por lo menos retrasará— el aprendizaje.

Desde luego, para el alumno sería más sencillo y para nosotros

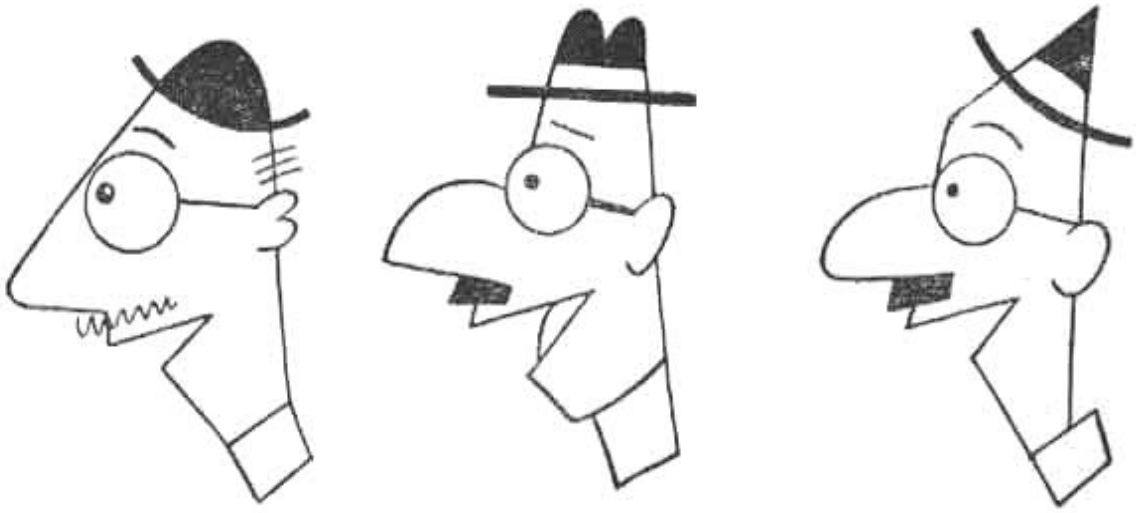




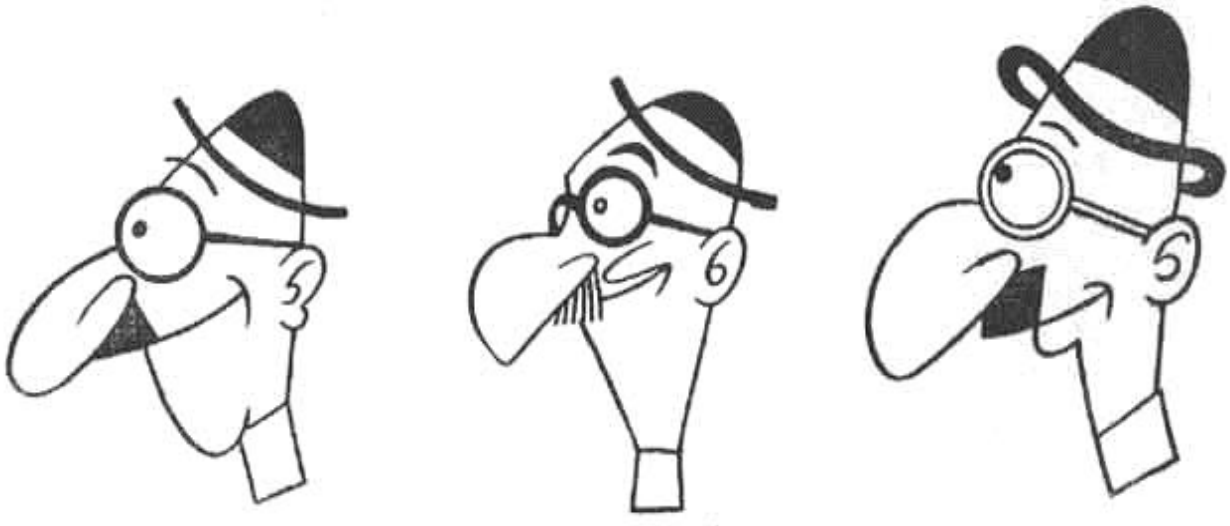
Figuras 1399 y 1400. - Examen fisionómico de una cabeza.
A. — Frente pequeña, en ángulo, presentación de cabeza en punta, escasa inteligencia.
B. — Nariz grande, convexa, sinceridad.
C. — Labio superior adelantado, bondad.
D. — Labio inferior poco desarrollado, retraimiento.
E. — Falta de barbilla, inconstancia, falta de oportunidad, optimismo.



Estilo quebrado

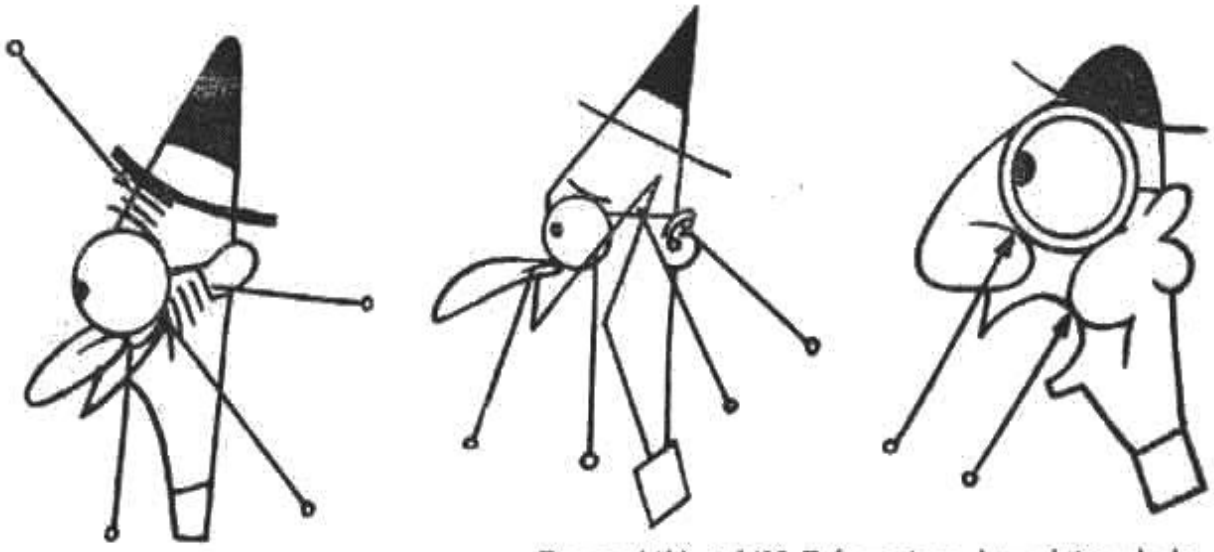


Estilo mixto



Estilo ondulado

Figuras 1401 a 1403.-Estilo quebrado.
» 1404 a 1406.- » mixto.
» 1407 a 1409.- » ondulado.



Figuras 1410 a 1412.-Deformaciones humorísticas de la anterior cabeza, que pueden ser consideradas como poco felices. Las flechas señalan los principales fallos, debidos la mayoría de las veces a la falta de conjugación de la línea esquemática, originando empastes e inarmonía.

más cómodo prescindir de todo empirismo y dedicar todos los esfuerzos a la copia. Pero utilizando tal método se conseguirán siempre resultados mediocres. El alumno aprendería a copiar, no a dibujar. En el mejor de los casos llegaría a dominar el tipo de dibujo de Fulano o de Mengano, pero nada más. Y lo que nosotros pretendemos y creemos debe aspirar a conseguir el que se haya matriculado en el curso, es que se adquiera una personalidad.

Y ésta se forma... con la práctica. Hay que dedicar un par de horas al día como mínimo a dibujar, pero sin subterfugios. La trampa en este caso a quien perjudica exclusivamente es a quien la utiliza.

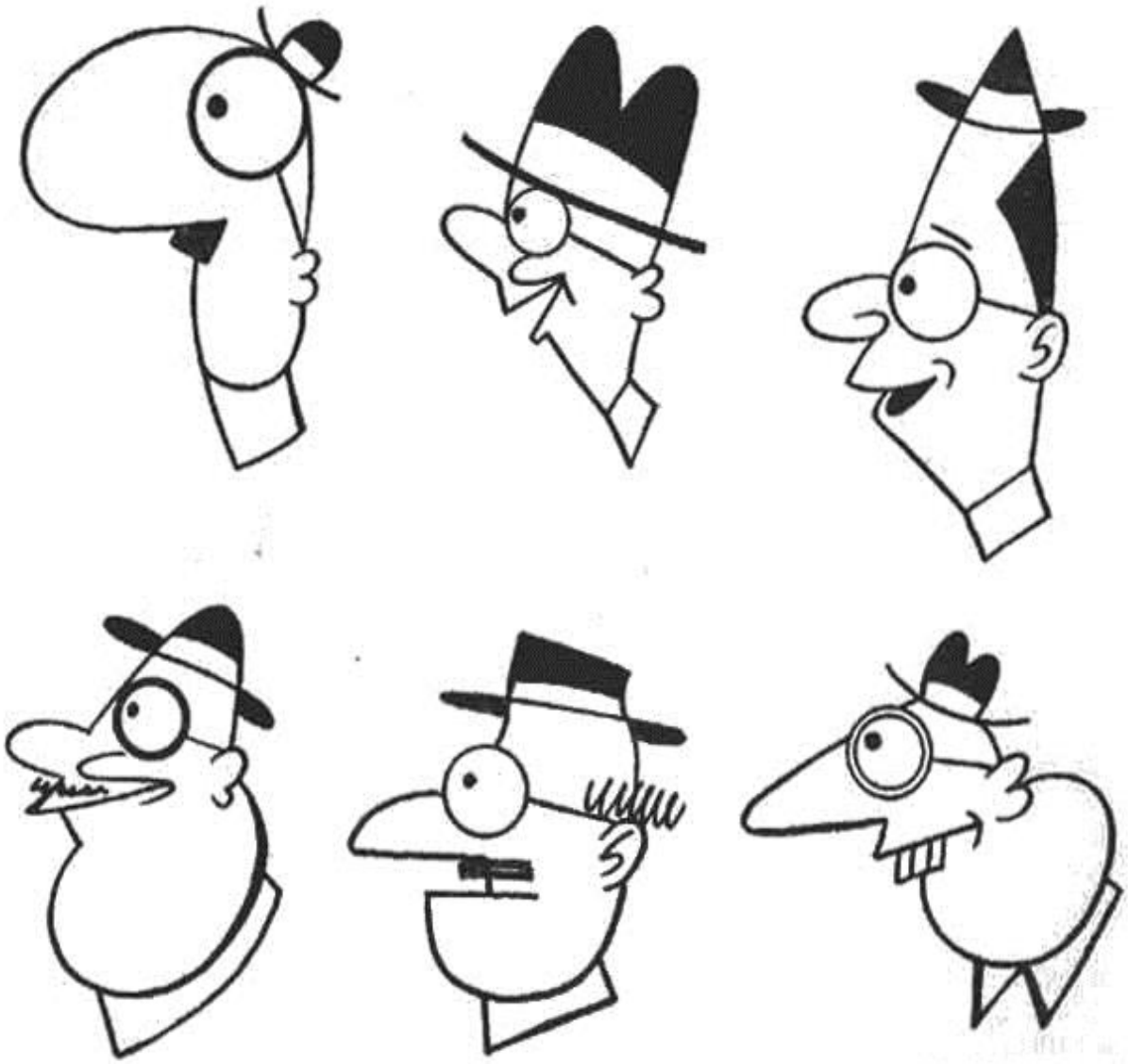
Si el alumno es capaz de inventarse personajes y trazarlos directamente sobre el papel, prescindiendo de labores previas, puede considerar como superflua la marcha de operaciones que vamos a relatar. En este caso improbable, la lección termina en este punto para él. Pero hay que pensar en el problema que para la mayoría puede suponer llegar precisamente al final, es decir, a la realización gráfica.

La idea existe, perfectamente madura. Sólo falta convertirla en un muñeco, por medio de lápiz o de pluma.

—«¡Inténtalo!» —podríamos decir, al llegar aquí.

—«¿Cómo hay que hacer?» —sería la respuesta probable de la mayoría, un poco asustados por la aventura que se les presentaba.

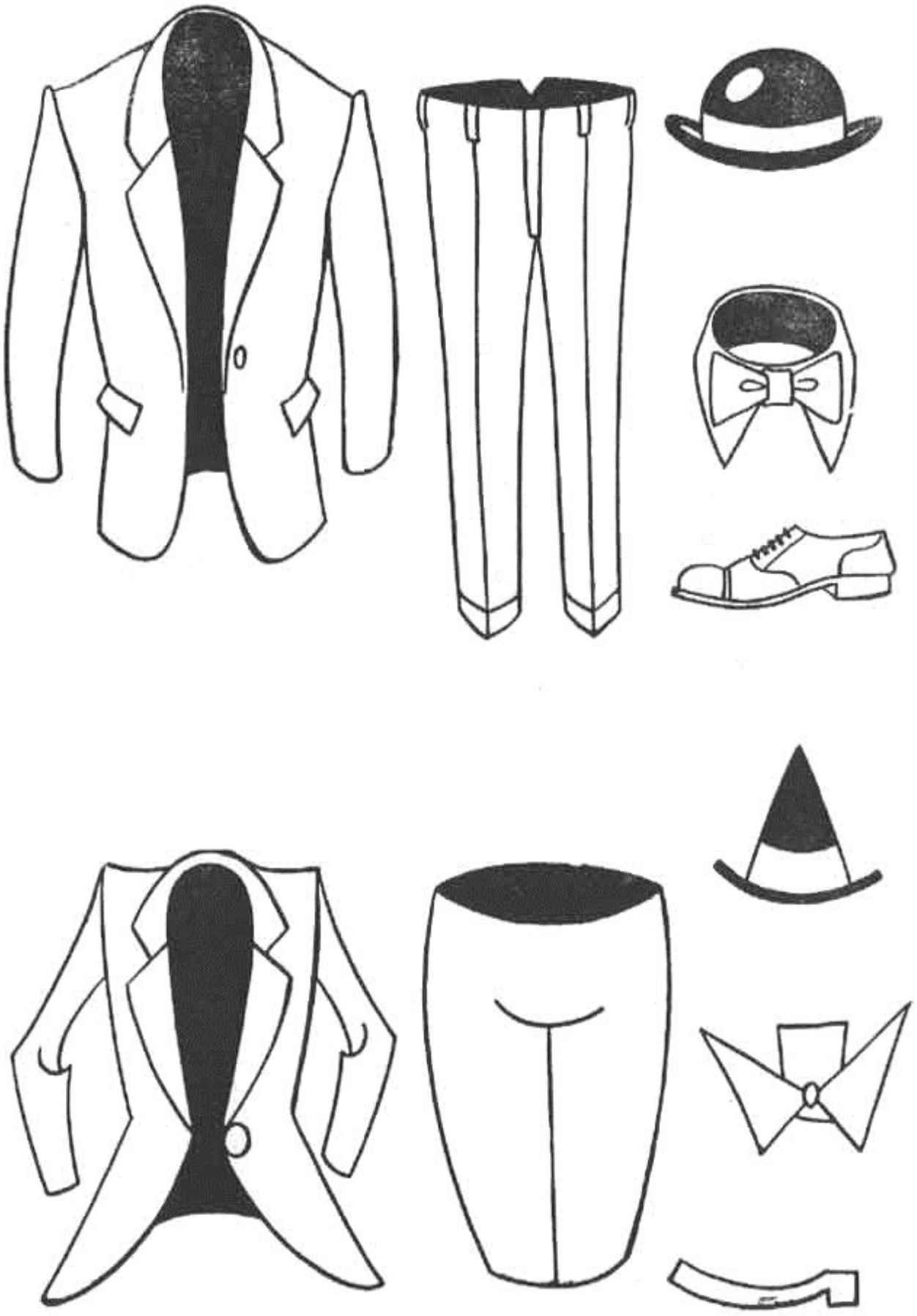
La contestación a tal interrogante queda suficientemente detallada con las figuras que se insertan en el presente envío, a partir del número 1393.



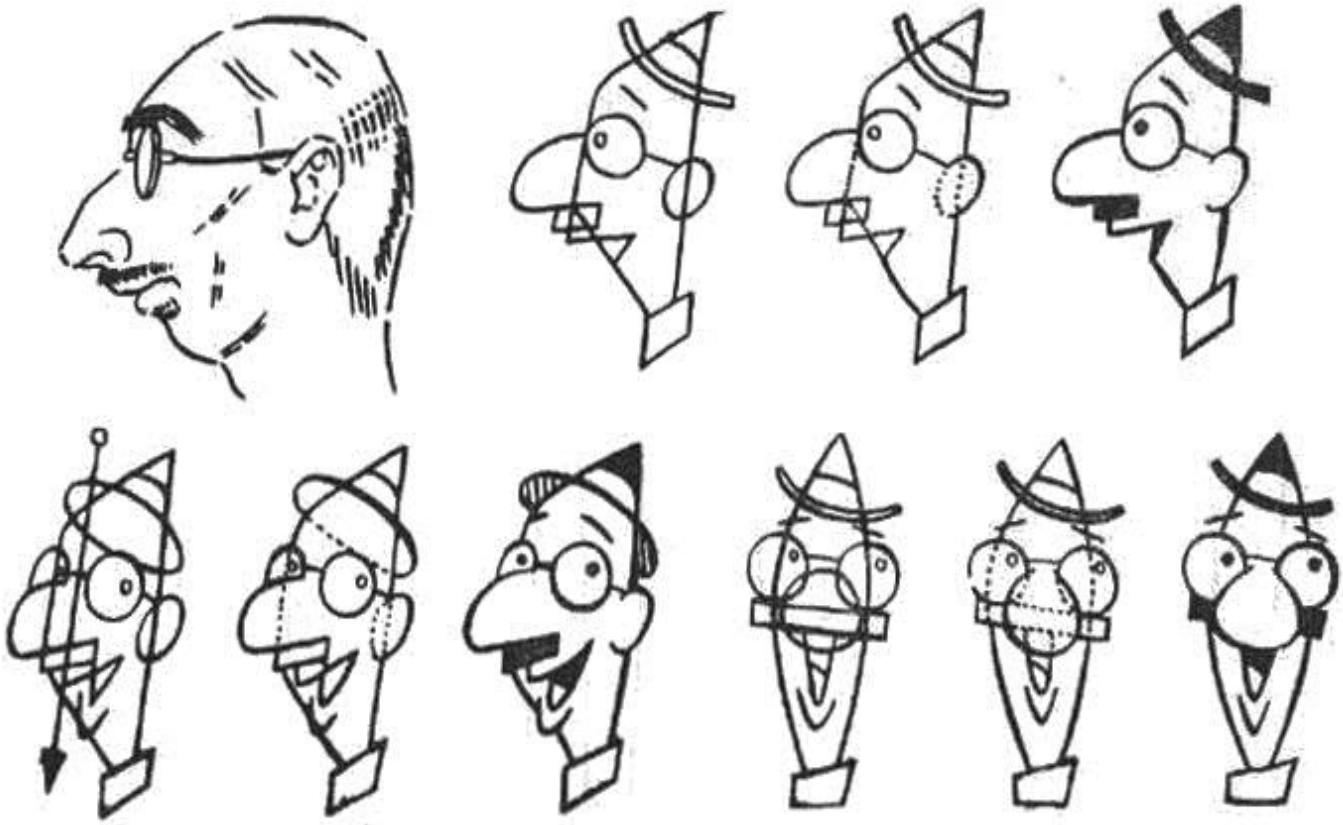
Figuras 1413 a 1418. - Estilizaciones que partiendo del mismo modelo intentan representar distintos caracteres de personajes. Empezando por la izquierda, parte superior, el dibujante supone las siguientes «maneras de ser» de su creación, espiritualidad, mediocridad, tipo mental, tipo nutrición, materialismo-avaricia, y por último, anormalidad congénita.

ESTILIZACION HUMORISTICA DEL PERSONAJE IMAGINADO

La idea original de cualquier personaje, debe suponer la caricatura de una imagen que responda, interiormente, a las características determinantes del mismo. Partiendo de tal realidad, en la figura 1393 representamos un apunte esquemático que sintetiza, según el punto de vista de nuestro profesor señor Doménech, a un individuo que reúne las cualidades anteriormente citadas. A continuación —figura 1394 a 1398— se especifica, por medio de cinco dibujos correlativos, el proceso de la estilización de la línea, en busca de la caricatura del personaje.



Figuras 1419 a 1428. — Simplificación humorística del vestuario de nuestro personaje.



Figuras 1429 a 1438. - Construcción de la misma cabeza en posición perfil, medio perfil y de frente. Obsérvese el planteamiento y posterior desarrollo de cada uno de los movimientos presentados como base inicial.

Como ya sabemos, la caricatura no es otra cosa que la deformación de la imagen por medio de la simplificación de la línea expresiva, como de la exageración de aquellos rasgos acusados que le confieren especial personalidad. Esta adulteración viene informada por el punto de vista del dibujante, y siendo su criterio personal e intransferible, difícilmente se podrán dictar normas al respecto, intentando unificar las iniciativas regulándolas por medio de reglas fijas. El dibujo no es una ciencia exacta, y el dibujo humorístico muchísimo menos.

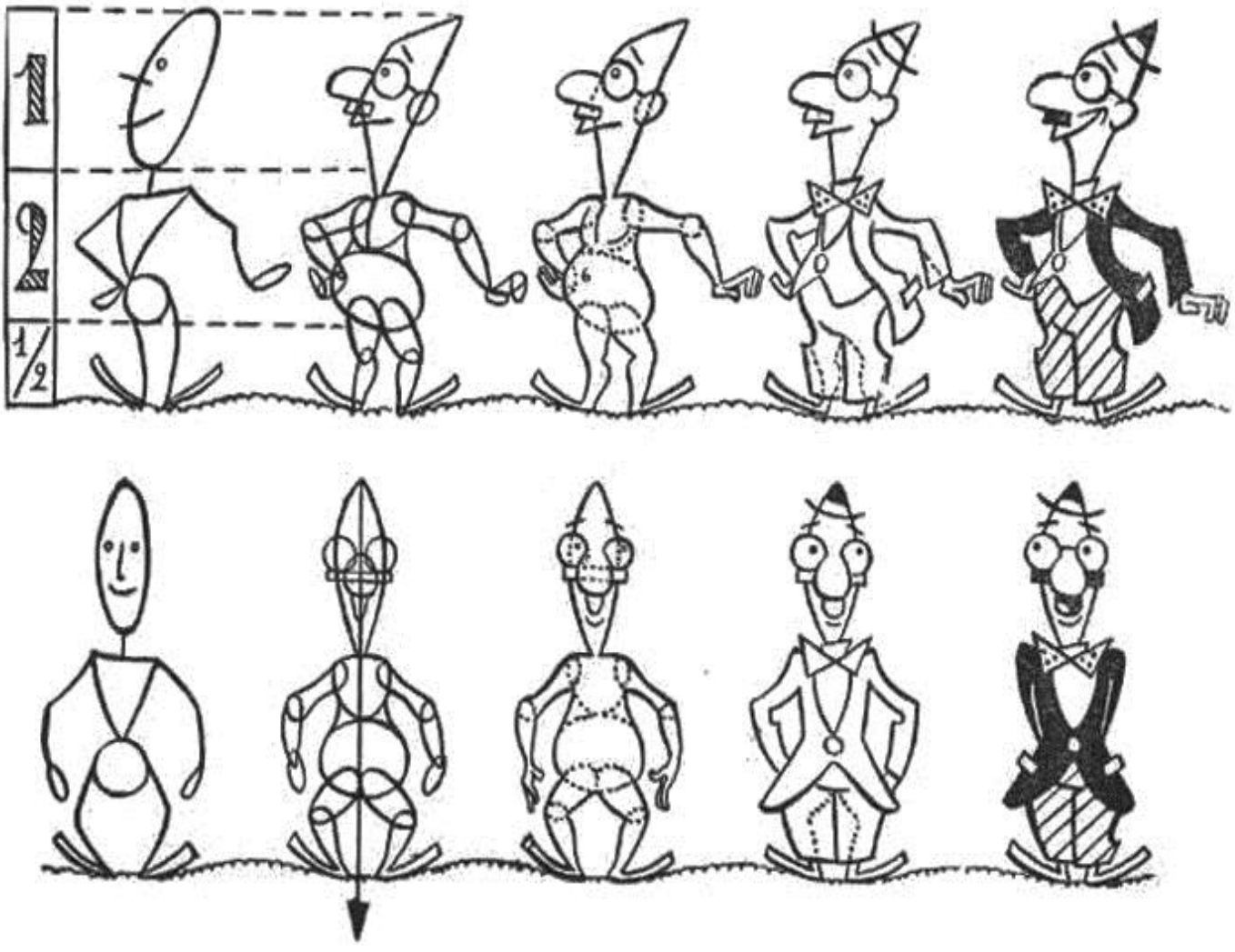
Véase en las figuras 1401 a 1409, cómo el mismo dibujante, sin apartarse de la idea primitiva, ha trazado hasta ocho cabezas distintas, conjugando los diversos estilos que ya hemos tenido ocasión de estudiar. Y apurando el experimento, en las figuras 1413 a 1418 introduce variaciones fundamentales en alguno de los rasgos esenciales de nuestro personaje, consiguiendo alterar la psicología temperamental del mismo. Partiendo de un solo modelo inicial, el único que hasta ahora hemos venido utilizando, se ha intentado cambiar el carácter del amigo Pirulo convirtiéndolo en un tipo que responda a conceptos tan dispares como pueden ser espiritualidad (fig. 1413), vulgaridad de hombre medio con preocupaciones medias y aspiraciones igualmente medias pero feliz y contento (fig. 1414), intelí-

gencia, sin espíritu práctico y, por consiguiente, con un nivel de vida muy por debajo de sus posibilidades (fig. 1415), materialismo, sensualidad, culto a los placeres de la mesa (fig. 1416), avaricia, sordidez, ahorro desmesurado, cicatería (fig. 1417), y, por último, disparidad de las funciones vitales, inarmonía, disociación mental (fig. 1418).

Vamos a suponer que después de tantear sobre el papel varias cabezas que respondan a la idea concebida originalmente, se haya elegido la que aparece con el número de figura 1406. Inmediatamente se procederá a su realización en las tres posturas básicas, perfil, tres cuartos y frontal (figs. 1429 a 1438) para ver si la estilización ha sido acertada y permite toda clase de movimientos a la cabeza.

En este caso, los resultados pueden ser considerados como altamente satisfactorios. Pero imaginemos por un momento que la estilización escogida sea la que presenta la figura 1413. Las dificultades empezarán a surgir en el momento en que pretendamos variar la posición de dicha cabeza. Y es muy importante conseguir un libre juego de movimientos, si quiere evitarse la desagradable y

Figuras 1439 a 1448. — Marcha general del diseño de nuestro personaje en las dos posiciones fundamentales, de frente y de perfil.



Jubilo

Satisfaccion

Alegria

Risa

Tristeza

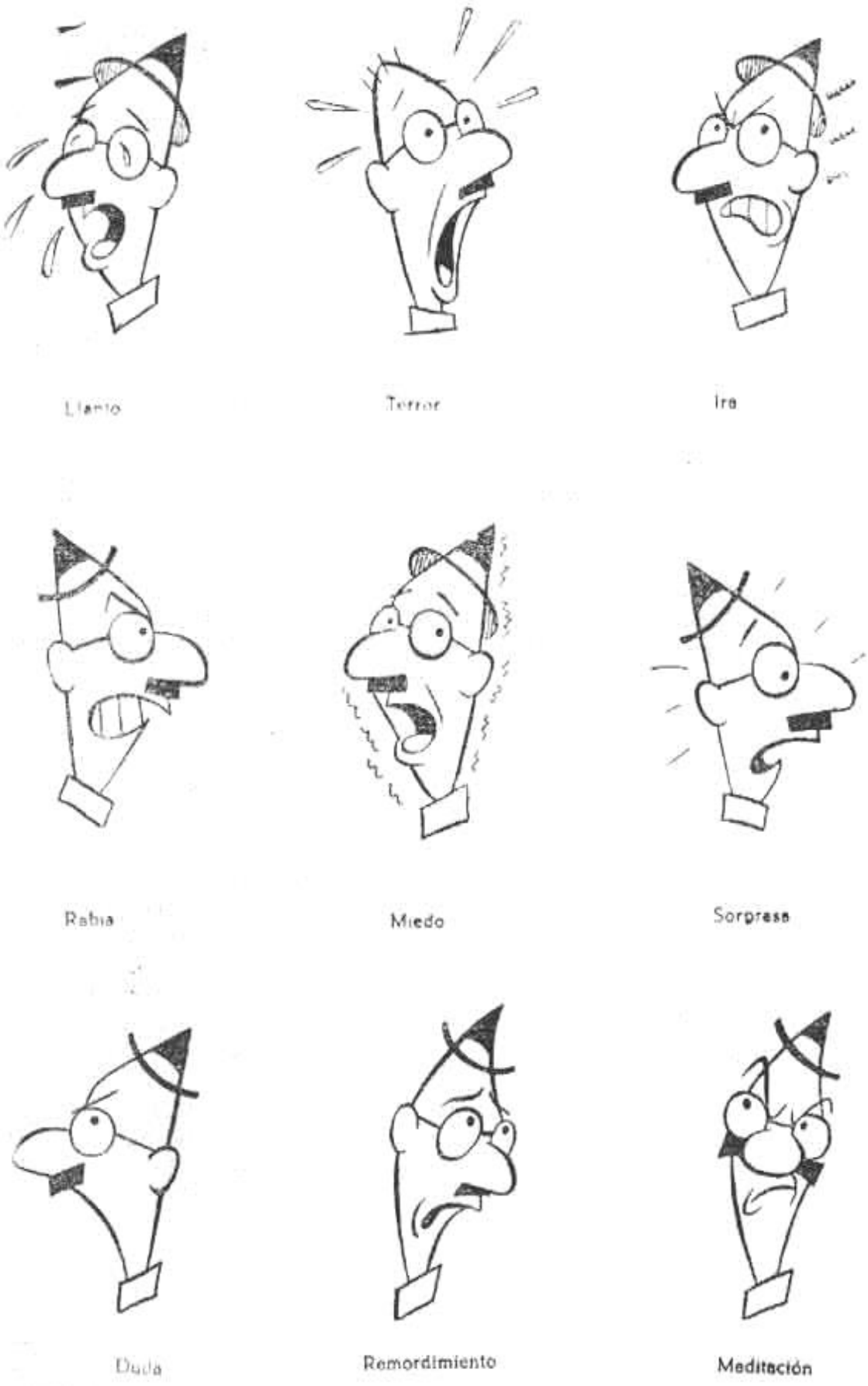
Recelo

Pena

Fatiga

Dolor

Figuras 1449 a 1457. — Expresiones de júbilo, satisfacción, alegría, risa, tristeza, recelo, pena, fatiga y dolor.



Figuras 1458 a 1466. — Expresiones de llanto, terror, ira, rabia, miedo, sorpresa, duda, remordimiento y meditación.

monótona sensación de falta de fluidez que llevan aquellos dibujos en los que el personaje central aparece siempre en la misma postura.

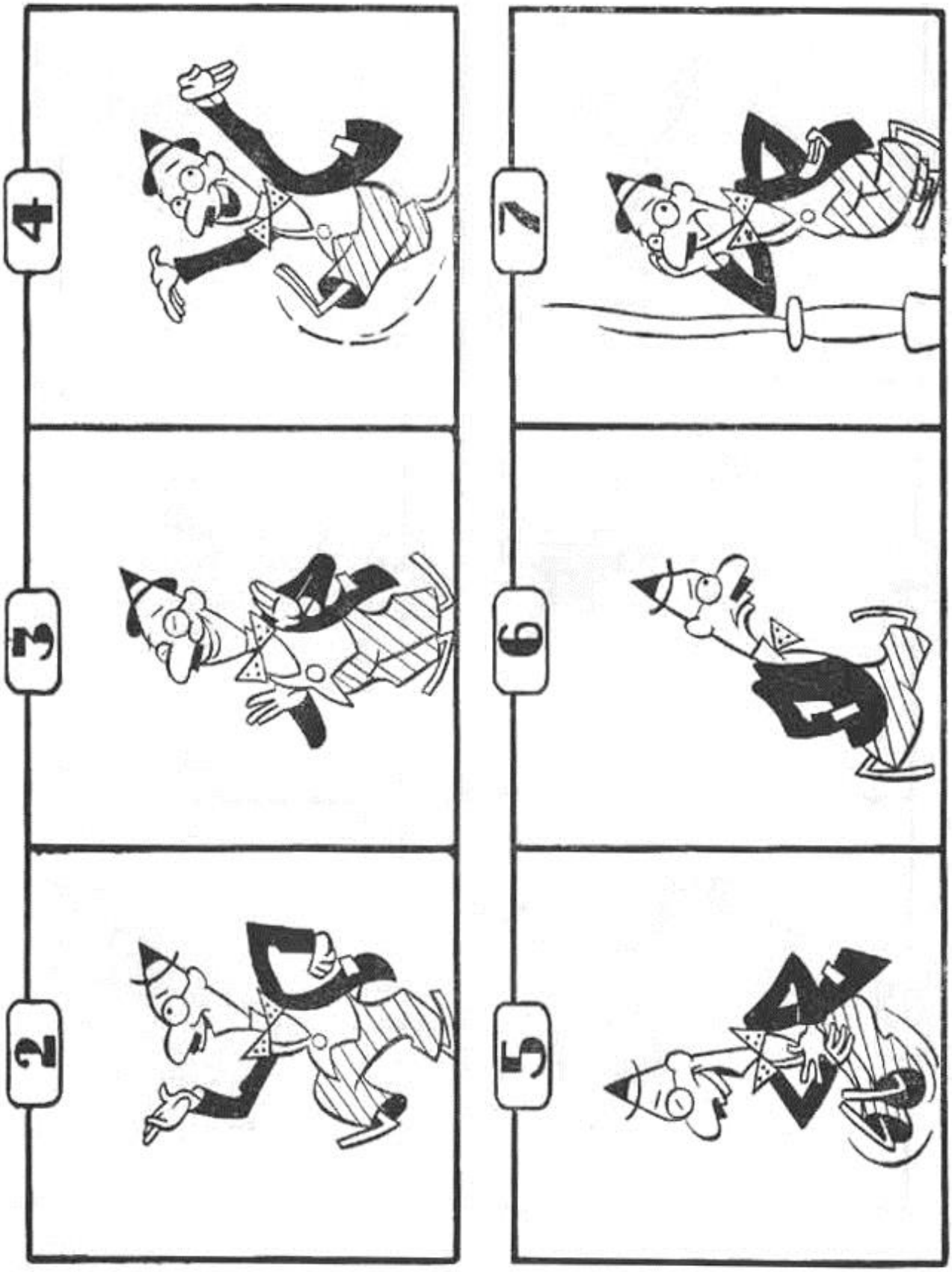
Una vez conseguida la cabeza ideal que deberá llevar sobre los hombros el amigo Pirulo, se procederá a realizar un par de estudios de tanteo presentándolo de cuerpo entero (figs. 1439 a 1448). Observe el alumno el vestuario elegido para representar con la mayor propiedad posible el tipo deseado; consisten en sombrero hongo, americana cheviot, cuello pajarita y corbata de lazo, que habrá de constituir en el futuro la indumentaria uniforme que vista nuestro personaje.

Finalmente, las figuras 1449 a 1466 ofrecen dieciocho estudios de expresión, correspondientes a los siguientes estados de ánimo: júbilo, satisfacción, alegría, risa, tristeza, recelo, pena, fatiga, dolor, llanto, terror, ira, rabia, miedo, sorpresa, duda, remordimiento y meditación.

Las actitudes que corresponden a estas cabezas se hallan representadas en las figuras 1467 a 1484, señaladas con el número de orden que aparece en el borde superior del recuadro de cada una de dichas variantes. El hecho de haber comenzado con el 2 tiene su explicación si suponemos que el punto de partida, que indudablemente será el número 1, puede buscarse en el personaje ya terminado que representamos como figura 1448.

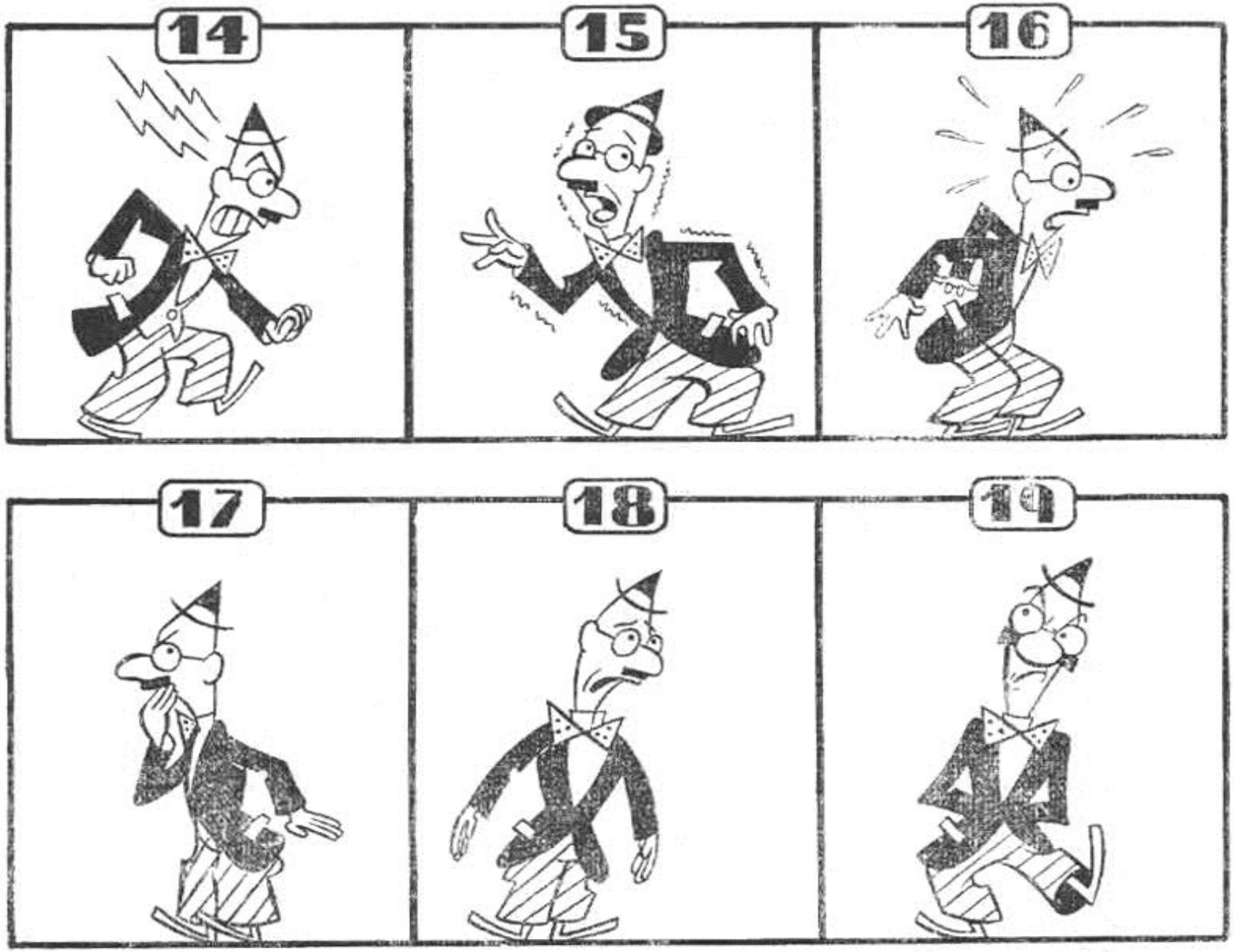
No creemos necesario tener que comentar los ejemplos que hemos presentado para cada caso, ya que el dibujo tiene suficiente fuerza expresiva para no requerir el auxilio de una explicación posterior. Observamos cómo se ha procurado que tanto el movimiento de brazos y piernas, como la situación del cuerpo, guarde una estrecha relación con el gesto fisonómico, completando con un grafismo impresionante la labor encomendada a la cara, de dar vida a cada escena. Hay que hacer la salvedad, al llegar a este punto, de que no son éstas las únicas soluciones posibles, ya que los recursos que el dibujante puede utilizar para expresar cualquier estado de ánimo son muchos, siendo muchas igualmente las interpretaciones que pueden darse a una misma actitud, dependiendo el resultado final del punto de vista que posea el proyectista en el momento de disponerse a crear una ilustración de este tipo.

Con lo dicho se recuerda al alumno que no debe copiar, sino inventar. No son estas que presentamos las mejores estilizaciones que pueden conseguirse de un gesto, de una actitud, de un movimiento, de una postura, de un estado de ánimo, sino la visión particular que un conocido dibujante ha dado a manera de ejemplos, de los casos presentados como modelo. Tratándose de excelentes realizaciones de gran fuerza expresiva y línea que equidista por igual tanto del concepto clásico del dibujo humorístico como de las abstracciones que comienzan a cobrar carta de naturaleza a fuerza de luchar contra los intereses creados, lo que les sitúa en un justo punto medio, creemos que el alumno pueda formarse una idea bas-



Figuras 1467 a 1472. — Expresiones completas correspondientes a los estados de ánimo, de júbilo, satisfacción, alegría, risa, tristeza y recelo.

10
9
8
13
12
11



Figuras 1473 a 1484. — Expresiones de cuerpo entero correspondientes a los estados de pena, fatiga, dolor, llanto, terror, ira, rabia, miedo, sorpresa, duda, remordimiento y meditación.

tante concreta de las posibilidades que le ofrece el hábil manejo de la mímica y del movimiento del cuerpo, así como de la manera de conducirse en cualquier caso.

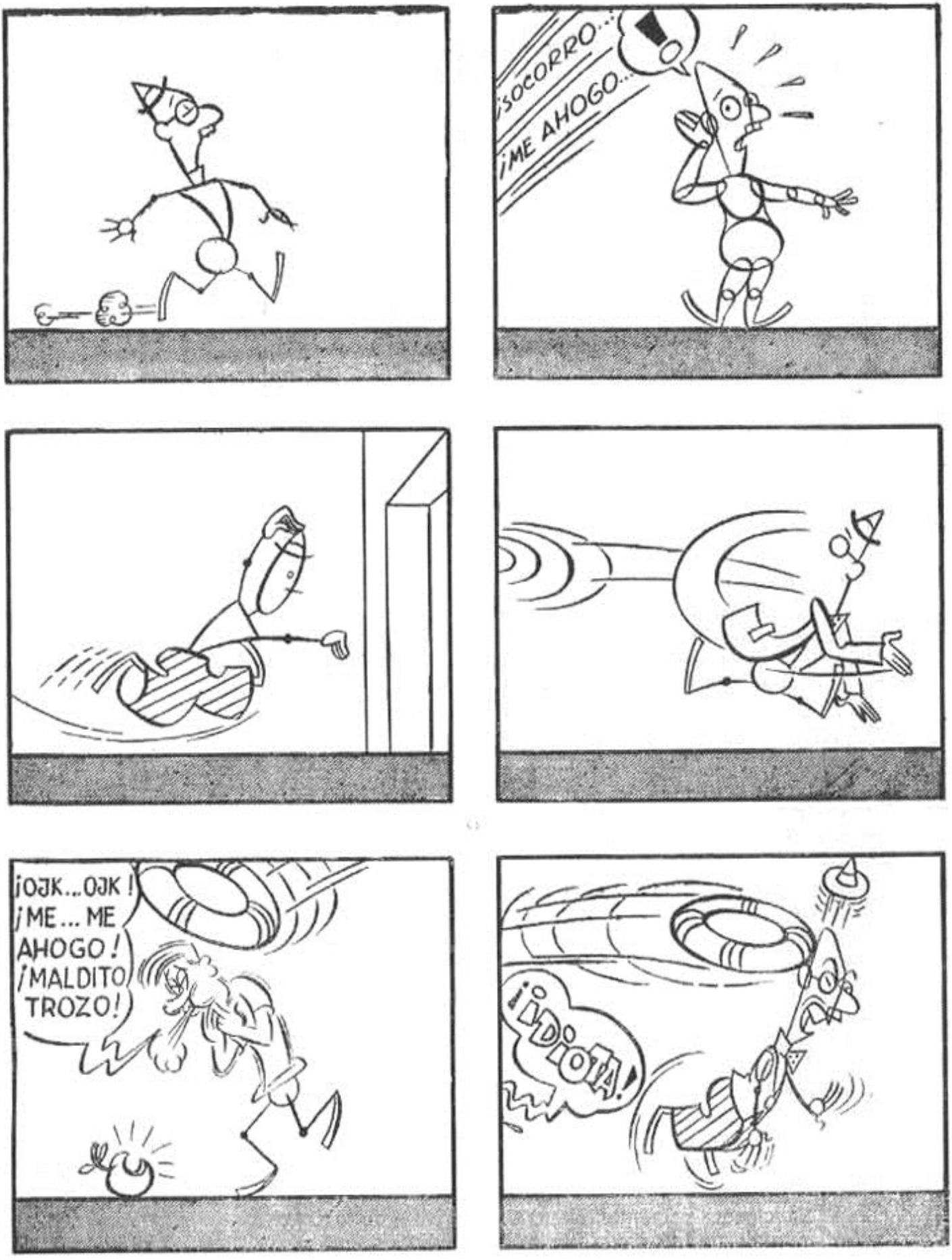
EL PERSONAJE PROTAGONISTA DE UN CHISTE O UNA HISTORIETA

La creación de historietas es un tema que será estudiado más adelante, tanto en lo que se refiere a su planteamiento y creación del argumento como a su realización gráfica, es decir, el boceto de tanteo previo y el dibujo definitivo. La inclusión de estas nociones en la presente lección tienen un cierto valor de apéndice y sirven para que, siquiera sea de un modo elemental, el alumno comience a familiarizarse con lo que puede denominarse «ejercicio natural de un personaje». En efecto, un muñeco creado con afán de conseguir cierta popularidad puede ser protagonista solamente de chistes, es decir, de escenas individuales, cuya aparición en la prensa o semanario encargado de publicarlas tendrá que ser muy frecuente si se pretende llegar a cubrir tal objeto. Tal es el caso, sin ir más lejos, del repelente niño Vicente, del sentencioso Kalikatres y de la paradójica Marquesa, por citar tres ejemplos actuales de tipo que, a través del semanario «La Codorniz», se han hecho populares (figuras 1390-1391-1392).

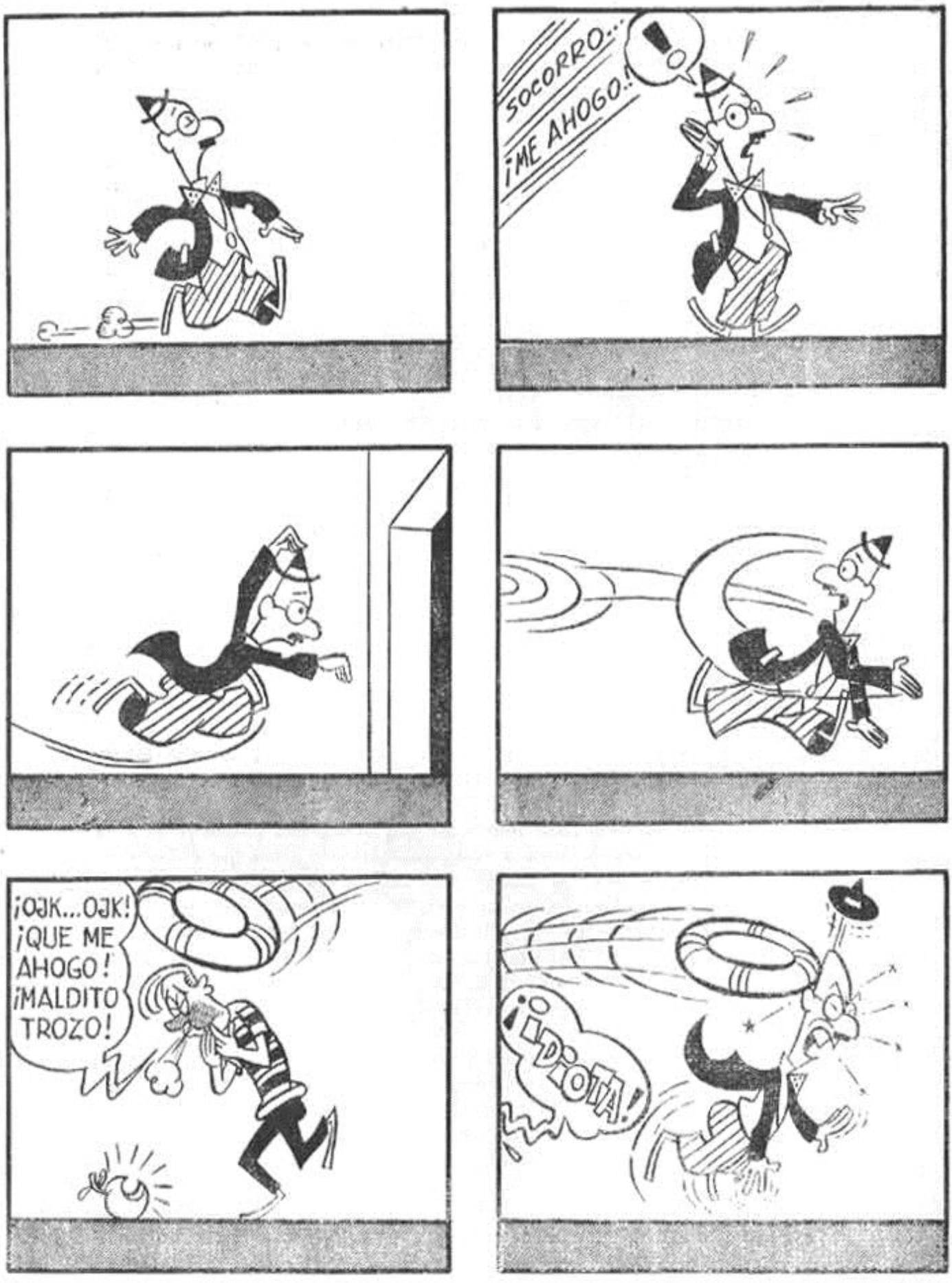
En la historieta ocurre que, debido al desarrollo del argumento, tiene que repetirse el mismo personaje varias veces en una misma página, lo cual equivale a una oportunidad de recorrer el anterior camino mucho más aceleradamente. Por eso ocurre que las historietas infantiles en las que aparecen muchos cuadros, se hacen más famosas, por lo general, que las de número reducido de dibujos, llegándose a la popularidad en virtud no de la gracia ni de la simpatía del personaje, sino de su extensión editorial.

Salvo raras excepciones, la historieta —por lo menos tal como se considera en nuestro país— suele dirigirse a lectores de pocos años, o en su defecto de escasa formación cultural. Lor argumentos, por lo tanto, acostumbran a pecar de ingenuidad y en todo buscan la gracia en el movimiento y en la expresión de los personajes. Por este motivo, el dibujante de historietas deberá cuidar celosamente la adquisición de este conocimiento, manejando a su favor todos los recursos que le permita su profesionalismo.

Por el contrario, el chiste tiene por lo general la pretensión de calar más hondo, buscando lectores más formados y de superior mentalidad. El dibujo tiene una muy relativa importancia, ya que su verdadera fuerza reside en la situación, en el contraste, en la salida, en la paradoja, incluso en el pie. Por este motivo, las mayores audacias expresivas tienen mejor campo de expansión en el chiste que en la historieta, y los dibujantes dedicados a la primera especialidad suelen siempre aparecer más revolucionarios, más modernos, más impuestos en las corrientes artísticas en boga (Tono, Ba-



Figuras 1485 a 1490. - Planteamiento de una historia en seis cuadros.



Figuras 1491 a 1496. — Resolución de la misma.

sidad, la avaricia, etc., pero por regla general puede aceptarse el principio de que la primera cualidad que debe exigirse a nuestros muñecos es la simpatía.

Un personaje simpático significa que deberá conducirse en todo momento con naturalidad y realismo, un realismo amable, risueño, optimista. Hay que mirar la vida de frente y tamizar sus incidencias con un sano humorismo que convierta en agradable cualquier situación.

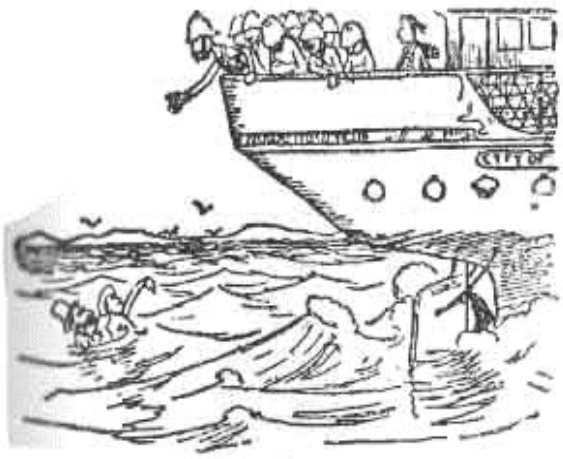
Sus reacciones, por otro lado, deberán ser humanas. La deformación de la caricatura consistirá en exagerar la expresión, haciendo teatral la escena. Hemos hablado ya en múltiples ocasiones que el dibujo debe hablar por sí mismo, lo cual significa que el lector deberá comprender la intención del dibujante contemplando únicamente la ilustración, sin necesidad de verse obligado a leer los pies o leyendas para hacerse cargo de lo que los personajes quieren decirle. La caricatura pura, pues, consistirá en suprimir, al máximo posible, la ayuda de la letra impresa, y tanto más hábil demostrará ser el dibujante que consiga tales propósitos. Por el contrario, pocas esperanzas podrán depositarse en el profesional que no sepa dar suficiente fuerza expresiva a sus creaciones y que fíe el argumento a la explicación posterior recurriendo a los pies hinchados o a los bocadillos pletóricos de grandes parrafadas (1).

La simpatía de un personaje dependerá, por lo tanto, en un porcentaje bastante elevado, de su naturalidad tanto como del realismo de sus reacciones. Nada agradece más el lector que reconocerse a través del simbolismo de una caricatura que entre bromas y veras, le señale sus propias debilidades, sus pequeñas ambiciones, sus ridículos problemas menudos, y lo que es mejor todavía, que se atreva a llevar a la práctica todo aquello que por lo general pertenece un poco al reino de la fantasía y que, por irrealizable, tiene que almacenarse en el rincón de los deseos fallidos.

El dibujante, para impregnar sus creaciones del calor de vida que significará su mejor y más rápido triunfo, tiene que hallarse en contacto con sus semejantes, alternar con las gentes para conocer sus preocupaciones y sus anhelos, observar atentamente cuanto le rodea, captar el detalle allí donde aparezca... Algo parecido a lo que efectuaría un repórter que intentase calar hondo en un país en el que acabase de llegar. En definitiva, el dibujante humorístico narra lo que ve. Pasado por el prisma de su humorismo, como es natural.

La gracia de la situación —esa chispa inaprensible que valora el tema— depende, pues, del punto de vista que sepa adoptar el dibujante, mucho más que de la misma escena. Un dibujante bueno sabrá encontrar la manera oportuna de comunicar lo que quiera a sus lectores, de la misma manera que para un buen escritor no exis-

(1) Se llama **pie** al texto que aparece debajo del dibujo, y **bocadillo**, cuando este texto enmarcado generalmente por líneas curvas, se dispone dentro del mismo recuadro.



Figuras 1497 a 1499.

Figuras 1500 a 1507. — El dibujante de historietas por regla general suele manifestarse como partidario de una estilización de figura poco audaz, y en cierto modo clásica, cuyo más serio oponente lo hallaremos en este otro concepto de la ilustración humorística que, con una visión más moderna y por lo tanto más estilizada, suele emplearse en el chiste.

(Dibujos del «DDT» y «Tio Vivo»)

Profesor TENEBRO

Extraño árbol de Navidad

RASKALANA

-Tendré un pavo de rechupete.

OLIMPIO

-Es tan deportista que hasta al pavo le da una oportuninad de defenderse.

tirá materia que no pueda convertir en un artículo ameno e interesante. Y, por el contrario, el mal dibujante fracasará las más de las veces y echará la culpa al tema que él mismo eligió, calificándolo de poco manejable. Actitud que correspondería aproximadamente a la que adoptan los escritores mediocres, cuando un artículo resulta tan pesado que aplasta materialmente a la voluntad mejor dispuesta.

Por lo tanto, ningún consejo puede darse mejor que decir al alumno que practique cuanto pueda. Tomando contacto con los humoristas a través de semanarios y revistas. Observando el rumbo que le rodea con ánimo de sana crítica. Y ejercitándose sobre el papel, empuñando la pluma o el lápiz, dispuesto a no dejar pasar un solo día sin emborronar unas cuantas cuartillas.

Así se han formado todos los famosos dibujantes que hoy admira, y a los que quizá pueda sumarse en el día de mañana, e incluso superarlos si se empeña en lograrlo y no ceja en sus propósitos.

LA CUESTION DE LA ROPA DEL PERSONAJE

En alguna época todavía cercana, era objeto de frecuentes discusiones la cuestión de si los personajes humorísticos deberían vestir normalmente, como las personas reales de las cuales eran imagen y semejanza, o si por el contrario convenía ridiculizar las prendas constitutivas de la indumentaria hasta el punto de que pareciesen cubriendo el cuerpo de un payaso. Los partidarios de esta solución solían esgrimir siempre, en sus argumentaciones, el nombre clásico de Charlot y también el de Cantinflas, mientras que los primeros aducían a su favor la figura de Groucho Marx y de Eddie Cantor para apoyar su tesis de que para arrancar la carcajada del público no es necesario presentarse como un mendigo haraposo, mal cubierto de andrajos.

Todo aquello pasó. El tiempo no tardó en demostrar que ambas actitudes eran equivocadas, ya que lo que valía no era el traje, sino la persona que había dentro del mismo. Y de la misma manera que se podía tener una sal imponente, a pesar del uniforme más absurdo que pudiera exhibirse, y llegar a conquistar una popularidad que mucha gente podía llegar a confundir en su origen, asimilándola al traje utilizado, de un modo contrario podía ocurrir que el caricato careciese de la más mínima noción acerca del arte de hacer reír al público, y éste pensase que la culpa la tenía el muy poco original y resobado disfraz de mendigo repelente con que apareció en escena.

Lo mismo puede decirse en cuanto al dibujo humorístico. Lo importante es que el dibujante posea gracia fresca y espontánea.

Lo demás, vendrá por añadidura.

Depósito Legal. B. - 10.831 - 1958

GERSA. Llorens y Barba, 38. Barcelona-13

razas humanas (tipismo racial)

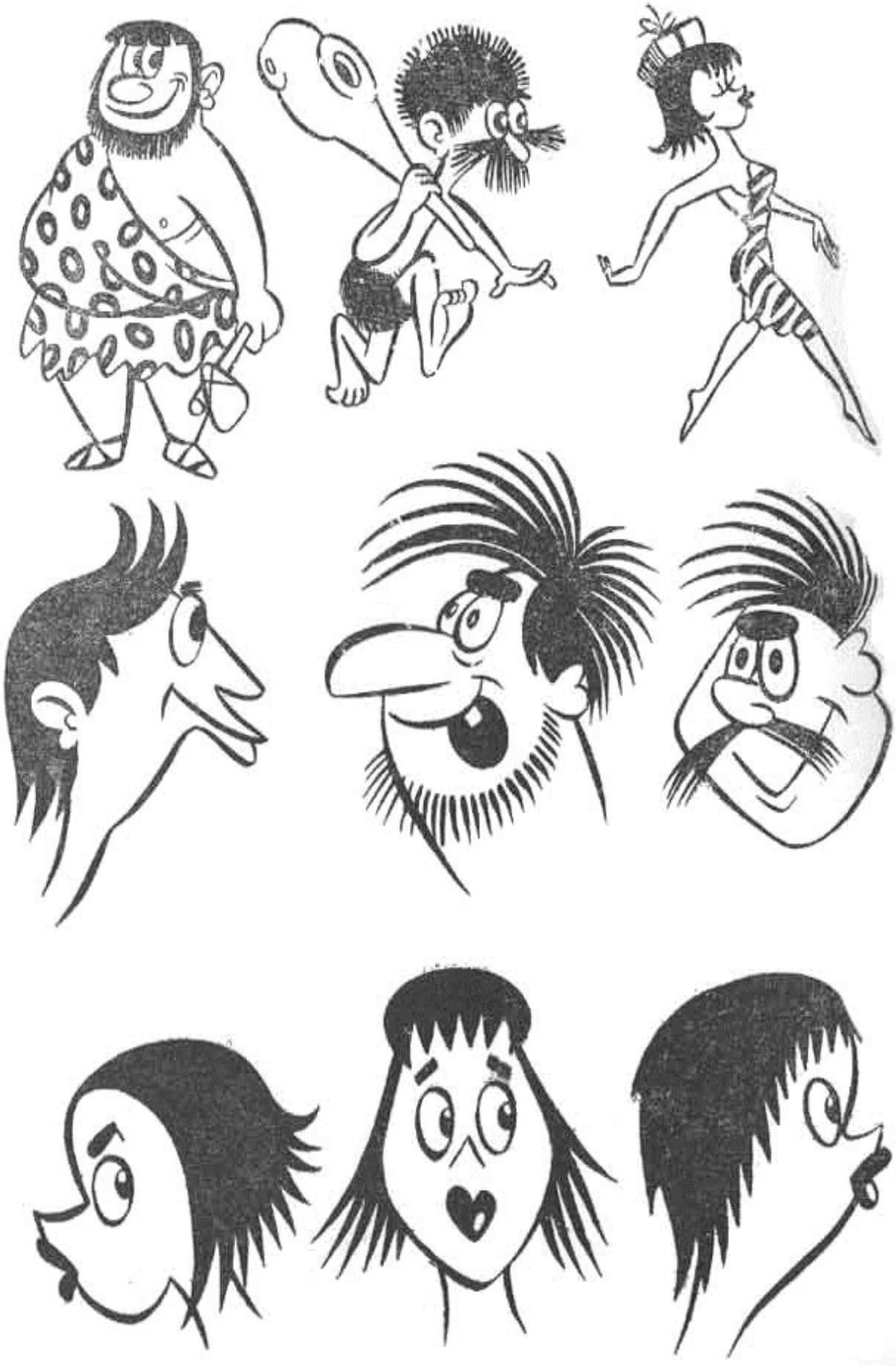
LECCION 10

TIPOS CARACTERISTICOS RACIALES

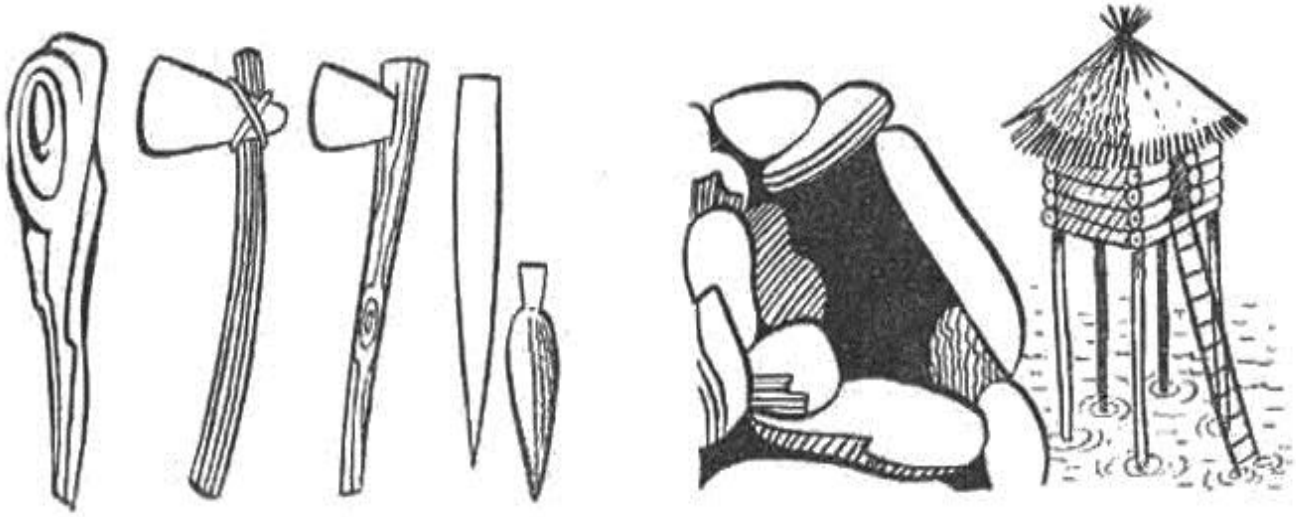
Las diferencias debidas tanto a raza, como a clima y nacionalidad, constituyen muchas veces inagotable fuente de humor, aprovechando precisamente el exotismo local al contraste que puedan ofrecer sus costumbres con las nuestras para dar origen a la chispa de ingenio de la ilustración humorística.

Atendiendo a la clasificación racional establecida, cuatro son los grandes grupos en que se divide la Humanidad, constituida por hombres blancos, amarillos, cobrizos y negros. La raza blanca, en la cual formamos, presenta, a su vez, en la cuenca europea cuatro divisiones, integradas respectivamente por el tipo latino-mediterráneo, el tipo ario-germano, el tipo sajón, y el tipo eslavo. La cinematografía, los semanarios gráficos, el intercambio turístico de viajeros y las guerras de carácter extra nacional han conseguido unificar el tipo medio de cada una de tales zonas, hasta el punto de que, abolidas la inmensa mayoría de las diferenciaciones que imponía el localismo, puede afirmarse que no existe manera de interpretar un personaje de manera que el lector adivine, con su sola presencia, que la escena se desarrolla en Madrid, en París, en Londres, en Berlín o en Roma.

Para solventar esta realidad, cuando interesa de un modo especial que se localice sin lugar a dudas el escenario, se recurre bien a situar como fondo del dibujo una escenografía harto conocida de los lectores, como, por ejemplo, la torre Eiffel, el coliseo romano, la torre de Pisa, los canales venecianos, las torres del Kremlin, la



Figuras 1508 a 1516. — El hombre prehistórico.



Figuras 1517 y 1518. — Armas y viviendas prehistóricas.

niebla londinense y las torres de Wentminster, el arco de L'Etoile, etc., o en su defecto al inocente subterfugio de resucitar viejos tópicos que, a pesar del evidente desprestigio en que cayeron hace muchos años, todavía, sirven de motivo para situar en su punto exacto la acción que se desarrolla en la ilustración. Tal ocurre, sin ir más lejos, colocando en el dibujo toreros y toros, gitanos sandungueros, apaches, gendarmes bigotudos, cantantes napolitanos, cabezas rapadas a la prusiana, etc.

No obstante, en algunos lugares el traje típico no se resigna a morir así como así, y antes de su desaparición definitiva, es guardado con celo en el arca familiar en espera de una ocasión favorable, que puede coincidir con una romería, con la Feria Mayor, con una solemnidad determinada. En la capital de la huerta, cubiertas de seda y de alhajas más o menos reales, durante la semana fallera. En Mallorca, el tipismo local se ha convertido en exhibición folklórica para uso de turistas, y las agencias organizan de un modo periódico bailes populares a cargo de profesionales, que, en cierto modo, puede afirmarse son los únicos que en la actualidad se atreven a vestir el traje balear dentro de las islas.

Figura 1519. — Paisaje del periodo Paleolítico.

¿Y qué decir de las ferias abrileñas de Jerez, cuando todas las muchachas de la comarca resucitan, a grupas de las jacas, un vestido que, al paso que van las cosas, no tardará en refugiarse definitivamente en las cuevas del Sacro Monte de Granada, al servicio también de la mayor gloria del turismo?

La realidad es la que acabamos de comentar. Pero conviene que no perdamos de vista el hecho de que el humorismo significa siempre deformación de los hechos, exageración, captación del pequeño detalle allí en donde se encuentre, ironía, crítica constructiva y destructiva y sobre todo esquematización y simbolismo. Por esta causa, podrá permitirse la licencia de perpetuar usos, modas y costumbres que se hallan en trance de desaparición, en el supuesto de que no se hayan perdido por completo. Y de la misma manera que en Méjico no todos los mejicanos recuerdan a Jorge Negrete ni a Pancho López, y en Texas sus habitantes no son con exclusividad tipos a lo Gary Cooper y John Wayne, y sin embargo un charro y un cow-boy tendrán que aceptarse como representantes acreditados de las dos naciones que en unión del Canadá —chaquetas bermejas de la Real Policía Montada y pieles rojas— integran el norte del continente americano, no debe extrañar demasiado que para el dibujante, Sevilla sea un museo de chaquetillas cortas, faralaes, catites y pelnetas.

Manteniendo el punto de vista de que la mejor clasificación no será la que nos dicte el libro de Etnología, sino las posibilidades de caricatura que ofrezcan las distintas diferencias raciales, conjugadas con el tipismo de su traje propio y el sabor popular que posean sus componentes humanos, podremos presentar el siguiente cuadro práctico.

Raza blanca.
Tipo corriente europeo-americano.
Gitanos. Tiroleses.
Cow-boys (Far-West estadounidense).
Mejicanos.
Arabes. Indios asiáticos.
Lapones. Esquimales.
Raza cobriza.
Indios americanos.
Raza amarilla.
Chinos. Japoneses.
Malayos (Mares del Sur. Océano Indico. Filipinas).
Raza negra.
Negros.
Mezclas raciales.
Mestizo (Cobrizo-blanco).
Mulato (negro-blanca).

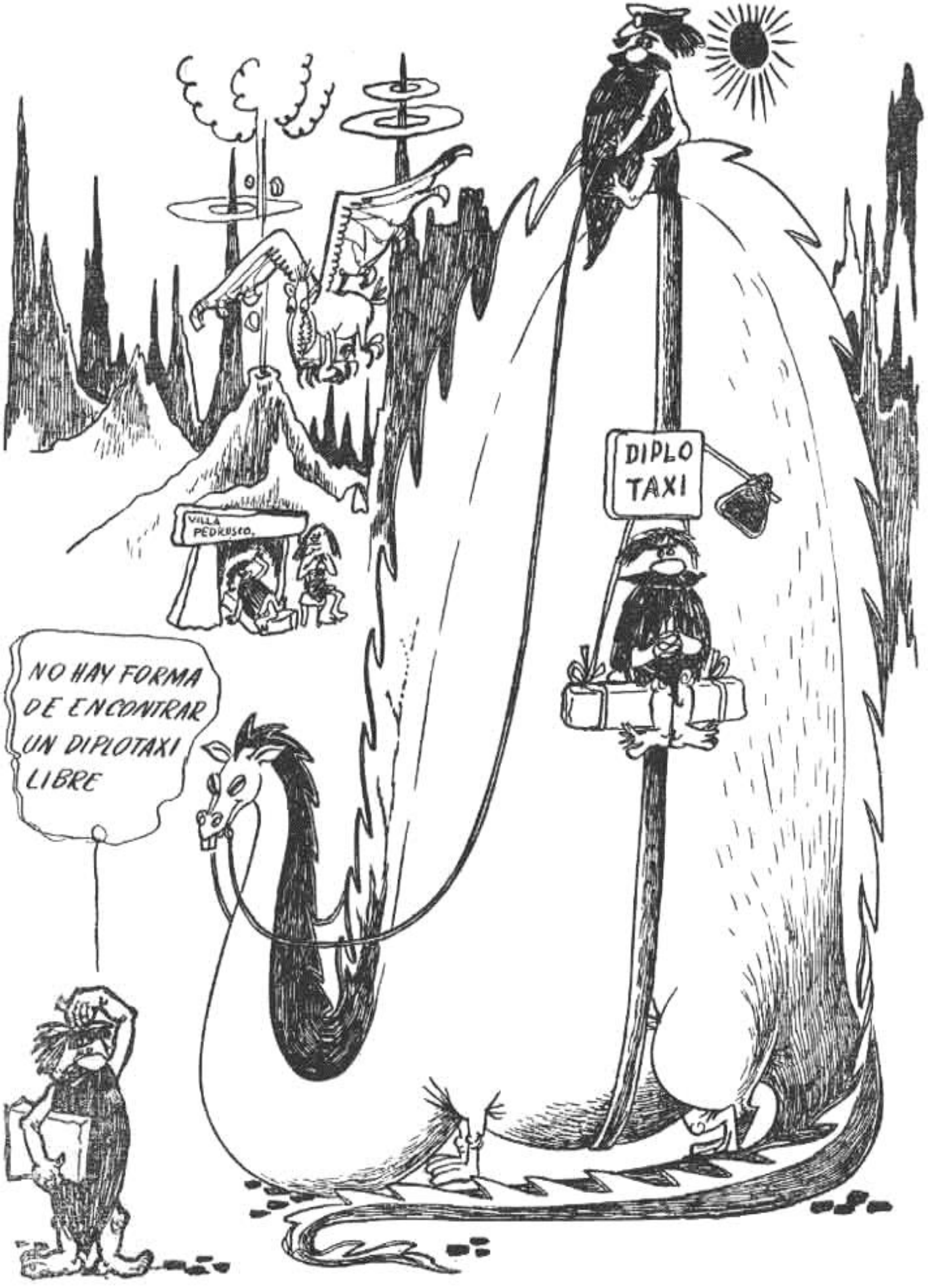


Figura 1520. — El hombre prehistórico.

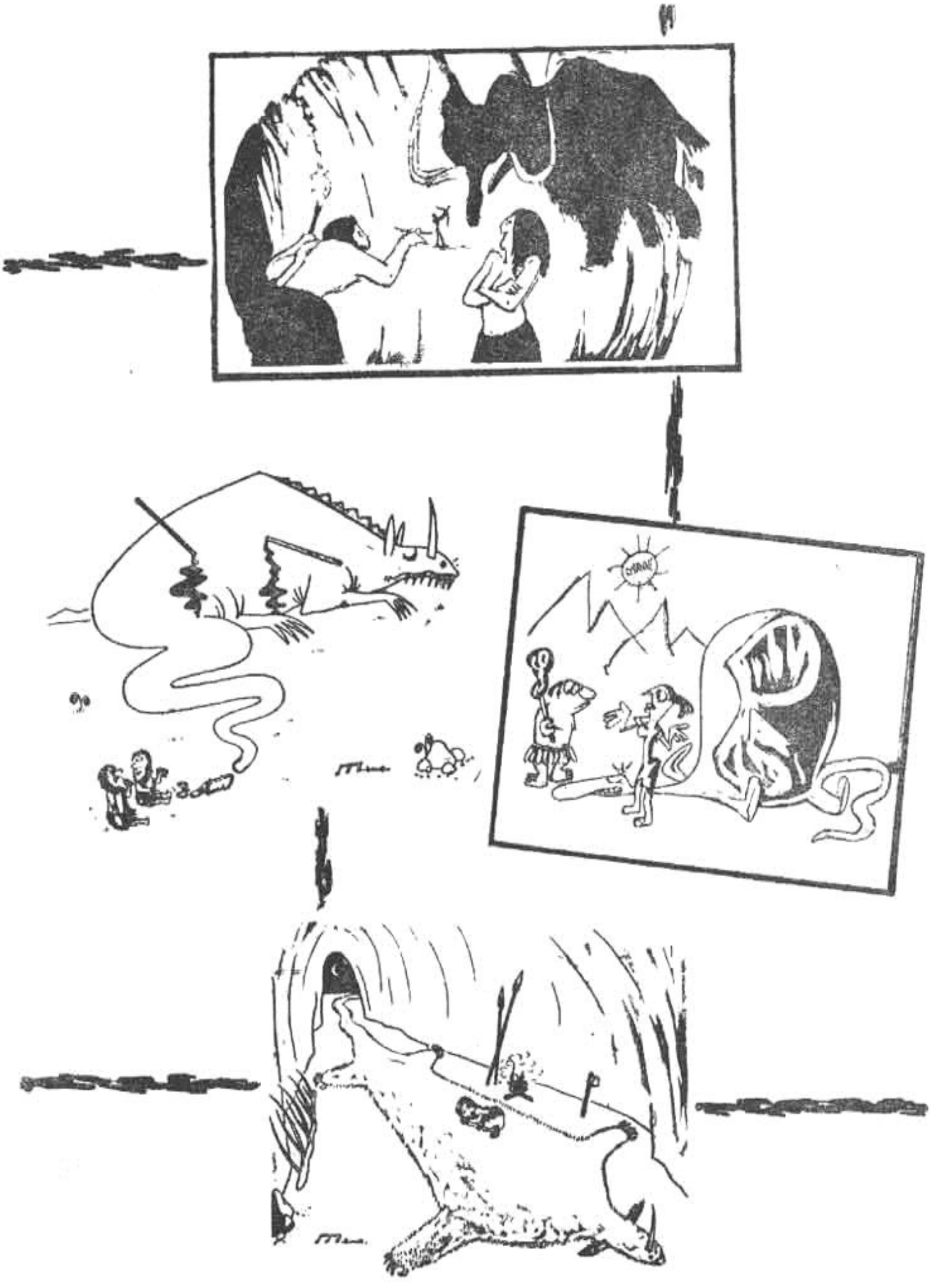
EL HOMBRE PREHISTORICO

La prehistoria o periodo inicial de la humanidad, presenta dos épocas perfectamente diferenciadas correspondientes a lo que se conoce con el nombre de Edad de Piedra y Edad de los Metales. La primera de ellas, técnicamente se denomina Paleolítico y puede ser considerada como una fuente de inagotable humor para el dibujante. Ha sido estudiada ya en el capítulo dedicado a la Historia de la Indumentaria y el hecho de volver a sacar el tema a colación se debe a que desde el punto de vista de la civilización supone los balbuceos del hombre en su afán de llegar a dominar la naturaleza.

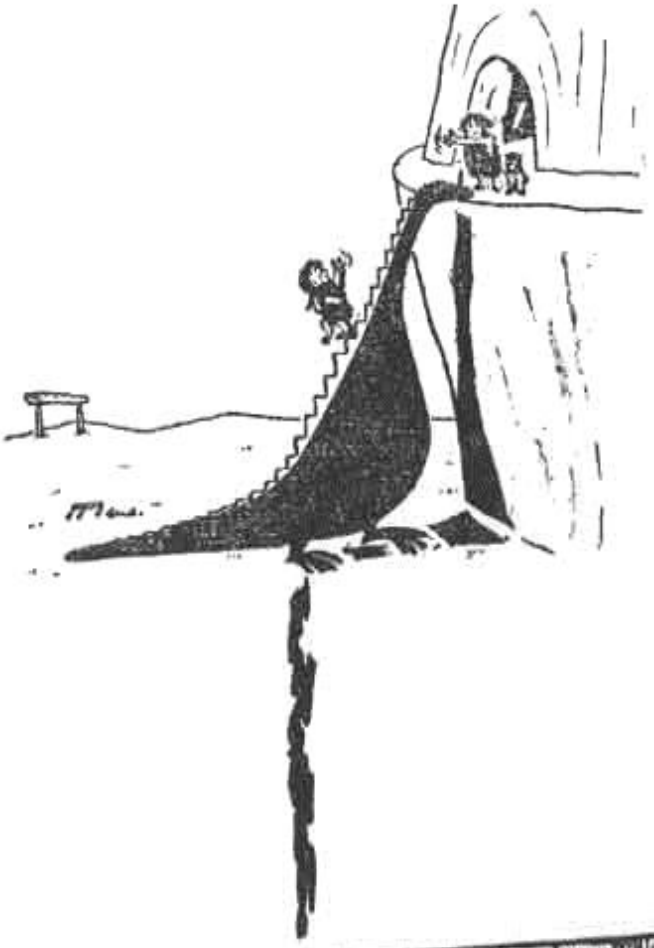
Aquellas razas, en lucha constante con las inclemencias del tiempo, con las dificultades de su vida natural, con las bestias que le rodeaban, incluso con sus mismos semejantes, eran fuertes, duras, curtidas, elementales. Vivían de la caza y de la pesca. La piedra constituía para ellos un material primario, con el que tallaban sus armas, herramientas y enseres domésticos, como bancos, mesas, vasijas, etc. Puede suponerse pues que, la posibilidad de habitar una vivienda abierta en la roca, o de construirla con media docena de bloques de piedra cuando encontrasen todas las cavernas de la localidad ocupadas, significaría poca preocupación para las jóvenes parejas dispuestas a unirse en matrimonio, que no tendrían que pensar en traspasos, rentas bonificables, ni entradas, la terrible pesadilla que conocen las actuales generaciones.

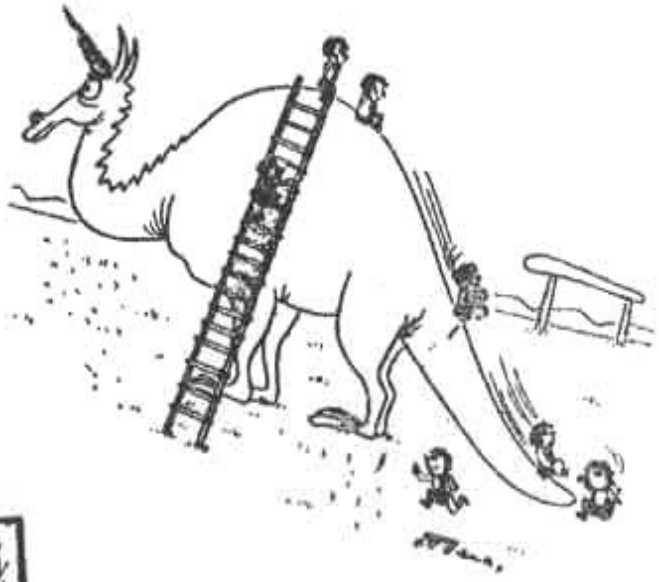
No es necesario insistir en el contraste para apurar todas las posibilidades que ofrece, relacionando aquellos tiempos con los problemas contemporáneos. La evolución posterior, la aparición de los metales, carece de verdadero interés para nuestro objeto. Es frecuente, por otra parte, que muchas veces se confunda la época y se traspasen signos de la civilización neolítica a la edad cuaternaria, es decir, que el dibujante suele hacer caso omiso de las diferenciaciones etnológicas, ya que en su mente, hombre prehistórico hay uno sólo, así como edad prehistórica. Y en realidad, si nos atenemos al simbolismo expresivo que puede caracterizar a todo aquel largo periodo, habrá que aceptar este error como secundario.

De todas maneras y de un modo instintivo, aun desconociendo, la mayoría de las veces, el desarrollo de la Historia o teniendo una muy breve noción de las fases que ha transcurrido la Humanidad, el dibujante suele aplicar el principio de que la piedra constituía el único vehículo maleable —y moldeable— de la época, y a la piedra se atiene casi con exclusiva propiedad para representar, por ejemplo, al chico y repartidor de telegramas agobiado por varias toneladas de roca que lleva sobre las espaldas, o al vendedor de periódicos ocupando con su mercancía la casi totalidad de la ilustración. Naturalmente telegramas y periódicos tallados en grandes bloques de granito.



Figuras 1521 a 1524. — Humor español y prehistoria. («La Codorniz».)





Figuras 1525 a 1528. — Caricaturas que tocan el tema de la prehistoria, extraídas del actualísimo ingenio de los semanarios «La Codorniz» y «Don José».

La vida rudimentaria de aquellos hombres debe reflejarse tanto en el tipo como en la fisonomía. Un rostro tosco y primitivo corresponderá a las características que aparecen en las figuras 1508 a 1526, pelo abundante e hirsuto, labios sobresalientes, pómulos nariz grande y aplastada, ángulo fácil agudo (frente deprimida), mirada hundida y recelosa, cejas pobladas y unidas.

En cuanto al cuerpo, debido al ambiente en que se hallaba sumergido, que le obligaba a la actividad constante y a la lucha, debe suponérsele ancho, de musculatura acusada y una fortaleza física muy poderosa. Ni que decir tiene como esta calidad de super-hombre constituye un buen motivo humorístico que ningún dibujante desaprovechará, haciendo que sus protagonistas queden victoriosos en las más descabelladas aventuras, esgrimiendo como armas de combate estacas de madera, o hachas y puñales de silex (figuras 1517 a 1525).

Características del paisaje de la época eran, terrenos montañosos y volcánicos, escasos de vegetación, grandes y monstruosos animales, y como determinante simbólico que muy rara vez se olvida el dibujante de incorporar a su ilustración, los monumentos megalíticos conocidos bajo el nombre de Dolmen, constituidos por una enorme piedra plana sin labrar, colocada horizontalmente sobre otras dos verticales.

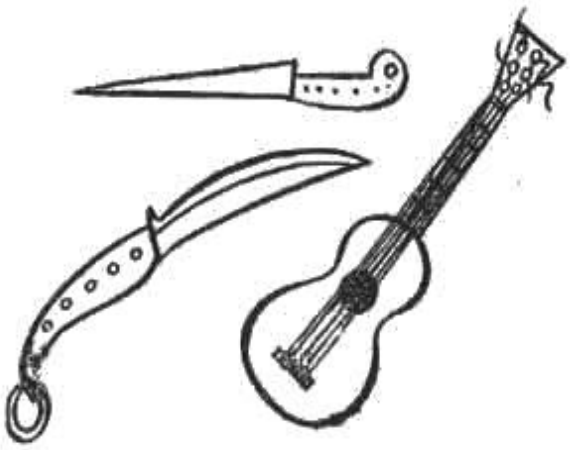
LA RAZA BLANCA Y EL FALSO TIPISMO

La realidad es que, como decíamos al principio, las diferencias típicas entre unos pueblos y otros van desapareciendo, tragados por el incesante intercambio que supone la aviación, el ferrocarril y la carretera, así como por el cinematógrafo, dando lugar a un solo tipo que ni siquiera puede considerarse como a continentes. Por inercia se conservan las faldítas escocesas y los pantalones cortos tiroleses, y en las grandes ocasiones es posible obtener media docena más de imágenes pintorescas, pero la verdad es que el dibujante que desee interpretar con fidelidad a un ciudadano de una determinada nación, si por un momento se decide a olvidar los tópicos que respecto a la misma conoce —y que la mayoría de los lectores aceptan alegremente— y hojea revistas gráficas de aquel país, o lo que supone todavía mejor experimento, tiene ocasión de trasladarse al mismo para conocerlo de cerca, se encontraría con la sorpresa de que el tipo medio de ciudadanos con los que entablase contacto, acusarían una apariencia muy poco diferente de la suya propia.

Cuando nos enfadamos de que en el extranjero nos hagan salir en dibujos poco menos que vestidos de torero, y haciendo circular hermosos ejemplares de cornúpetos por la calle de Alcalá o por las Ramblas barcelonesas, olvidamos nuestra propensión a recurrir, cuando se trata de expresiones caricaturescas, a simbolismos parecidos cuya dudosa veracidad resulta inadmisible utilizar en los años que corren. La imagen que popularmente suele asignarse a un por-

Figuras 1529 a 1532. — Los tópicos en caricatura. El tipo inglés, francés, italiano y alemán, equivalentes a nuestro pintoresco torero andaluz, que deberían ser archivados para siempre en la antología del humorismo ingenuo y bobalicón de siglo XIX.

Figuras 1533 a 1538. — El reverso de la medalla que acabamos de presentar se encuentra en esta estampa que los extranjeros sacaron de nuestra patria, y que llevado del amor hacia los dólares, el llamado folklore se ha encargado de poner de nuevo en boga, en el momento en que parecía que el tipo iba a pasar por completo de actualidad.



Figuras 1539 y 1540. — Puñales, navajas, guitarras, patios floridos... Esta es la escenografía mitad verdad y mitad mentira, que requiere Andalucía.

tugués, no se parecen gran cosa a la realidad. Sin embargo, el dibujante suele acudir a este tipo de representaciones tópico que, con suma facilidad, supone en muchos casos el suprimir escenarios ambientales del fondo y notas aclaratorias en el texto.

En general, estos recursos deben ser rechazados y considerados como pasados de moda. Es posible hacer reir al público sin necesidad de ridiculizar unas costumbres, que, en la mayoría de los casos, sólo existen en la imaginación del dibujante. Sin embargo, y aún cuando desde un principio nos consideramos enemigos del tópico en todas sus modalidades, no puede negarse la enorme fuerza expresiva que alcanza, y por este motivo no podemos proscribirlo de un modo tajante y rotundo. En algunas ocasiones, no solamente podrá excusarse su presencia, sino que incluso es posible que llegue a constituir una necesidad.

Por otra parte y si vamos a examinar la cuestión con decidido ánimo crítico, nuestro puritanismo nos cerraría todas las posibili-

Figura 1541. — La romería. Escena popular andaluza.

Figura 1542. — El Cow-boy.

dades de este mundo pintoresco que vamos a presentar en las próximas páginas, que por el momento puede ser considerado como una inagotable fuente de humor. A nadie se le oculta que, a medida que la civilización va penetrando en los países más escondidos desaparece poco a poco el tipismo local, y que, por lo tanto, no tardará en llegar el día en que poca diferencia exista entre el habitante de Senegambia y el de Nueva York, salvo el color de la piel, que también irá aproximándose entre sí en aras de la civilización.

Este momento, que fatalmente llegará, es muy probable que no lo veamos nosotros, ni tampoco nuestros hijos. Por lo tanto...

¡Aprovechemos la ocasión!

He aquí un mundo nuestro que nadie puede negarnos: EL COW-BOY, TEXAS, ARIZONA, LOS CHERIFS Y LOS GARITOS DEL OESTE.

El cow-boy del Oeste americano, protagonista de las más increíbles aventuras en las que intervienen siempre abundantes puñetazos y pistolas a tiro limpio, suele representarse como un tipo activo, seco y larguirucho, de fisonomía dura, ojos de mirada penetrante y barbas sin rasurar.

El vestuario que se les asigna ha sido tan popularizado por el cinematógrafo, que cualquier asiduo a este espectáculo es capaz de reproducirlo con los ojos cerrados. Las publicaciones infantiles que recorren por ahí, por otra parte, se han encargado de tapar el bache que pudiera existir. De tal modo que puede decirse que nadie desconoce la típica indumentaria que empieza en el sombrero flexible y de ala ancha y termina en las botas, de alto tacón y calzando espuelas, pasando por el pañuelo de seda amarrado al cuello con un nudo, la camisa a cuadros o negra, y los pantalones azules, estrechos de pernera y con vuelta, llenos de botones metálicos y pespuntes de hilos blancos. Se trata de este tipo de pantalones que, la juventud de muchas naciones, ha adoptado con rara unanimidad como prenda deportiva y de trabajo (fig. 1543).

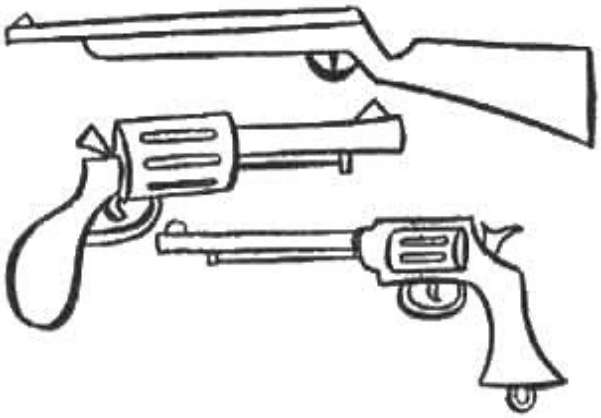
Esto en cuanto a ropas que pudiéramos denominar de faena normal en el rancho, porque para montar a caballo hay que agregarle a nuestro personaje un chaleco de cuero y las pantaloneras igualmente de piel (fig. 1544), característica principal que distingue a los vaqueros de los mozos del rancho, utilizadas para las grandes cabalgadas en persecución de una res desmanada, de la diligencia cuyos caballos acaban de desbocarse, o tras el bandido que después de cometer sus fechorías intenta huir inútilmente.

El vestuario asignado a las mujeres no puede ser más sencillo: blusas y faldas de vuelo. Salvo en el caso de que en lugar de tratarse de la maestra de la aldea o de la hija del colono, nuestro personaje interprete el papel de una vampiresa de esas de «Saloón» con mesa de juego y escenario cantante, un poco pecadora, pero dotada de

Figuras 1543 y 1548. — Tipos de Far West americano.

un tierno corazón de colegiala, ya que entonces le estaría permitido llevar costosos y complicados trajes de modistería, así como un imponente sombrerón a la moda de la época de «luz de gas». Todos estos pormenores, hábilmente conjugados por el dibujante, pueden ser motivo suficiente para situar la escena deseada sin necesidad de recurrir a otra tramoya.

Sin embargo, no estará de más que se almacene en la memoria el recuerdo del paisaje tantas veces contemplado en la pantalla de un cine, de sus extensas praderas, de sus ardientes desiertos, de sus abruptos riachuelos, de sus Montañas Rocosas, de sus pueblos con



Figuras 1549 y 1550. — Armas sin licencia y alegres «saloons» elementos insustituibles para famosos «westerns» americanos.

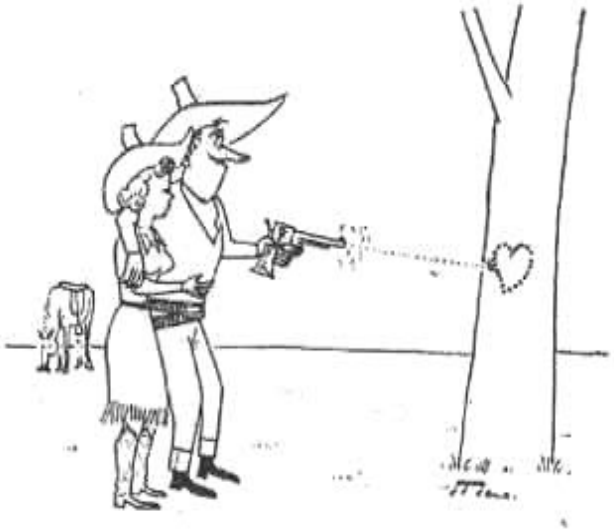
una sola calle principal, de casas construidas de madera sobre la carretera, con el Banco, la oficina del Sheriff, la taberna y la barbería, que son los cuatro determinantes de la localidad.

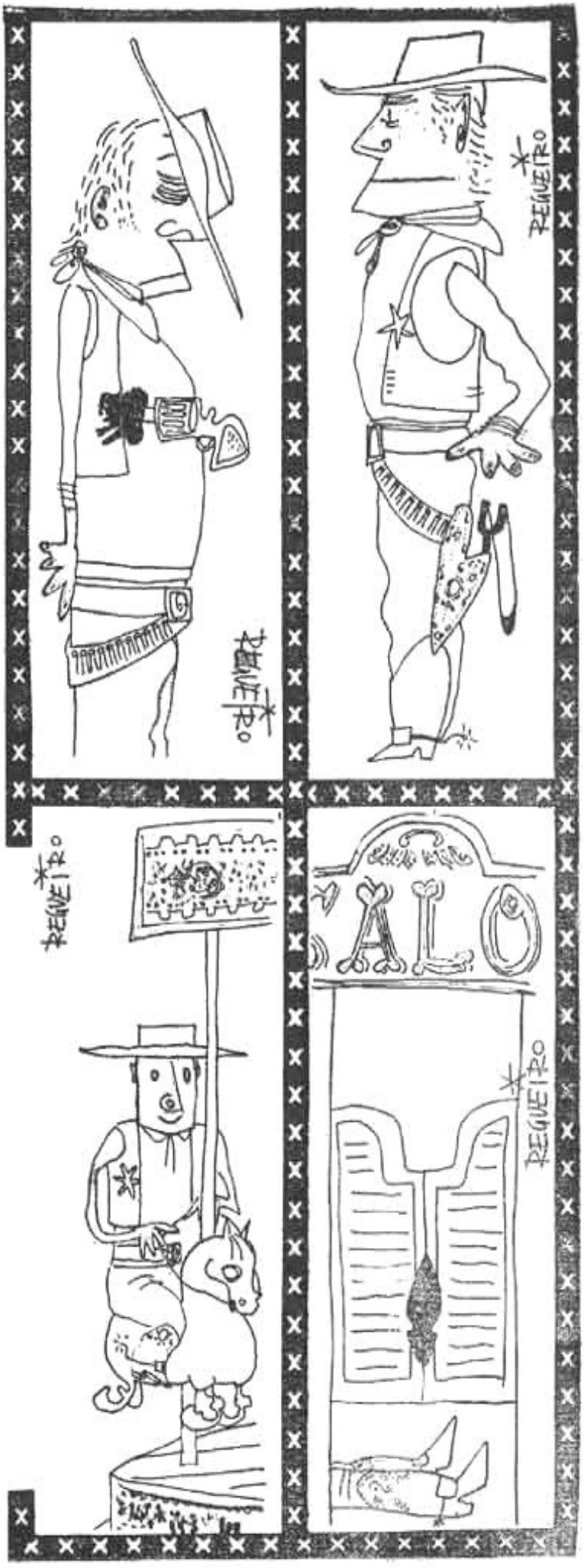
Las construcciones suelen ser de madera serrada en el pueblo y de troncos en la montaña. En los ranchos o fincas aisladas se utiliza también el ladrillo. A medida que nos acerquemos al Pacífico, el contacto con la civilización que España llevó a tales tierras se manifestará en los usos y costumbres del país, en la indumentaria y en la arquitectura.

La vida del cow-boy presenta tópicos que constituyen una base excelente para el humorista, tomando como punto de partida el pistolerismo, la matonería, la eterna lucha entre buenos y malos, la busca de oro y de petróleo sobre todo, la aparición en la caricatura de este tipo estupendo que para un dibujante será siempre el Piel Roja.

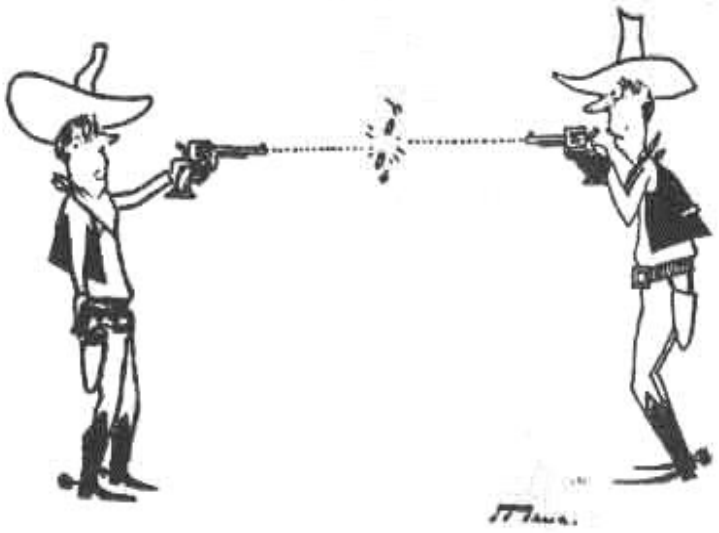
Como estos individuos pertenecen a otra raza distinta a la que estamos estudiando, y como representantes de la pigmentación cobriza les hacemos salir más adelante, damos por terminado el tema, poniendo final a lo que se explica con suficiente claridad en las notas gráficas que acompañamos.

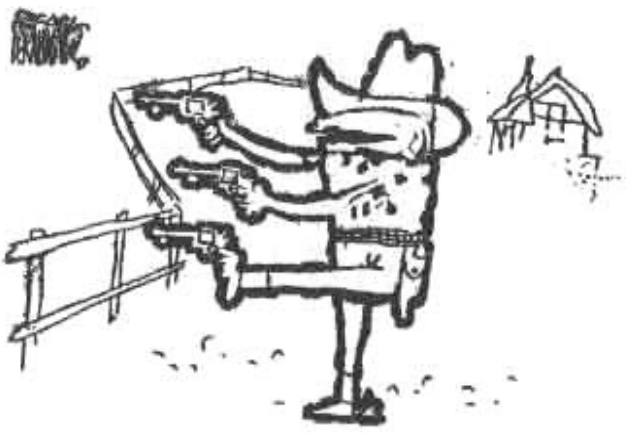
Figura 1551. — Paisaje de las Montañas Rocosas, con diligencia y cow-boy para animar la escena.





Figuras 1552 a 1558. — El humor español y el far-west. Caricaturas de Pablo, Vic, Requeiro y Mena, para «La Codorniz».

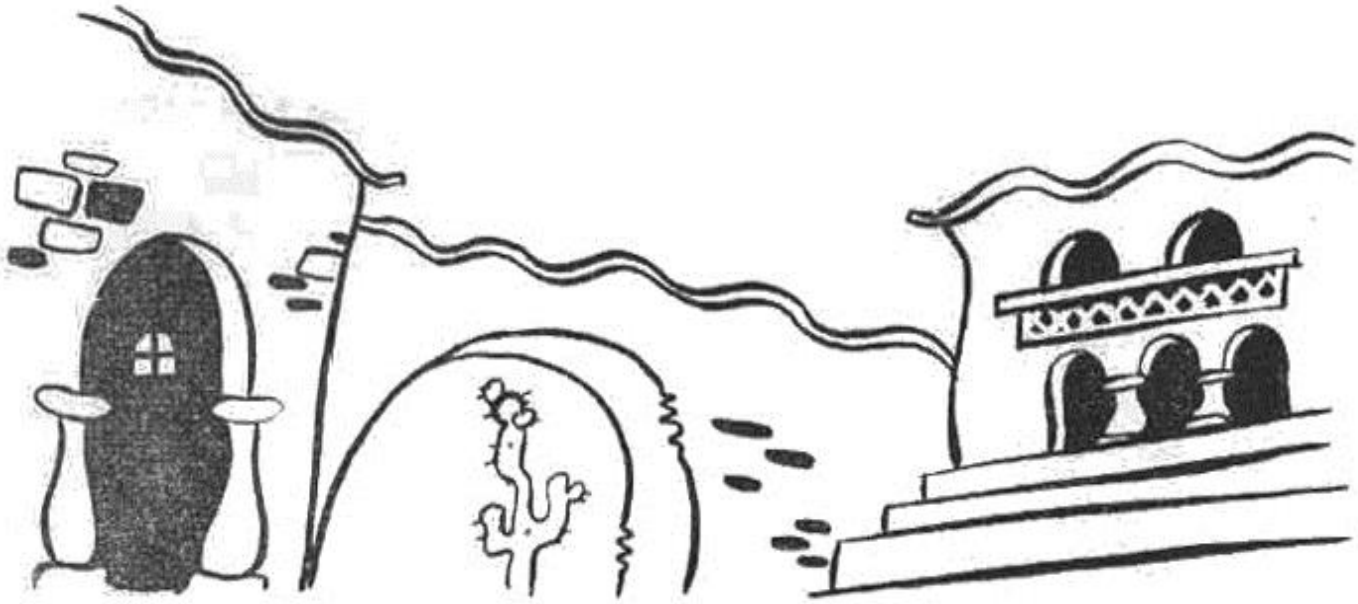




Figuras 1559 a 1562. — El humor español y el Far-West. Caricaturas de Mena y Hernández para «La Codorniz».

Aunque en el país abundan los aborígenes puros y los mestizos dada la ingente cantidad de sangre española invertida en el país, podemos considerar a los mejicanos como pertenecientes a la raza blanca, sin discriminaciones raciales. Empero, en su representación gráfica suele influir el costumbrismo y, por lo tanto, se recurre con bastante frecuencia a los rasgos fisonómicos del mestizo. Estos personajes se suponen rudos, de cabeza grande y rasgos muy acusados,

Figuras 1563 a 1568. — México lindo... Charros y chamacas, protagonistas típico, como suelen ser la mayoría de los productos típicos de un país con vistas a la exportación.



Figuras 1569 y 1570. — Viviendas del viejo imperio español.

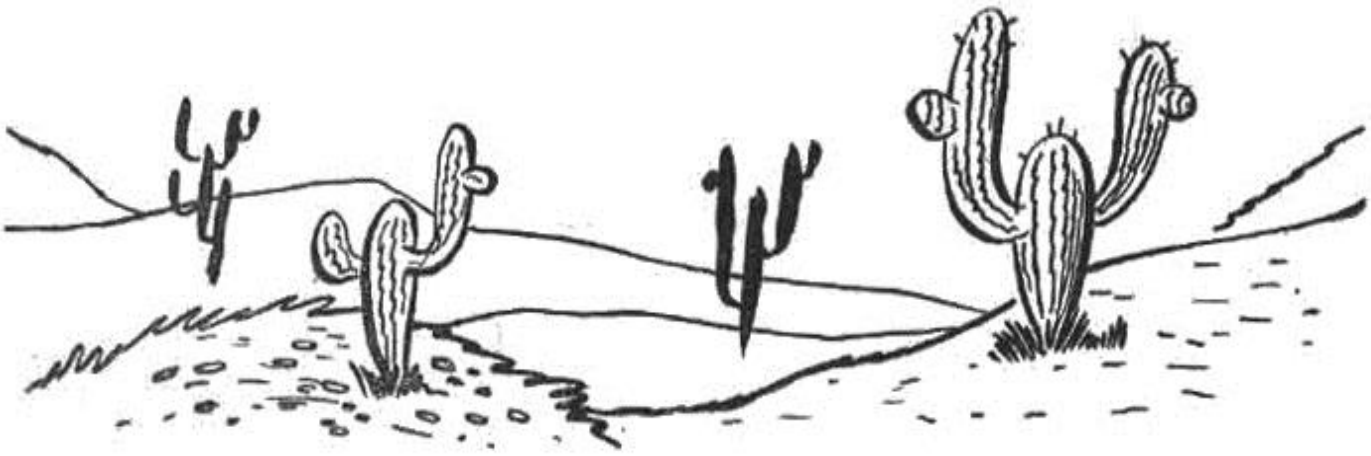
cejas espesas y caídas sobre los ojos, pómulos salientes, nariz decoradas por unos soberbios mostachos, por lo general con las guías caídas a ambos lados de la boca.

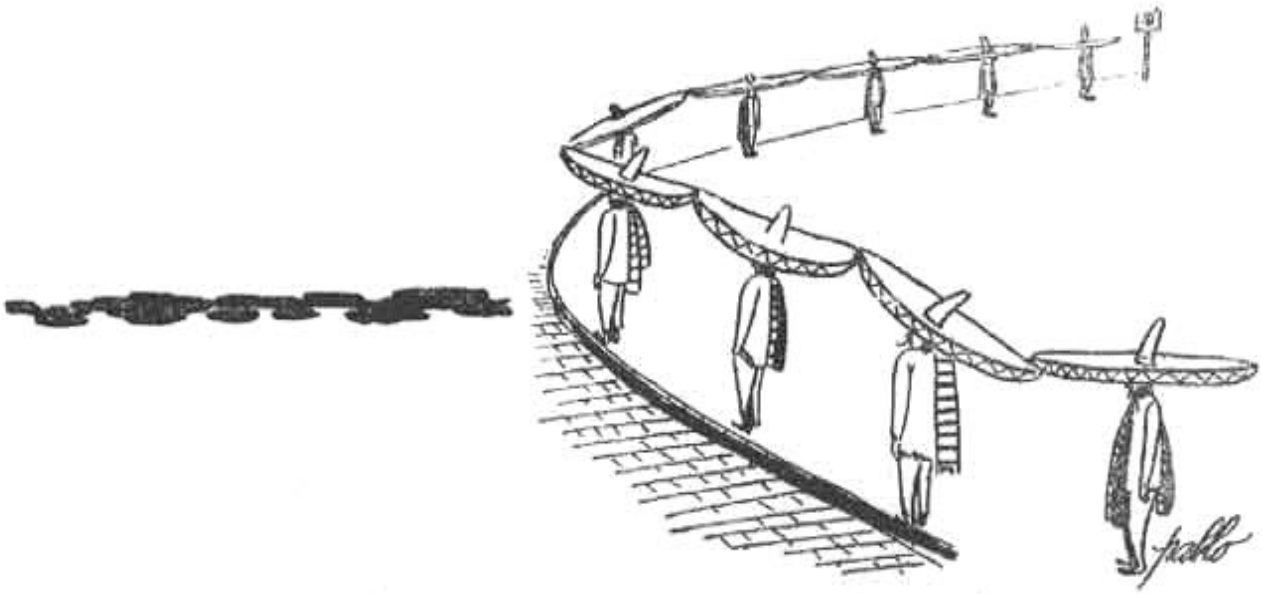
Por su parte, las mejicanas se representan menudas y redondas, con curvas bien dibujadas, rostro atrayente, dotado de grandes ojos, nariz diminuta y boca carnosa. Es corriente adjudicarles unas largas y bonitas trenzas (figura 1563 a 1568).

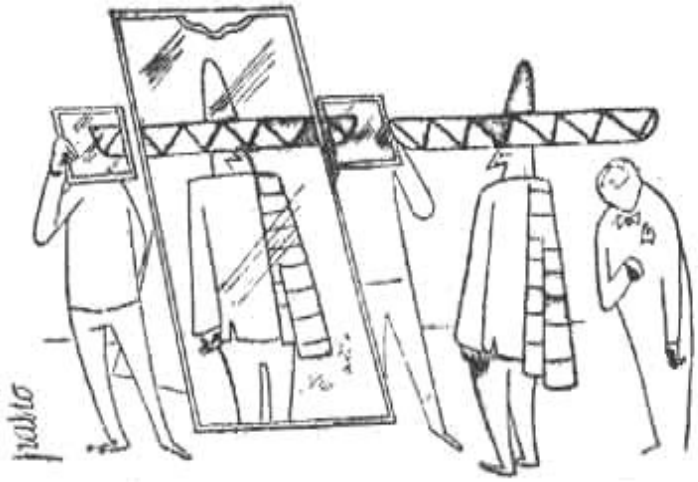
En cuanto a la indumentaria, destaca en primer término el descomunal sombrero que usan los nativos, de ala y alto casquete puntiagudo. La gente del pueblo llevan un pañuelo anudado al cuello y la camisa con los faldones fuera de los pantalones. Los señores lucen vestidos mucho más vistosos, guarneciendo el sombrero de adornos, así como la chaquetilla y el pantalón, portando al hombro el clásico sarape.

El mejicano adopta dos posturas tópico frente a la vista. O es vago, holgazán, y pusilánime, o se le supone valiente hasta la temeridad, pendenciero y bravucón, pero en todos los casos jugador, borrachín y enamoradizo. En fin un asquito de personaje.

Figura 1571. — Paisaje típico del desierto mejicano.







Figuras 1572 a 1575. — El humor español y Méjico. (Caricaturas de «La Codorniz».)

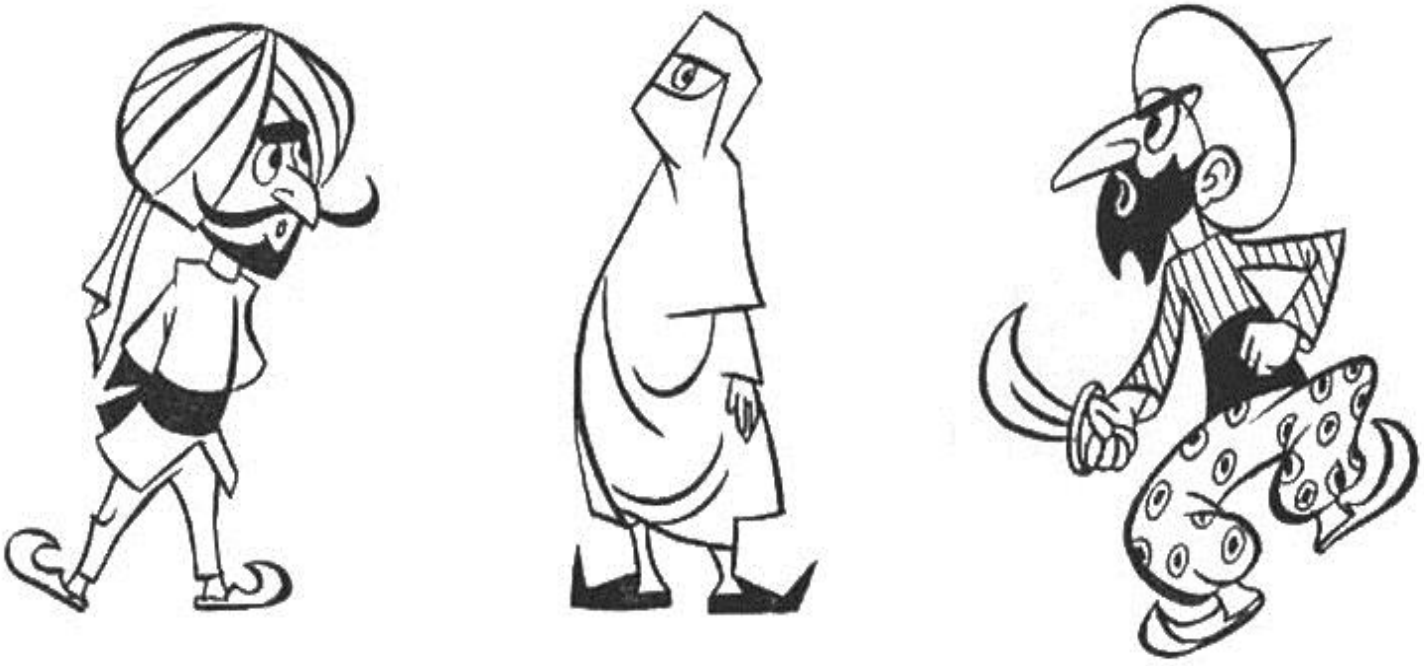
El paisaje mexicano, ofrece todas las características de la tierra brava y arisca que también nos ha hecho conocer el cine. Guarda muchos puntos de contacto con Arizona y California y presenta en las edificaciones la huella del paso de los españoles por aquellas tierras.

ARABES: EL CERCANO ORIENTE Y AFRICA

Los árabes, como personajes protagonistas de las fabulosas aventuras de las Mil y Una Noches — Bagdad, Harum el Raschib, y la bella Zoraida — y también considerados como jinetes del desierto o reyes de las montañas, caballeros del Atlas cuando no foragidos dotados de instintos sanguinarios y primarios, crueles, fanáticos seguidores de la cruz del Islam, constituyen igualmente materia de antología en este breve repaso a las posibilidades que las diferencias raciales ofrecen al caricaturista.

La fisonomía que suele dársele a los árabes no es, por lo general, simpática. El carácter que se les supone queda reflejado en la mirada dura y acerada, bajo unas cejas pobladas. No es raro presentarlos con la nariz aguileña, y en todo caso de regular tamaño. En la cara, las mejillas y el mentón desaparecen bajo la pilosidad de la barba y el bigote. Un dibujante no puede creer que las maquinillas de Gillette y las Remington eléctricas sean capaces de abatir la tradición de muchos siglos, de la misma manera que de un modo instintivo, cuando les presenta luchando, les supone armados de Winchesters anacrónicos, cuando no de lanzas y espingardas.

Figuras 1576 a 1578. — Tipos del Oriente de las Mil y Una Noches.



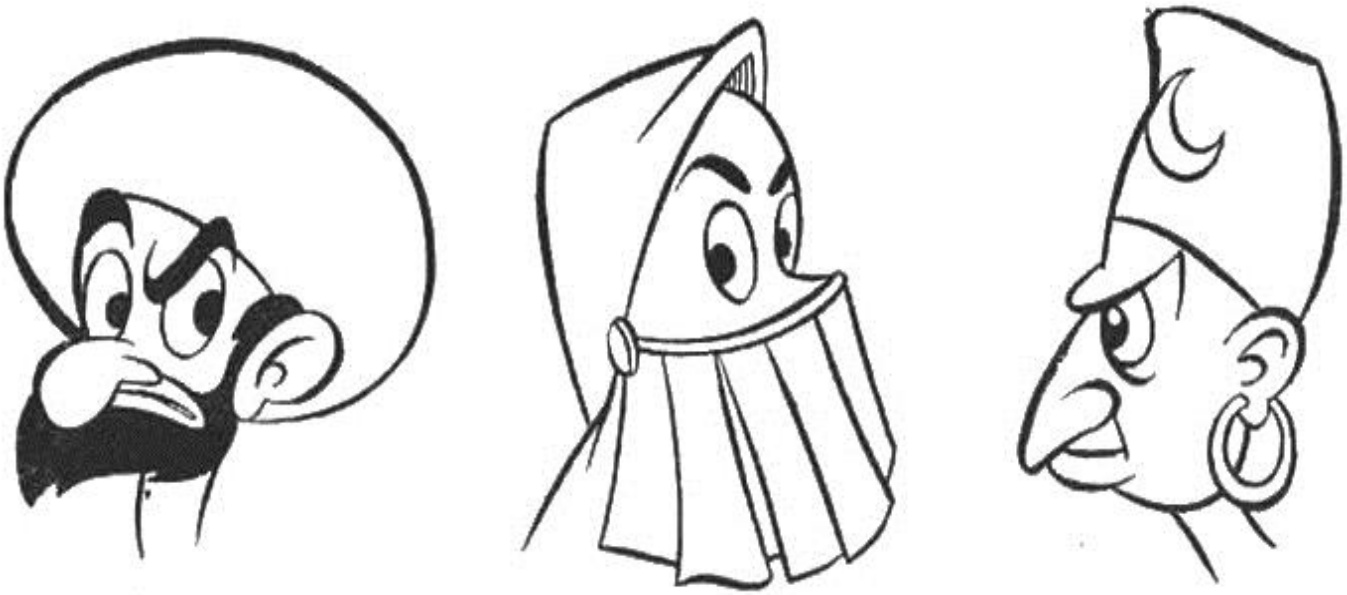


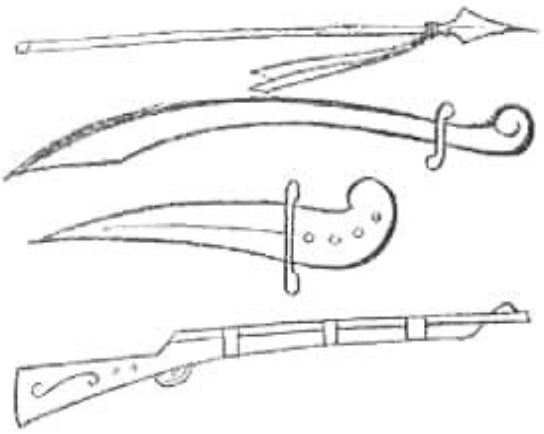
Figura 1579 a 1581. — Caras del Oriente de las Mil y Una Noches.

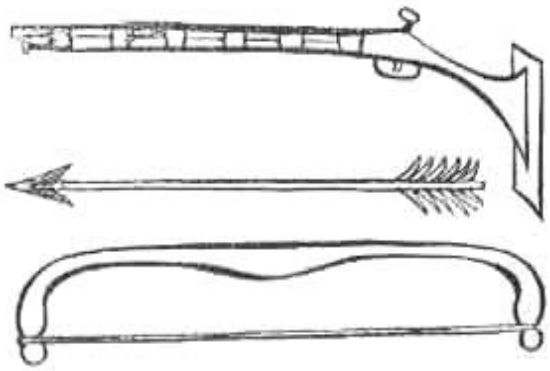
La dura realidad nos demuestra que puede tener y manejar ametralladoras de tiro combinado, bazookas y lanzallamas, pero aceptar esta verdad sería echar por tierra todas las posibilidades que permite el tópico del árabe. Por eso, lo mejor será situar la acción en épocas casi legendarias, cuando la tierra se había hecho acreedora a la denominación de Arabia Feliz. Los motivos que el tema ofrece son innumerables: los mercados de esclavas, los harems, el velo que cubre el rostro de las mujeres, los jeques del desierto...

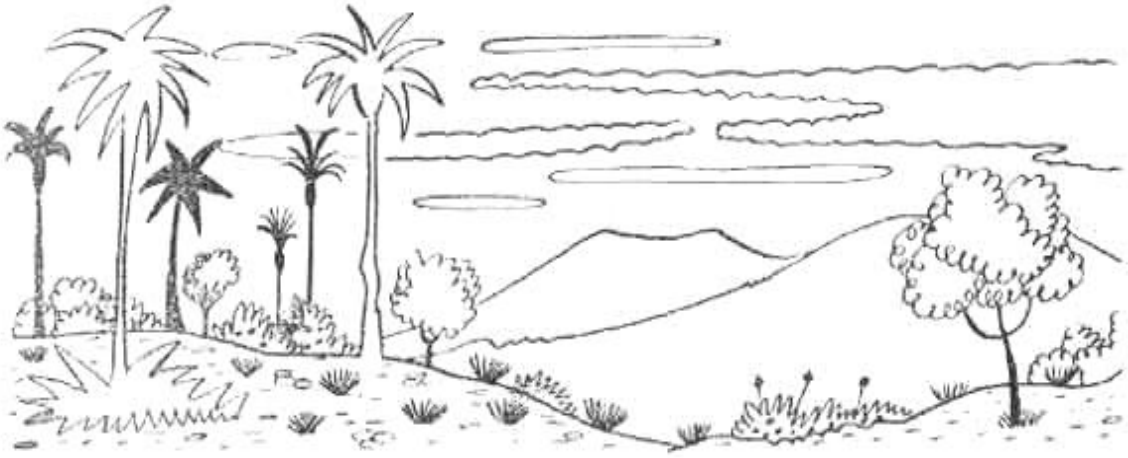
El vestuario que distingue a esta raza es típico y pintoresco. «Para andar por casa» utiliza camisa, chaleco, faja, pantalones bombachos y calza babuchas, especie de chinelas o zapatillas moriscas. Sobre la cabeza se coloca el turbante, encargado de la misión de cubrir su cabellera. A esta indumentaria se agrega la chilaba, que equivale a la prenda de abrigo exterior.

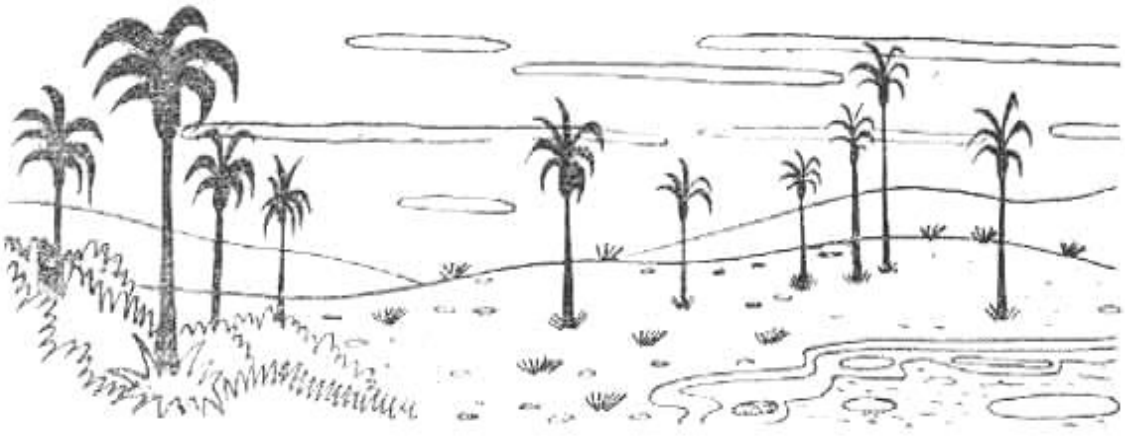
Las mujeres, velan su cuerpo por una túnica cuyos pliegues caen a partir de los hombros, de manera que no dibujan para nada su silueta. El rostro lo llevan igualmente tapado hasta los ojos, con lo que resulta un personaje muy fácil de representar. En la intimidad se las supone medio vestidas de hombres, con babuchas, pantalones bombachos y chaquetillas, pero en lugar de la camisa llevan una blusa ceñida y con sugestivo escote.

En cuanto al paisaje del país, es identificado por las palmeras, los montículos de escaso follaje, los desiertos y los consiguientes oasis, los caballos de fina raza y los camellos. La arquitectura utiliza el arco de medio punto, los minaretes, las medias lunas y las clásicas ventanas ojivales. El interior de las viviendas se supone lujoso pero frío, con abundancia de mármoles, oro y arabescos.

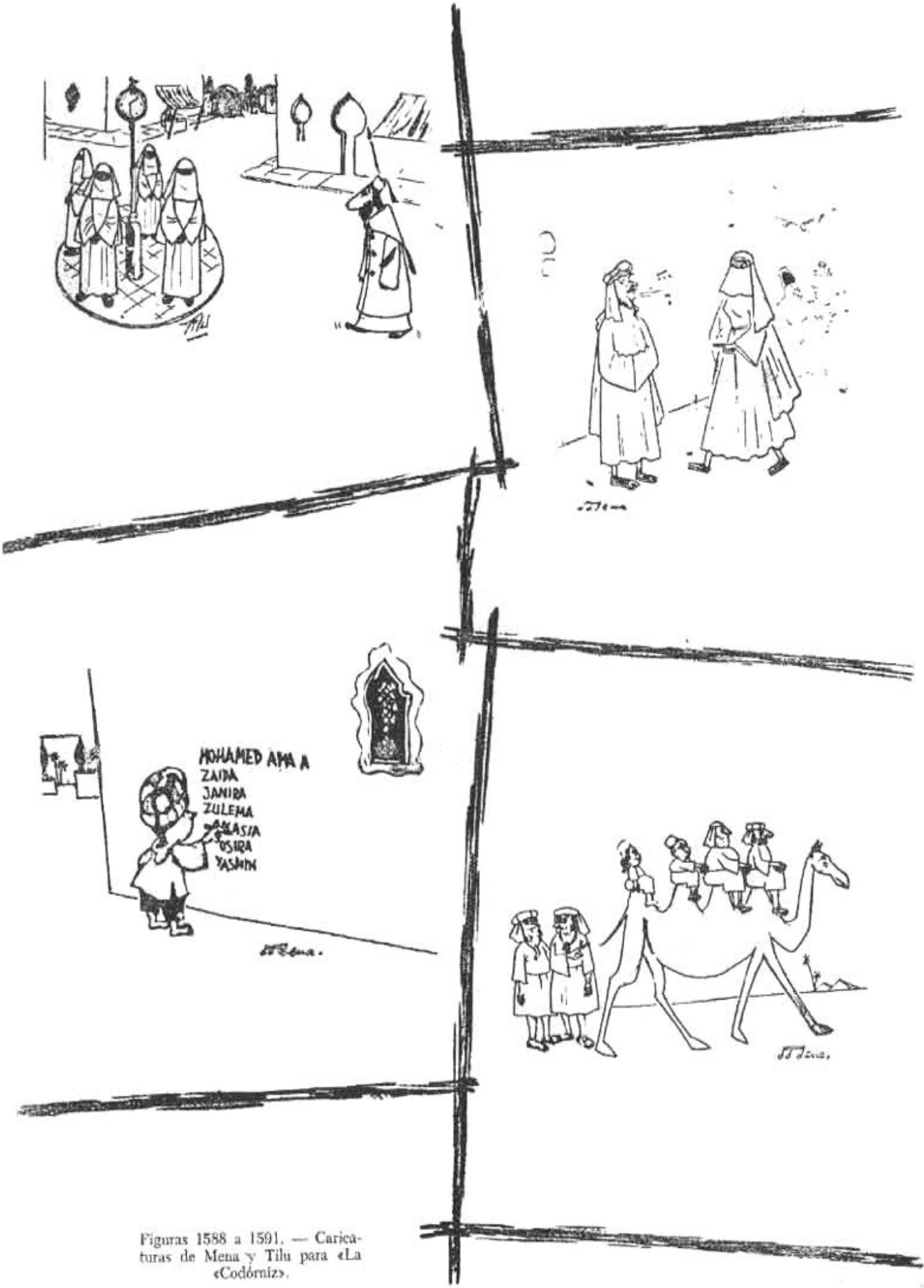








Figuras 1582 a 1587. — En la Arabia feliz...



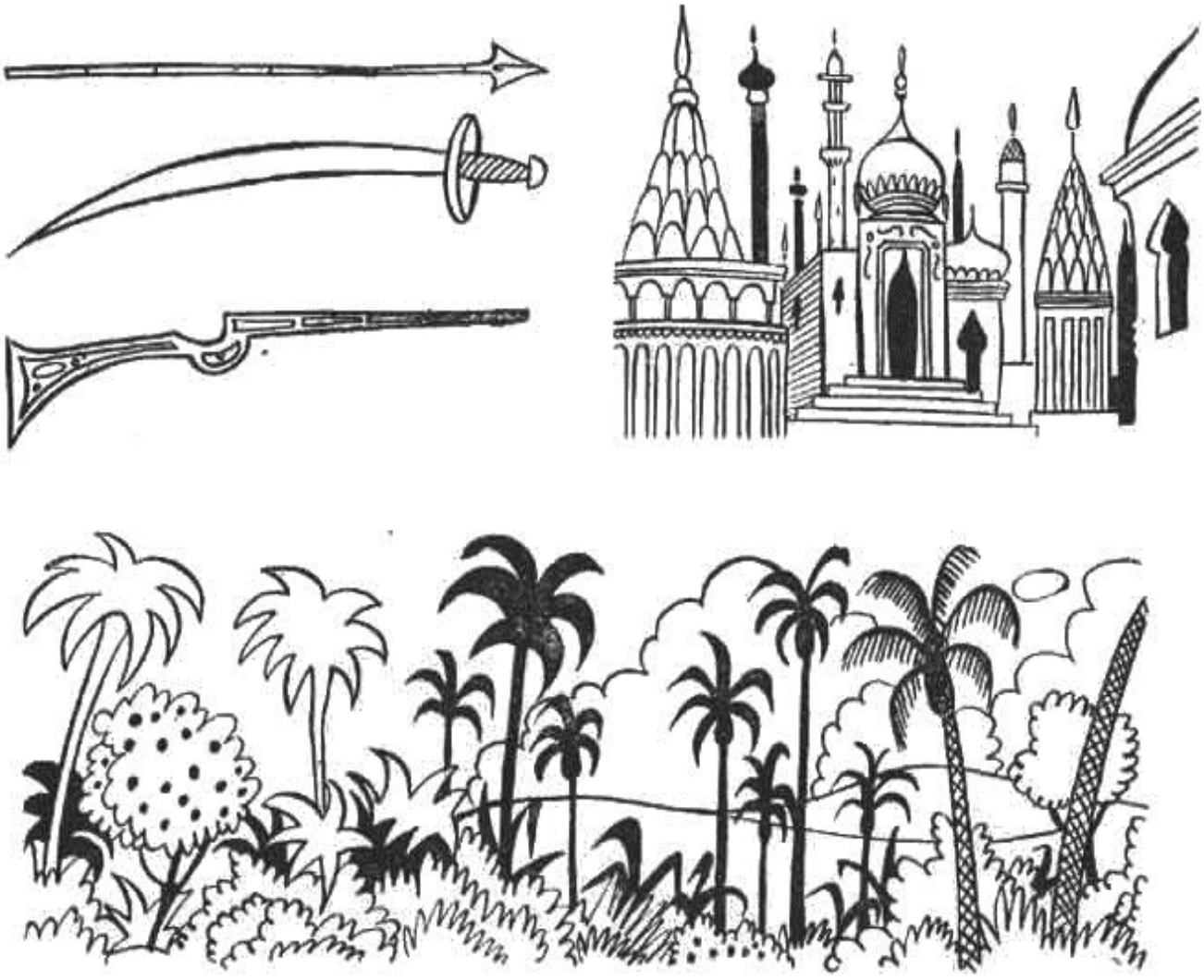
Figuras 1588 a 1591. — Caricaturas de Mena y Tilu para «La «Codorniz».

LA INDIA

Otro país fabuloso que ha dado pie a innumerables caricaturas y situaciones humorísticas, es el enclavado en la península indostánica, a orillas del océano Indico, que si en su tiempo gozó de la popularidad de un personaje que dentro de las fronteras llegó a cobrar características casi místicas — Gandhi — para el lápiz irreverente del caricaturista fue un motivo de ironía tan facilón como el que pudiera prestarle el paraguas del Negus.

La India es el punto álgido del colonialismo inglés, los lanceros bengalíes, los brahamanes, las bayaderas, los ríos sagrados, las cacerías en la selva, los aventureros internacionales, las perlas, los

Figuras 1592 a 1597. — Tipos de la India fabulosa.

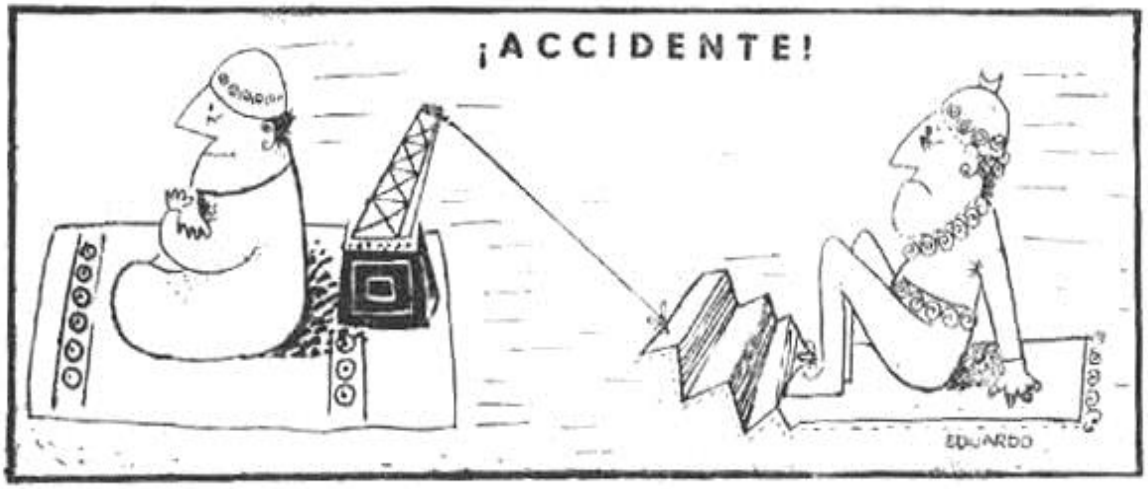


Figuras 1597 a 1599. — Escenarios de la India, para uso de dibujantes.

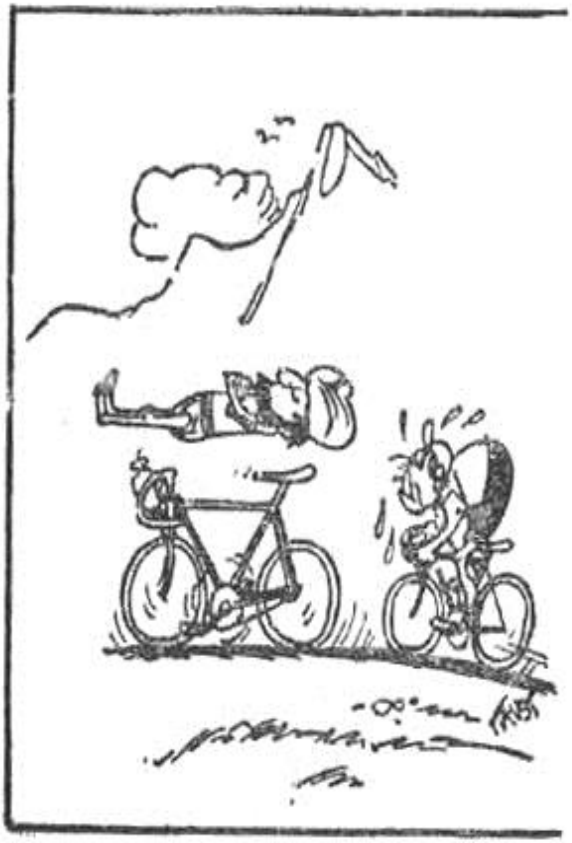
diamantes. Un mundo pintoresco y casi irreal sobre el que se alza la figura preponderante de todas las fantasías que el dibujante pueda imaginar. El fakir. Un ser dotado de maravillosas facultades, casi sobrenatural, que puede vivir sin comer ni beber, que duerme sobre clavos, que no siente el dolor cuando se atraviesa el brazo con un puñal, que puede elevarse del suelo a voluntad, que es capaz de atravesar descalzo y sin sentir molestias, sobre las ascúas del fuego, sobre cristales triturados, sobre los ácidos.

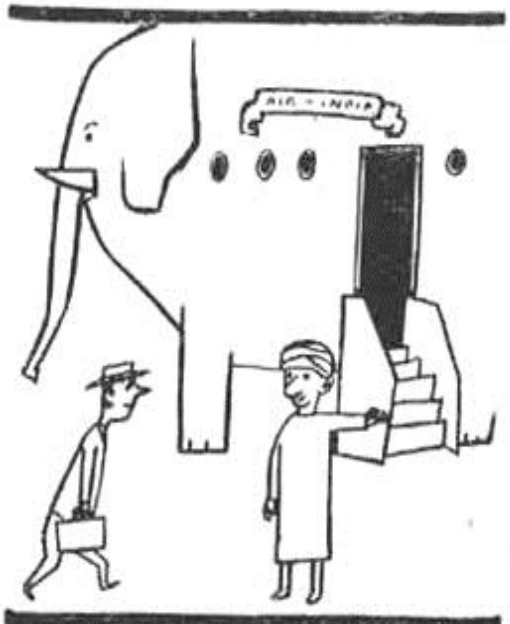
Y el encantador de serpientes, que sabe obligar a uno de esos repugnantes reptiles a que bailen el Rock and Roll al compás de su clarinete. Y el karnak, domador de elefantes, que consigue convertir a uno de tales paquidermos en un perrillo faldero. Y el mago que para trasladarse de una a otra población no precisa de «Taf» ni de aviones, utilizando la famosa alfombra volante, que ni pincha, ni tiene averías, ni necesita gasolina para cubrir el camino que le asigne su dueño.

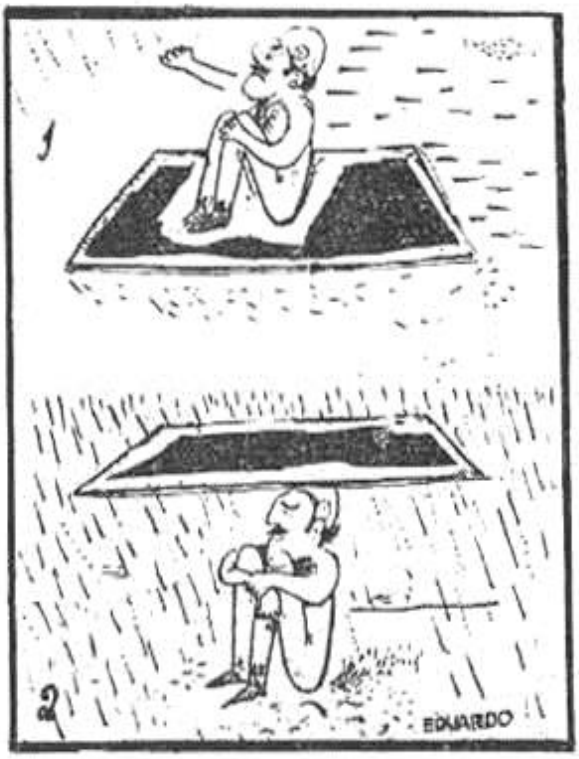
Respecto a su representación gráfica, como puede verse en las figuras 1592 a 1596, poca diferencia ofrece respecto a la que acabamos de estudiar. No es raro si tenemos en cuenta que la raíz del tronco racial se encuentra, en lo que respecta a la raza blanca, a orillas del Ganges. La proximidad de ambos países ha influido, por

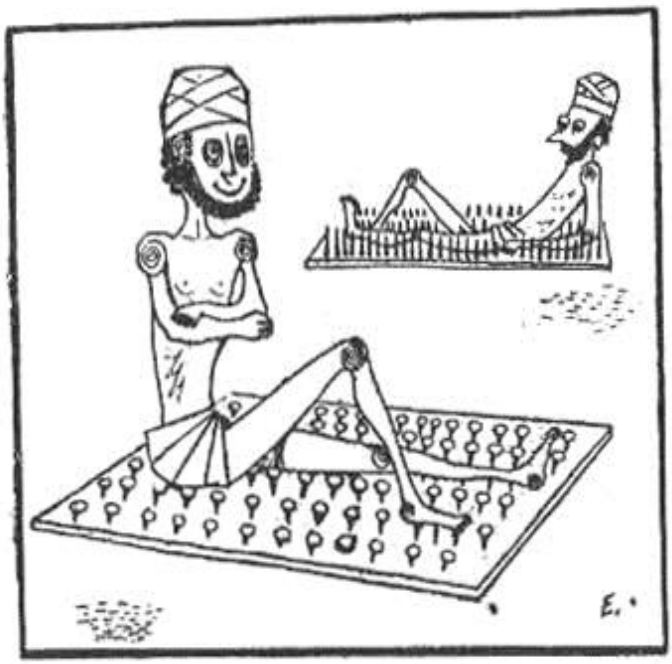

¡ACCIDENTE!
EDUARDO

—¡Dinero!... pero por favor, ¡en dólares!




AIR INDIA
—¿El señor va al aeropuerto?





Figuras 1600 a 1606. — Caricaturas de dibujantes españoles, sobre el tema inagotable de la India, para «La Codorniz», «Teresa» y «7 Fechas».

otra parte, en la similitud de indumentaria. No se olvide tampoco, que una parte importante de la población indiga es étnicamente musulmana.

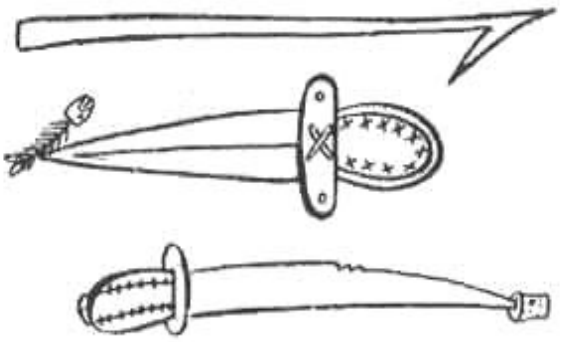
En general se considera más culta y por lo tanto más riqueza tanto en trajes como en la decoración de viviendas, en el pueblo indio que al arábigo. Esto puede aceptarse tan sólo como una verdad a medias. Es posible que comparando las clases dirigentes, la diferencia haga decantar la balanza del lado indioasiático. La duda surge en cuanto se considera la extremada pobreza en que viven ambos pueblos.

EN DONDE APARECEN LOS ESQUIMALES

Finalmente, presentamos a ese pequeño pueblo que habita entre hielos perennes, rodeado de icebergs, pingüinos y focas — según el punto de vista del dibujante, que por lo general, desconoce la inexistencia de los simpáticos pingüinos en Alaska y Groenlandia, en donde se sitúan los grupos étnicos conocidos bajo el nombre de lapones o fineses.

Los esquimales se relacionan, pues con los mares polares, con los meses de noche invernal, con las auroras boreales, con las casas construidas con bloques de hielo, con los trineos tirados por perros y con un frío de mil pares de demonios, origen de bastantes chistes más o menos ocurrentes.

Figuras 1607 a 1612. — Tipos lapones, fineses o esquimales.

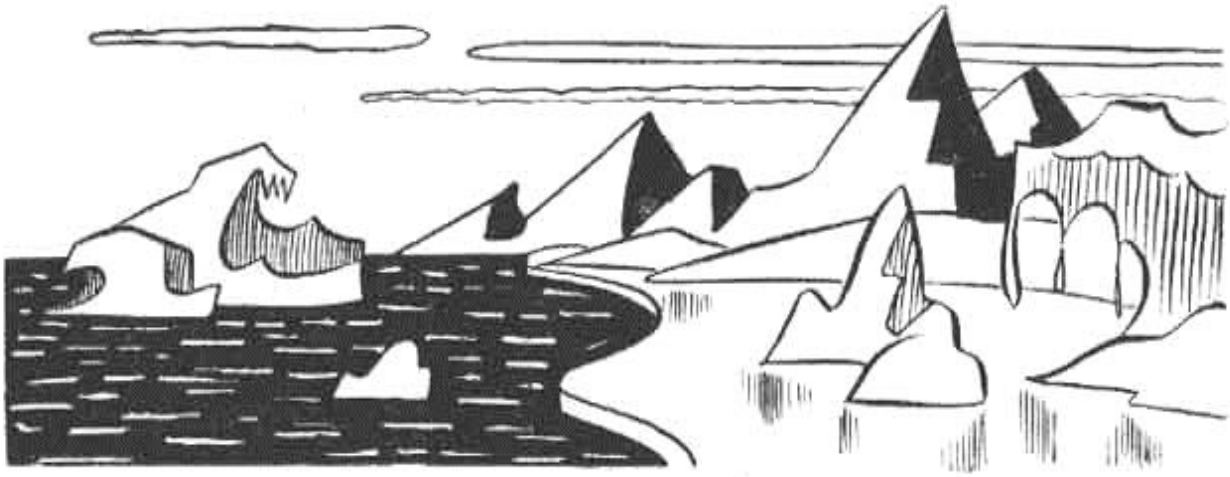


Figuras 1613 y 1614. — Armas y viviendas propias del país.

Se les supone gente noble y hospitalaria, de espíritu abierto e ingenuo, aunque mentalmente poco cultivados. Su naturaleza es tosca y primaria y por ello presenta rasgos faciales un poco rudos (véanse figuras 1607 a 1612), aunque agradables y simpáticos. El vestuario, acondicionado para soportar las bajas temperaturas de la región, es práctico y desprovisto de la menor concesión a la elegancia ni a la coquetería. Se reduce la indumentaria, tanto en el hombre como en la mujer, a un casquete de cuero forrado interiormente, a un chaquetón acolchado, y a pantalones recogidos bajo botas de media caña. Poco más o menos ofrecen el aspecto pintoresco de un Papá Noel, salvo el detalle del cascabel en la punta del gorro.

El paisaje que presenta el país es polar. La inmensidad del cielo sobre la cabeza, y la inmensidad del hielo en cuanto alcanza la vista. En la figura 1615 se puede apreciar una de tantas esquematizaciones humorísticas que se conocen de tales latitudes.

Figura 1615. — Paisaje ártico.



LA RAZA COBRIZA
¡QUE VIENEN LOS INDIOS!

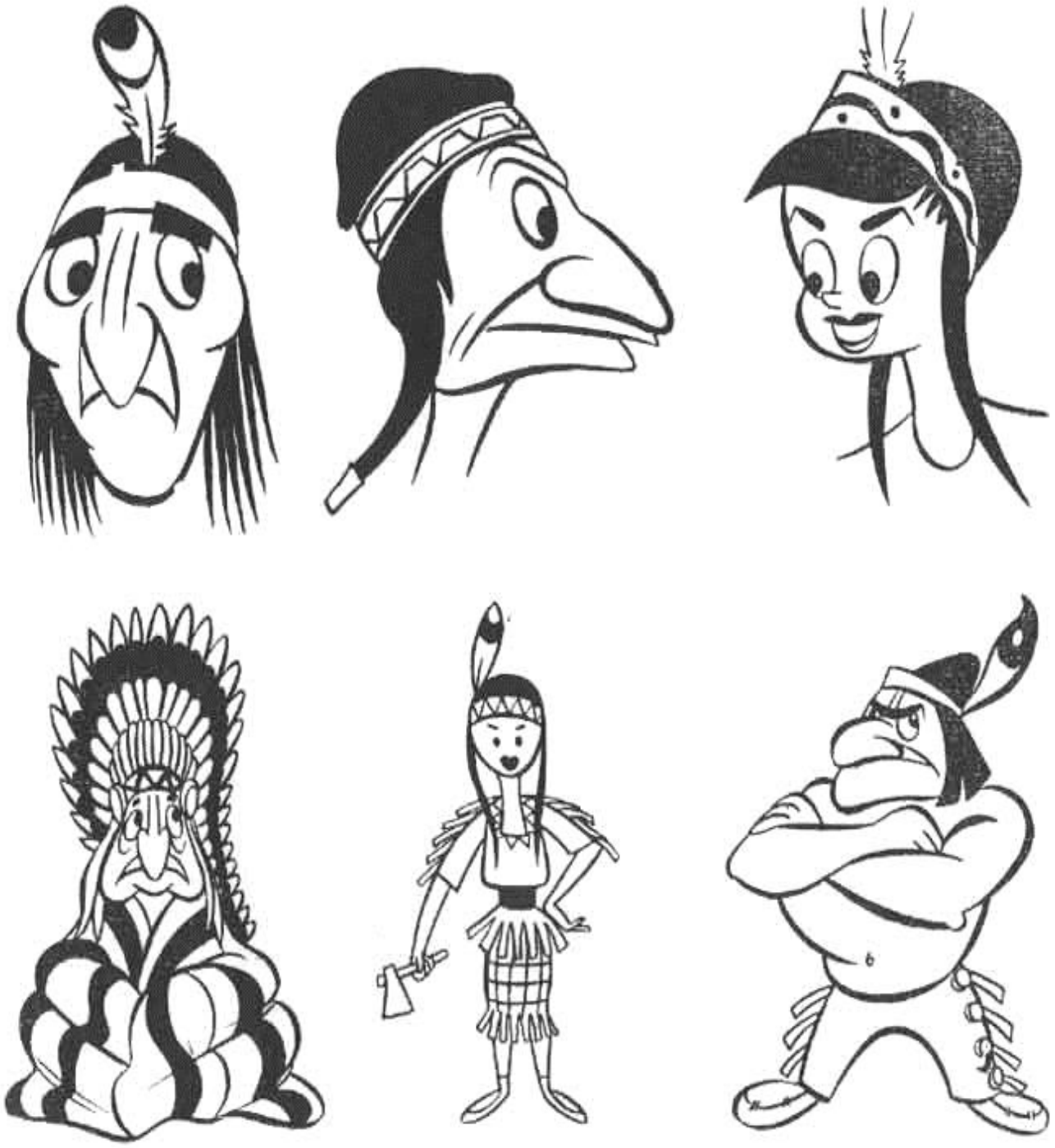
Vamos a entrar en contacto con una raza en trance de desaparición convertida apenas, en su lucha despiadada con el blanco invasor cuyo impulso no pudo detener, en una triste pieza de museo. La imagen del indio americano que ha pasado a ser del dominio pùblico, es una muestra de la habilidad de la propaganda, que se ha encargado de justificar mediante la presentación odiosa de sus malvados y crueles representantes, lo que en realidad no supone otra cosa que un exterminio racial llevado hasta sus últimas consecuencias.

El indio que conocemos a través de James Oliver Curwood y de Zane Grey difiere un poco del tópico cinematográfico a que nos tiene acostumbrados el celuloide, por lo menos en cuanto supone un reconocimiento del derecho a defender sus tierras utilizando todos los recursos que encontrará a mano. No todos los que empleara eran lícitos, pero mirado desde el punto de vista de un crítico imparcial, quizás hubiera que convenir que tampoco los blancos jugaban limpio.

Todos estos comentarios, como es natural, no tienen el propósito de tirar por la borda el hermoso tópico del indio salvaje y cruel, coleccionista de cabelleras, guerrero impenitente, cazador de primera línea y mal agricultor. Las imágenes que nos trae prendido en el recuerdo de la infancia, se refiere a Ojo de Aguila y a Buitre Negro, feroces jefes de tribu que tan pronto fumaban en la pipa de la paz, como desenfundaban el hacha de guerra. Es posible que un díbujante avieso averigüe que, la causa de que el «tomawah» o hacha de guerra saliera con tanta frecuencia de su reposo, se hallaba en el hecho de que de vez en cuando, el maquiavélico blanco le mezclase en el tabaco cigarrillos Bisonte.

El rostro de los Pieles Rojas se presenta de tono cobrizo, de poca frente, ojos grandes, pómulos salientes, nariz grande aguileña y labios caídos. El pelo, de negro intenso azabache, planchado sobre la bóveda craneana, terminando en trenzas laterales. Sobre la cabellera llevan una cinta que sujeta una pluma de ave, y en los casos de vestidura de gala, un penacho completo o plumero, que caracteriza precisamente el tipo con mayor simbolismo que ninguna otra prenda de su indumentaria (figuras 1616 a 1621).

Observe el alumno la actitud de honda seriedad que adoptan tales personajes. La india es una raza que no rie. La impenetrabilidad de su fisonomía — la inmutabilidad para exteriorizar sus emociones — es otra de las características que presenta este pueblo. Cuyos componentes, en el raro trance de la paz — no olviden que según el tópico del simbolismo, el indio tiene siempre ganas de bofetadas — adoptan posturas parecidas a las que presentamos en



Figuras 1616 a 1621. — Tipos indios americanos.

las figuras 1619 a 1621. Bien sea cruzando los brazos sobre el pecho, separando al mismo tiempo las piernas, bien sentándose en el suelo, cruzando piernas y brazos.

En lo que respecta al vestuario, el indio, sabedor de que posee una soberbia musculatura, gusta de presentarse con el tórax desnudo, procedimiento que también usan algunos galancetes de estas latitudes, en cuanto encuentran ocasión para ello, motivo por el que quizás pueda llamárseles igualmente «indios» con bastante propiedad.

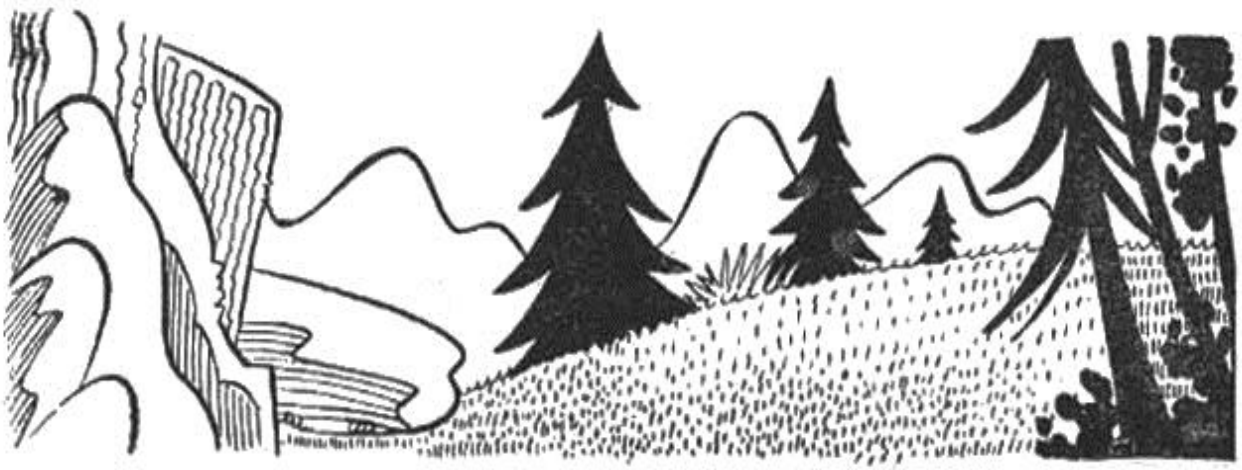
Las extremidades inferiores van cubiertas por pantalones largos, cada una de cuyas perneras va cubierta por una doble hilera de botones, unidos entre sí por una tira con fleco de piel. Es clásico el calzado que usan, de piel flexible, parecido a las alpargatas de lona, que ellos denominan «mocasines».

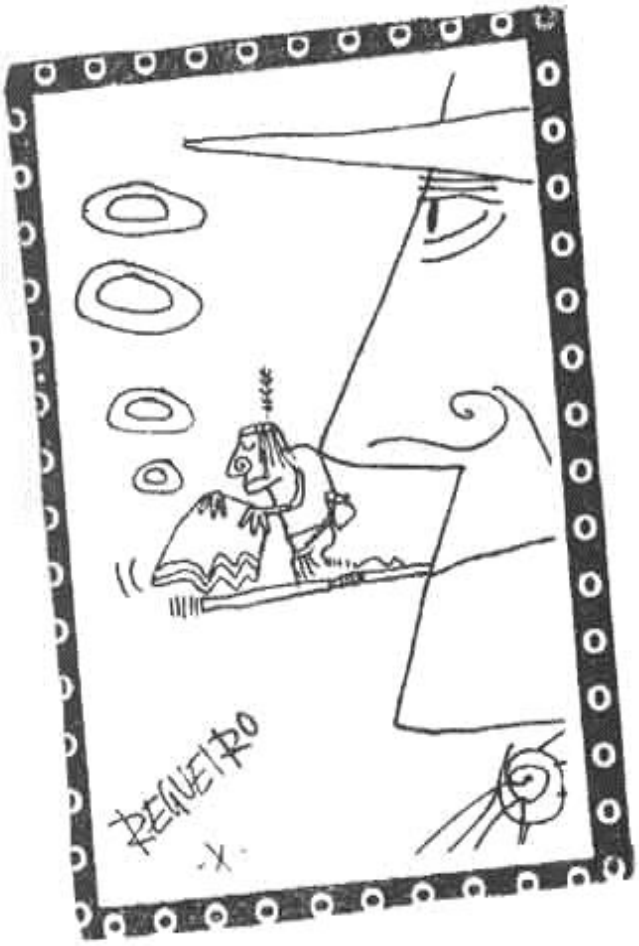
Por su parte, las mujeres se cubren con una camisa de mangas cortas y una falda a cuadros, con varios cortes desflecados en su extremo inferidor, similares a los que ofrece la figura 1620. Véase a su lado al Jefe de la tribu, Mirada de Buey Lánguido, resguardado de la humedad matinal tras la espesa lana de su manta multicolor, que le da ese aire de Fiesta Mayor tan alegre.

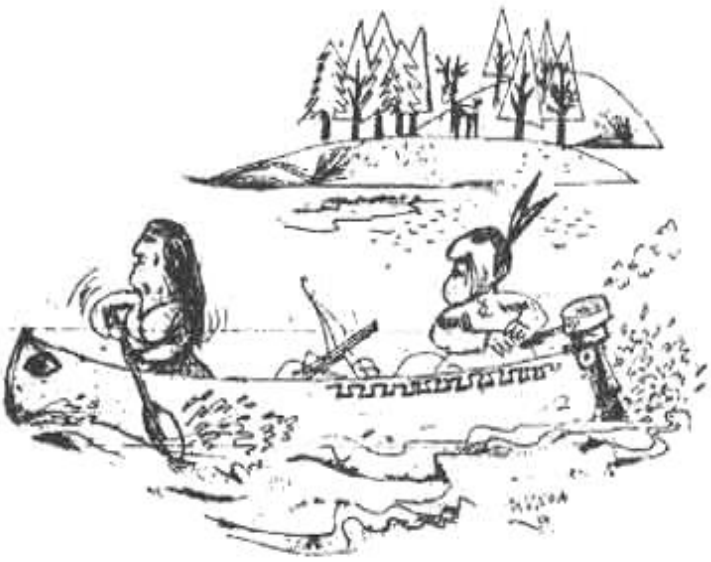
Los indios vivían en el interior de tiendas de campaña construidas con pieles que pintarrajeaban con motivos decorativos para dotarlas de cierta vistosidad. El hecho de ser este pueblo cazador y enemigo declarado del sedentarismo, le obligaba a contar con la posibilidad de no arraigar definitivamente en ningún punto del país, construyendo sus poblados de manera que fueran fácilmente transportables. Tal provisionalidad queda cumplida a las mil maravillas por las tiendas que integran el campamento indio.

En lo que respecta al paisaje, debe suponérsele salvaje y bravío. En su afán de huir del hombre blanco tenía que recurrir a la alta montaña, tanto por lo que suponía conseguir, cierta seguridad en

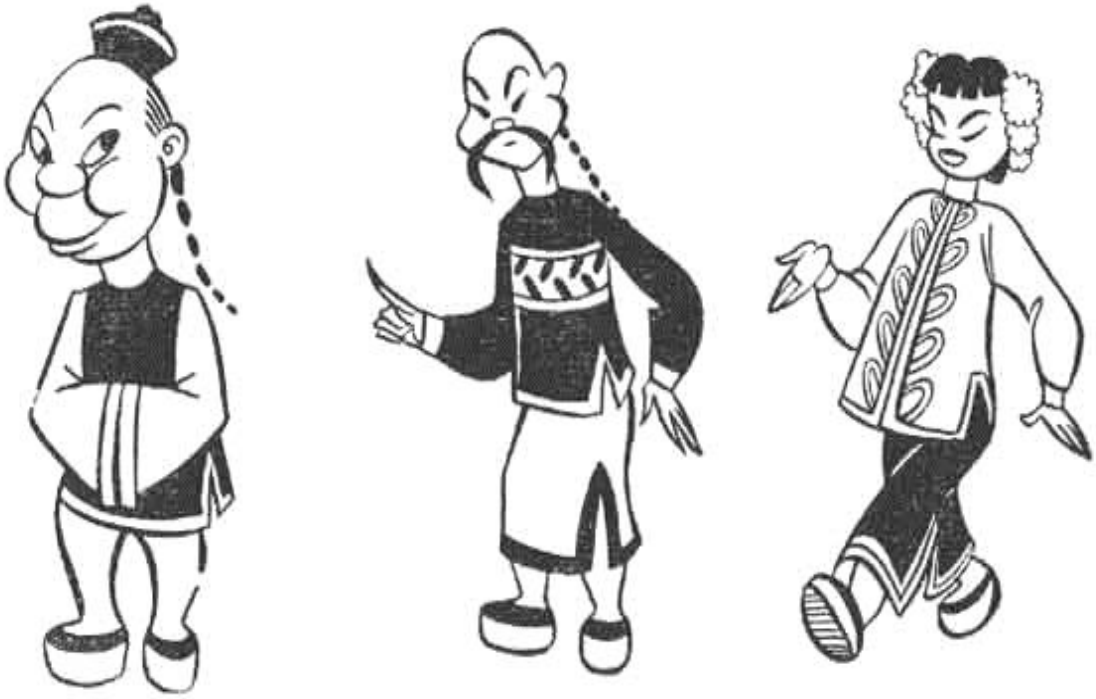
Figuras 1622 a 1624. — Armas, viviendas y paisajes de las tierras de los Piel Roja.







Figuras 1625 a 1628.



Figuras 1629 a 1631. — Raza amarilla, chinos.

sus deseos de independencia, encerrándose entre montañas abruptas y rincones perdidos, como porque en su avance incesante, el instinto comercial que llevaban clavado en la bayoneta los soldados colonizadores, dictaba la conveniencia de preferir los prados y los terrenos bajos, aptos para la agricultura, a las montañas.

RAZA AMARILLA: CHINOS Y JAPONESES

Y vamos con el tópico de los amarillos comedores de arroz con palillos, inventores de este tipo de fantasías orientales aplicadas al arte de torturar que se conoce con el nombre de martirios chinos, entre otras cosas que la gente de la calle aplica a esta raza enig-

Figuras 1632 a 1634. — Raza amarilla japonesa.

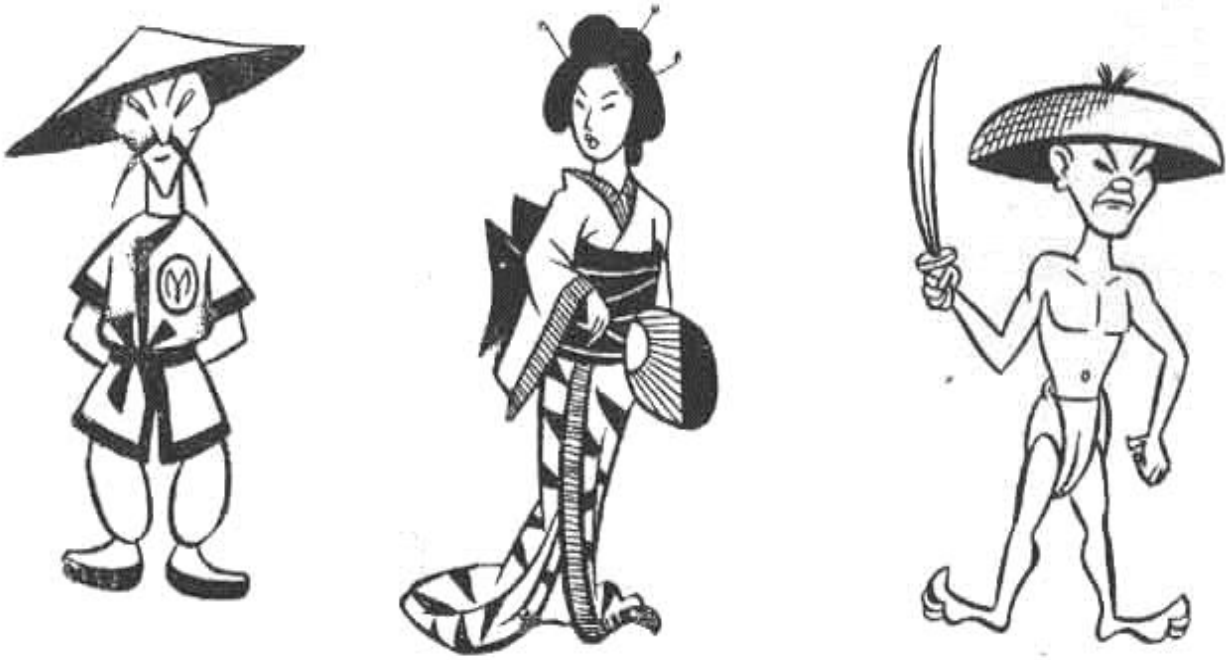


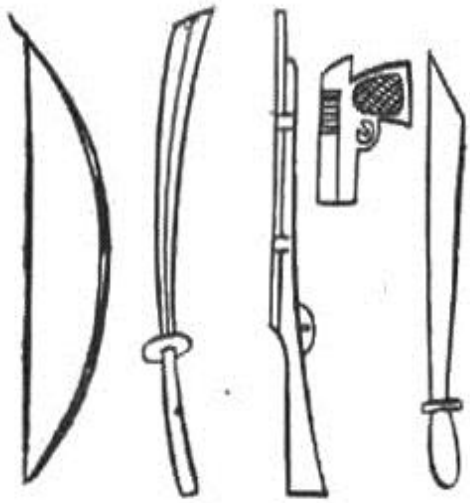
Figura 1635. — Chinitos y Japoneses. (Dib. Martínez.)

mática cuya característica racial se presenta en la oblicuidad de sus ojos (figuras 1636 a 1641).

A los japoneses y chinos se les presenta con las cejas arqueadas en posición ascendente, lo cual contribuye a que se acentúe todavía más la susodicha oblicuidad. Los ojos, pequeños y almendrados, los pómulos salientes, la nariz pequeña, aplastada, la boca en trance perpetuo de ironía — la amarilla, en contraste con la cobriza, es una raza que sonríe siempre, hasta para demostrar su enemistad — la cabeza afeitada y con coleta, y el bigote engomado y con las guías mirando al suelo. Los amarillos modernos se afeitan; por lo tanto, esta imagen un poco antidaliniana que acabamos de transcribir, corresponderá a un chino bastante anterior a Mao-Tsen-Tsung, pongamos como prototipo de las actuales generaciones chinas.

La costumbre —y a ella no es ajena la sugestiva captación de la publicidad sobre las masas— ha establecido la imagen diferencial de que los chinos suelen ser buenas personas, tanto como los nipones repugnantes malvados. Desde luego hay que oponer serios reparos a tan absurda clasificación de los «astutos orientales». Prototipos de hombres buenos y de rufianes existen en todas partes, y

Figuras 1636 a 1641. — Tipos característicos de la raza amarilla.



Figuras 1642 a 1644. — Armas, viviendas y paisaje del lejano Oriente.

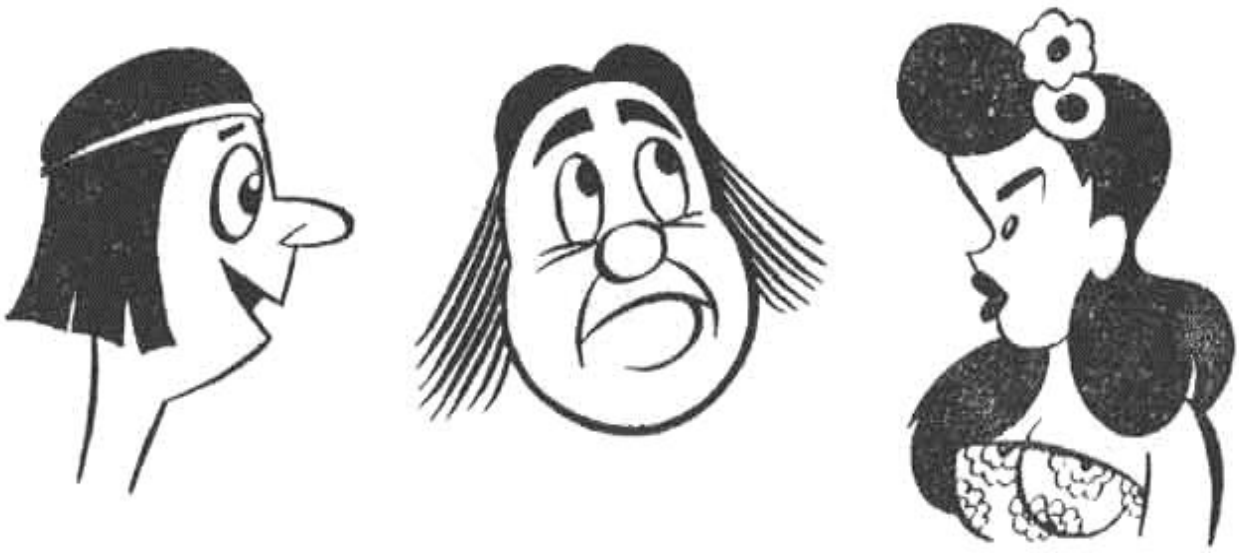
para encontrarlos no es necesario ir tan lejos, pues en nuestro propio barrio es posible que haya un par de ejemplares de cada género. Lo que sí puede aceptarse como norma general, es que el chino arrastra tras de sí una civilización milenaria, mientras que el japonés suele ser más inteligente, y desde luego más europeizado Europeización que adquiere tal virulencia, que según puede verse en las fotografías y películas de aquel lejano país, hasta la gente del pueblo abandona sus típicas indumentarias para colocarse el uniforme insulso del hombre blanco, la americana y el pantalón.

No podemos por menos que recordar la demolición de otro tipismo, cuando Atakurk, en Turquía, consiguió levantar el velo de sus compatriotas y retirar de la circulación el fez, llevando a Constantinopla el nombre de Estambul y las costumbres europeas que habían de segregar del Asia y de un modo definitivo, a este pueblo árabe y mediterráneo que en épocas no muy lejanas fue el terror de Europa.

Sin embargo, para el lápiz del dibujante, los tópicos-símbolo adquieren una extraordinaria fuerza descriptiva. Por tal motivo no debe extrañar lo más mínimo que sea el caricaturista el último en aceptar el hecho consumado.

Figura 1645. — Hawaiana.

Figura 1646. — Hawaiana. Caricatura sangrienta de la anterior bailarina polinésica.



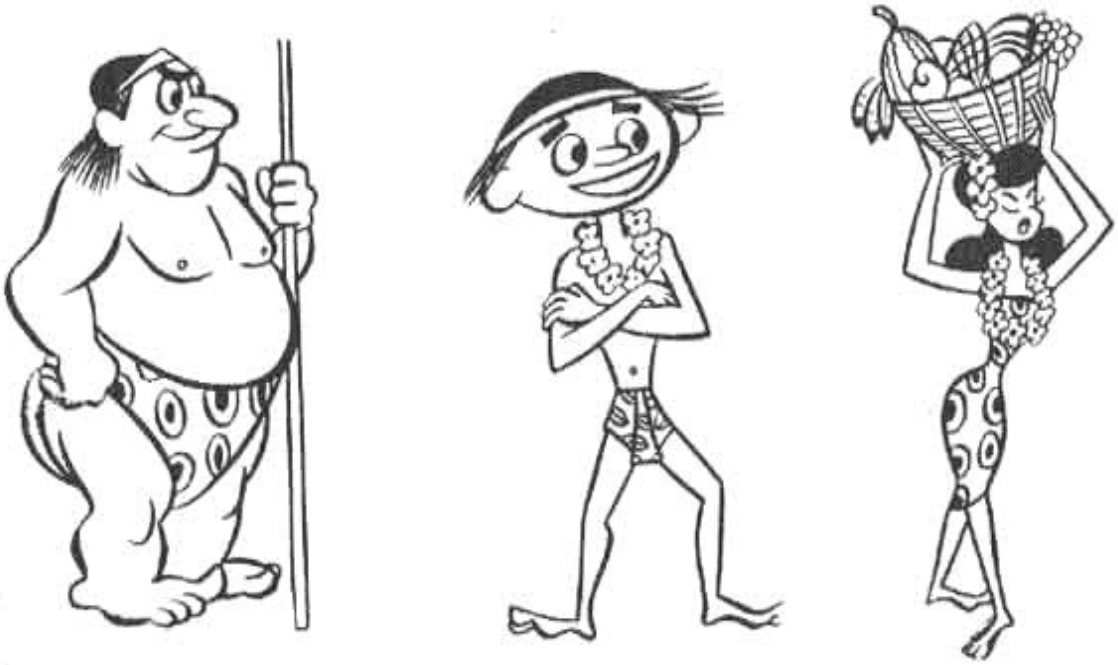
Figuras 1647 a 1649. — Tipos de indígenas de las islas de los Mares del Sur.

¡HAWAI...!
...ANTES DE PEARL HARBOUR

Y ahora vamos a echar un ligero repaso a estas maravillosas islas de ensueño que en nuestra juventud soñábamos como paraísos en los que poder refugiarnos algún dia, y que de pronto se han llenado de odios, resquemores, y deseos de independencia.

Las islas que nosotros evocamos son las de antes, cuando la Polinesia era el motivo de muchas películas de aventuras que nacian en Singapoore y que nos mostraban un mundo plácido de ensueño,

Figuras 1650 a 1652. — Polinesios.



Figuras 1653 a 1655. — Armas, viviendas y paisajes paradisíacos de la supuesta Arcadia de las islas polinesias.

sin maldades ni pasiones, dentro de una geografía imponente. ¡Las islas de los mares del Sur! ¡Tabú! ¡Bololo!

Nuestros nativos eran gente pacífica y hospitalaria. Se presentaban medio desnudos (figura 1650 a 1652) a ofrecer su amistad. Las mujeres eran bonitas, de grandes ojos rasgados y boca bien dibujada. Sabían sonreír muy bien y poner unas miradas románticas que hacían nacer más de una ilusión en nuestras ilusiones juveniles.

Tenían el cuerpo fino y torneado y mostraban con ingenua naturalidad sus encantos. Se adornaban con flores el pelo, y con ellas construían collares —guirnaldas— que se pasaban alrededor del cuello, sobre el pecho, y hasta la cintura. Vestían una especie de túnica muy corta confeccionada con telas de muy vivos colores... Los hombres se dedicaban a inocentes pasatiempos, tales como luchas con los tiburones, extraer corales de los arrecifes, buscar perlas, adorar el fuego de los volcanes, y otras ocupaciones por el estilo, entre las que descollaba la de dejarse engañar siempre por el hombre blanco, ese hombre blanco que estamos descubriendo, a través de estos comentarios, que es bastante pillín.

LOS NEGROS, EL MAU-MAU Y EL JAZZ

El último capítulo del tema corresponde a la Raza Negra, que por sus acusadas características constituye un excelente tema para el caricaturista. De todas las razas, la que vamos a citar es la menos civilizada y la que sobre sus espaldas lleva menor rastro de vestigios culturales. A pesar de la honda transformación que Africa ha sufrido en estos últimos años, no puede negarse la existencia de importantes focos a los que la obra civilizadora poca mella ha conseguido abrir, hasta el punto de que todavía sea si no peligroso, por lo menos aventurado internarse por ciertos lugares.

Figuras 1656 a 1661. — Los negros.

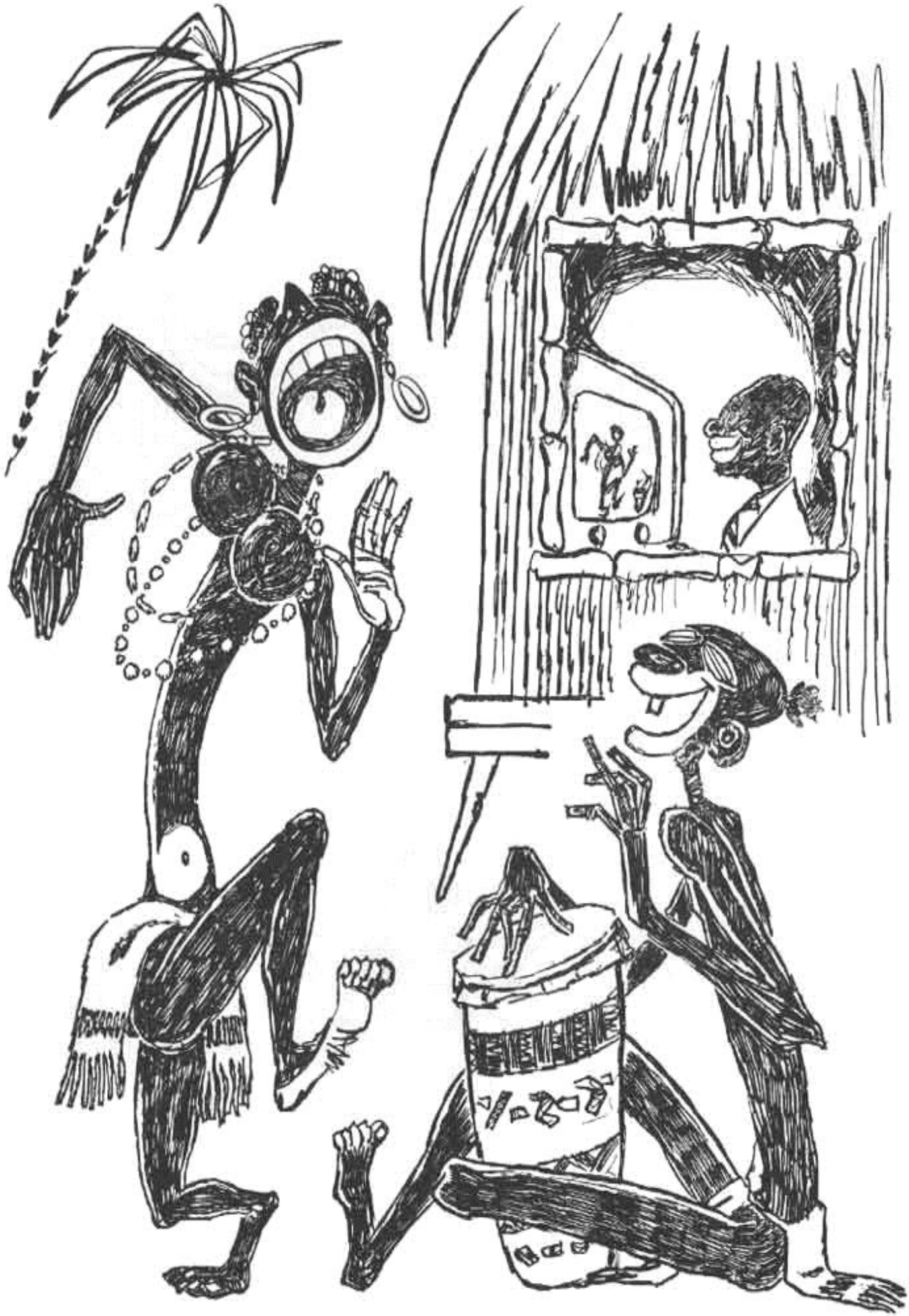


Figura 1662.

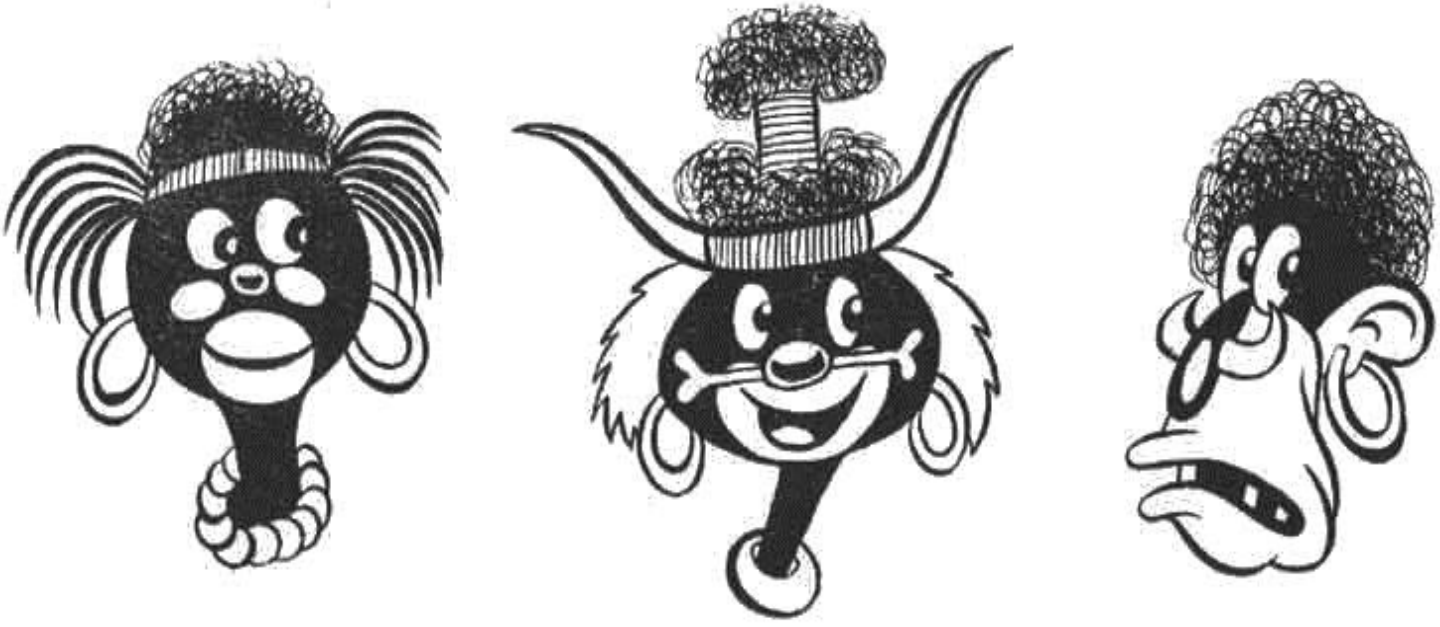
Figura 1663. — Negro americano.

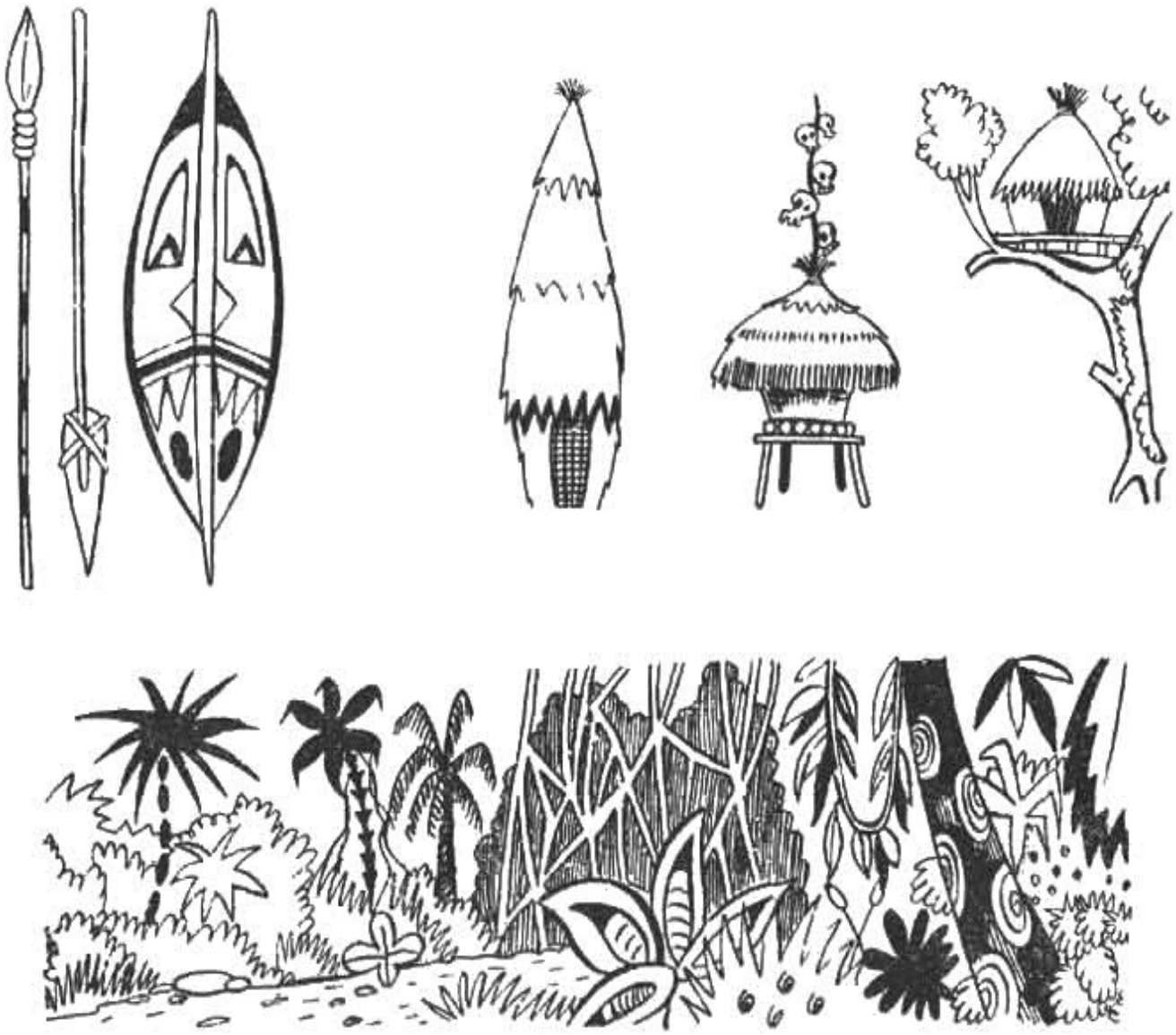
Figura 1664. — Mulata (cruce de blanco y negra).

El salvajismo puro y primario parece, pues definitivamente localizado en el corazón africano y en determinadas zonas del Amazonas, en donde los indios aborígenes todavía siguen haciendo de las suyas de vez en cuando, despachando para el otro mundo a sus enemigos, cortándoles la cabeza a fin de incorporarla a su colección de cráneos de reducido tamaño.

El negro ha practicado el canibalismo. No ha sido el único pueblo que para saciar su apetito haya recurrido a las chuletas de sus semejantes, pero el hecho de que tal costumbre fuera más habitual y la posibilidad de que incluso en la actualidad sea probable en-

Figuras 1665 a 1667. — Tipos de negros africanos, sin civilizar.





Figuras 1668 a 1670. — Armas, viviendas y paisajes de Africa Ecuatorial.

contrar algún caso entre sus dignos representantes, es causa de que se le asigne de carrera una rara habilidad en cazar exploradores para cocerlos en una olla, mezclados con patatas, garbanzos, zanahorias, cebollas y apio.

La otra faceta que el negro nos presenta, corresponde al jazz americano. La importación de esclavos africanos a las colonias británicas trajo como consecuencia las plantaciones de algodón, la guerra civil, las discriminaciones raciales, la ley del «lynch», los «negros espirituales» a la luz de la luna, el jazz, San Luis, el charlestón, el fox-trot, el blues, el boogie, el rock, la trompeta de Louis Armstrong, «Fats» Waller, Duke Ellington...

Ni que decir tiene que a nosotros nos gusta mucho más un negro con un clarinete en la mano, que con una flecha envenenada, y

OPTIMISTA
— Mire qué barquito he hecho para divertirme.

ANTROPOFAGOS MODERNOS
— Enhorabuena, amigo: es usted el primer blanco que se va a cocer en nuestra «olla exprés»

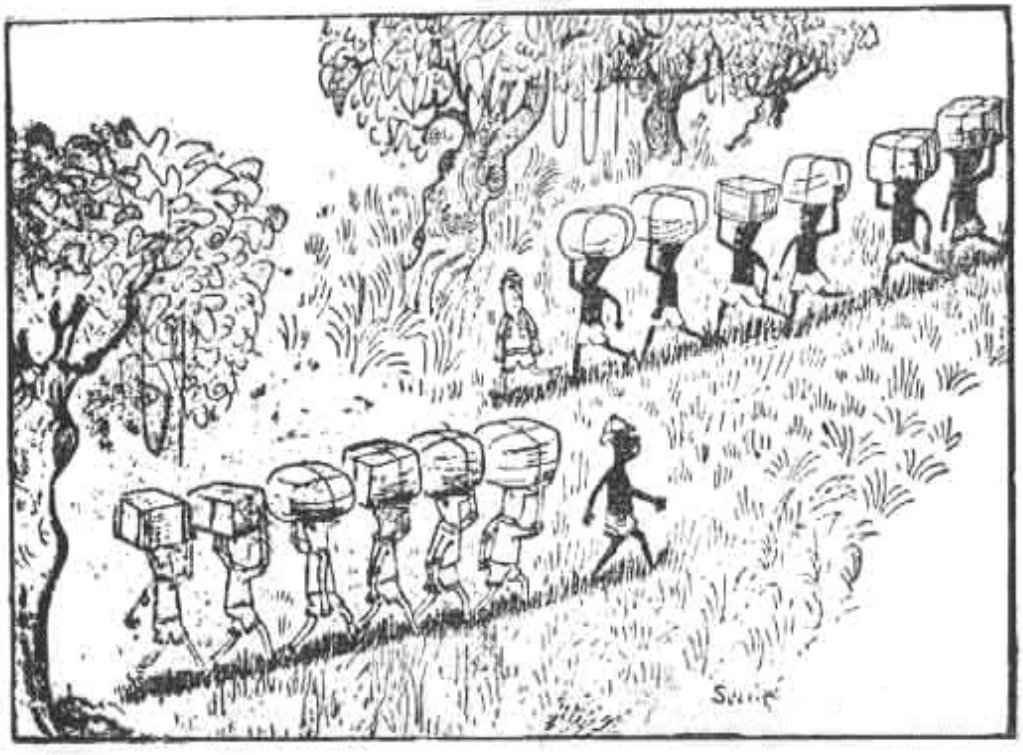
— ¿Ves? ¡Por dejarlo cocer tanto tiempo, se ha salido.

— ¿Y usted es negro de nacimiento?

—Perdone, ¡pero yo he sabido antes que usted que había un apartamento libre en este pueblo!

OPTIMISTAS

—Parecen gente hospitalaria. Mira: nos están preparando el baño.



Figuras 1671 a 1679. — El negro visto por los caricaturistas españoles. Dibujos para «La Codorniz», «7 Flechas» y «D. José».
(véase las dos páginas precedentes)

preferimos una improvisación a base de trompeta, contrabajo y batería, que el Baile de la Muerte alrededor de un poste de tortura. Sin embargo, a los efectos de la caricatura, este último tipo es más interesante.

Los rasgos fisonómicos de esta raza, aparte del color, corresponden a ojos y nariz de reducidas dimensiones, boca grande y carnosa, pelo rizado, corto y espeso. La complexión del cuerpo suele ser atlética. Son por lo general individuos musculosos y bien formados. A destacar el detalle de que tanto las palmas de las manos como las de los pies, carecen de la pigmentación «morena» que tiene el resto del cuerpo.

Puesto que parece que al dibujante humorista le interesa mucho más el negro salvaje que el civilizado, a aquél nos referimos exclusivamente en la ilustración que acompaña el tema, con la excepción de la figura 1663 —negrito europeizado— y la 1664 —mulata, o cruce de negro y blanca.

La vestimenta, en estos casos, queda reducida a taparrabos. Los negros llevan pendientes, incluso en la nariz (figura 1667), y algunas veces se la traspasan con una aguja de madera o un hueso (figura 1666), lo que les da aire de salvajismo que ayuda a completar la escenografía deseada.

En cuanto al paisaje, es el correspondiente a la zona tropical en donde viven tales pueblos. Abundante y espesa vegetación, flores y frutos exóticos, fieras dispuestas a velar por sus derechos, montañas abruptas y grandes ríos de rápida corriente y orillas traidoras. Si con tales elementos sabemos barajar, dentro de algún calvero del bosque, chozas de paja formando un poblado, al que dotaremos de empalizadas protectoras de troncos, y postes de madera con lanzas y alguna que otra cabeza decapitada colgando, a más del consabido adorno de calaveras sobre dos tibias cruzadas que se utiliza como elemento decorativo por aquellas latitudes, tendremos dispuesto el cuadro para empezar cuando queramos.

¿Se atreve el alumno a dar su primer paso de independencia?

Animo, pues ¡y adelante!

Depósito Legal: B. 10831-58

GERSA. Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13

escenarios y fondos

LECCION 11

GENERALIDADES

El escenario de un personaje se refiere al fondo del dibujo, en donde se representa el lugar en que es supone transcurre la acción, es decir, aquellos elementos que ayuden a situar a nuestro protagonista en el punto deseado para la mejor comprensión de lo que va a suceder. El escenario corresponde, pues al decorado, con una misión bien característica, dentro de la ilustración y, aunque en cierto modo secundaria, en muchas ocasiones imprescindible.

Sucede, sin embargo, con los escenarios algo parecido a lo que ocurre en el teatro, y es que cada día van ganando adeptos los partidarios de reducir cada vez más a una función simbólica lo que antaño constituyó toda una especialización. En las historietas destinadas a publicaciones infantiles, el fondo de un dibujo guarda todavía resabios de clásico sabor tradicional, y así es raro que el personaje se mueva dentro del recuadro sin fijar de un modo exacto la escena, de manera que en ningún momento quede sin determinar el lugar de la acción, así, aunque se halle situado en distinto plano en cuanto a interés se refiere, el escenario cobra una importancia poco común en el dibujo humorístico y salvo excepciones, aparece bien delimitado.

Como veremos más adelante, esta importancia se acrece de manera extraordinaria en las películas de dibujos animados, hasta el punto de haber dado lugar a una especialización —la de creador de fondos— que en muchas ocasiones anula incluso la labor de animador, y supera a la del creador de personajes.

En el chiste, por el contrario, el escenario queda relegado a un término tan secundario y se le concede tan poco interés que es posible ver como la mayoría de las firmas conocidas y cotizadas en la actualidad, pueden permitirse el lujo de reducirlo a la mínima expresión, cuando no suprimirlo por completo. Tal circunstancia se explica si tenemos en cuenta que, el concepto actual del chiste, ha variado hasta el punto de situarse en el polo opuesto al que conocían nuestros padres y abuelos, los cuales concedían el máximo valor al dibujo y eran poco exigentes, en cambio con el motivo escogido, con la intención que animaba al dibujante, con el pie y con la chispa que intentara llevar entre líneas.

En aquella época, el humor era sencillo y sin complicaciones, un poco ingenuo, y apegado al sabor local, dando lugar a chistes que pudieran calificarse «en zapatillas para andar por casa», según expresión de Jardiel Poncela. Tiempos tan cercanos que casi pueden tocarse con las manos, en que las nuevas generaciones discutían acaloradamente en los vestíbulos de los cines de las provincias españolas sobre Tono, Mihura y «Un bigote para dos», cuando la irrupción de un humor nuevo, fresco, original y un poco cerebral señalaba el comienzo de una etapa en que la chispa, el ingenio, la espontaneidad, tendría más valor que la mecánica —el profesionalismo— del dibujo.

Esto último se comprenderá en seguida si comparamos dos motivos que correspondan a las dos tendencias que acabamos de enumerar. Imaginemos una escena en la que intervengan dos muchachas. Una de ellas le dice a la otra:

—Me encanta Shakespeare. ¿Conoces tú su dirección para pedirle un autógrafo?

La chispa es viejísima. Se ha utilizado infinidad de veces con ligeras variantes, colocando en lugar del nombre del famoso dramaturgo inglés cualquier otra celebridad desaparecida del mundo de los vivos hace muchos años. Teniendo en cuenta lo endeble del argumento y la escasa originalidad que presenta, el dibujante, que conoce perfectamente estos fallos, no tiene otra solución para salvar su chiste que demostrando que conoce muy bien el dibujo, cuidando la ilustración, interpretando con amorosa delectación tanto a los dos personajes que intervienen en la escena, como el lugar en donde se hallan. En este caso concreto (figura 1680) se intenta dominar la situación presentando a sus protagonistas vestidas muy modernamente, en una sala de estar decorada al gusto actual. El traje nuevo sirve de salvoconducto, y el chiste pasa sin pena ni gloria y cumple su misión, cosa que muy difícilmente hubiera conseguido de otra forma.

Comparemos este chiste con el de la figura 1681, que responde a otra mentalidad más de acuerdo con el tiempo en que ha sido publicado. Veremos como toda la gracia reside en la ocurrencia, en la salida del dibujante, cuyo ingenio apenas necesita para manifes-

Figuras 1680 y 1681. — La ilustración suele hallarse en proporción inversa a la gracia del chiste. Puede afirmarse que, según el concepto actual, el dibujo es el encargado de salvar la situación cuando falla el ingenio.

(Dibujos de Giner y Chumy para «Tío Vivo» y «La Codorniz»)

tarse, sino del concurso de cuatro líneas, esas cuatro líneas que en la figura aludida representan la mínima expresión. Hace más de quince años, el genial Herreros, uno de los introductores en el solar patrio de este tipo de humor nuevo, publicó en «La Codorniz» un par de monigotes que representaban a un médico y a su paciente. El doctor, alborozado, abría las manos y exclamaba:

—¡Albricias! Tiene usted un solo microbio, pero es así de gordo...

Por aquellos mismos tiempos era frecuente ver dibujos bien terminados en los que se hacían bonitos chistes a costa de suegras y yernos, de matrimonios mal avenidos, en los que de un modo inevitable el marido llevaba la peor parte.

A grandes rasgos, podemos establecer, en principio, dos diferencias fundamentales que pueden tomarse como punto de partida.

Por lo general, cuando el ingenio es vivo y fluido y brota espontáneamente, la gracia de la ocurrencia, eso que popularmente se denomina «la sal» basta para considerar el chiste. Teniendo como tiene mayor importancia el tema que la ilustración, el humorismo salva las deficiencias que puedan acusarse en el dibujo, hasta el punto de que puede llegar a sintetizarse este último por medio de media docena de trazos mal dibujados.

En definitiva, un buen humorista puede permitirse el lujo de descuidar la ilustración y puede, incluso, ser un mal dibujante.

Por el contrario, si falla la gracia original y tiene que recurrirse a la chispa de escasa habilidad, a la salida vulgar, repitiendo lo que centenares de dibujantes dijeron anteriormente, contando de antemano con la benevolencia del público o con la ingenuidad del grupo de lectores a los que uno se dirige, entonces no queda más remedio que cuidar la ilustración. En este caso, el dibujo puede considerarse como la caja lujosamente presentada cuya misión sea ocultar la mercancía.

Lo cual equivale a decir que un deficiente humorista tiene que agarrarse como a un clavo ardiendo, de la presentación de sus obras. La carencia de ingenio puede perdonarse a un excelente dibujante.

Tal es el motivo de que en las revistas de tipo popular se vean publicados mejores dibujos que en los semanarios oficialmente dedicados a incrementar el humorismo minoritario, pero arrastran, en cambio, una gracia muy dudosa y escasamente original.

Lo interesante, desde el punto de vista de la formación profesional que estamos realizando, sería reunir en una sola ambas tendencias, procurando que las nuevas promociones de dibujantes cuidaran tanto la ilustración como el ingenio. Hay que considerar, sin embargo, que el ingenio es un don natural, y que, por lo tanto,

Figura 1682.— En la resolución de historietas cómicas el fondo o escenario suele tener mucha mayor importancia que en el chiste. Dibujo de Nadal, Conti, Peñarroya, Cifré y Escolar para «Tío Vivo».

Figuras 1683 a 1685. — El caso contrario al anunciado anteriormente suele presentarse en la ilustración de chistes. («Don José»).

no puede adquirirse. La gracia nace con el individuo y no se cultiva. Por lo que, en previsión de que usted puede hallarse en este caso y desea dedicarse a la especialización del Dibujante Humorista, le aconsejamos que practique cuanto le sea posible la mecánica del oficio. Ya hemos visto cómo, si llega a dominar el lápiz y la pluma, el dibujante puede superar bastante bien la prueba de su falta o escasez de ingenio.

De este tema hablaremos a fondo cuando llegue el momento oportuno. Una de las próximas lecciones se halla dedicada íntegramente al chiste.

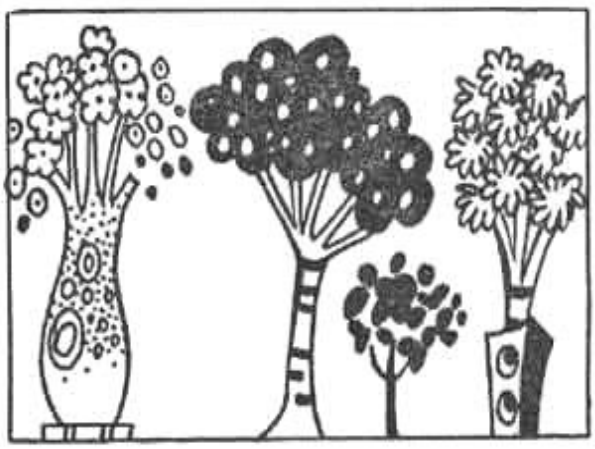
ESCENARIOS DE CAMPO Y DE CIUDAD

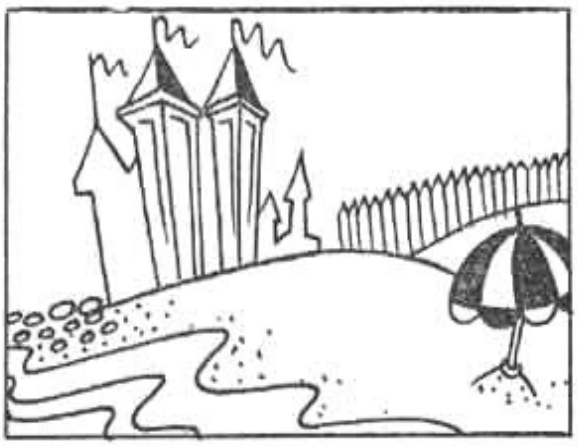
Ya hemos dicho que la acción de la escena se representa por medio del fondo, con lo cual ya se indica la extraordinaria cantidad de temas que pueden tocarse, ya que prácticamente pueden considerarse infinitos.

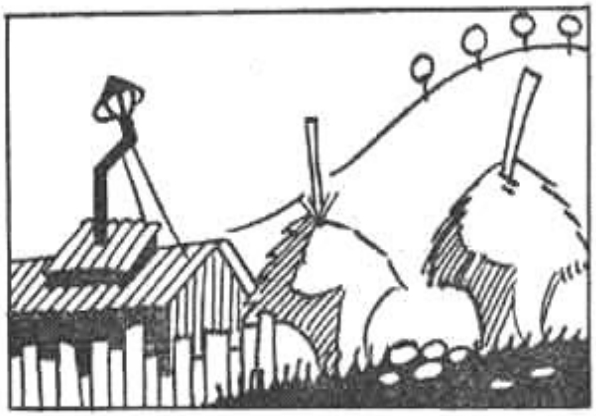
Reducidos a común denominador, se conseguirán hasta tres grupos o cabezas de serie, constituidas por escenarios de ciudad, de campo y de playa. Se advierte en seguida el título genérico que llevan estas denominaciones, dentro de las cuales pueden incluirse todas aquellas variantes que el conocimiento o la fantasía del dibujante quiera expresar en su trabajo.

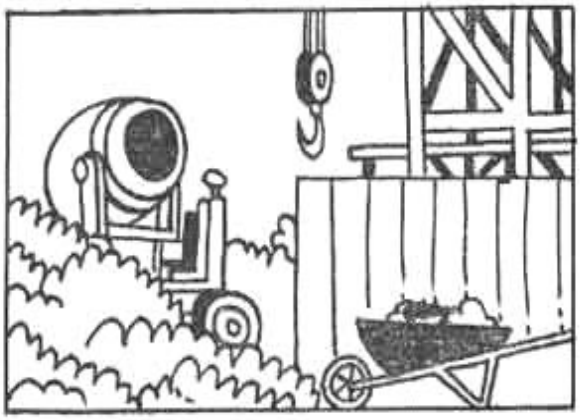
Aunque suponemos el concepto expresado con suma claridad, concretaremos el supuesto con un ejemplo concreto. Una escena marinera puede referirse tanto al mar, como a la playa, como a las rocas que vayan a bañarse junto a las olas. El mar puede servir como motivo para presentar una embarcación de recreo, un patín de vela, un bote de pesca, una motora, un trasatlántico o una lancha rápida de desembarco, llevando en su vientre a un destacamento de Infantería de Marina. Este mismo mar se puede, a su vez, presentar en estado de beatífica quietud, como encrespado y enfurecido. Quizás el dibujante lo utilice para presentar a un pirata, a un náufrago agarrado a un madero, a una sirena, a un pescador de perlas, o al Dios Neptuno emergiendo de las aguas.

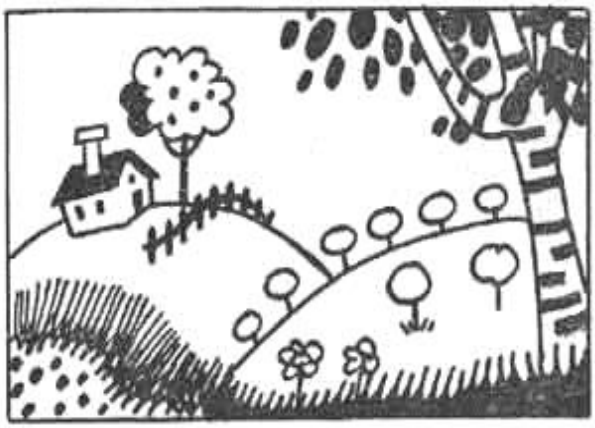
Algo parecido puede decirse de la playa, la que igual puede referirse a un rincón solitario, perdido en la geografía costera de cualquier localidad, como encontrarse en algún lugar de moda, invadido por la turbamulta de los turistas. Una playa puede ser abierta y extensa, o recogida en el paso angosto de una pequeña cala. Puede ser fina y arenosa, o abrupta, cortada a pico a ras de las rocas. Los pinos pueden bajar a besar el agua, y por el contrario, puede hallarse exenta del menor asomo de vegetación y recibir los rayos del sol sin protección alguna. A su alrededor pueden imaginarse escenas de niños y de mamás, de pescadores, de contrabandistas, de veraneantes, de trajes de baño a la moda del 1900 y de Bikinis, de cinturones de calabazas y de equipos de submarinistas, de flotadores de corcho y de pantalones Meyba.

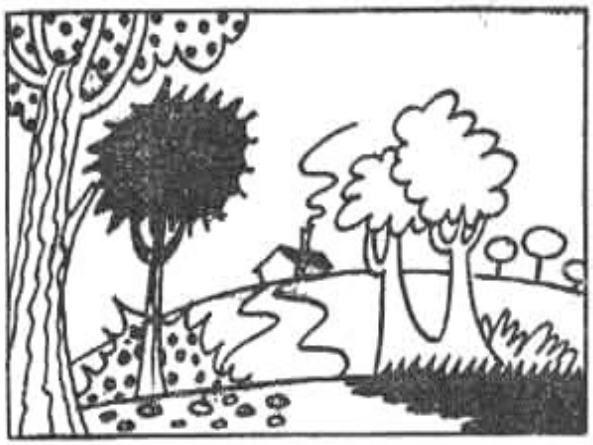


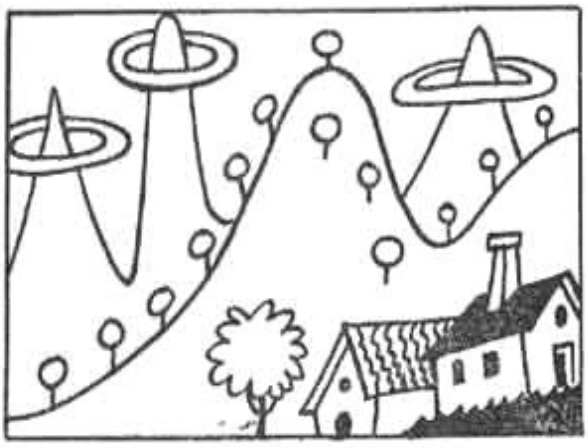




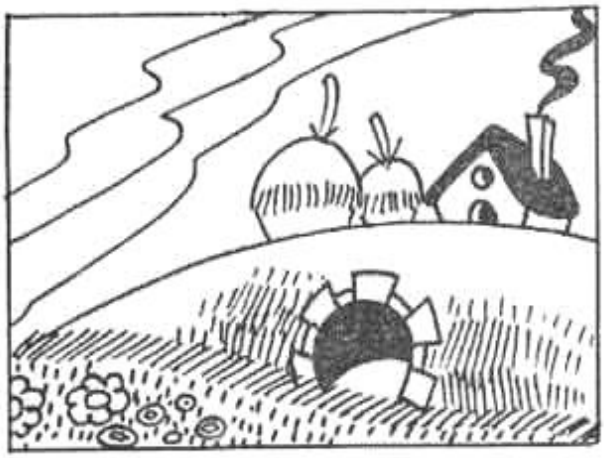
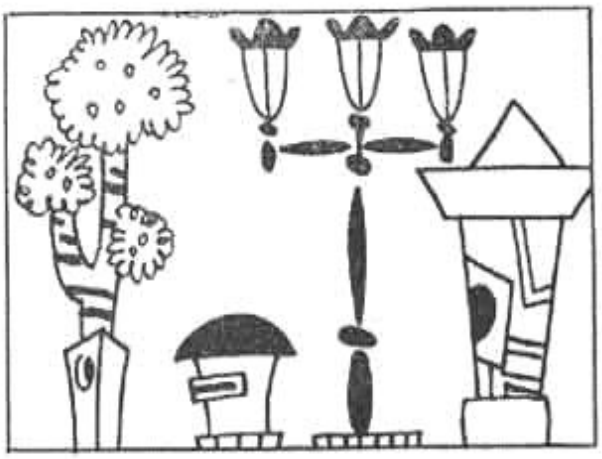
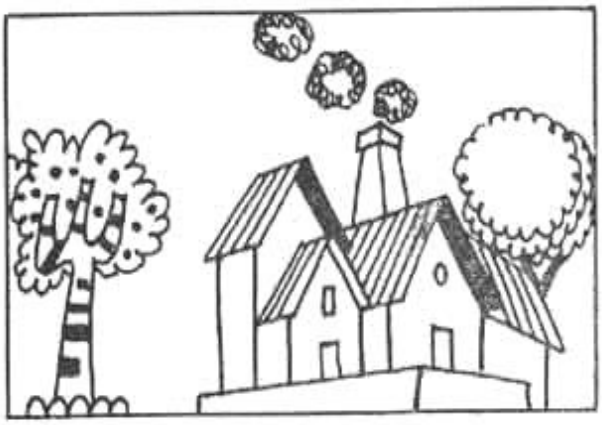
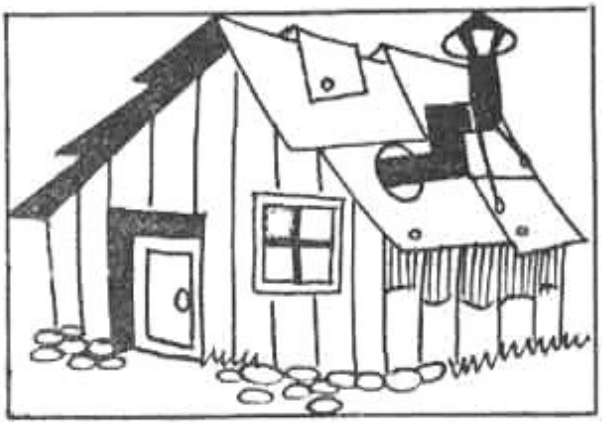
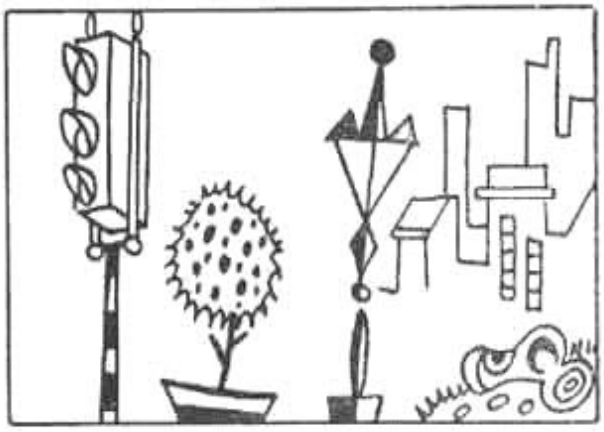
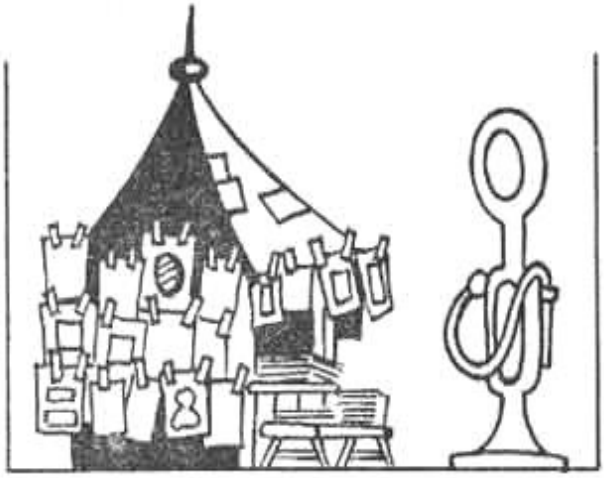
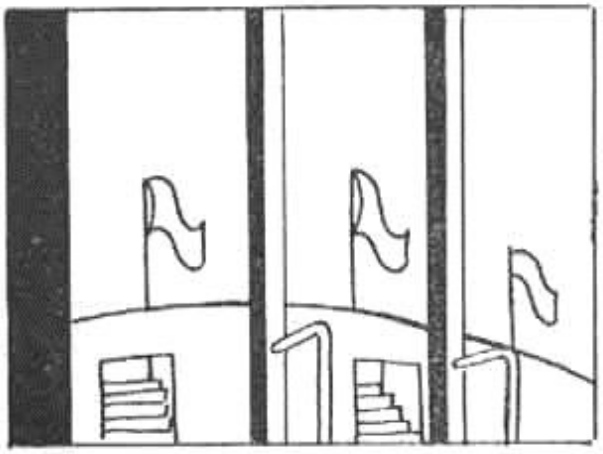
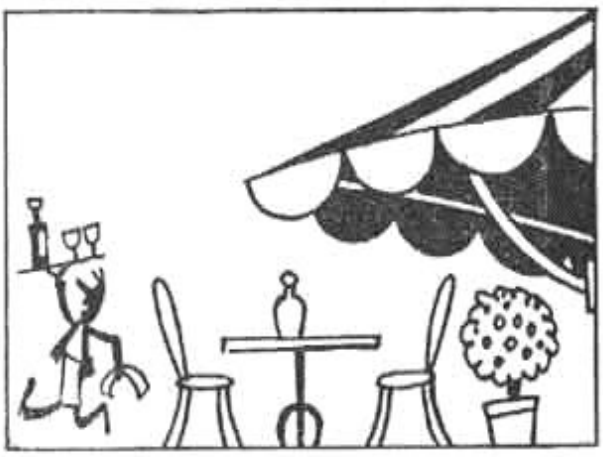








Figuras 1686 a 1693.— Escenarios de campo y montaña.

Figuras 1694 a 1701. — Escenarios ciudadanos.

Figura 1702. — Escenificación de un chiste en el que el paisaje, cobra una importancia extraordinaria, por cuanto en este caso pasa a constituirse en un personaje más.

La ventaja que ofrece el dibujo de un fondo, es que, dependiendo de la voluntad de su creador la representación más idónea a cada caso, nunca se recurrirá a interpretar un escenario que sea difícil o que se desconozca. Muy escasas veces tendrá que echarse mano del archivo, por cuanto la documentación se refiere a casos concretos, y éstos muy difícilmente se presentarán durante el ejercicio de la profesión.

Puede ocurrir que, en algún caso particular interese que la acción se desarrolle en un punto determinado, en el Lido veneciano, en la Rivière francesa, en la Costa Brava catalana, en Biarritz, en la cornisa Vasca, pongamos por ejemplo y ya estamos hablando de playas. Es indudable que, si la escena ha de tener lugar precisamente en San Sebastián y no en otro punto, al disponernos a dibujar el fondo, habría que situar un par de detalles que sirvan para facilitar la identificación del escenario. En este caso, la Concha donostiarra se representaría por el monte Igueldo y por la isla de Santa Clara.

Sin embargo, tal eventualidad —que evidentemente puede presentarse— constituye una excepción. Lo normal es que una escena de playa no pretenda otra cosa que reflejar una playa cualquiera

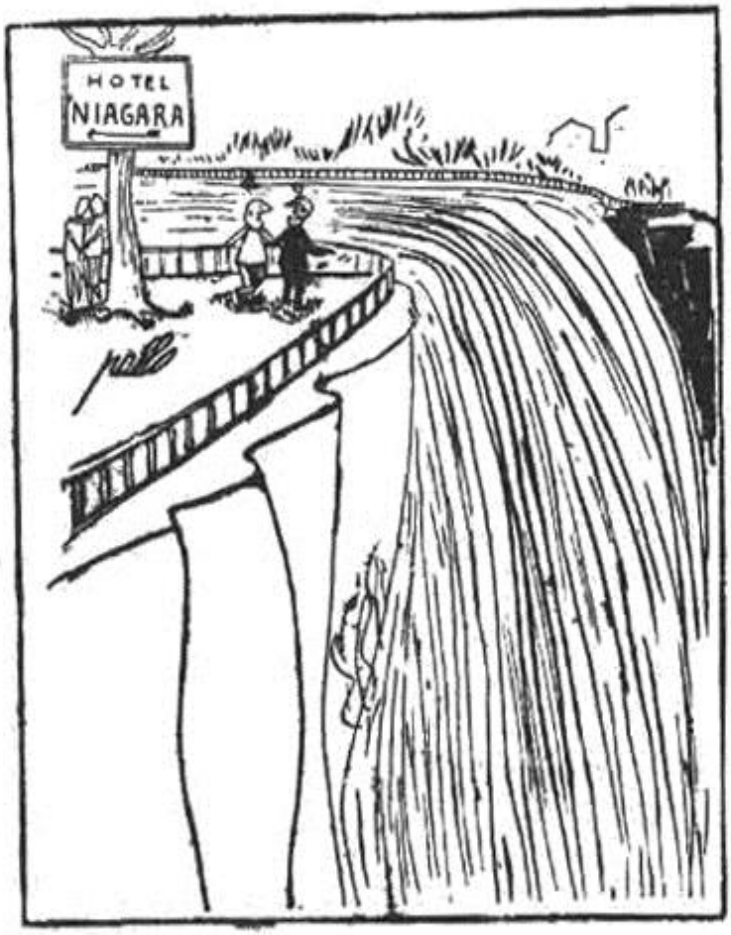
de las miles que pueden existir del tipo deseado, repartidas por los cuatro puntos cardinales.

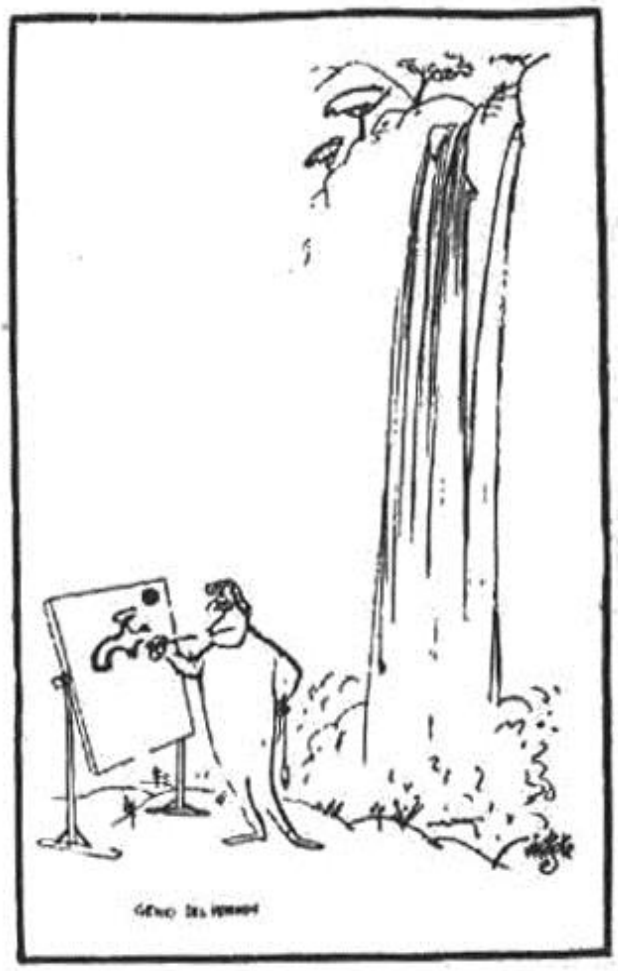
En este caso, que es el más corriente, la realización del fondo será de acuerdo con la idea de la escena. En ningún momento podrá presentarse problema, ya que la fantasía del dibujante dispondrá de los suficientes recursos para resolver cada situación, alterándola incluso si es necesario para buscarle el ángulo más favorable.

Hemos presentado anteriormente las dos tendencias más acusadas que existen en la actualidad, correspondientes al grupo de dibujantes que hacen caso omiso del fondo y lo suprimen, por considerarlo supérfluo, y al que por el contrario, lo utilizan como palanca para asegurar por lo menos la eficacia de la ilustración. Hemos explicado también el porqué de ambas actitudes, y finalmente, hemos preconizado la posibilidad de aunar las dos corrientes y fundirlas en una sola.

Pero sea cual fuere el camino escogido —que muchas veces no depende del propio deseo, sino de las circunstancias y de las facultades disponibles, que serán distintas para cada caso— lo inte-

Figuras 1703 y 1704. — Dos maneras distintas de tratar un tema parecido. En el primer ejemplo, el paisaje tiene valor total de protagonista, mientras que en el segundo queda reducido a un papel mucho más secundario.





(Dibujo de Pablo y Mingote, para «La Codorniz» y «La Actualidad Española».)

resante es que no se olvide nunca esta regla de carácter elemental que tiene valor de axioma.

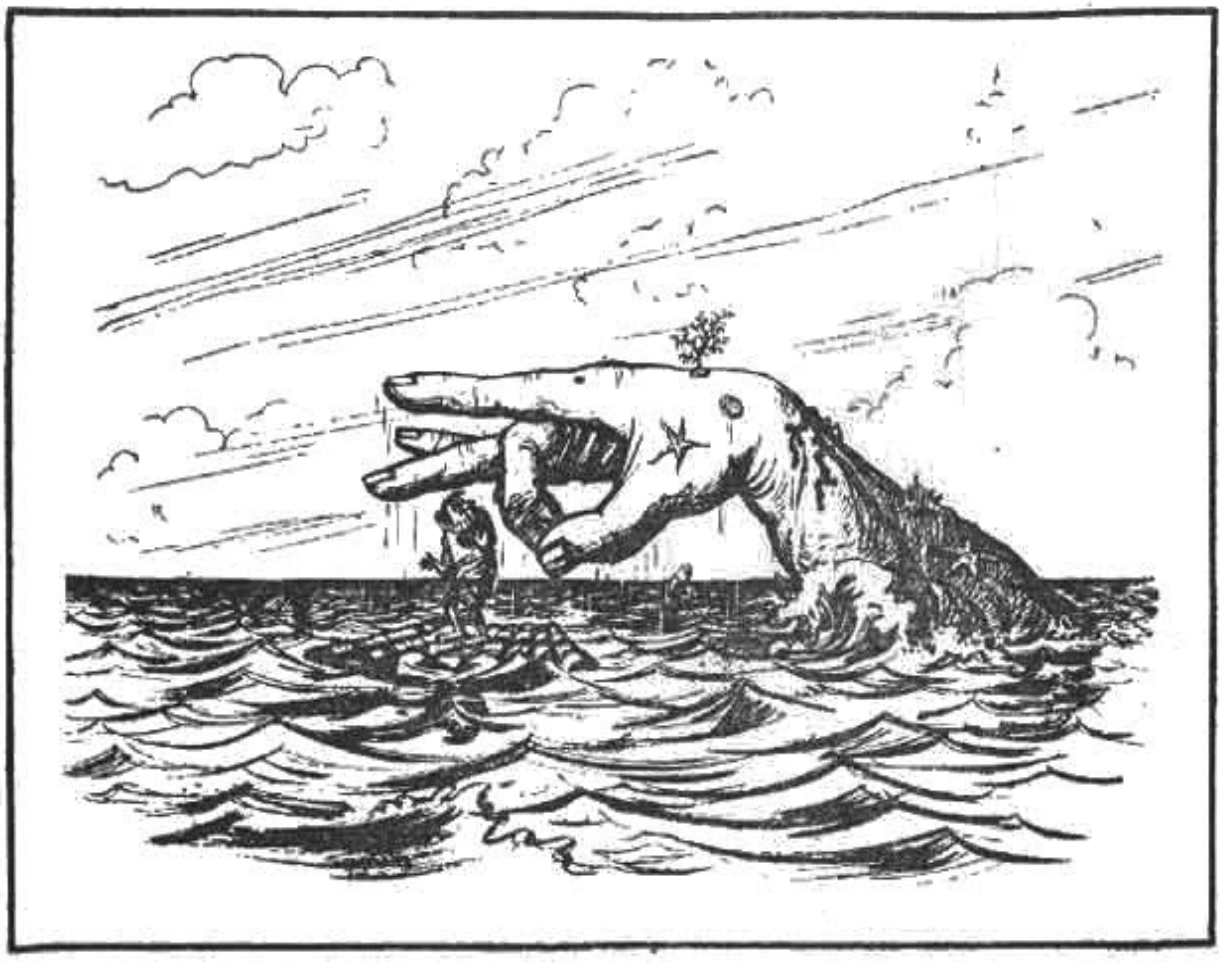
El fondo es siempre un fondo y nada más que un fondo.

En ningún momento perderá su carácter secundario, intentando desplazar de la acción a los personajes que intervengan en la escena, a menos, claro está, que este mismo fondo tenga carácter simbólico y deba considerarse como un personaje más.

Para conseguir lo dicho, un dibujo se principiará siempre abocetando sobre el espacio escogido el elemento humano que deba intervenir, PROCEDIENDO A RELLENAR LOS HUECOS QUE RESTEN EN EL RECUADRO INMEDIATAMENTE DESPUES. Conocemos casos de dibujantes, algunos de ellos con larga experiencia profesional y una firma reconocida que suelen trabajar procediendo a la inversa, es decir, realizando antes el escenario que los personajes. El resultado es que la mayoría de las veces el fondo manda y obliga a situar en planos discretos lo que debiera constituir el verdadero motivo del dibujo dando como consecuencia, ilustraciones ricas en detalle pero pobres de expresión. Este tipo de obras demuestran por parte de su creador suma habilidad constructiva pero muy escasa imaginación, y lo que se da de más en mecánica, en oficio, se resta de ingenio, de chispa, de ocurrencia.

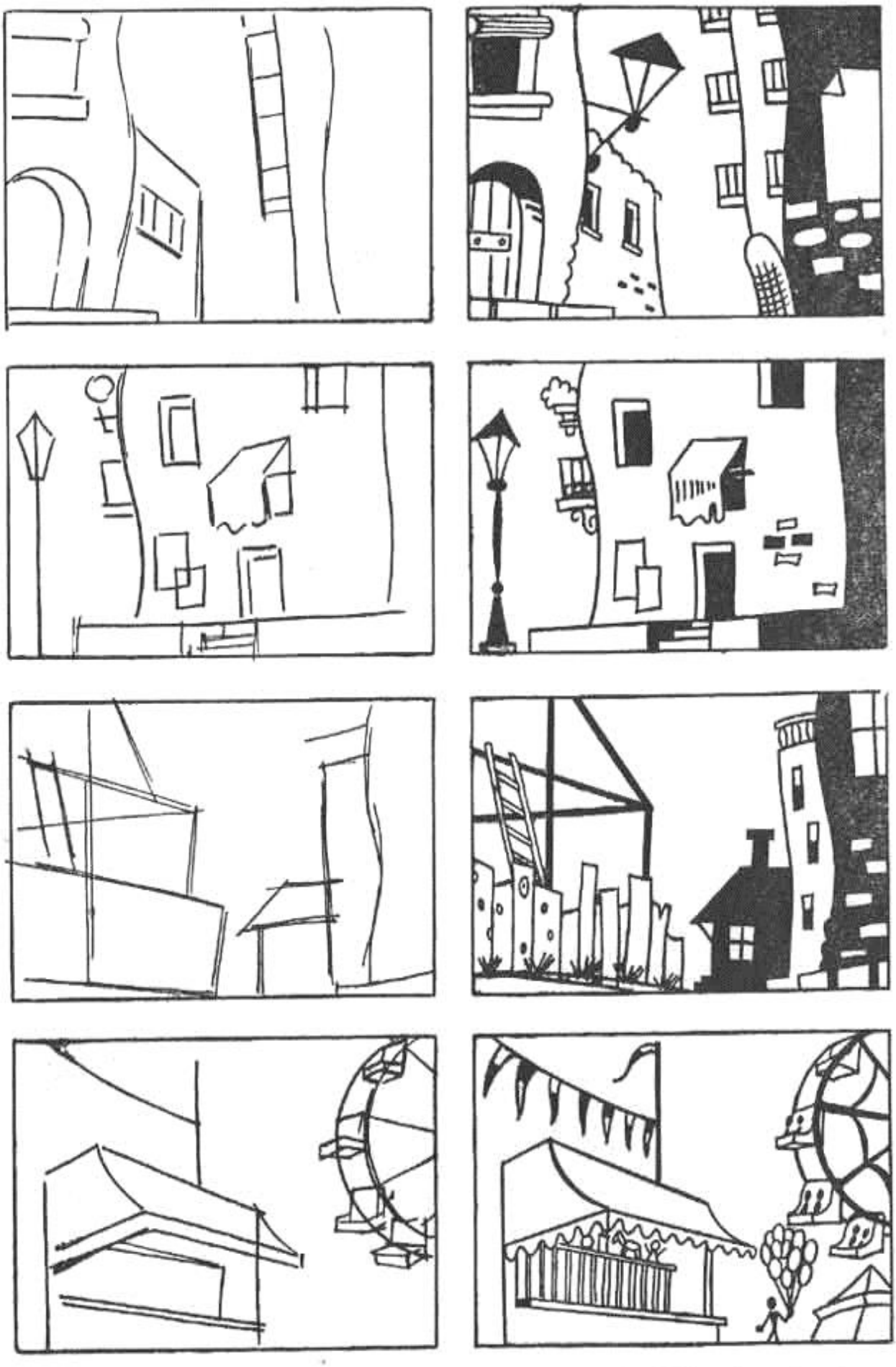
Hay que hacer la salvedad relacionada ya en el recuadro de que el paisaje, por razón de la fuerza del símbolo que representa, adquiera categoría de protagonista, tal como ocurre por ejemplo en las figuras 1702, 1703 y 1705.

Figura 1705. — Así interpreta un escenario natural el conocidísimo dibujante Mingote.

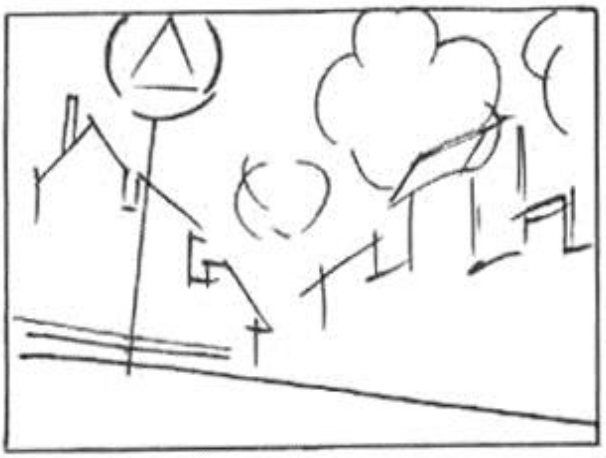


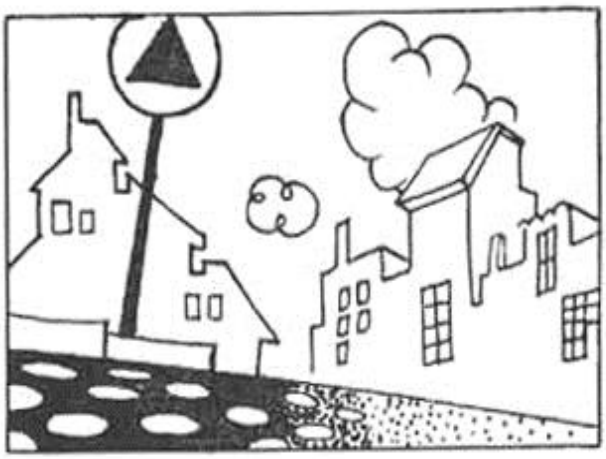
Figuras 1706 y 1707. — Dos dibujos en donde la resolución del paisaje queda encomendada a recursos elementales. No obstante la parquedad casi esquemática utilizada, el fondo o escenario queda evidentemente conseguido.
(«La Codorniz» y «7 Fechas»)

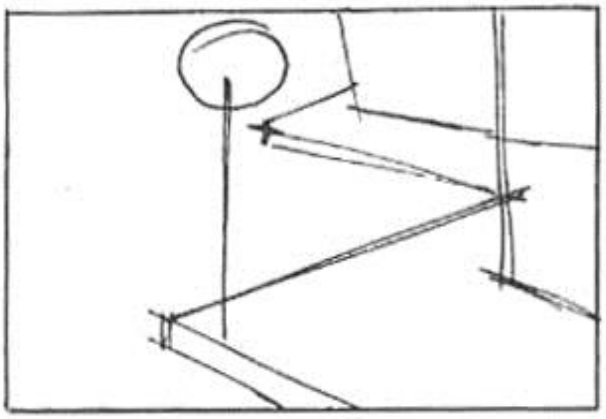
—Evidentemente., no hay más que dos ingenieros y no se pueden ni ver...

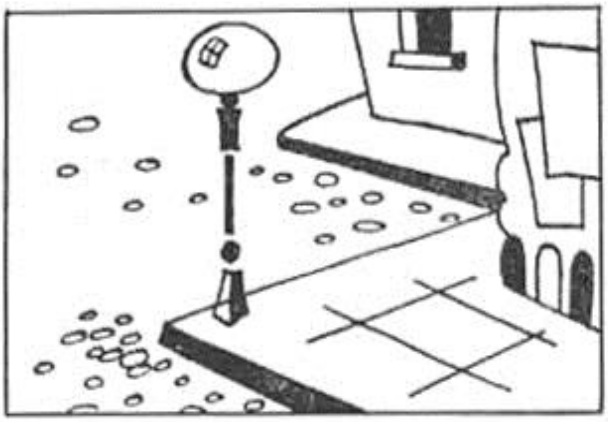


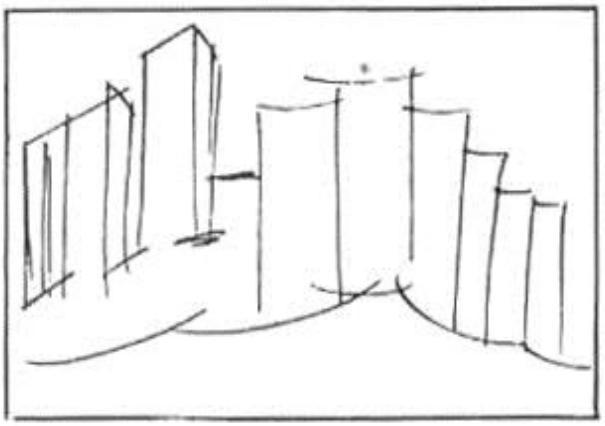
Figuras 1708 a 1715. — Escenarios urbanos.

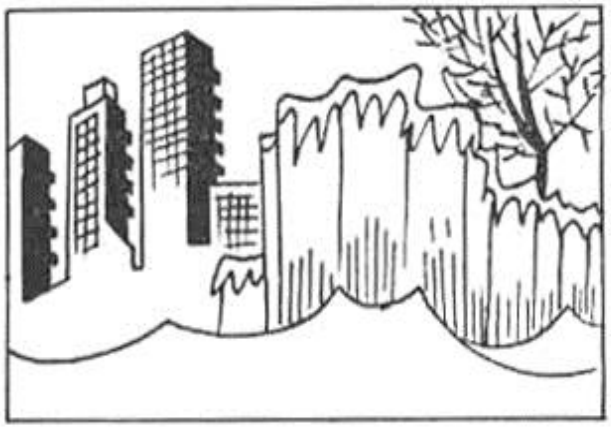


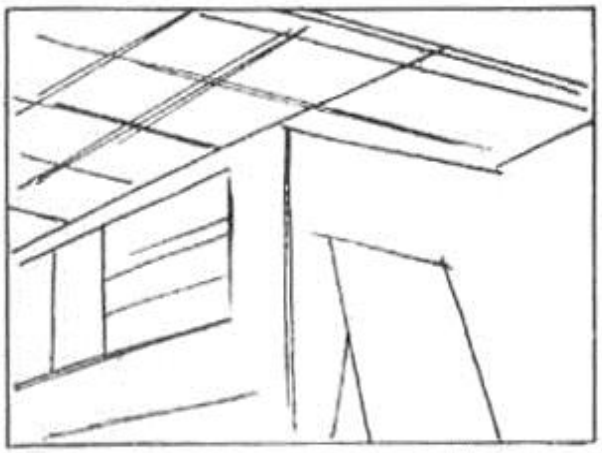


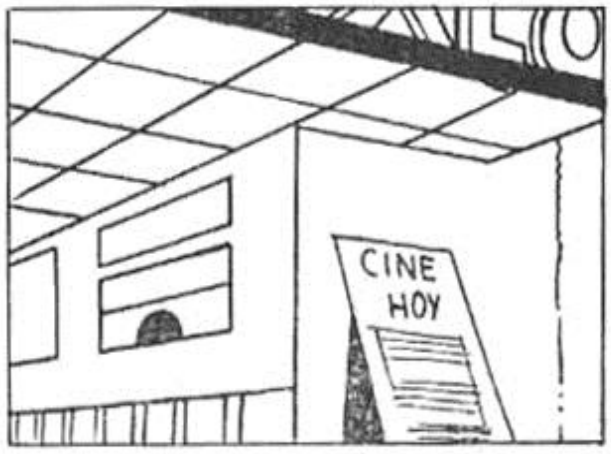












Figuras 1716 a 1723. — Escenarios urbanos.

VIVIENDAS URBANAS, CALLES Y PLAZAS

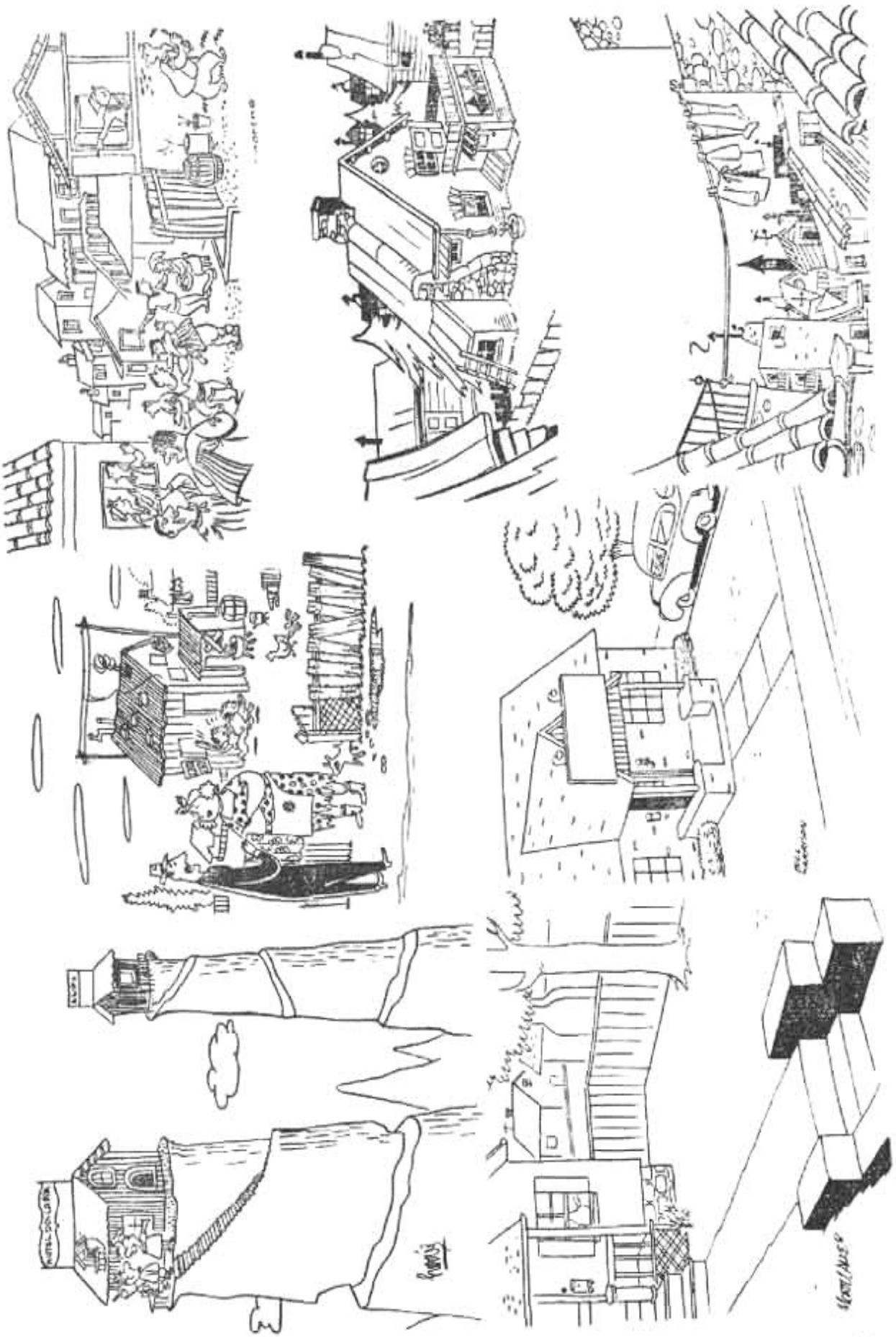
La acción puede desarrollarse en un interior o al aire libre. Los exteriores pueden referirse a lugares edificados, tanto como a paisajes por urbanizar. Con tan simple enunciado puede adivinarse la extensa variedad de escenarios que pueden conseguirse. Hemos hablado anteriormente de fondos considerados como naturales, citando tres cabezas de grupo constituidas bajo el nombre genérico de ciudad, campo y playa, y tomando como ejemplo este último se ha desarrollado el tema apurando sus posibilidades a grandes rasgos.

Si pensamos un momento en el grupo «campo», veremos que dentro del mismo se pueden incluir multitud de escenarios antagónicos, como pueden ser un bosque y un desierto, un paisaje de alta montaña y un llano, tierras de cultivo y eriales, un río, una cascada, un lago, una caverna abierta en la roca, y todas las variantes que el tema permite.

Es posible que el nombre «campo» no haya sido bien escogido en esta ocasión y mejor le correspondiera la denominación de «naturaleza libre». Indudablemente, un glaciar, un pico a cuatro mil metros de altura cubierto de nieve, una torrentera, el nacimiento de un río entre breñas, una manigua, no pueden ser considerados precisamente como «campo». Sin embargo, hemos dado tal enunciado por considerarlo del dominio popular. Comúnmente, se especifica como comprendido bajo un signo tan concreto cualquier actividad relacionada con la práctica y ejercicio de la vida libre, y por tal motivo la hemos respetado.

Con el urbanismo sucede algo parecido. Aunque atendiéndonos al nombre sólo debieran aceptarse comprendidos en el grupo paisajes urbanos, es decir, sometidos a unas normas especiales en cuanto se refiere a edificación nosotros le daremos el más amplio sentido, tal como popularmente suele concedérsele. Así, dentro del grupo incluiremos todo cuanto se refiere a viviendas, bien sean consideradas aisladamente, bien agrupadas en núcleos de mayor importancia. Que la escena se desarrolle en una aldea, en un pueblo, en una capital de provincias, o en una gran ciudad, como se comprenderá es cosa que toca decidirlo al dibujante, el cual actuará en cada caso de acuerdo con su idea inicial.

Lo mismo puede decirse en cuanto suponga la resolución dada a este escenario. Es indiferente, para la comprensión del dibujo, que el fondo represente una plaza, una calle o una gran avenida, pero, sin embargo, lo natural es que el decorado se halle supeditado a la acción. Por ejemplo, la sensación de pobreza vendrá determinada por un rincón de barrio bajo, extremada si se quiere por la aparición en la escena de las consabidas barracas construidas a base de bidones de petróleo y cajas de higos, con un pedazo de arpillera cubriendo la entrada. La actividad se relaciona con una calle abarro-



Figuras 1724 a 1730. — Escenarios de viviendas rústicas.

—¡Mamá, quiero comer!
—¡Cállate, goloso!

—Una divisita, por el amor de Dios...

Figuras 1731 y 1732. — Escenarios de pueblo según la visión que tiene el conocido dibujante Munoa de la vida aldeana.
(«La Codorniz»)

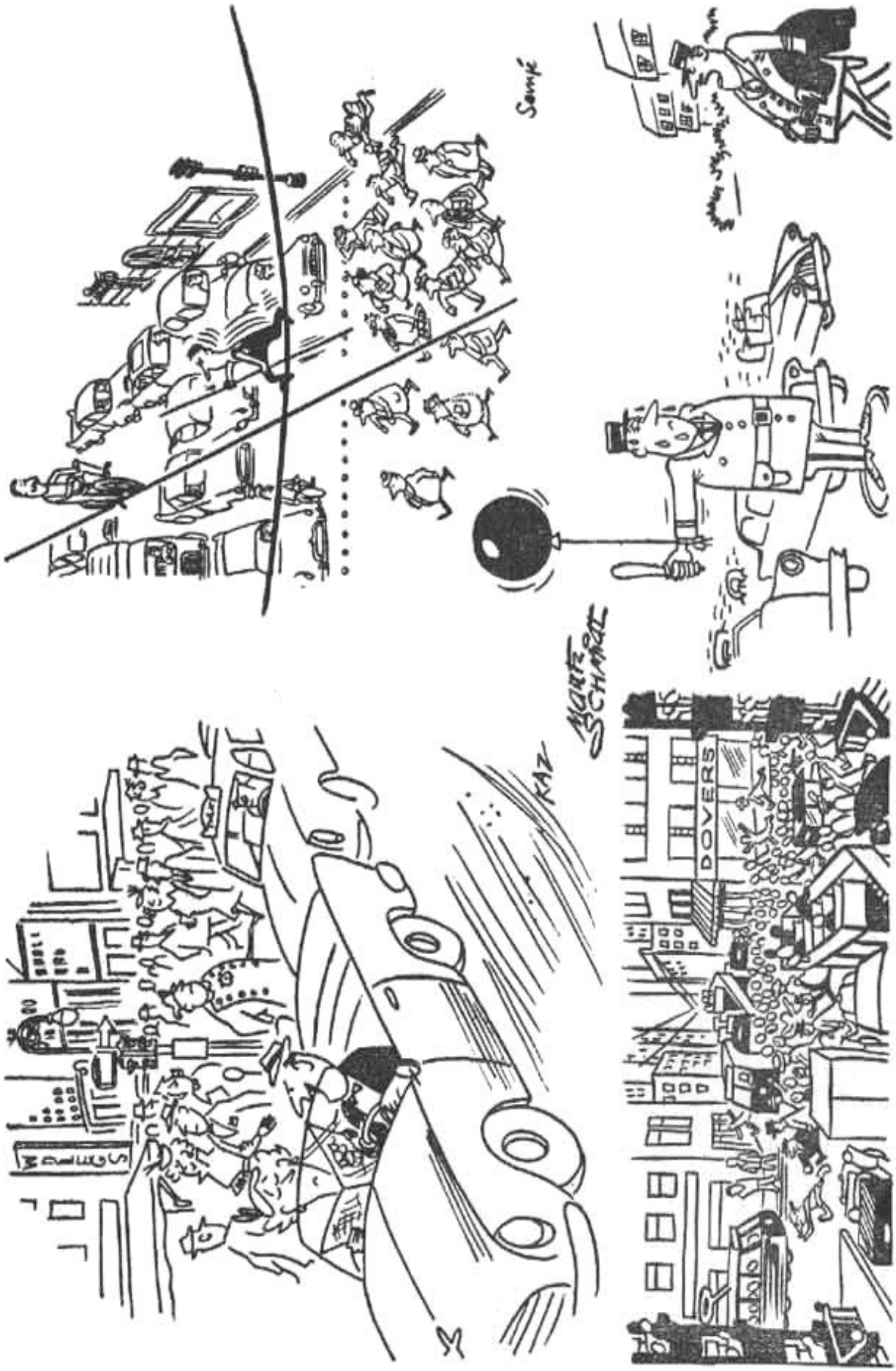
tada de establecimientos, con las aceras repletas de gente y el arroyo paralizado por el tráfico. La soledad, el reposo, la calma, tendrán su exponente gráfico en un fondo representativo de zona residencial, con grandes espacios verdes entre edificaciones, jardines incrustados dentro de las mismas viviendas. La vulgaridad de la vida cotidiana, se refleja en estas cosas tiradas a cordel, iguales, oliendo un poco a cuartel, de los grupos populares; así: por el estilo es posible ir buscando el simbolismo en cada paisaje.

Es posible que en algunos casos, la acción deba tener lugar en algún punto determinado, y entonces se recurre a la ambientación

—¡Eres demasiado sensible! Si cada vez que ves ese rótulo te acuerdas de que no tenemos hijos y te pones a llorar, no podremos salir a la calle.

Figuras 1733 a 1736. — Fondos de ilustración humorística representando calles de gran ciudad.

(de «La Codorniz»)



Figuras 1737 a 1740. — Escenas de tráfico intenso utilizando el fondo de una gran ciudad.

de la escena, que no consiste en otra cosa que en introducir en el dibujo algún monumento o edificio suficientemente conocido de los lectores a fin de que éstos, al verlo, sepan en el acto cuál es la idea del dibujante. En realidad no hay que conocer mucha geografía para localizar estos rincones, que han sido suficientemente difundidos por el cinematógrafo y las revistas gráficas. En Madrid será la Cibeles, la Gran Vía con su monumental Telefónica o el edificio España. Barcelona quedará representada por el monumento a Colón, por el Tibidabo, por Montjuich y por la Sagrada Familia. Zaragoza, por el Pilar. Valencia, por el Miguelete o la torre de Santa Catalina. Sevilla, por la Giralda. Segovia, por el Alcázar y por el Acueducto romano. Bilbao, por el puente de Portugalete. Toledo y Burgos, por sus catedrales...

Podríamos seguir citando, pero la verdad es que nos iríamos alejando de lo que constituye el dominio popular. Por ejemplo, el edificio de la Banca Pastor lo conocen únicamente los coruñeses y los que hayan estado alguna vez en la capital gallega, como las imponentes hoces del Júcar y Huécar sólo serán asequibles de los que vivan o hayan visitado en alguna ocasión Cuenca.

París es el Sena, el Arco del Triunfo, el Molin Rouge, la torre Eiffel. Roma, el Coliseo, el Vaticano. Londres, Westminster. Nueva York, los rascacielos, y Berlín la Puerta de Brademburgo.

Sintetizando. Cuando la escena deba tener lugar precisamente en Venecia, en Ginebra, en Cannes o en Montevideo, el dibujante que no conozca estos lugares o que no los recuerde con la suficiente fidelidad, no tendrá más remedio que recurrir a la documentación o, en su defecto, a la neutralización del dibujo, que no consiste en otra cosa que en reproducir un fondo que, por las características comunes que pueda reunir con el punto deseado, sirva de utilización general.

Calles y plazas... En principio pueden suponerse cuatro grupos bien diferenciados, que atienden a la siguiente valoración.

Pueblo y aldea. Calles estrechas y tortuosas, muchas veces empinadas y siempre dotadas de una muy deficiente pavimentación. Casas de poca altura. Ausencia de establecimientos.

Ciudad de provincias. Arquitectura fin de siglo. Poca circulación. Edificios con una altura media de cuatro pisos. En la calle, muchos soldados y viejas. Comercio con decoración pasada de moda.

Suburbio. Solares. Calles por empedrar. Fábricas y chimeneas. Los postes soportales de cables conductores, cobran una importancia tremenda.

Gran ciudad. Edificios altos, con pretensiones de rascacielos. Asfalto, tranvías, autobuses, bocas de metro. Aglomeración de peatones, embotellamiento del tráfico rodado. Establecimientos lujosos y modernos.

Claro está que esta clasificación debe aceptarse como valor de símbolo en cuanto a las diversas representaciones que entraña, y

Figura 1741. — Los interiores en el dibujo humorístico, deben buscar la máxima simplificación de línea. Por lo que deberán servir de modelo mobiliario de construcción recta, con poca talla de madera y escasa concesión a los estilos en trance de desaparición.

que la realidad se encarga muchas veces de desmentir. Hoy día es posible encontrar pueblos excelentemente urbanizados con una pavimentación en sus calles de primer orden, y por el contrario, ciudades que presumen de grandes capitales suelen ofrecer a menudo el triste espectáculo de empedrados de espanto, cuando no enormes socavones abiertos en el arroyo. Conocemos también ciudades provincianas en las que se alzan edificios modernos y de gran altura, en proporción mayor a la que presentan Barcelona y Madrid, pongamos por ejemplo. Y en cambio en estas últimas es posible contemplar la paradoja de que una hermosa avenida queda truncada por la fría realidad de un garaje, de un solar eterno o de una planta baja amenazando ruina.

Finalmente, muchos suburbios, en lugar de fábricas y chimeneas presentan la proliferación de unas pintorescas chabolas y barracas que convierten el paisaje en una especie de campamento de gitanos.

INTERIORES, HABITACIONES Y MOBILIARIOS

Algo parecido pudiera decirse en lo que respecta a la resolución de interiores, cuando la acción del dibujo tiene lugar en un local cerrado, bien sea una habitación de vivienda, un establecimiento comercial, un local de trabajo o una sala de espectáculos.

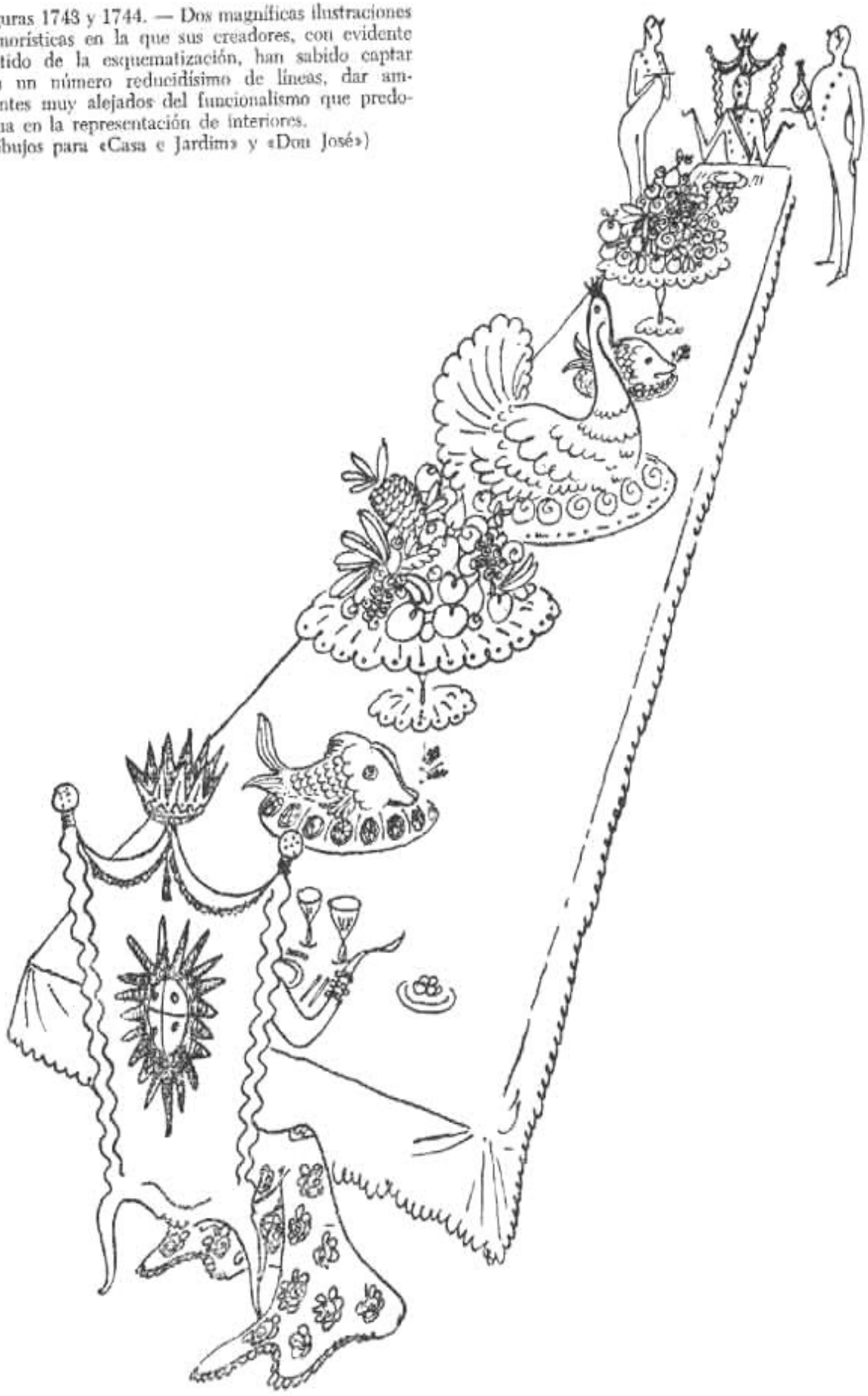
Teniendo en cuenta no solamente el hecho reconocido de que, la tendencia que se advierte en la actualidad es la de suprimir lí-

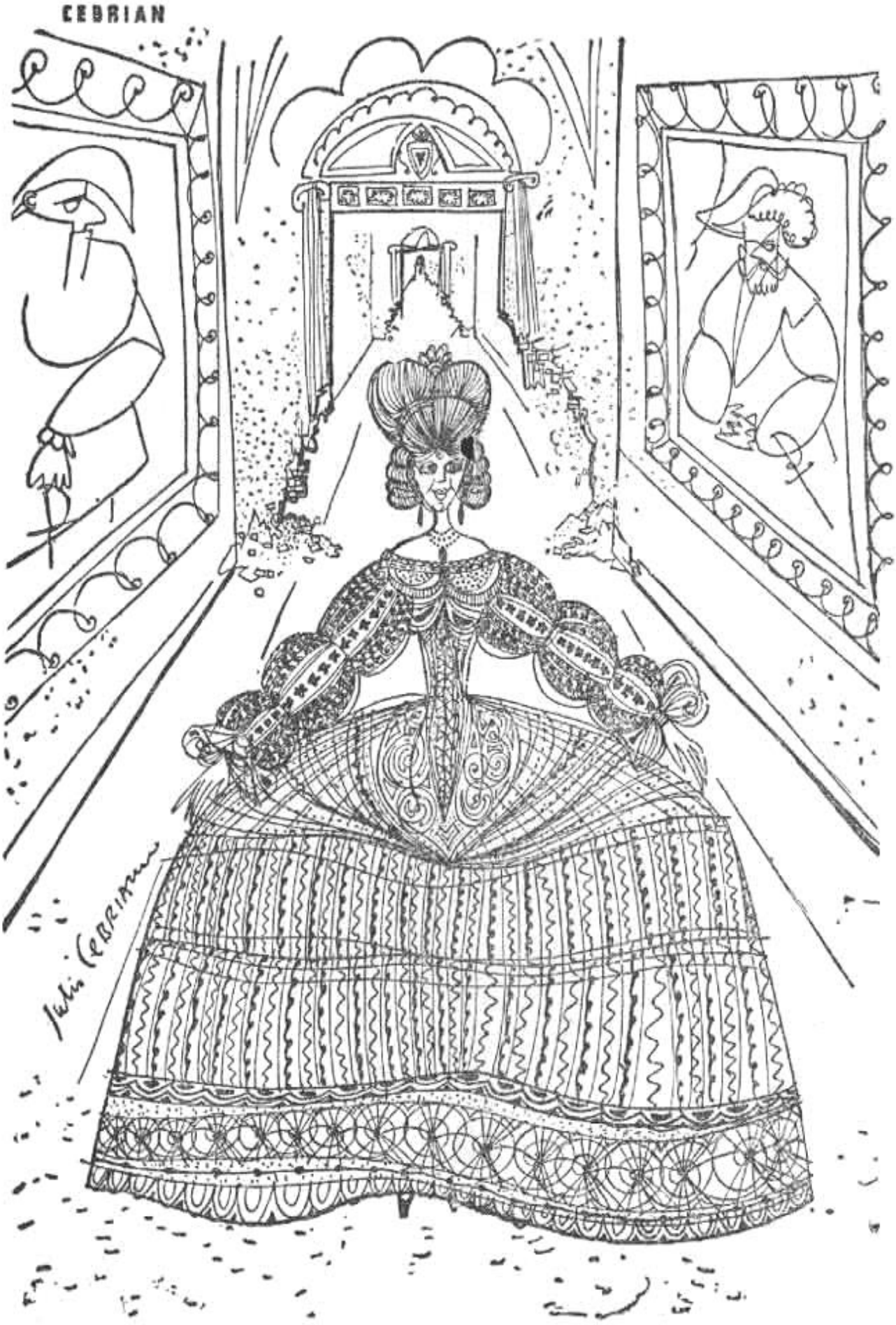
neas en el dibujo hasta dejarlo convertido en un esquema expresivo, pero de la máxima simplicidad, sino también que muchas veces el espacio disponible es pequeño, cuando no tiene, además, que disponer una parte importante del mismo para la distribución de los textos interiores o bocadillos, como ocurre en el planteamiento de historietas habladas, había que insistir una vez más en la conveniencia de reducir los decorados de ambientación al mínimo indispensable para que puedan representar la idea originaria, de manera que sean capaces de expresar lo que el dibujante desea, utilizando muy pocas líneas.

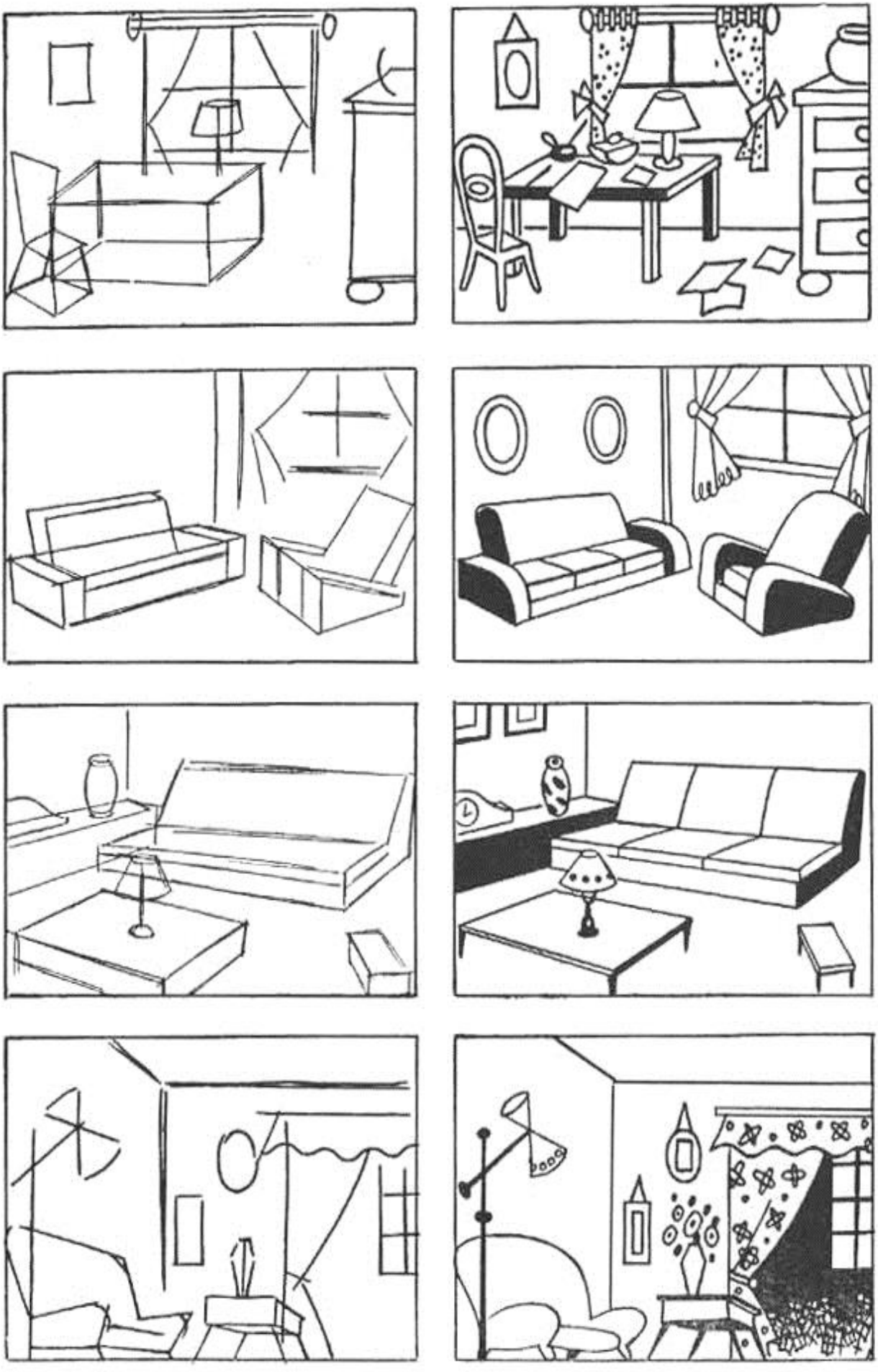
Como es lógico suponer, esta tarea será más fácil de desarrollar si, en principio, se toman como modelo aquellos interiores reales que por la resolución de su línea se acerquen más a esta estilización temática. Los muebles que hoy día comienzan a imponer su criterio, y el sentido contemporáneo de la decoración que se advierte en muchos interiores públicos y privados, ayudan mucho a esta labor de síntesis que estamos preconizando. Por este motivo, puede decirse que han sido los dibujantes los primeros en incorporar a la vida de relación representada en sus diseños y con decidido entusiasmo, un estilo que en sus comienzos encontraba solamente enemigos.

Figura 1742. — Véase de que manera se resuelve el caso contrario, cuando el dibujante pretende crear un ambiente «fin de siglo». (de «Don José»)

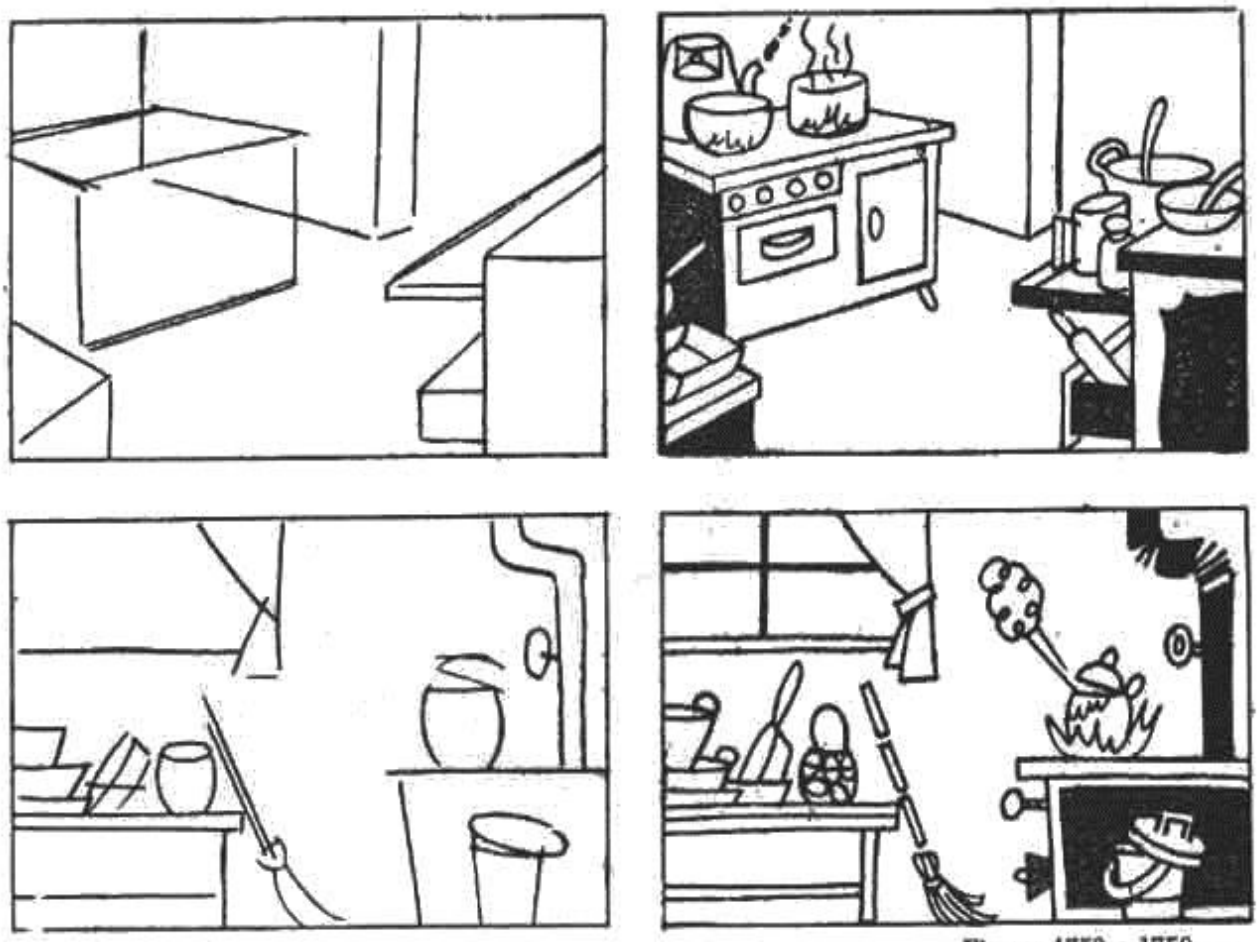
Figuras 1743 y 1744. — Dos magníficas ilustraciones humorísticas en la que sus creadores, con evidente sentido de la esquematización, han sabido captar con un número reducidísimo de líneas, dar ambientes muy alejados del funcionalismo que predomina en la representación de interiores.
(Dibujos para «Casa e Jardim» y «Don José»)




CEBRIAN



Figuras 1745 a 1752. — Estilización esquemática de interiores.



Figuras 1753 a 1756. — Estilización de interiores.

Sin embargo, no vaya a creerse que sólo sea posible manejar escenarios «funcionales» para poder realizar tal labor con probabilidades de éxito. En las figuras 1742, 1743 y 1744 tres dibujos distintos nos demuestran el caso contrario, estilizando con una gracia inimitable, fondos ambientales muy alejados de la línea recta que estamos preconizando como modelo ideal.

En realidad, la esquematización debe imponerla el dibujante y no es necesario que la lleve consigo el modelo. El arte de simplificar una línea resolutiva es principalmente uno de los fundamentos que rigen el dibujo humorístico. De hecho, pues, no podrá considerarse como problema, ninguna resolución de fondo o decorado de escena, si el alumno, una vez pensado el lugar en donde debe desarrollarse la acción y mentalmente conformada la adecuada ambientación, tanto en lo que respecta a mobiliario como a detalles decorativos, cortinajes, alfombras, cuadros, lámparas, etc., se atiende a la aplicación de los mismos preceptos que ha venido utilizando en la representación de la figura humana, simplificando la línea expresiva a simbolismos de fácil realización y comprensión por parte de los lectores.

La documentación gráfica que acompaña al tema es suficientemente abundante y clara para que se comprenda la marcha más adecuada a seguir en cada caso.

Figuras 1757 a 1760. — Aplicaciones de sencillos interiores para escenificar chistes, en los que puede advertirse el valor secundario que tienen el decorado en el dibujo.

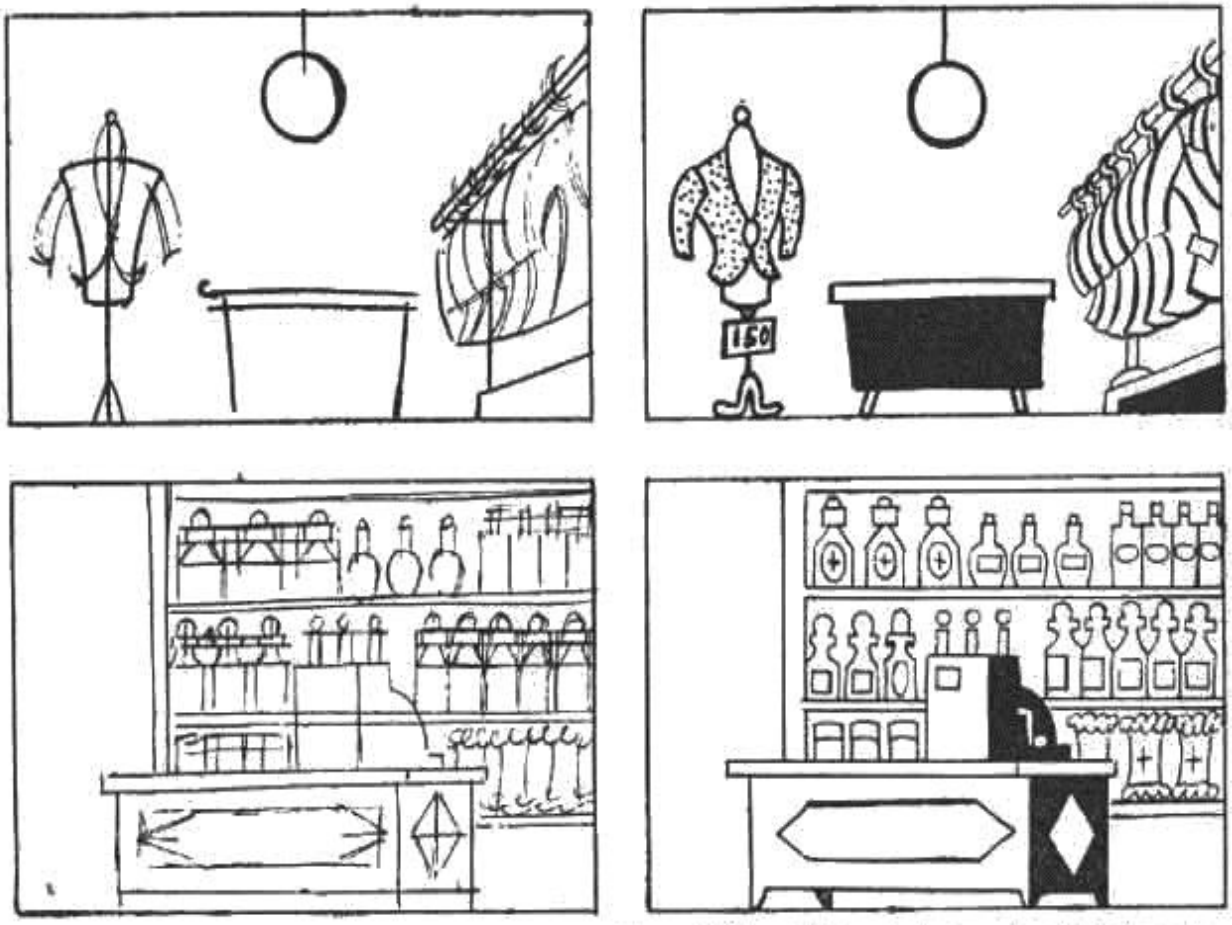
Figuras 1761 a 1763. — La técnica general que presenta la solución de interiores en el dibujo humorístico contemporáneo, es la de una esquematización casi rudimentaria, cuyo máximo valor reside precisamente en su ingenuidad expresiva. (Dibujos de «La Codorniz»)

ESTABLECIMIENTOS Y SALAS PUBLICAS

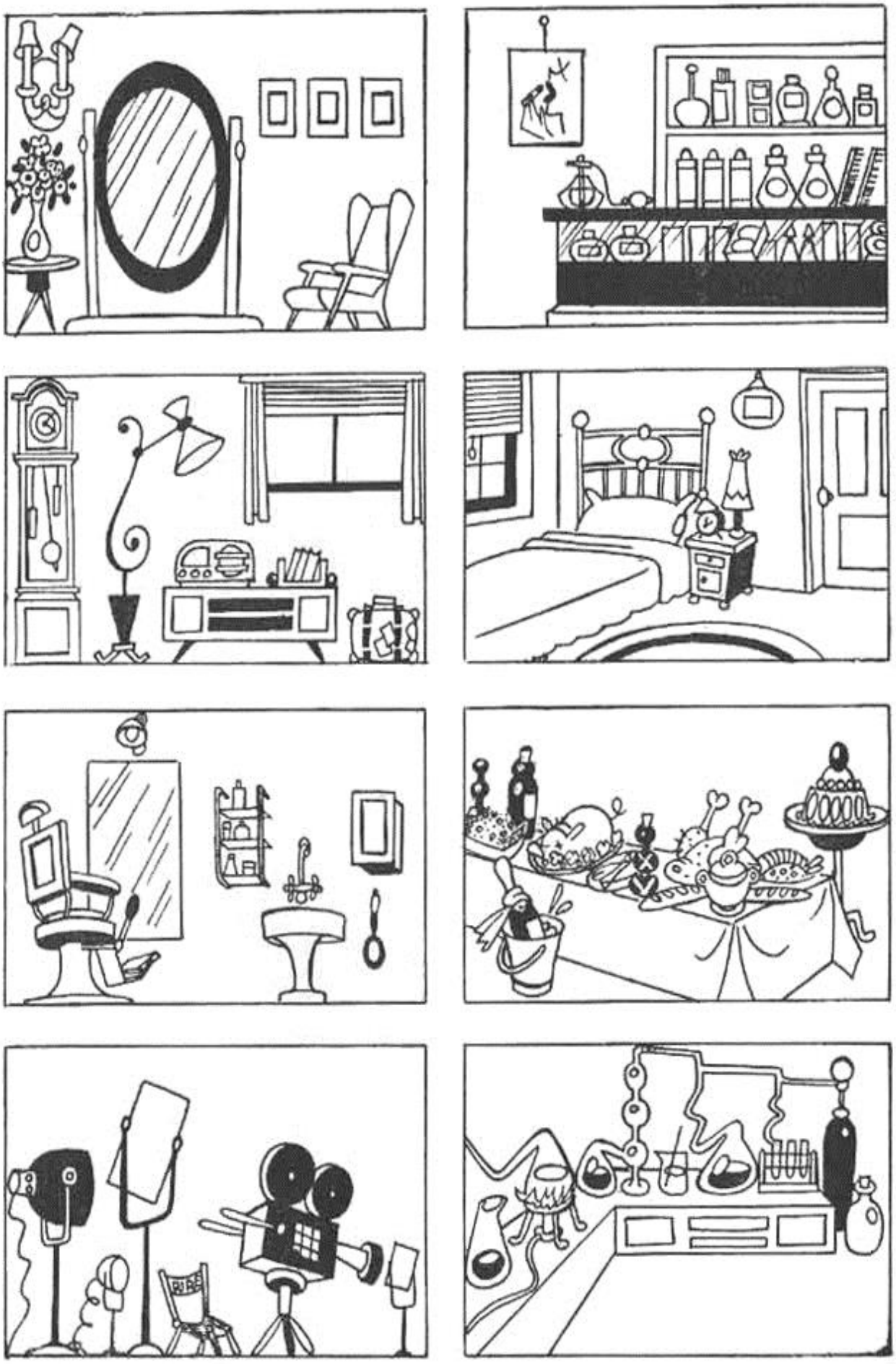
Solucionar decorados de interiores de viviendas requiere poca documentación, ya que en realidad pocas variaciones pueden conseguirse manejando cuatro paredes de escasas dimensiones, y conjuntos bien definidos como pueden ser un dormitorio, un comedor, una sala de estar, un recibidor y un despacho, pongamos por ejemplo. Las diferencias que pueden señalarse en cuanto a estilo y colocación de los muebles, sobre todo tratándose de líneas simplificadas como ocurre en la representación humorística, son más empíricas que reales.

No ocurre, en cambio, lo mismo cuando el lugar de la acción se desarrolla en el interior de un establecimiento comercial o público, o en una sala de espectáculos. A simple vista salta la diferencia existente entre un Banco y un comercio de ultramarinos, sin ir más lejos, o entre una casa de Alta Costura y una expendeduría de bacalao remojado.

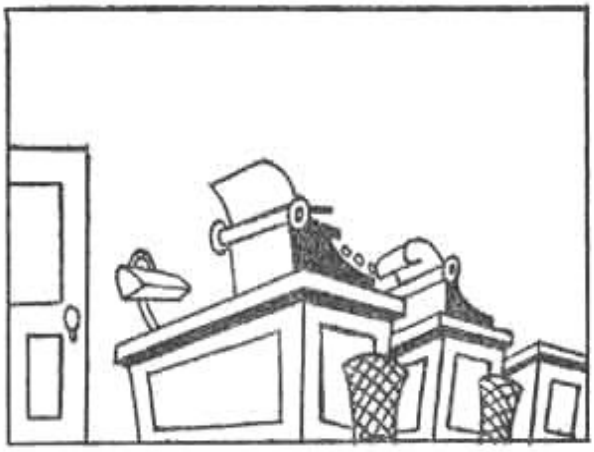
Una cosa es la platea de un teatro y otra, muy distinta, la barra de una cafetería. En la pista de baile de un cabaret, probablemente encontraremos decoración muy distinta a la que presenta una sala de conferencias. Un restaurante tiene un ambiente bien caracterizado, que en nada se parece a una tasca-chiringuito, en donde los clientes sólo se preocupan de atizarse buenos copazos entre pecho

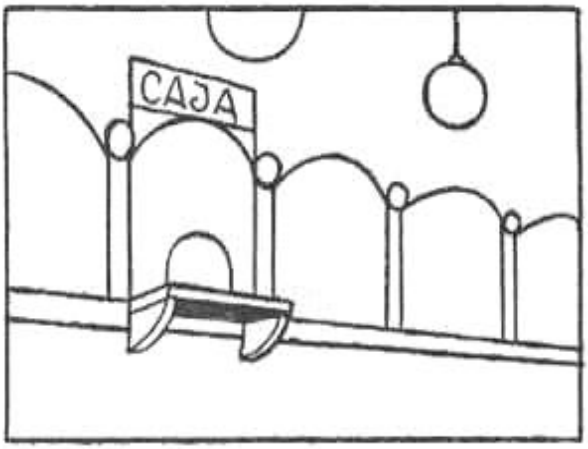


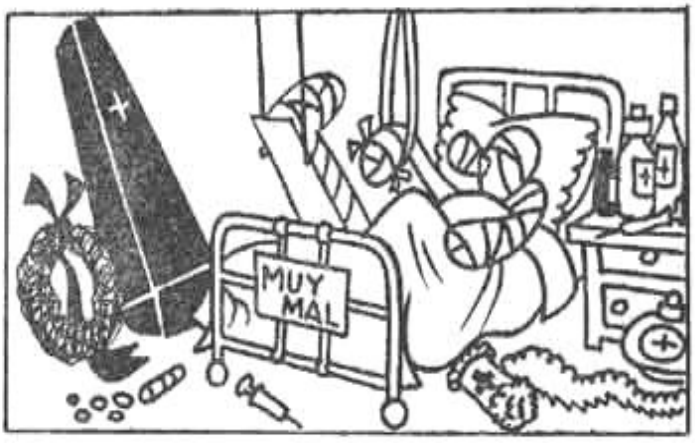
Figuras 1764 a 1767. — Interiores de establecimientos.

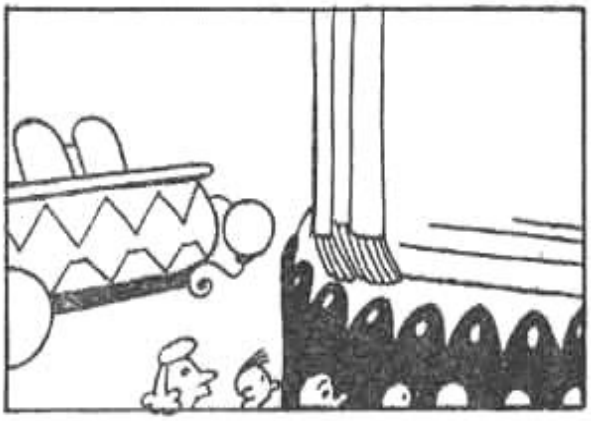


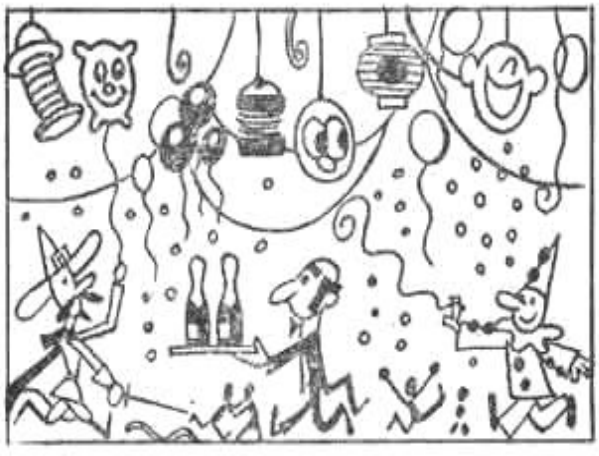
Figuras 1768 a 1775. — Interiores varios

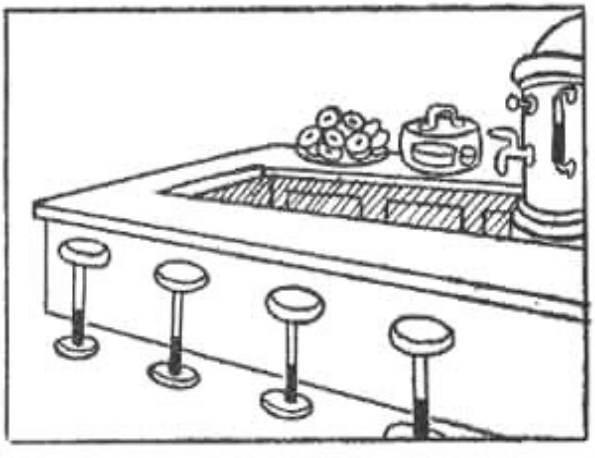




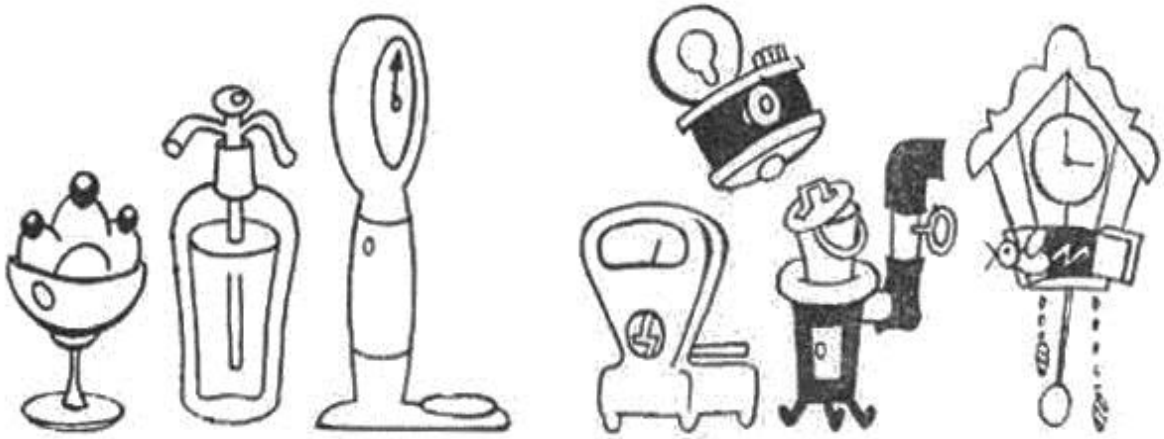








Figuras 1776 a 1781. — Escenarios en primer término. Decorados de ambientación.



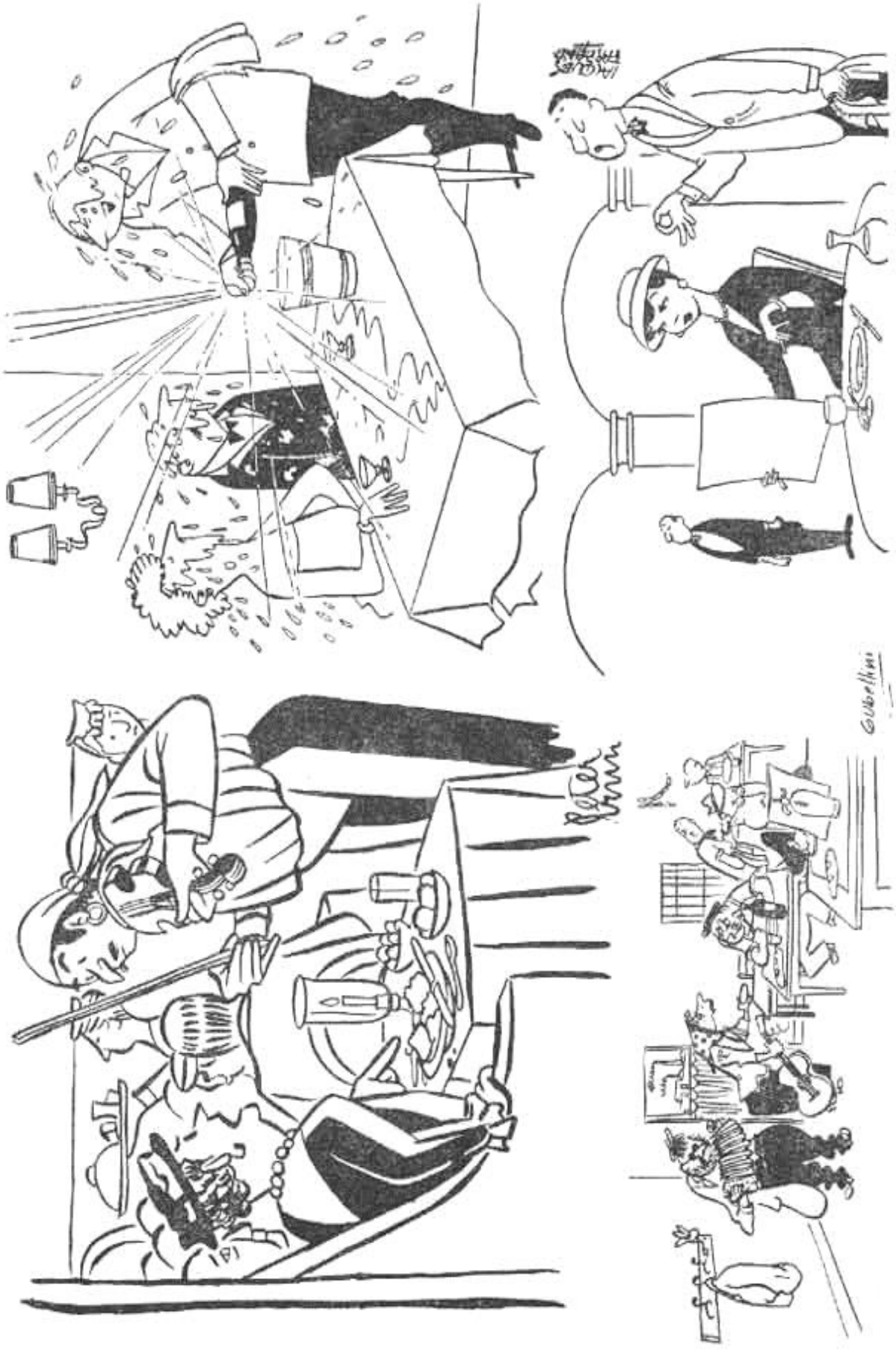
Figuras 1782 a 1788. — Estilización de objetos determinados. Obsérvese la manera de proceder a la esquematización temática de la línea.

y espalda y en organizar orfeones de canciones vascas. Un recinto de feria, con caballitos, casas embrujadas, tubos de la risa, toboganes, mujeres barbudas y salones de tiro al blanco, es algo muy distinto a una piscina, aunque ambas manifestaciones deban considerarse dentro de un mismo grupo, que podríamos denominar como de posible diversión, o expansión individual y colectiva.

Con lo dicho se advierte como el capítulo resulta bastante más importante y extenso que el anterior, aunque tampoco sea muy difícil de dominar, sobre todo si el dibujante sabe ceñirse con realismo a la línea esquemática que venimos preconizando a través de todo el curso.

Para dibujar con fidelidad expresiva cada uno de los ambientes enumerados, sería preciso contar con una buena documentación de primera mano o, en su defecto, haber frecuentado con cierta asiduidad cada uno de los citados lugares. Ya hemos visto como en la actualidad, muchos profesionales —entre los que se cuentan los más populares y mejor cotizados— aluden el problema de la decoración escenográfica escamoteando el fondo de sus dibujos.

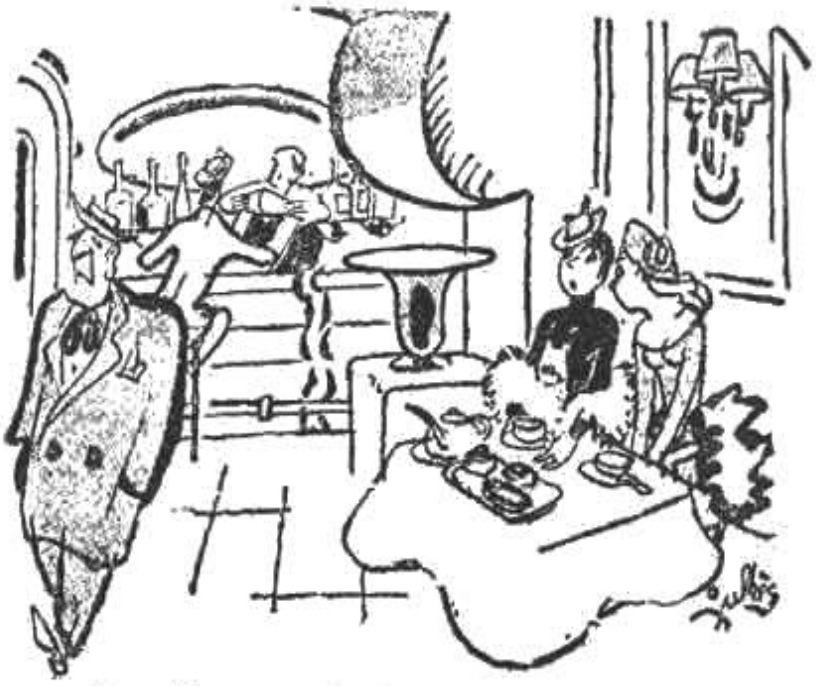
Sin necesidad de llegar a una postura tan radical, es posible salvar cualquier caso mediante ingenio, un poco de fantasía y un lápiz o una pluma capaz de esquematizar con gracia la línea resolutiva. Hay que pensar que salvo muy rarísimas excepciones en que el paisaje o escenario cobre importancia de personaje, pasando a ocupar el primer plano, la inmensa mayoría de las veces son seres vivos, hombres o animales, los protagonistas que acaparan el interés del lector y los que se llevan la mayor parte del espacio disponible para el dibujo. De hecho, pues, sólo resta ambientar la escena procediendo a rellenar los huecos, lo que significa ahondar todavía un poquito más en la facilidad que el dibujo humorístico permite en la resolución de cualquier caso.



Figuras 1789 a 1792. — Resolución de interiores de establecimientos.

Figuras 1793 a 1796. — Resolución de interiores de establecimientos.

– ¡Tú y tu dichosa manía de llevar el compás con los pies!...



—Es un tipo repugnante. Vive de las mujeres.
—¡No!...
—Sí, es fabricante de cremas de belleza.

Figuras 1797 y 1798. — Interior de salas públicas.
(«La Codorniz» y «Don José»)

La observación de los grabados que acompañan al texto, seleccionados con criterio actual, aclararán cualquier duda que pudiera surgir en lo que respecta a la resolución de este tipo de escenario. Ni que decir tiene que, hojeando revistas nacionales y extranjeras, el alumno encontrará centenares de ejemplos similares, cuya atenta contemplación puede considerarse como el mejor estudio del tema, y el prólogo imprescindible para iniciar su aprendizaje.

CERSA. Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13
Depósito Legal: B. 10831-68

animales

LECCION

12

LA CARICATURIZACION DE LOS ANIMALES

La estilización o deformación humoristica de los animales constituye uno de los temas más interesantes del Curso, por cuanto puede decirse que sigue en importancia a la interpretación de la figura humana. No sólo por el inmediato contacto con el hombre, sino también por la diversidad de formas que presenta y por la posibilidad de asimilarla en muchas ocasiones, rasgos y reacciones humanas, por representar en cualquier caso la vida misma, el movimiento, la agilidad, la astucia, la fiereza, el Reino Animal puede considerarse como una fuente inagotable de aprendizaje.

Las dificultades que el alumno puede encontrar en la práctica de este tipo de dibujo residen en que la inmensa mayoría de las veces carece del modelo vivo que poder observar y estudiar cuidadosamente. Por alejado que se viva de un centro populoso, entre su misma familia, recurriendo a sus amistades, a sus vecinos o a sus compañeros de trabajo, no será difícil que halle tipos interesantes que puedan constituir excelente motivo de copia. En cambio, a menos que viva en Madrid o Barcelona, en donde tiene a su disposición dos magníficos Parques Zoológicos en los que podrá aprender cuanto quiera, le será muy difícil encontrar otros modelos que perros, gatos y canarios, y si vive en el campo podrá agregar además a estos ejemplos, los de una vaca, una gallina, un conejo, un cerdo, un corderito... y montones incalculables de moscas y mosquitos.

El tema es bastante más extenso que lo que se adivina detrás de todos estos nombres que acabamos de enumerar. El alumno no tiene más remedio, si pretende llegar a un conocimiento de las varia-

das especies animales que pueblan el mundo, que recurrir a la documentación, adquiriendo un buen tratado de Historia Natural, y si sus medios económicos no se lo permiten por el momento, supliendo el material gráfico que aquélla puede ofrecerle por medio de fotografías que podrá recortar de revistas y semanarios y guardar cuidadosamente archivadas.

Por esta causa es por lo que en la presente lección hemos dado especial importancia a las figuras, reduciendo al máximo el texto en beneficio exclusivo de la documentación gráfica que hemos podido reunir para que sin salirnos de los estrechos límites que nos marcan las páginas destinadas a este envío, pueda darse un repaso completo a la escala zoológica, dando ocasión a que la idea de conjunto que pueda formarse el alumno del tema, sea bastante precisa.

DEFORMACION HUMORISTICA DE LOS RASGOS ESENCIALES DE CADA ESPECIE ANIMAL

●

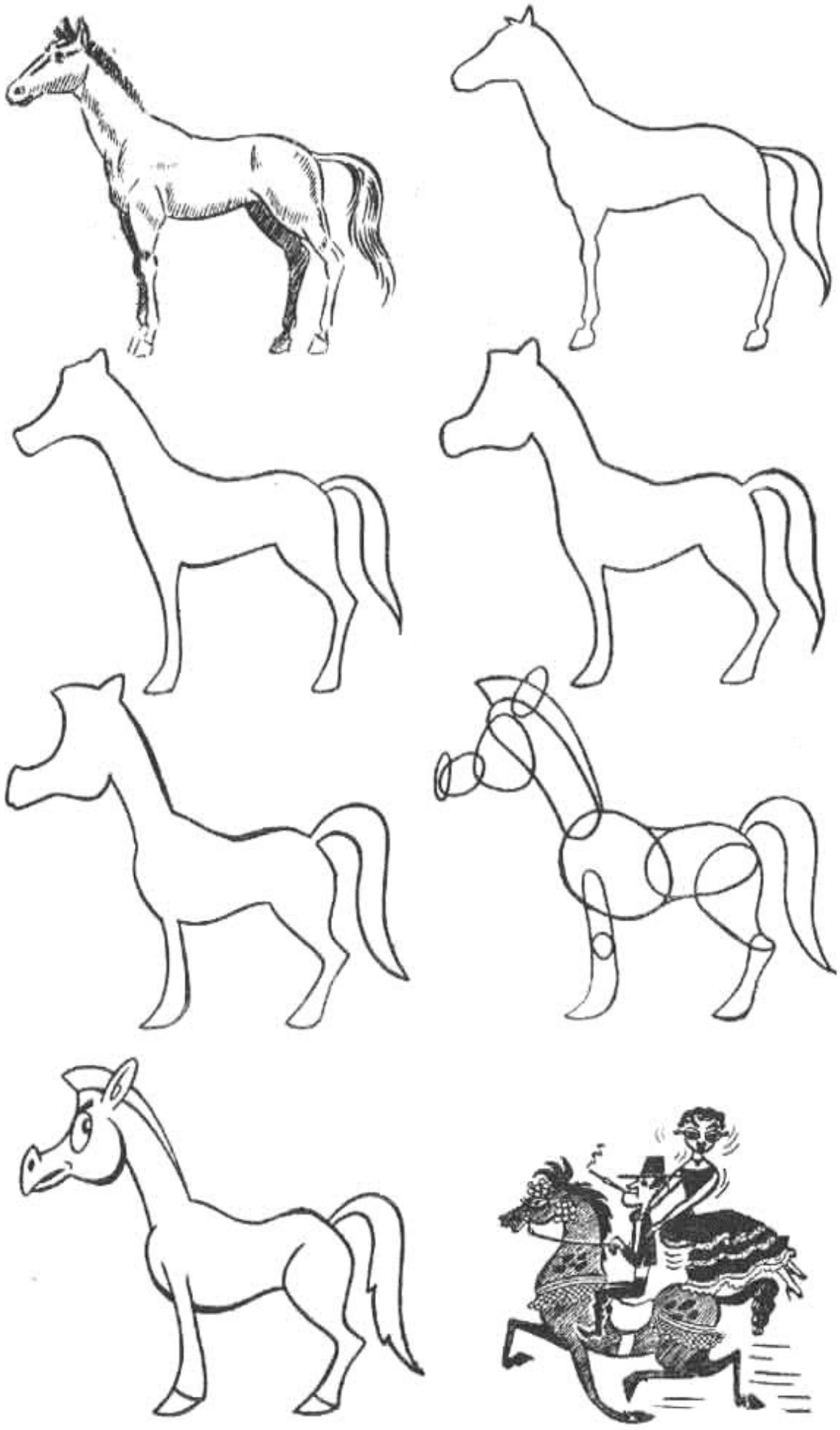
ANIMALES DOMESTICOS

Por animales domésticos se entiende todos aquellos que sean capaces de vivir en contacto íntimo con el hombre, generalmente renunciando a la libertad en su exclusivo beneficio a cambio de la seguridad de cobijo y comida. Sus representantes suelen ser dóciles, cariñosos y fieles. Toman singular aprecio al amo y en muchos casos le defienden contra sus enemigos, y comparten con él sus alegrías y sinsabores. No es raro que en sus reacciones naturales demuestren inteligencia.

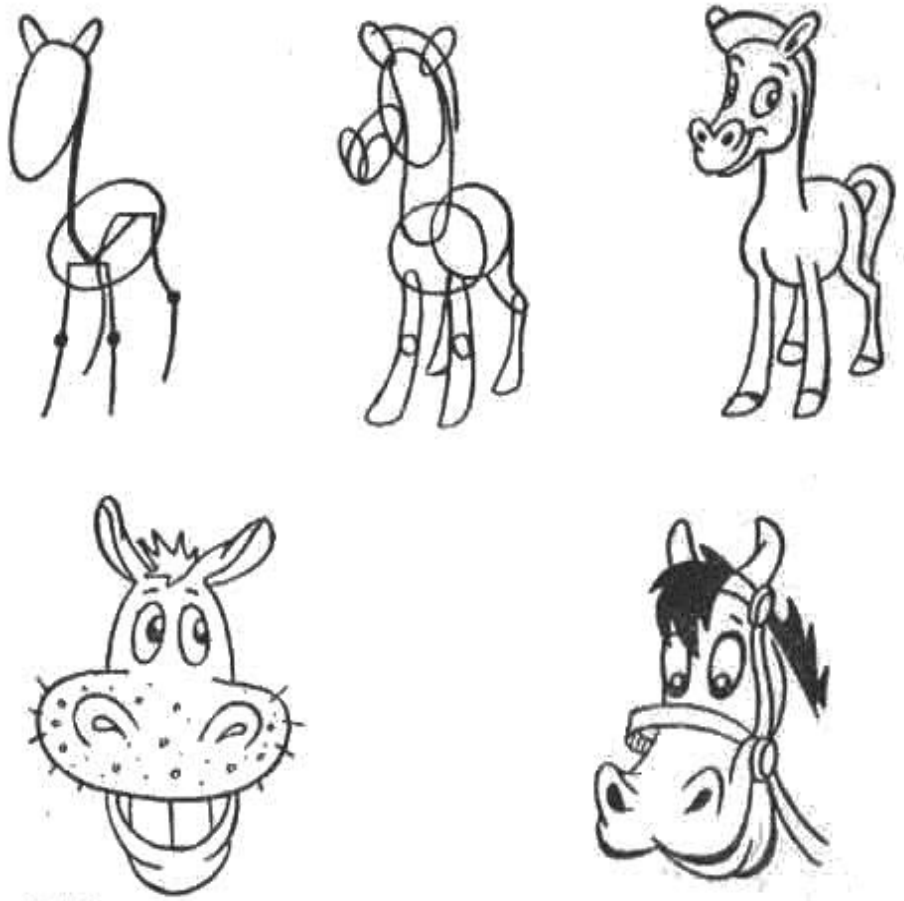
Ni que decir tiene que tanto por estas características como por el hecho de que, viviendo a su lado, es posible llegar a conocerlos con bastante exactitud y, por tanto, reproducirlos a través del prisma del humor, los animales domésticos constituyen un tema inagotable, a pesar de ser el más utilizado de toda la escala zoológica.

Vamos a intentar un pequeño repaso de sus representantes más conocidos, comenzando por el caballo.

Empezaremos presentando una interpretación real (figura 1799) para desarrollarla esquemáticamente en seis fases distintas, a fin de que se vea el proceso a seguir para la debida estilización del modelo escogido. Aproximadamente será el mismo el camino que deba correrse en la resolución de cualquier otro animal, pero como se comprende, el utilizar la reproducción de las seis fases para cada figura, nos llevaría a ocupar seis veces más el número de las páginas disponibles. Además que, el curso se halla muy adelantado ya para no suponer al alumno capacitado para, a la vista de la caricatura obtenida, comprender el significado de sus líneas temáticas.



Figuras 1799 a 1806. — Proceso de estilización de un caballo.



Figuras 1807 a 1811. — Caballos.

La figura 1805 nos presenta la imagen humoristica de un caballo de tiro, lo que en términos populares se denomina «un jamelgo». La intención viene dada en este caso, por el hecho de que el dibujante, al esquematizar la silueta de la figura 1799, en lugar de idealizarla estilizándola, ha engrosado los trazos, convirtiendo el cuadrúpedo en un animal de patas gordas y cortas, cuello poco airoso y cuerpo de escasa elegancia. Véase, por el contrario, en la figura 1806, la versión que el conocido dibujante Peñarroya da al mismo caso, estirando la silueta para dar raza esbelta y fina de pura sangre a su caballo.

Obsérvese las caracteristicas que presentan los cuartos traseros, común en todos los animales de cuatro patas, de que el juego de flexión de las rodillas tiene lugar en sentido inverso al que presentan los hombres, detalle que algunos dibujantes suelen olvidar a veces. Por el contrario, las patas delanteras se cierran hacia atrás, lo cual se comprende en seguida si pensamos que las cuatro extremidades se hallan conformadas para facilitar la marcha del animal, permitiendo que ésta alcance velocidades bastante notables. De hecho, pues, el movimiento de las extremidades presenta una correspondencia inversa, si es comparado con el hombre, pudiendo decirse que sus patas traseras tienen un giro sensiblemente igual al de los brazos, y el de las delanteras juegan de modo parecido a las piernas. Anatómicamente no es así y los huesos de las extremidades

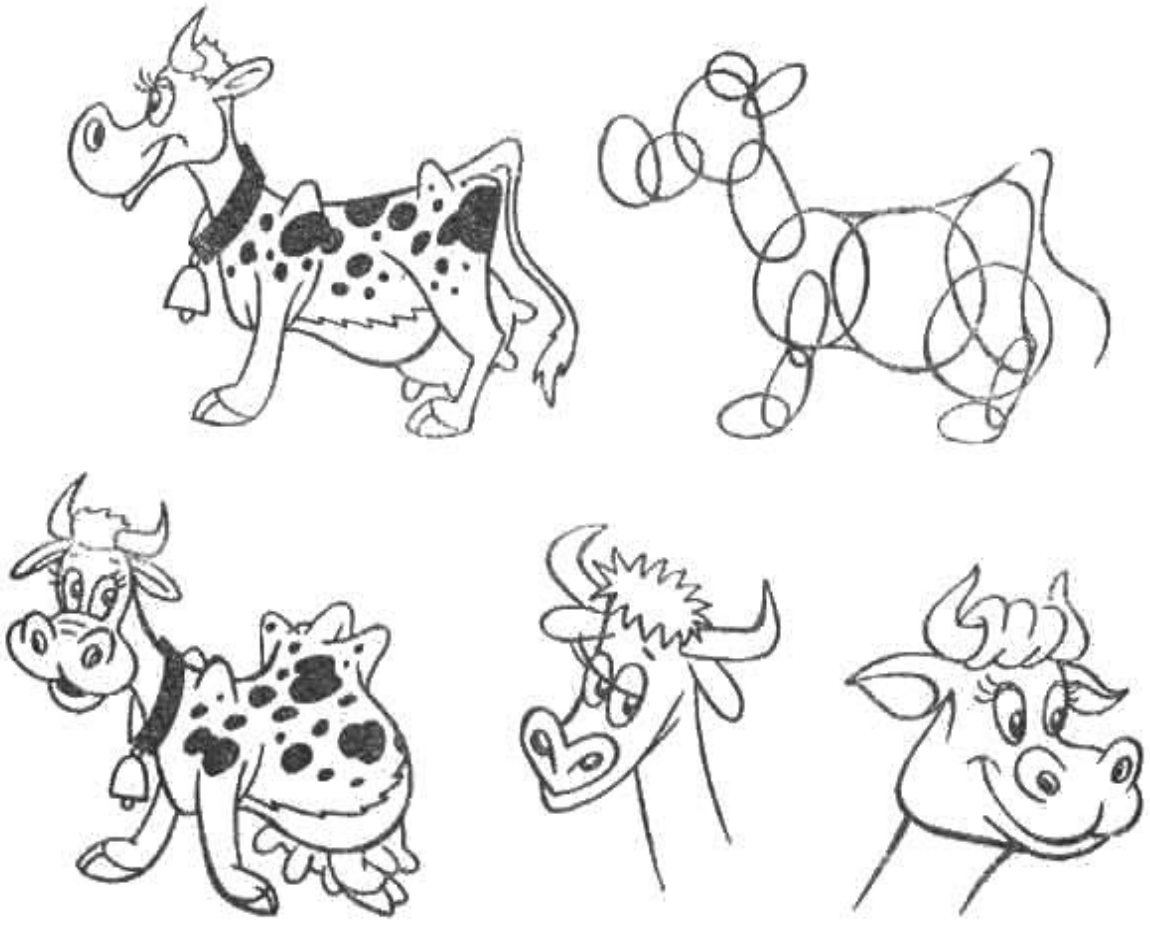
de cuadrúpedos y hombres se corresponden exactamente, pero lo que importa no es la construcción interna, sino lo que se ve exteriormente.

La vaca, que simboliza la paciencia y la dulzura, suele representarse dando a la línea cierta gracia femenina, como, por ejemplo, sucede en las figuras 1812 a 1816 en donde, a una sonrisa de bondad se une la mirada abierta y franca con párpados poblados de pestañas.

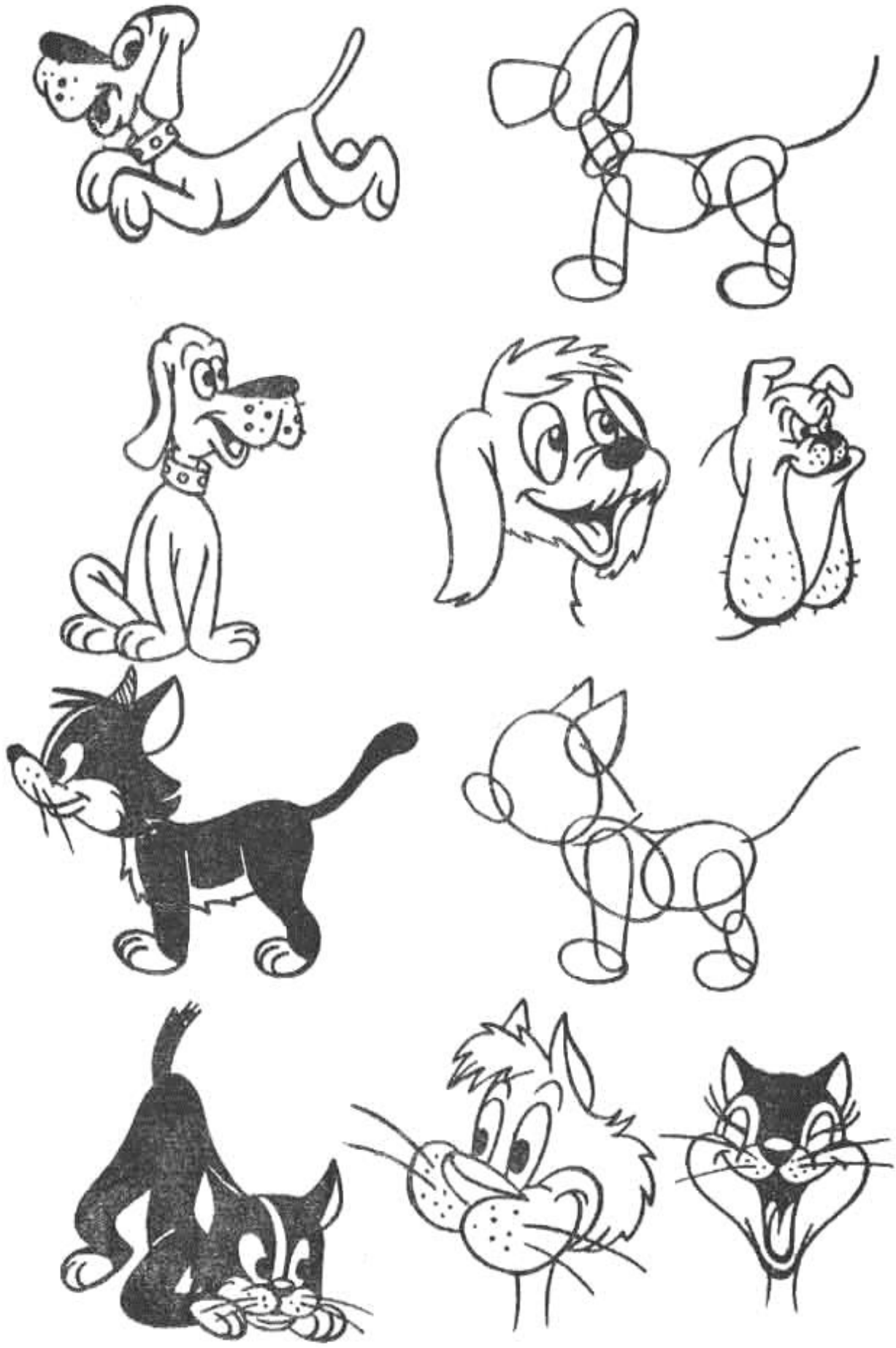
Las características principales que reúne este animal en cuanto a presencia, vienen dadas con la suficiente claridad en las aludidas ilustraciones. Cuernos pequeños, morro ancho, agujeros de la nariz grandes, orejas puntiagudas y algo caídas, cuerpo basto, pesado, engrosado en su parte extrema, en donde afloran las ubres, muy desarrolladas. El rabo suele ser pelado, con la excepción de un pequeño penacho que lleva en la punta.

Es digno de anotar un hecho diferencial que presenta la vaca respecto a los restantes mamíferos. Dejando aparte el tamaño de las tetas, que por sí solas son capaces de calificar a quien las lleva, la vaca es el único animal que presenta el vientre más desarrollado que el pecho, y esta es la causa de que su silueta sea tan poco armoniosa. No debe extrañar, por lo tanto que más de un dibujante haya intentado humanizar a dicho desgraciado representante femenino, dotándole de una faja de nylon.

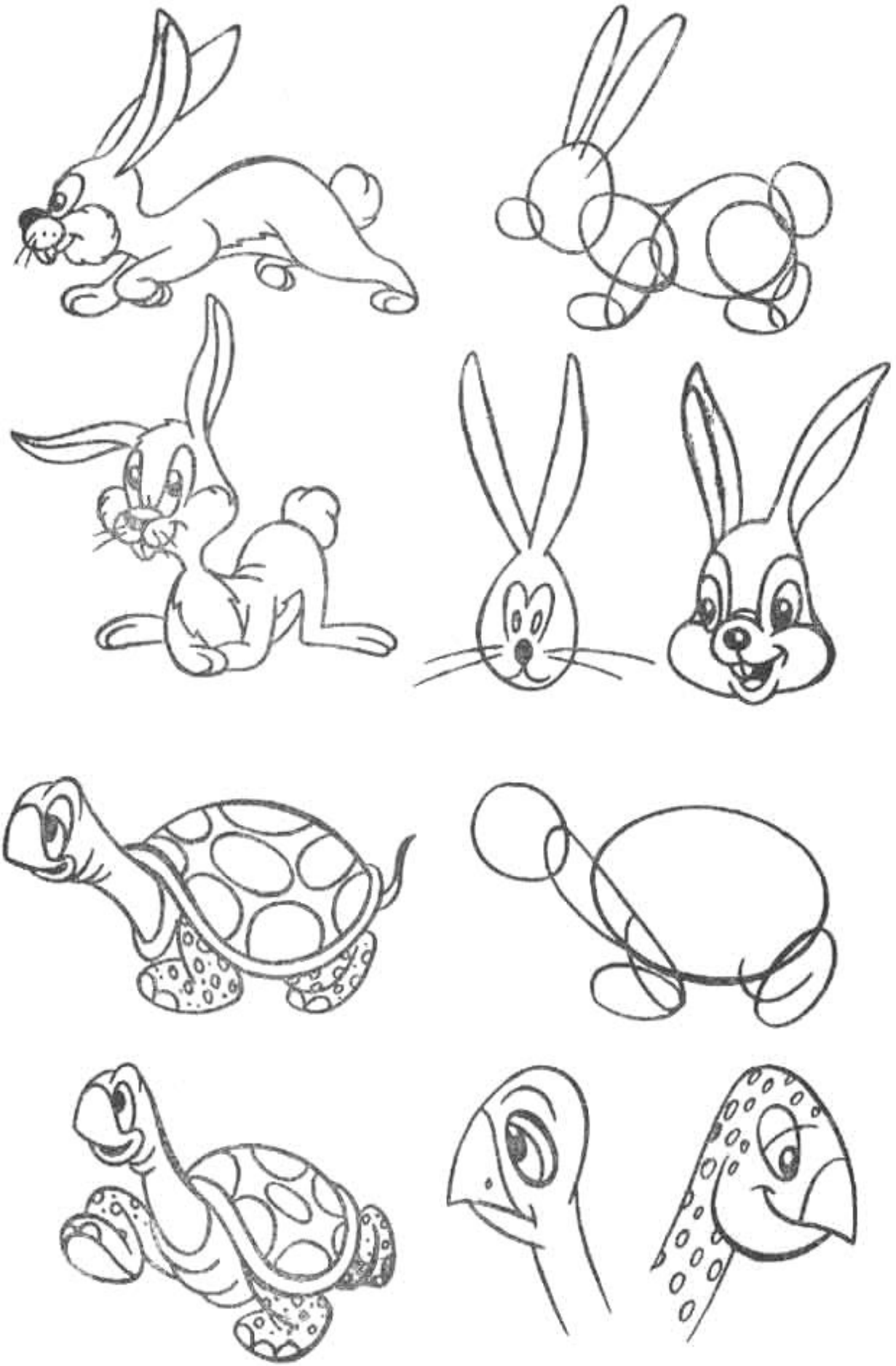
Figuras 1812 a 1816. — Vacas.



Figuras 1817 a 1826. — Cabras y cerdos.



Figuras 1827 a 1836. — Perros y gatos, eternos rivales.



Figuras 1837 a 1846. — La liebre y la tortuga, símbolos respectivamente de la ligereza y de la lentitud.

La cabra (figuras 1817 a 1821) saltarina y juguetona, suele representar personajes traviesos. Se la dibuja pequeña, con el hocico en punta, cuernos pequeños y retraídos, orejas caídas y piel pigmentada a grandes manchas. Compárese la similitud de estas últimas con las que ofrece la vaca.

El cerdo (figuras 1822 a 1826) tiene los ojos pequeños y hundidos y el hocico alargado en forma cónica, carece de cuello, y el cuerpo no presenta diferenciación alguna en lo que respecta al pecho y abdomen, ofreciéndose en una sola masa común de increíble gordura. El rabo, corto y retorcido, constituye otro de los detalles dignos de recordar en cuanto se refiere a este animal, que simboliza la lascivia, la gula y la gorrinería.

No creemos necesario hablar de perros y gatos (figuras 1827 a 1836) ya que suponemos a tales especies suficientemente conocidas por el alumno, por cuanto de todo el Reino Animal son los que más fácilmente se encuentran disponibles para ser objeto de observación y de copia.

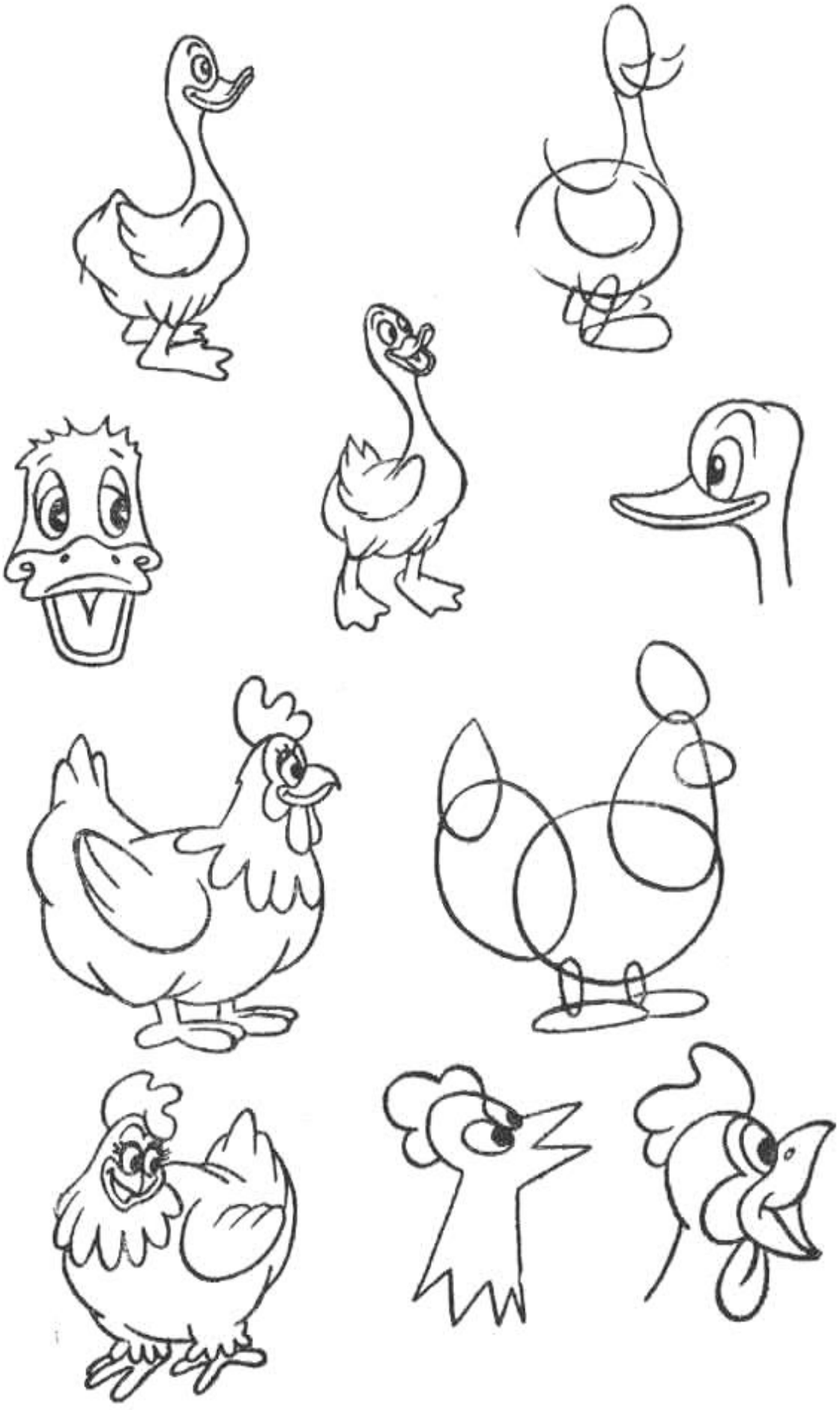
Otro tanto puede decirse del conejo (figuras 1837 a 1841), con sus largas orejas y sus dientes salientes, prototipo de la ligereza.

La tortuga (figuras 1842 a 1846) presenta un raro aspecto de monstruo prehistórico. Su cabeza, indudablemente de otros tiempos, parece arrugada, con expresión de cansancio, de sueño, de estupidez. No obstante, es un bicho bastante simpático, y su decidido empeño de continuar su marcha imperturbable, pasito a pasito, sin preocuparse del tiempo ni de las circunstancias que la rodean, le convierten en un personaje de enorme personalidad. «¡Quién fuera tortuga!» —pensará más de uno, hastiado del desquiciamiento del sistema nervioso que el ritmo de la vida actual impone.

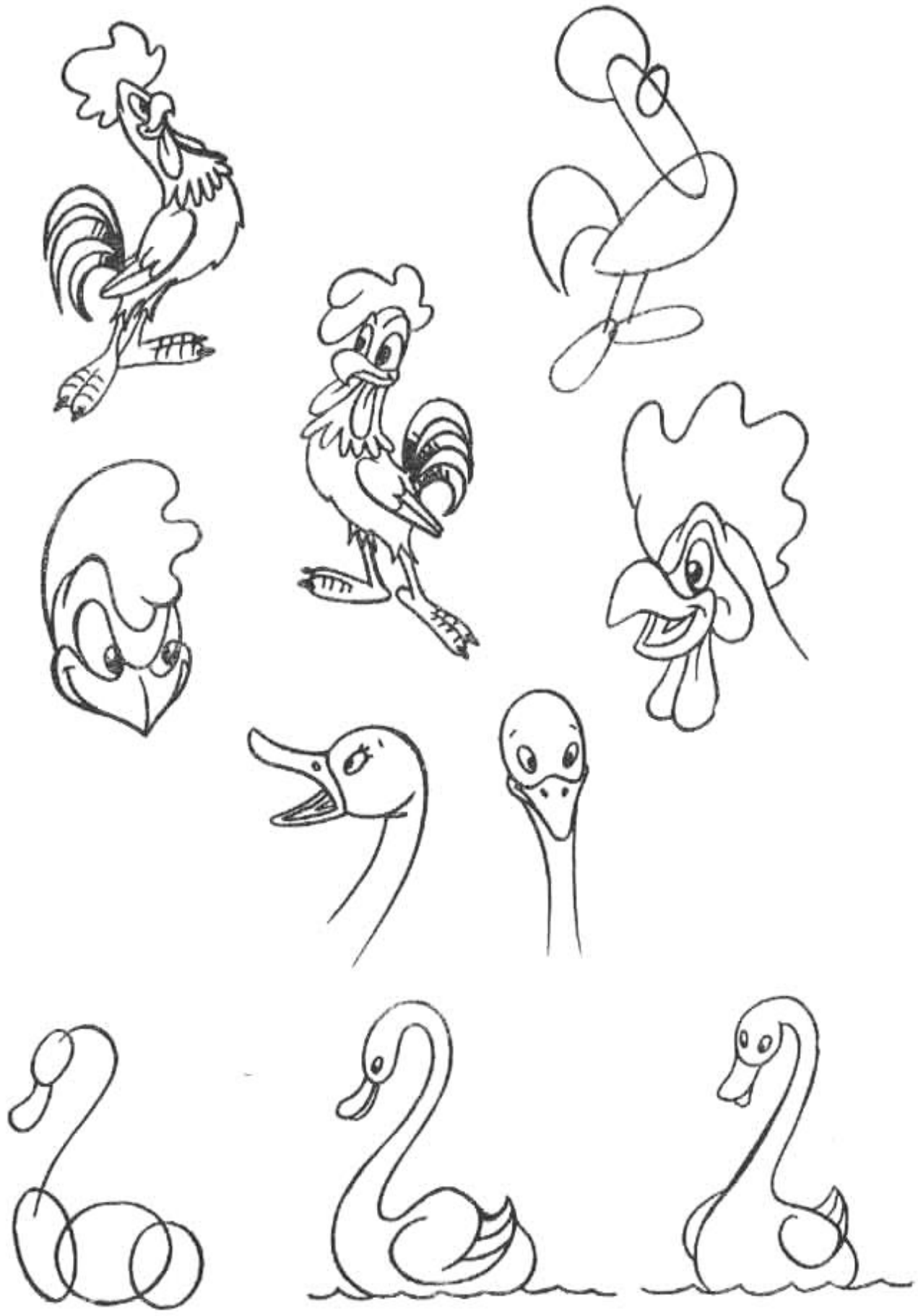
AVES

El pato (figuras 1847 a 1851), la gallina (figuras 1852 a 1856) y el gallo (figuras 1857 a 1861), constituyen el grupo más caracterizado de las aves sometidas al cautiverio, utilizadas por el hombre para obtener de ellas un beneficio positivo. Rara vez se presentarán estos animales en un dibujo sin el acompañamiento del corral o el palo gallinero como complemento decorativo.

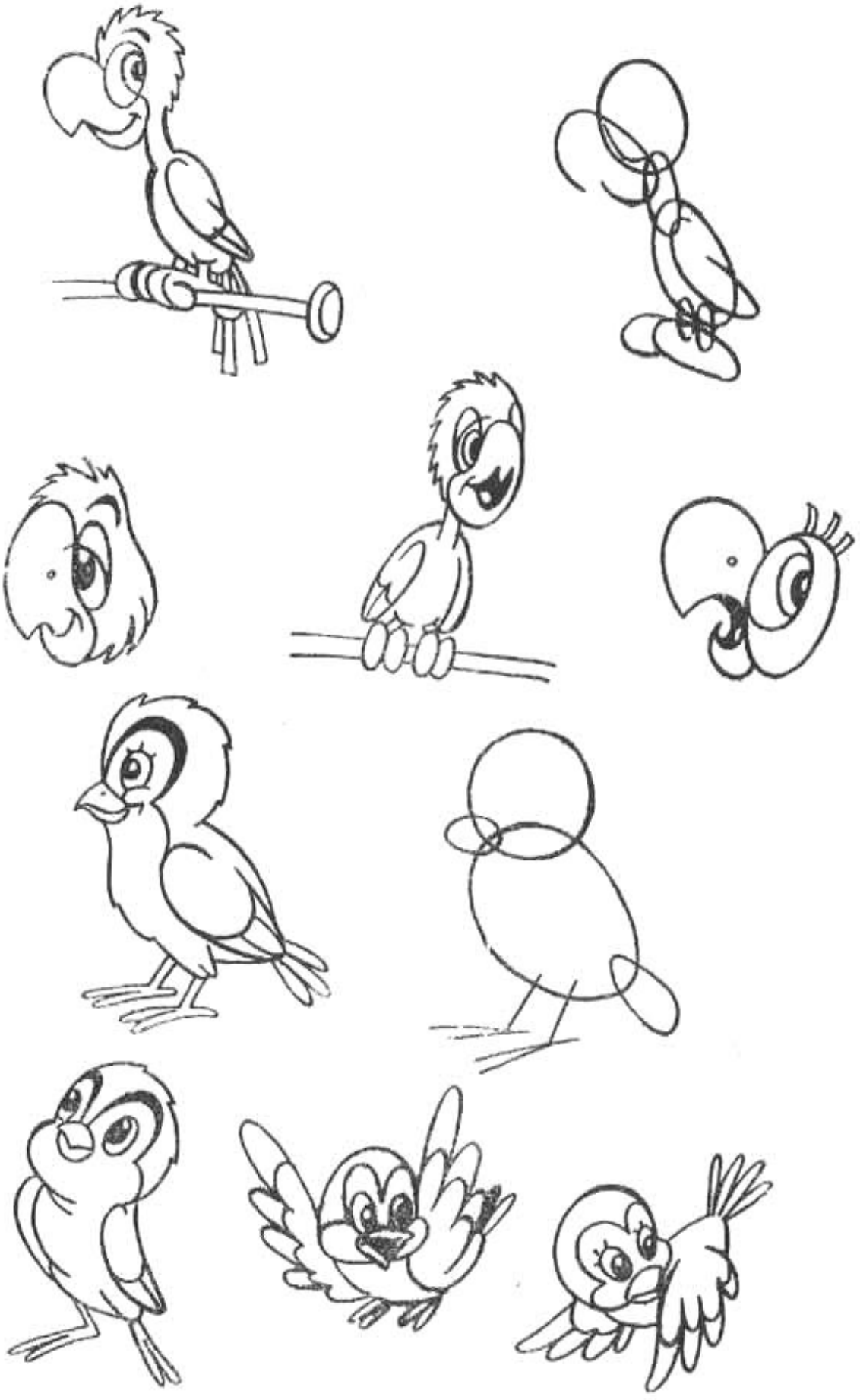
El pato, a cuya popularidad ha contribuido más que nadie Walt Disney con la creación de su famoso personaje Donald (figura 1849), no precisa de explicación aclaratoria, ya que su silueta es de sobras conocida por todos. En cuanto al gallo y a la gallina, conviene establecer algunas diferencias esenciales privativas de sus respectivos sexos. El macho es mucho más esbelto y gallardo que la hembra, y conociéndose así, suele manifestarse arrogante y orgulloso. Luce un hermoso penacho de plumas en la cola, las patas son largas y con espolones, la cresta y la papada mucho mayores y más rojas que en



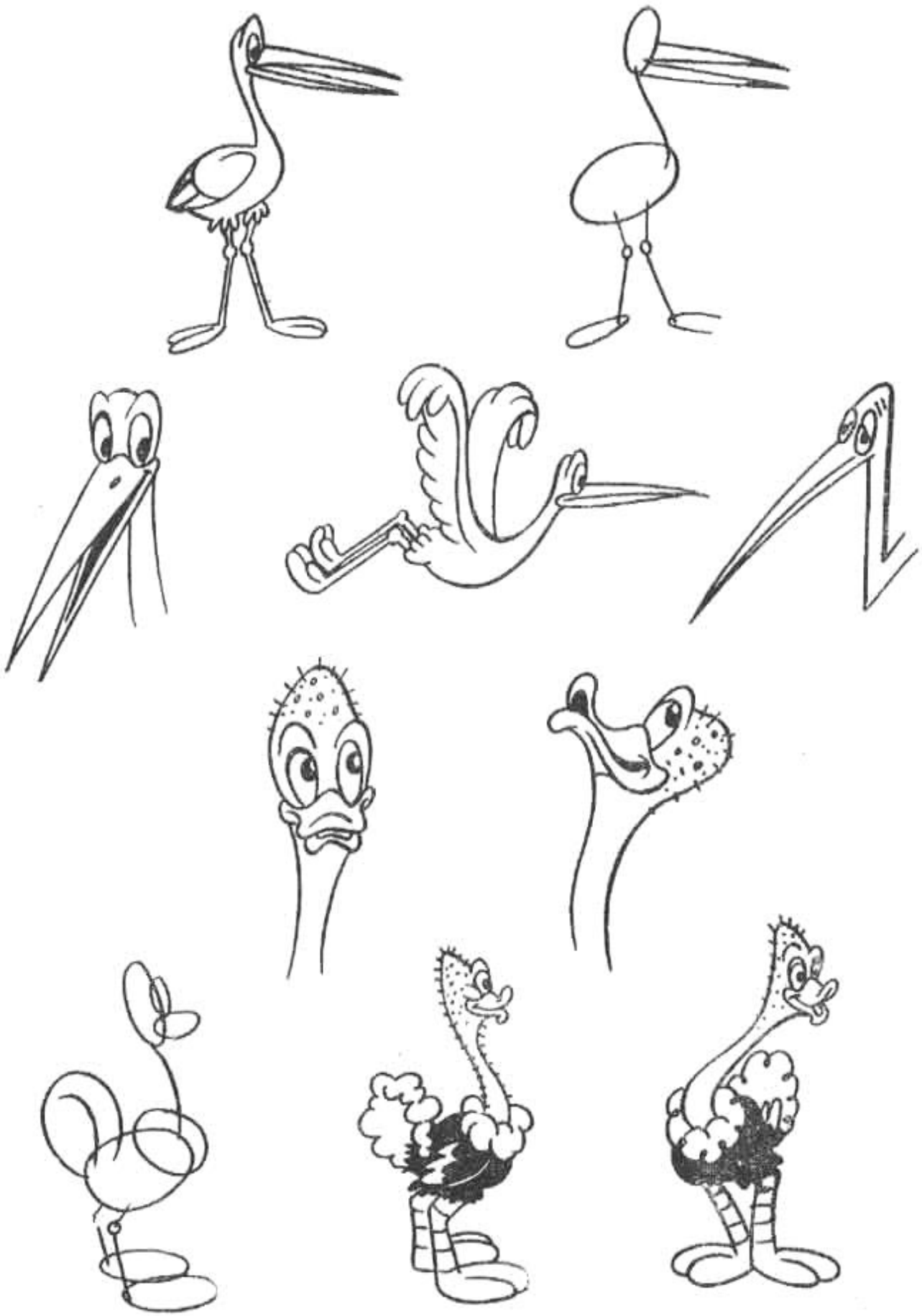
Figuras 1847 a 1856. — El pato y la gallina.



Figuras 1857 a 1866. — El gallo y el cisne.



Figuras 1867 a 1876. — El lorito y el gorrión.



Figuras 1877 a 1886. — La cigüeña y el avestruz.

Figuras 1887 a 1906. — El búho y el buitre.

su compañera. El gallo simboliza tanto el donjuanismo, el afán de enamorar y conquistar a sus oponentes de sexo, tanto como la gallina representa la docilidad.

Cisne (figuras 1862 a 1866), cigüeña (figuras 1877 a 1881) y avestruz (figuras 1882 a 1886) son aves comunes mayores que las anteriores, pero igualmente conocidas para requerir explicación aclaratoria alguna. El cisne, prototipo de la elegancia y de la línea armónica, presenta un cuello en S que sigue el ritmo de toda la silueta. Por el contrario, el avestruz puede suponerse como el más genuino representante de la ridiculez. Su cabeza y cuello pelados, el penacho de plumas que ofrece a manera de cola y las altas resistentes patas, son las principales características que reúne. En cuanto a la cigüeña, es digna de remarcar la evidente desproporción que existe entre su cuerpo y su pico, así también como con sus patas.

El lorito y el gorrión (figuras 1867 a 1876) son animales igualmente popularizados a través del cine y de las revistas gráficas, para tener que detenernos a considerar su estudio detallado. Por otro lado, el gorrión puede ser considerado como punto de partida para la representación de cualquier otro pájaro.

Y, finalmente, en la página 460 presentamos el búho (figuras 1887 a 1891) y al buitre (figuras 1892 a 1896) cuya exacta interpretación nos exime de comentario.

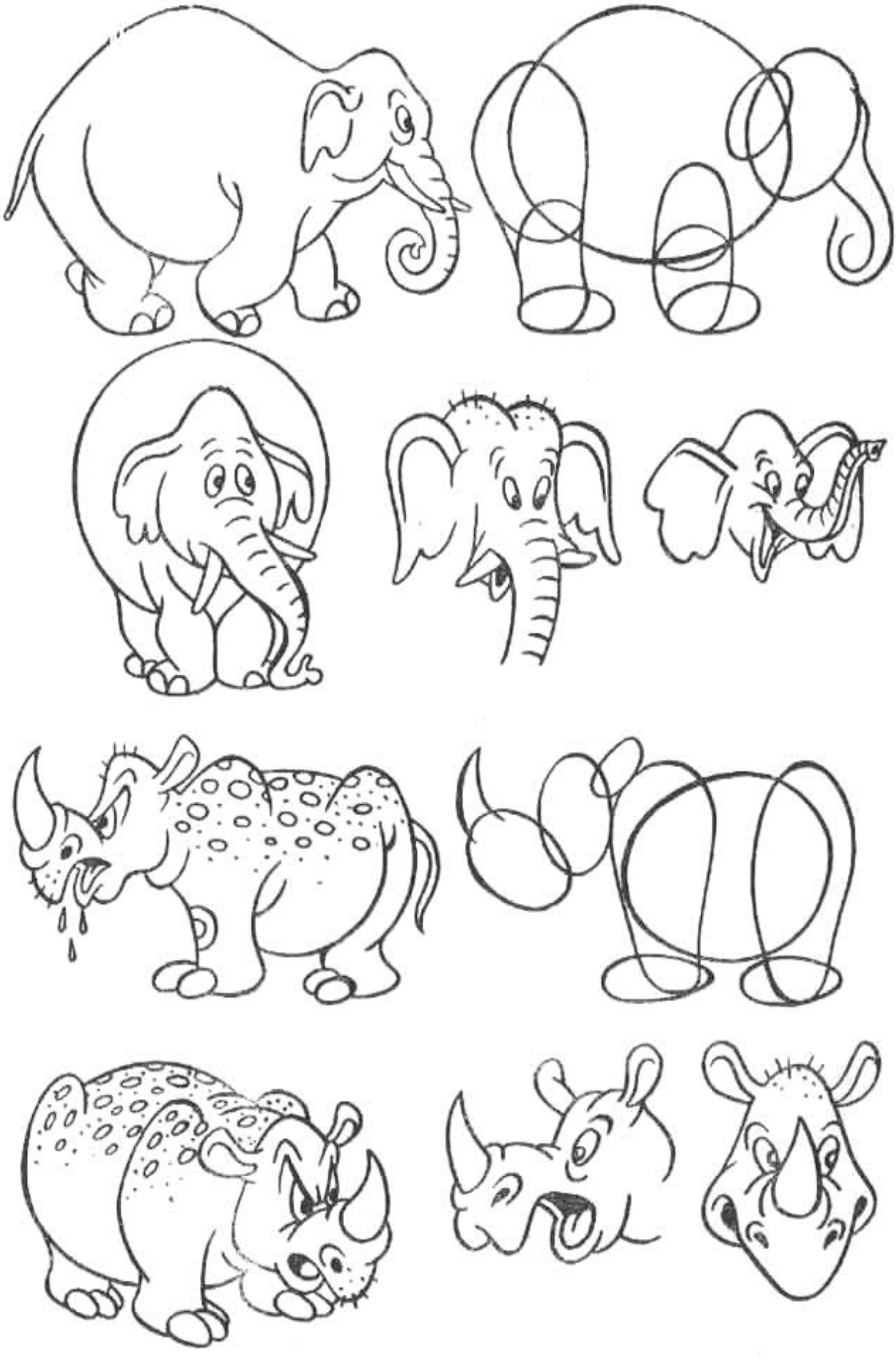
ANIMALES SALVAJES

Quizá no sea éste el título más adecuado, ya que en la variada colección de animales que van a desfilar por estas páginas incluidos dentro del grupo, existen muchas especies que no encajan dentro de tal calificativo. Nos referimos concretamente al elefante (figuras 1897 a 1901), el camello y el dromedario (figuras 1917 a 1921), la ardilla (figuras 1932 a 1936), el chivo (figuras 1967 a 1971), el pingüino (figuras 1982 a 1986) y el gamo (figuras 1992 a 1996), animales que no tienen precisamente nada de salvajes, que se alimentan de hierba (1) y de frutos, que no comen carne ni atacan al hombre, y que por último, se adaptan muy bien a la vida del cautiverio, domesticándose con suma facilidad.

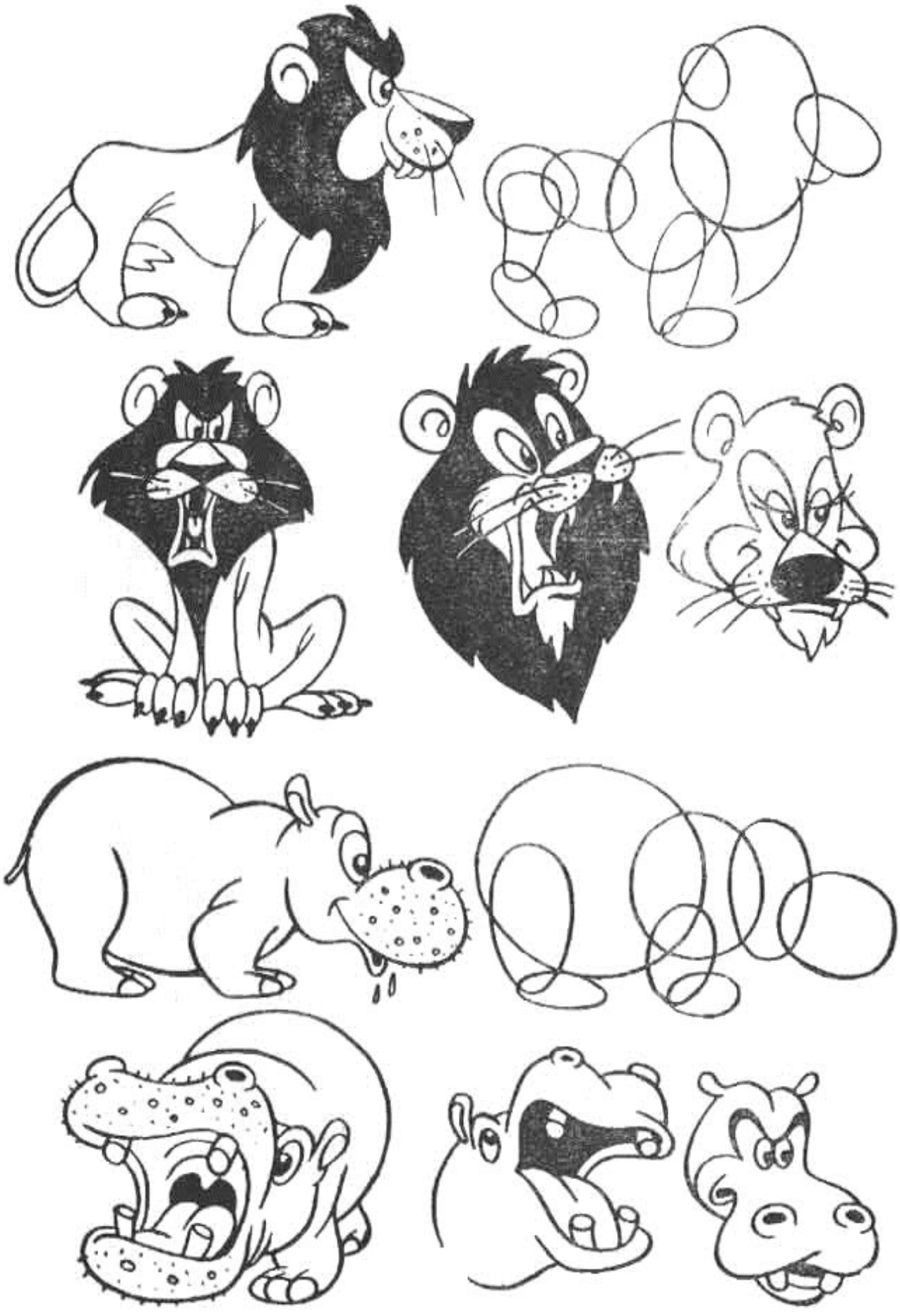
Mejor sería, por lo tanto, denominar a este grupo con el nombre genérico de Animales Libres, o animales que corrientemente viven independientes del hombre, sujetos a las elementales leyes de la supervivencia de la especie que les dicten sus propios impulsos. En unos, cazar y devorar la caza. En otros, huir, el oído atento y fiados de la extrema ligereza de sus patas al menor ruido sospechoso.

Todos los animales que incluimos en el tema, a excepción del aludido pingüino y de la serpiente, son mamíferos, es decir, amamantados por la madre con leche propia durante el período de su crecimiento, mientras sean incapaces de masticar los alimentos co-

(1) A excepción del pingüino, que come peces.



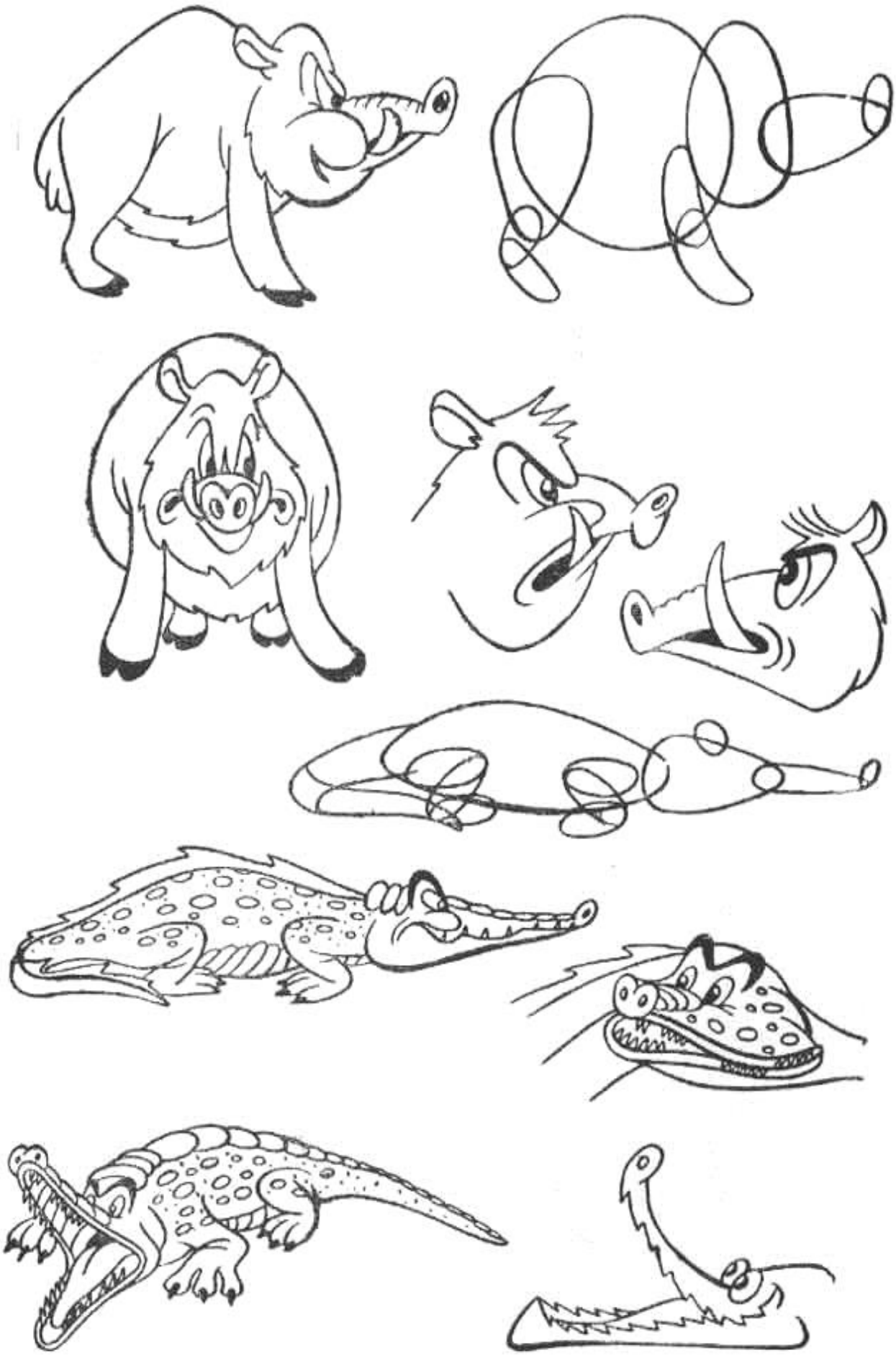
Figuras 1897 a 1906. — Elefante y rinoceronte.



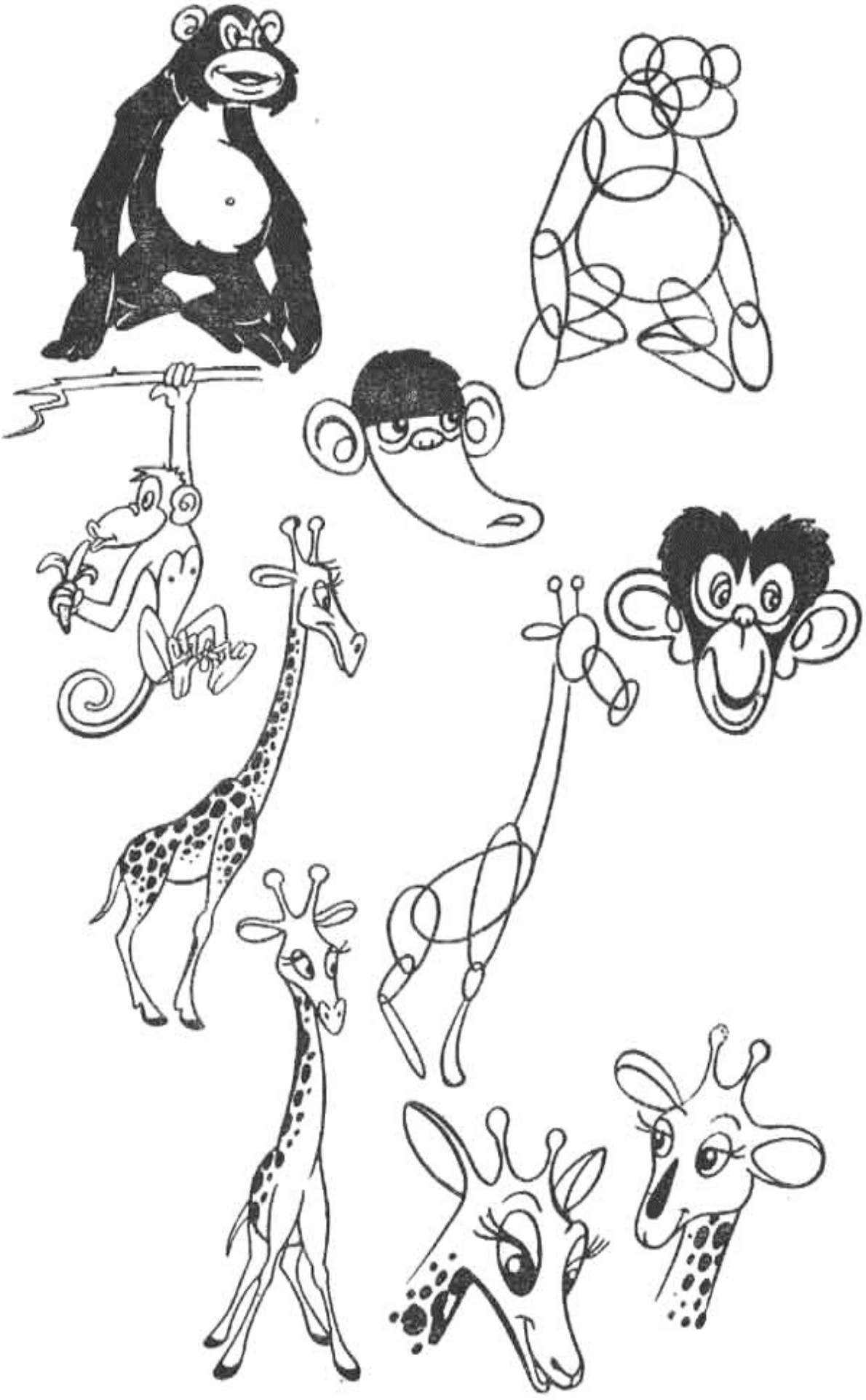
Figuras 1907 a 1916. — León e hipopótamo.

Figuras 1917 a 1926. — Camello, dromedario y toro de lidia.

Figuras 1927 a 1936. — Tigre y ardilla.



Figuras 1937 a 1946. — Jabalí y cocodrilo.

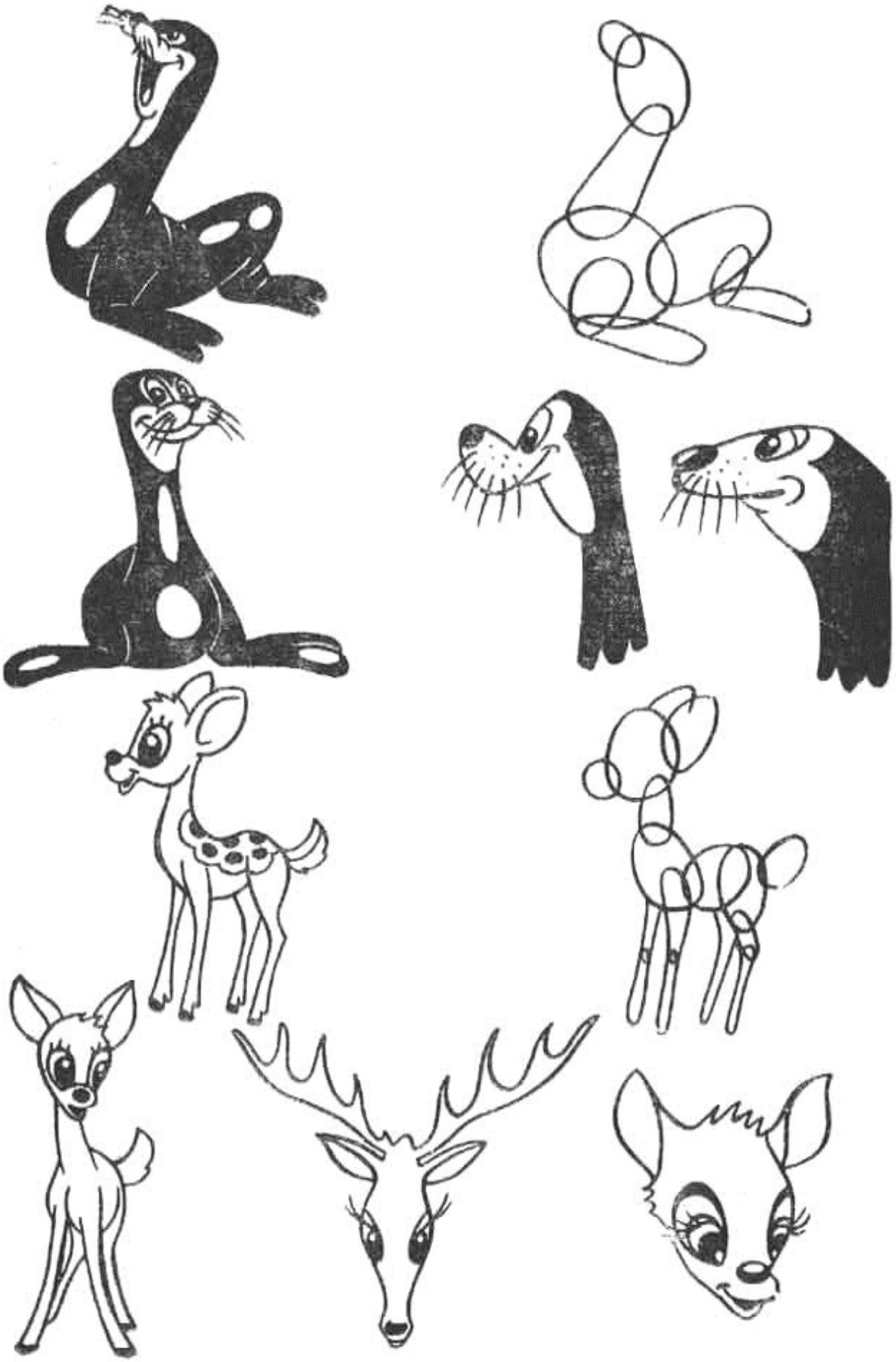


Figuras 1947 a 1956 — Chimpancé, gorila y jirafa.

Figuras 1957 a 1966. — Zorra y canguro.

Figuras 1967 a 1976. — Chivo y serpiente.

Figuras 1977 a 1986. — Oso y pingüino.



Figuras 1987 a 1996. — Foca y gacela.

rrientes. Se reproducen en el vientre de la madre, exactamente igual que sucede en la especie humana, y salen al exterior al cabo de un cierto número de dias, formados ya con el aspecto que, salvo las variantes que imponga el natural crecimiento, ofrecerán durante el resto de su existencia.

Los detalles que no deben ser olvidados nunca, en la representación gráfica de un determinado animal, son aquellos que pueden sembrar la confusión en caso de no aparecer debidamente situados. Por ejemplo, algo característico privativo de una especie que sirva para facilitar la identificación.

Como es lógico suponer, resulta casi un absurdo que en un tratado de esta naturaleza se indique que un elefante tiene una larga trompa y unos desarrollados colmillos, ya que hay que imaginarse que tal conocimiento es de una elementalidad tan grande que ningún dibujante será capaz de desconocerla. En cambio resulta mucho más probable que muchos ignoren la diferencia que existe entre un hipopótamo y un rinoceronte.

El rinoceronte es este bicho tan feo que presenta un enorme cuerno en mitad del hocico (figuras 1902 a 1906), mientras que el hipopótamo (figuras 1912 a 1916) tiene una boca de respetables dimensiones, capaz de contagiar en bostezos a media humanidad. Por otro lado, así como al rinoceronte suele suponérsele muy aviesas intenciones, lo que le convierte en una mala bestia de la peor especie, el hipopótamo es presentado muchas veces por el dibujante humorístico como un buen chico, cosa que si no está totalmente de acuerdo con la realidad, tiene algún fundamento veraz en que apoyarse.

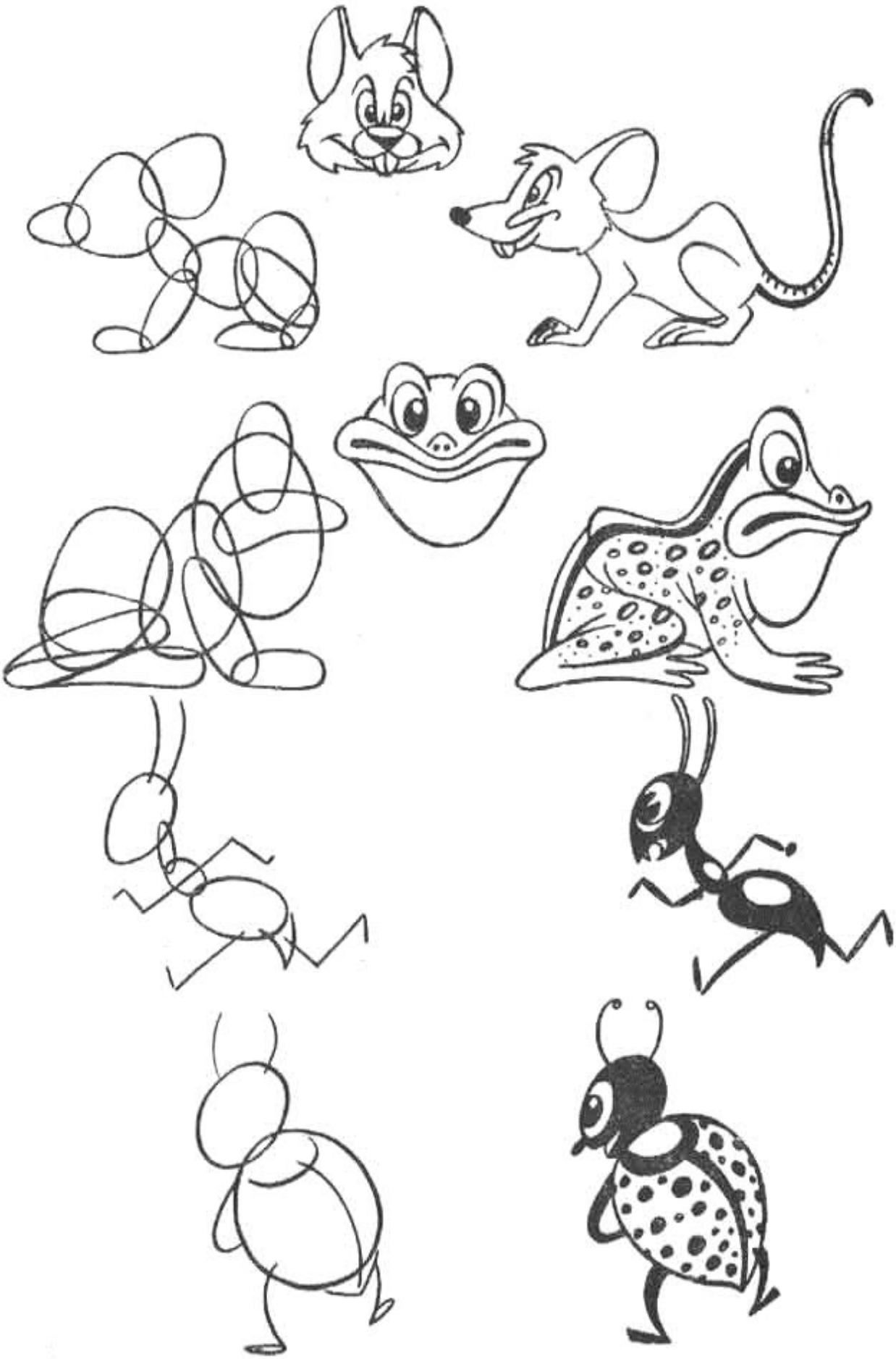
El león (figuras 1907 a 1910) luce unas magníficas melenas de pintor bohemio, mientras que la hembra (figura 1911) ha pasado por la peluquería.

Un camello tiene forzosamente dos jorobas (figura 1919), así como el dromedario presenta una sola giba. Este es un detalle que mucha gente confunde y que en concursos de «¿Lo toma o lo deja?» ha destruido bastantes ilusiones.

El tigre (figuras 1927 a 1931) presenta la piel rayada muy parecida al gato. Un tigre parece que viste en pijama, y que anda desperezándose todavía por la selva. No hay que equivocar las pieles, como hacen muchos aficionados al dibujo (y algunos que dejaron hace tiempo ya de serlo y que viven de la pluma) y ponerle al tigre el pigmentado de la pantera.

El jabalí (figuras 1937 a 1941) o cerdo salvaje, es una especie de puerco rudimentario, con cara de pocos amigos y dos amenazadores colmillos saliendo de la boca.

El mono es el único animal que camina erguido sobre sus cuartos traseros, y que utiliza los brazos a manera humana (figuras 1947 a 1951).



Figuras 1997 a 2006. — El ratoncito, la rana, la hormiga y la mariquita.

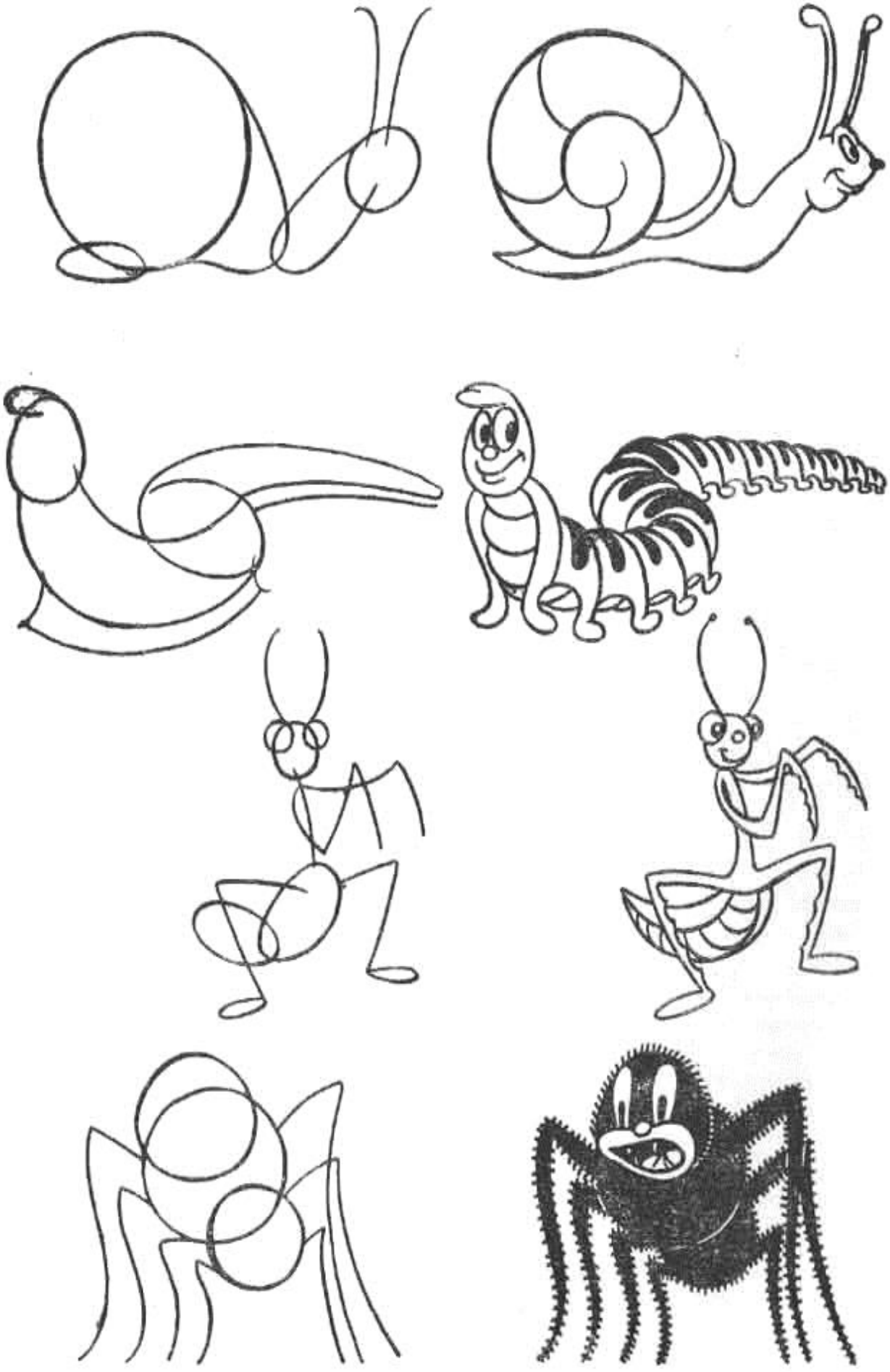
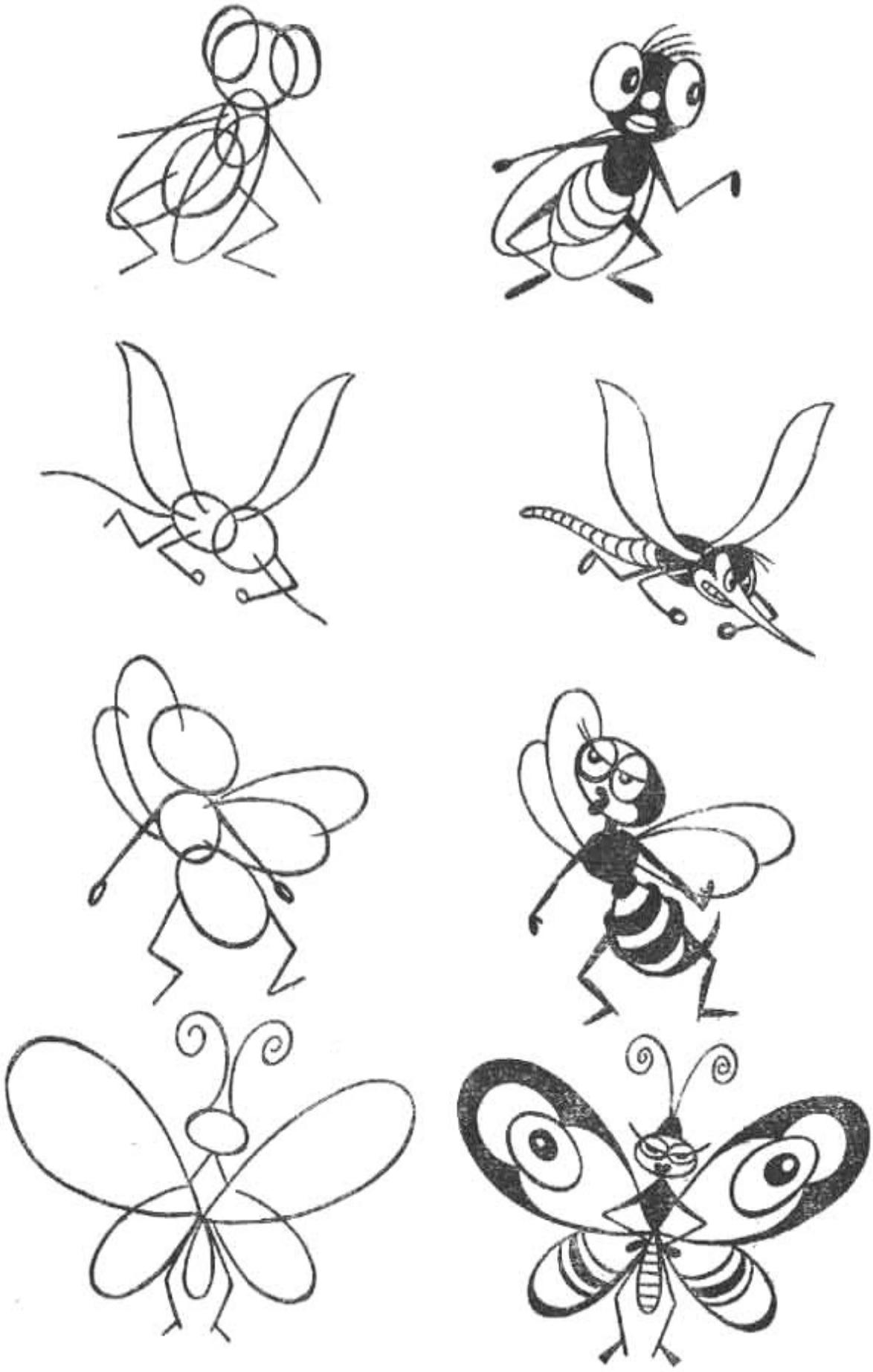
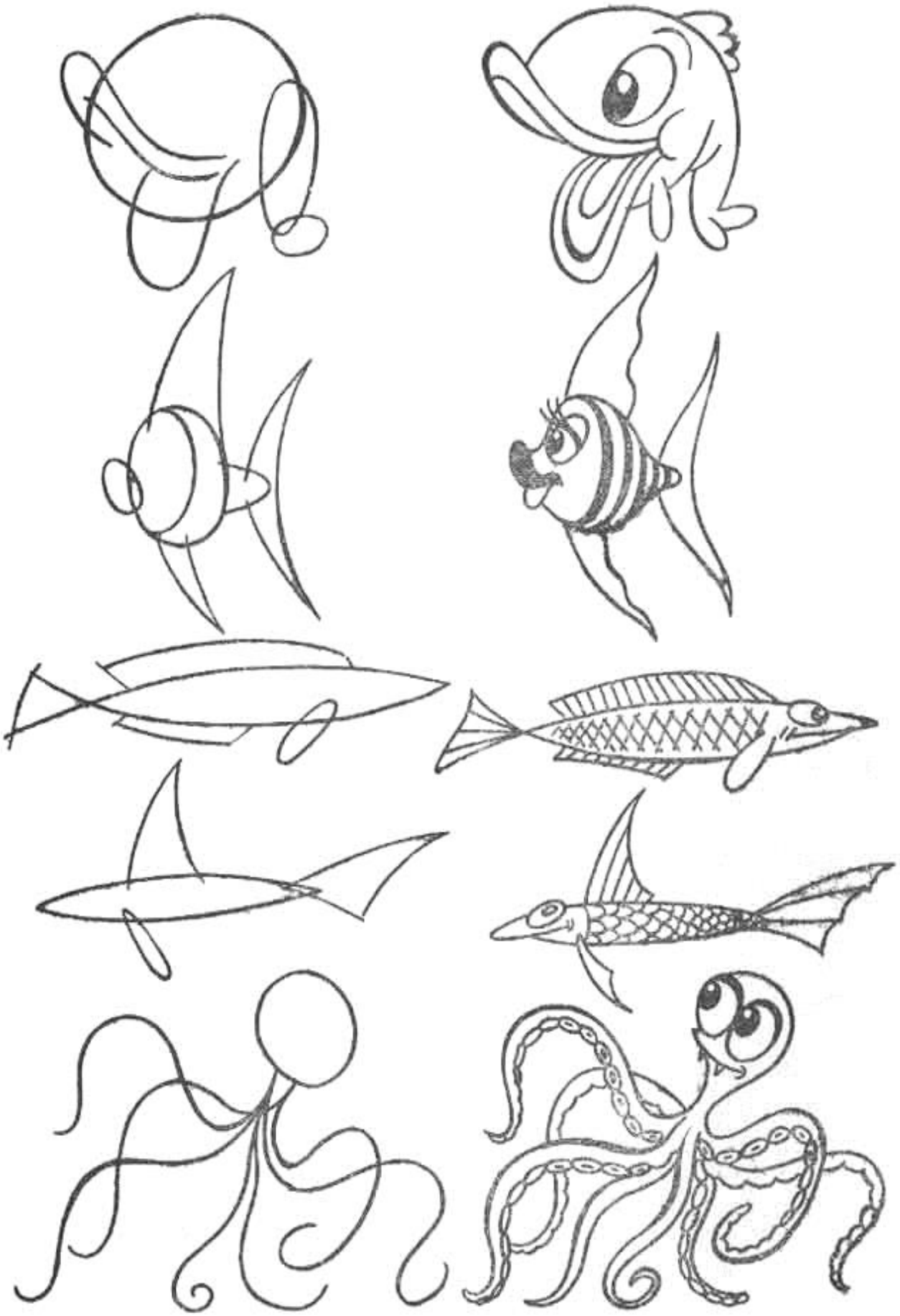


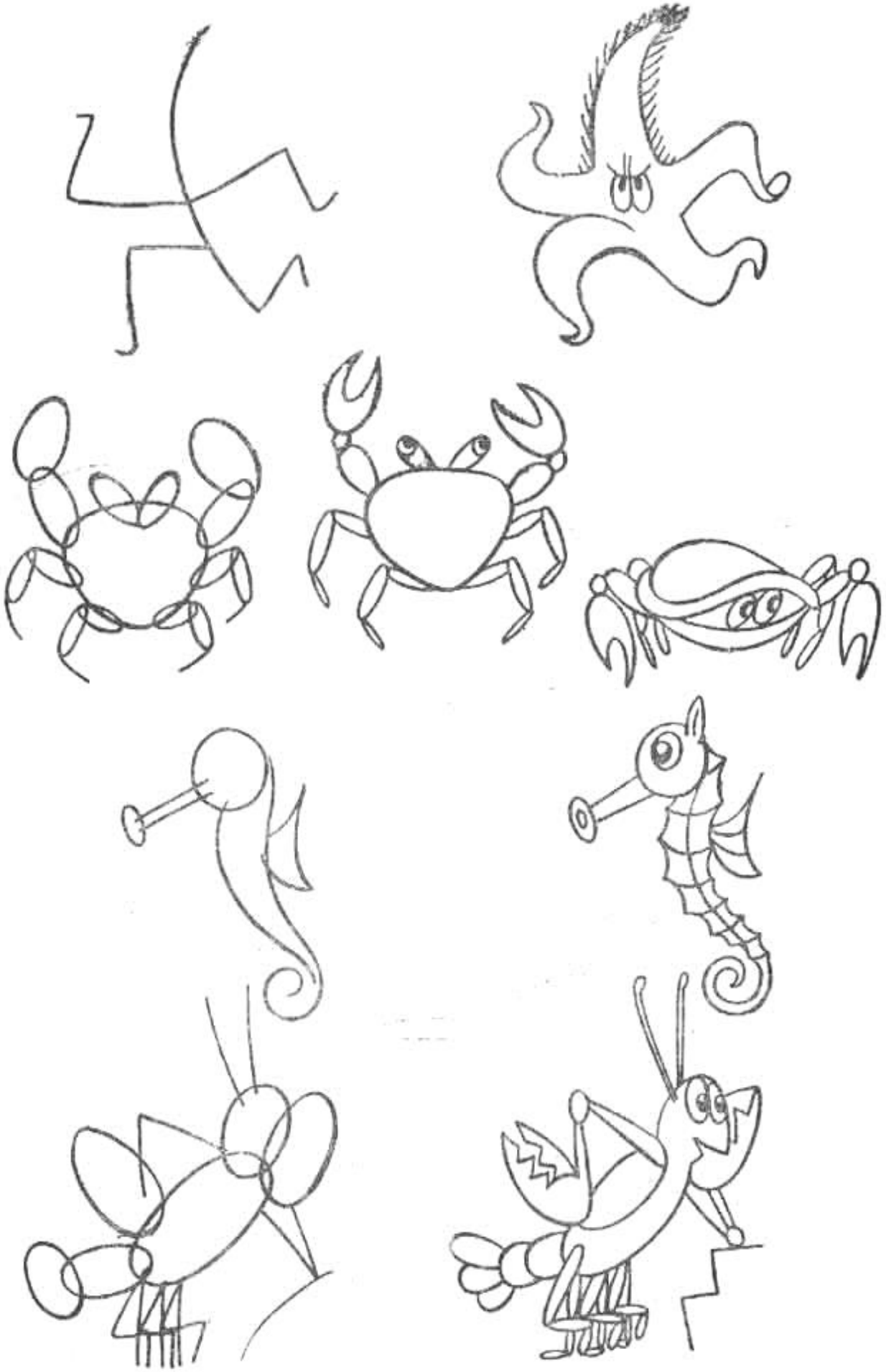
Figura 2007 a 2014. — El caracol, el ciempiés, la cigarra y la araña.



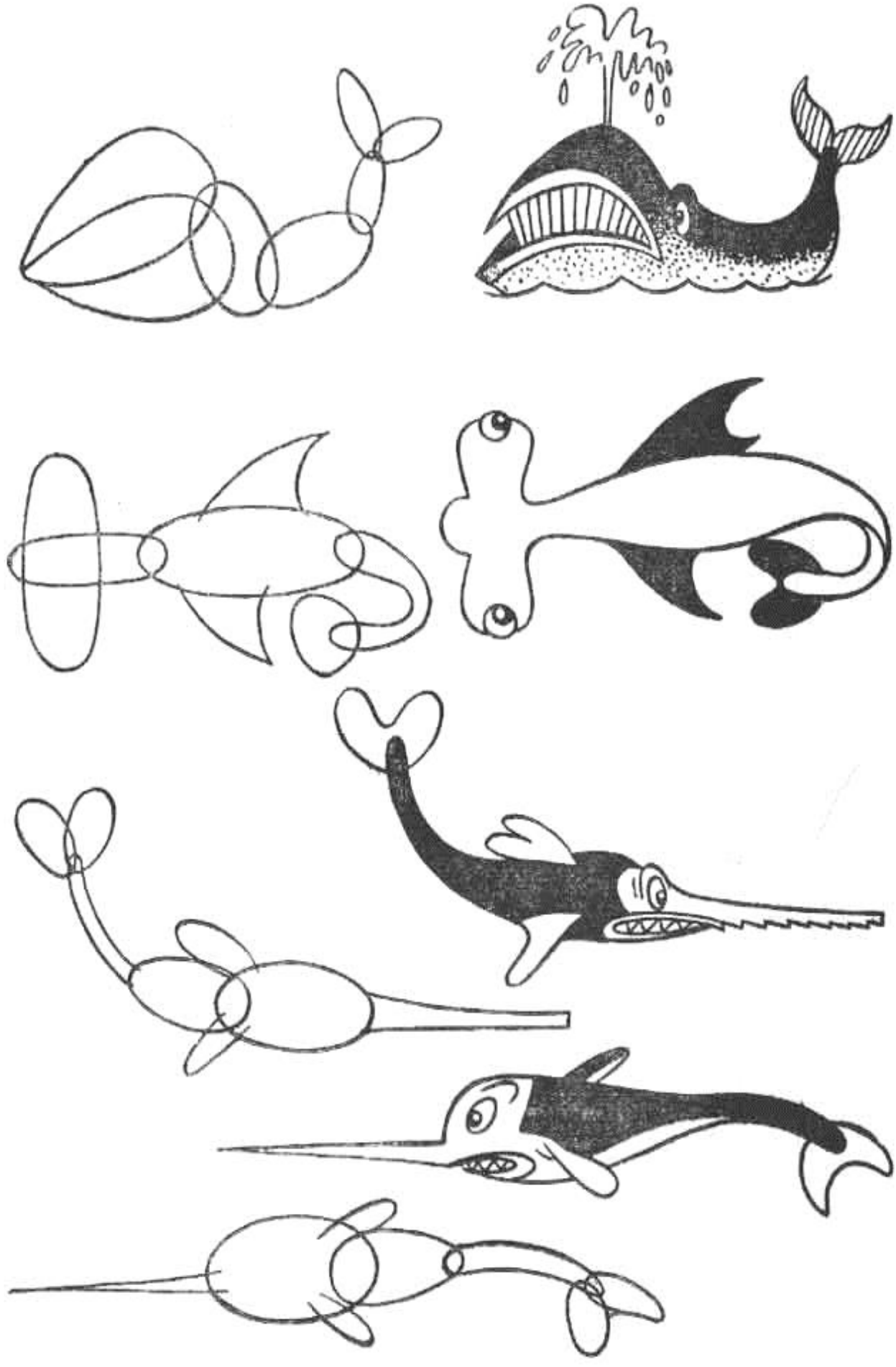
Figuras 2015 a 2022. — La mosca, el mosquito, la abeja y la mariposa.



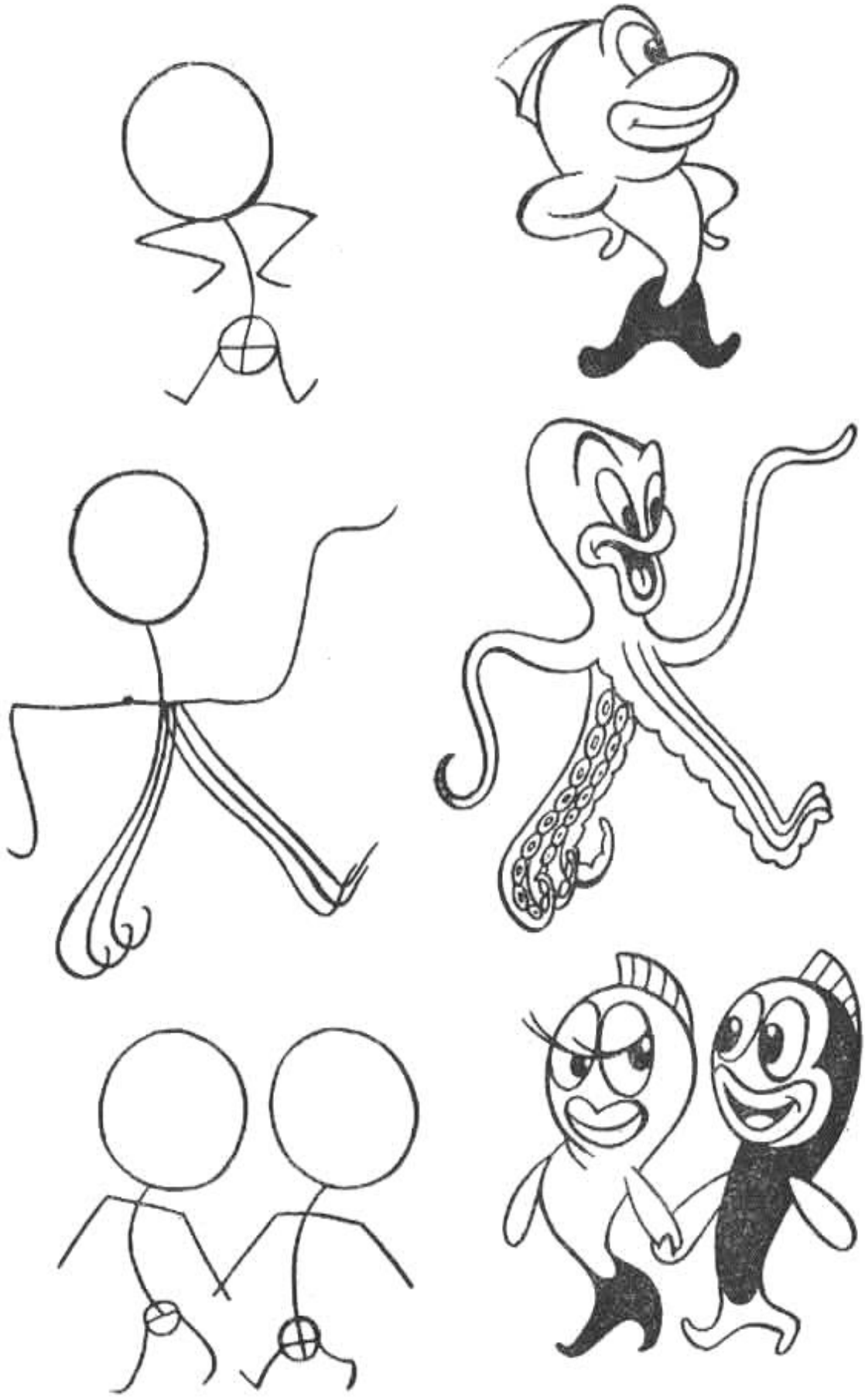
Figuras 2023 a 2032. — Peces y pulpos.



Figuras 2033 a 2041. — La estrella de mar, el cangrejo, el caballo de mar y la langosta.



Figuras 2042 a 2049. — La ballena, el pez martillo, el pez sierra y el pez espada.



Figuras 2050 a 2055. — Peces y pulpos.

El canguro (figuras 1957 a 1961) tiene una gran bolsa abierta en el vientre, en donde suele llevar a sus pequeñuelos. Por presentar las extremidades delanteras mucho más cortas que las traseras, se ve obligado a caminar a saltos.

INSECTOS

En la representación de insectos, la estilización se agudiza hasta el punto de que en muchos casos suele ser considerada como verdaderamente revolucionaria. Ello es debido a que, por ser muy reducido el tamaño que suelen presentar, la esquematización permite una labor de síntesis expresiva a la inversa de la que corrientemente utiliza el caricaturista, es decir, sometiendo el modelo a un proceso de ampliación en lugar del de reducción que ha empleado casi siempre, lo cual permite un mayor margen de libertad representativa.

Las figuras 2003 a 2022 presentan varias interpretaciones de distintos insectos, a los que la fantasía y la memoria del dibujante puede agregar los modelos que sea capaz de crear por su cuenta, o que haya recogido —tijeras en mano y el bote de goma al lado— por semanarios y periódicos.

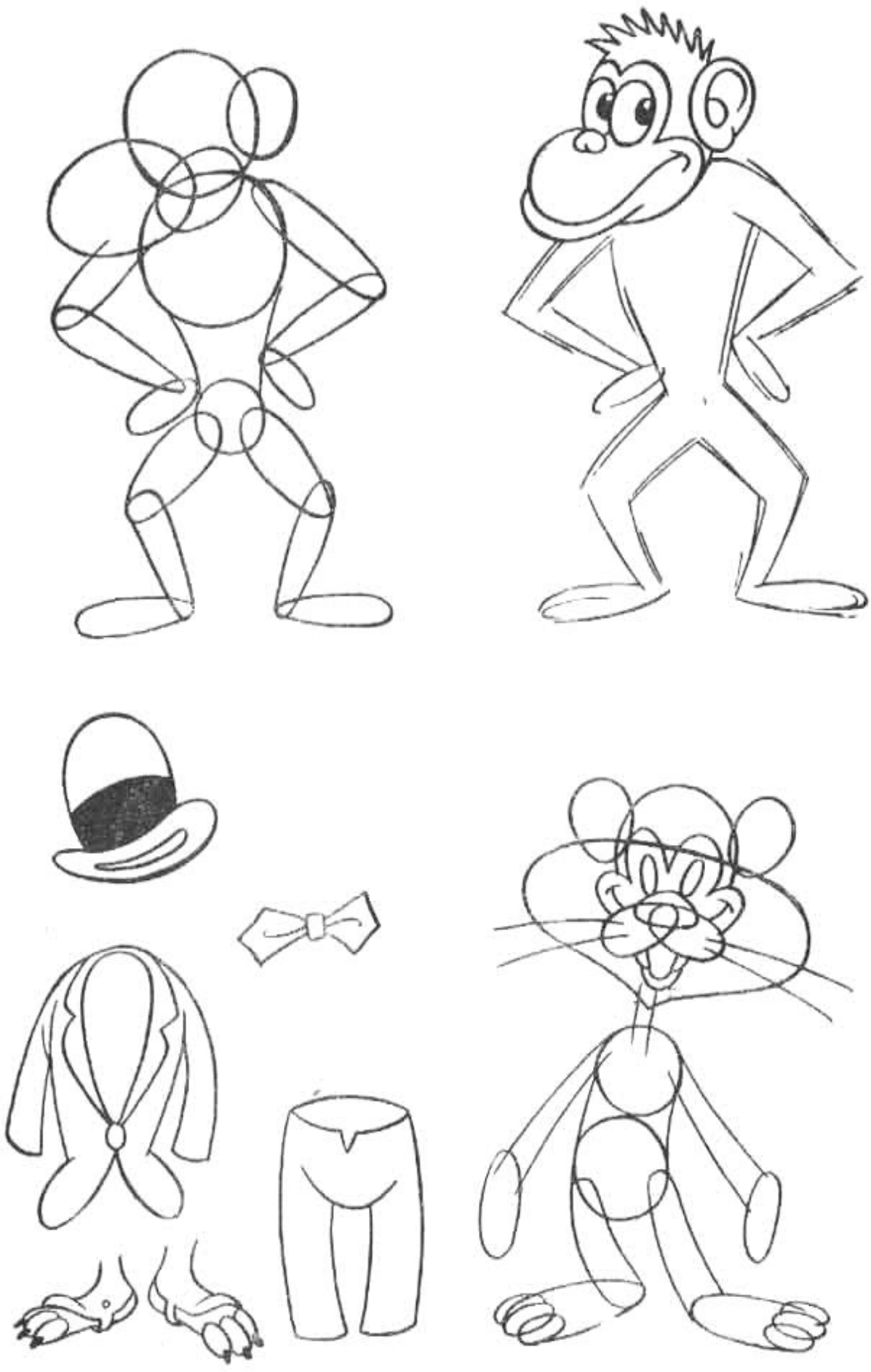
LOS HABITANTES DEL MAR

Algo parecido puede decirse de estos seres que pueblan las inmensidades submarinas —peces, crustáceos y moluscos, principalmente— que constituyen un buen tema para escenificación de ilustraciones humorísticas, que permiten también una singular libertad expresiva en función no de su tamaño, sino de la forma acusada que presentan, lo cual facilita de un modo extraordinario cualquier labor de síntesis creadora.

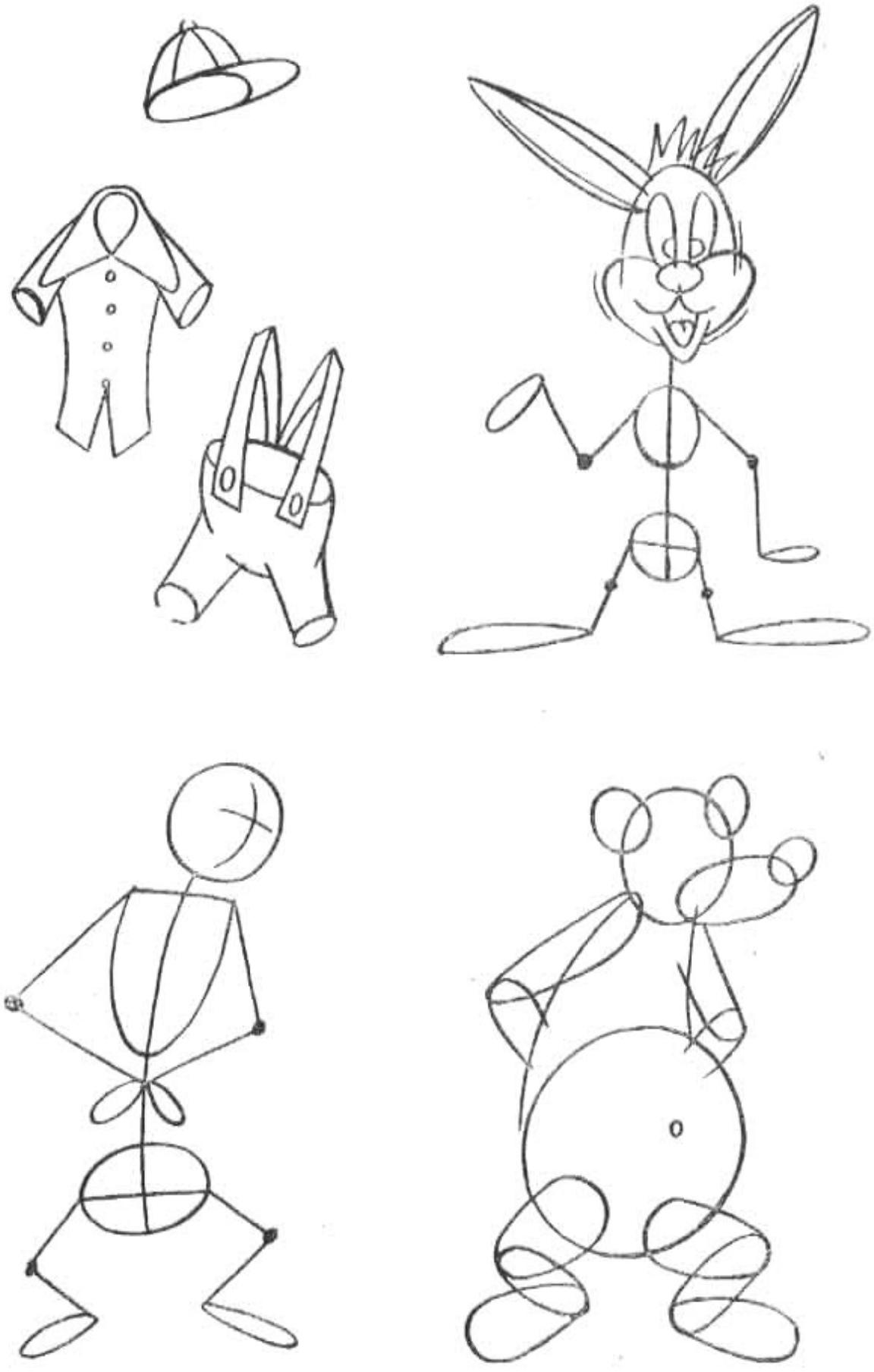
Desfilarán por estas páginas (figuras 2023 a 2055) peces, pulpos, estrellas de mar, cangrejos, hipocampos, langostas e incluso este singular mamífero, que se conoce con el nombre de ballena, que tiene cola y vive en el agua, pero que no pone huevos y que además de presentar un tamaño descomunal poco corriente en la escala zoológica, de la que en la actualidad puede suponerse como la reina, en lo que a dimensiones se refiere, presenta la particularidad de que puede proyectar por los agujeros de nariz y a gran distancia, chorros de vapor de agua, lo que le convierte en un ingenioso émulo del mago de los surtidores, el gran Buigas.

HUMANIZACION DE LOS ANIMALES

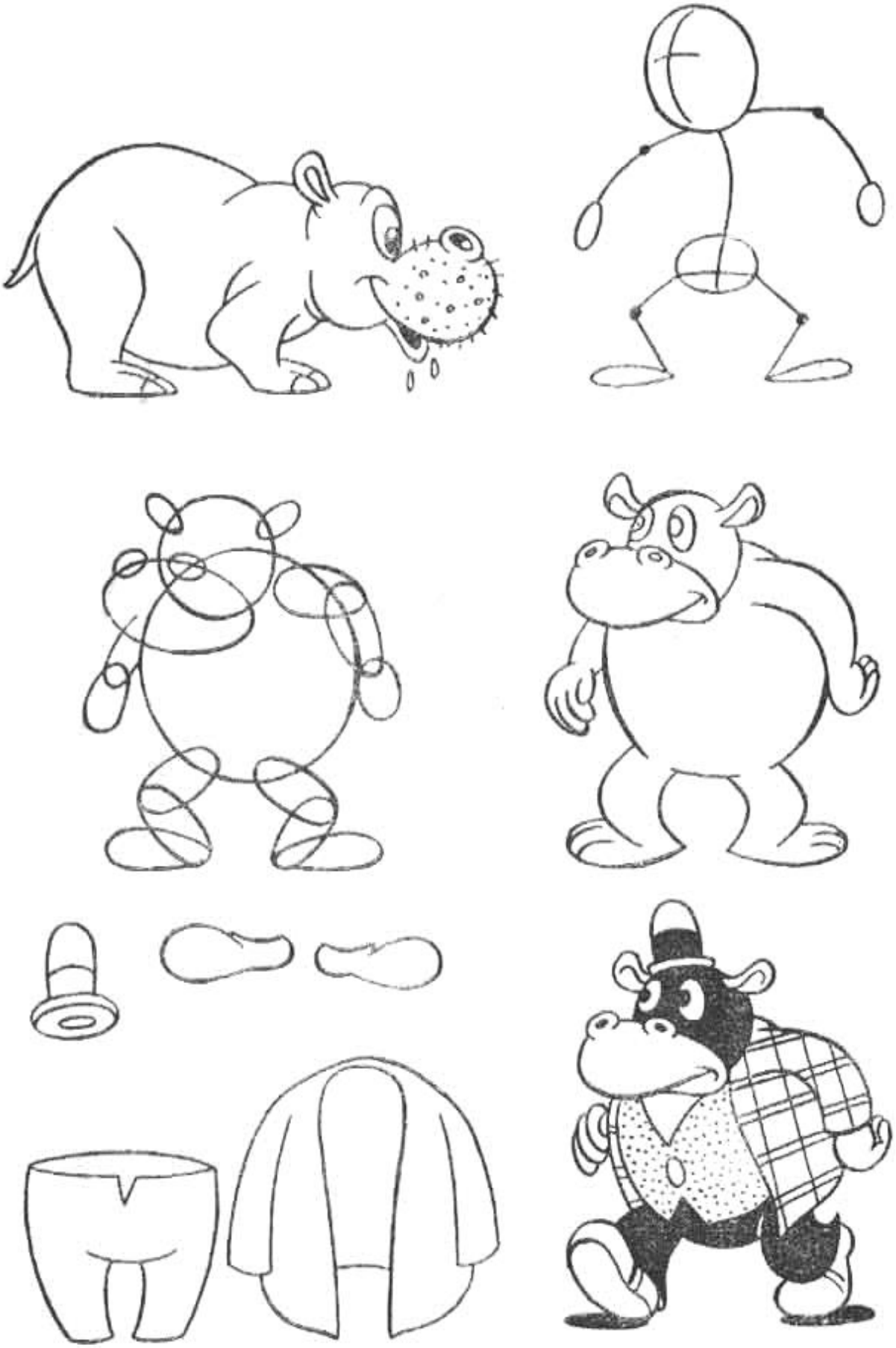
No tanto en los chistes. Muchísimas veces en historietas para semanarios infantiles y en películas de dibujos animados, es un recurso muy utilizado el interpretar los animales dotados no tan sólo de reacciones humanas, sino también haciéndoles partícipes de sus sentimientos, vistiéndolos incluso con ropaje y haciéndoles caminar



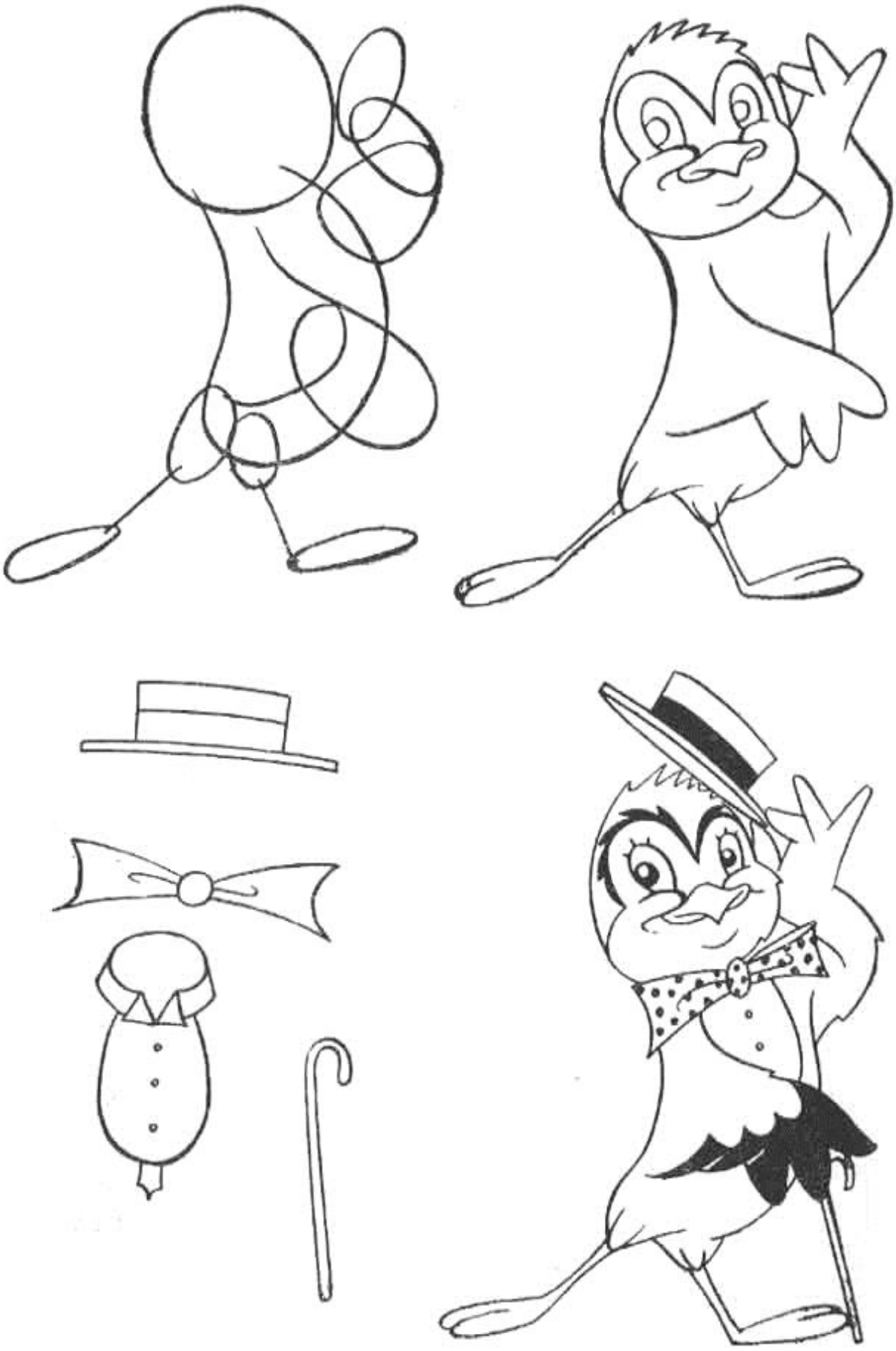
Figuras 2072 a 2079. — El mono, el león y su guardarropa.



Figuras 2080 a 2085. — La liebre, el oso y su guardarropa.

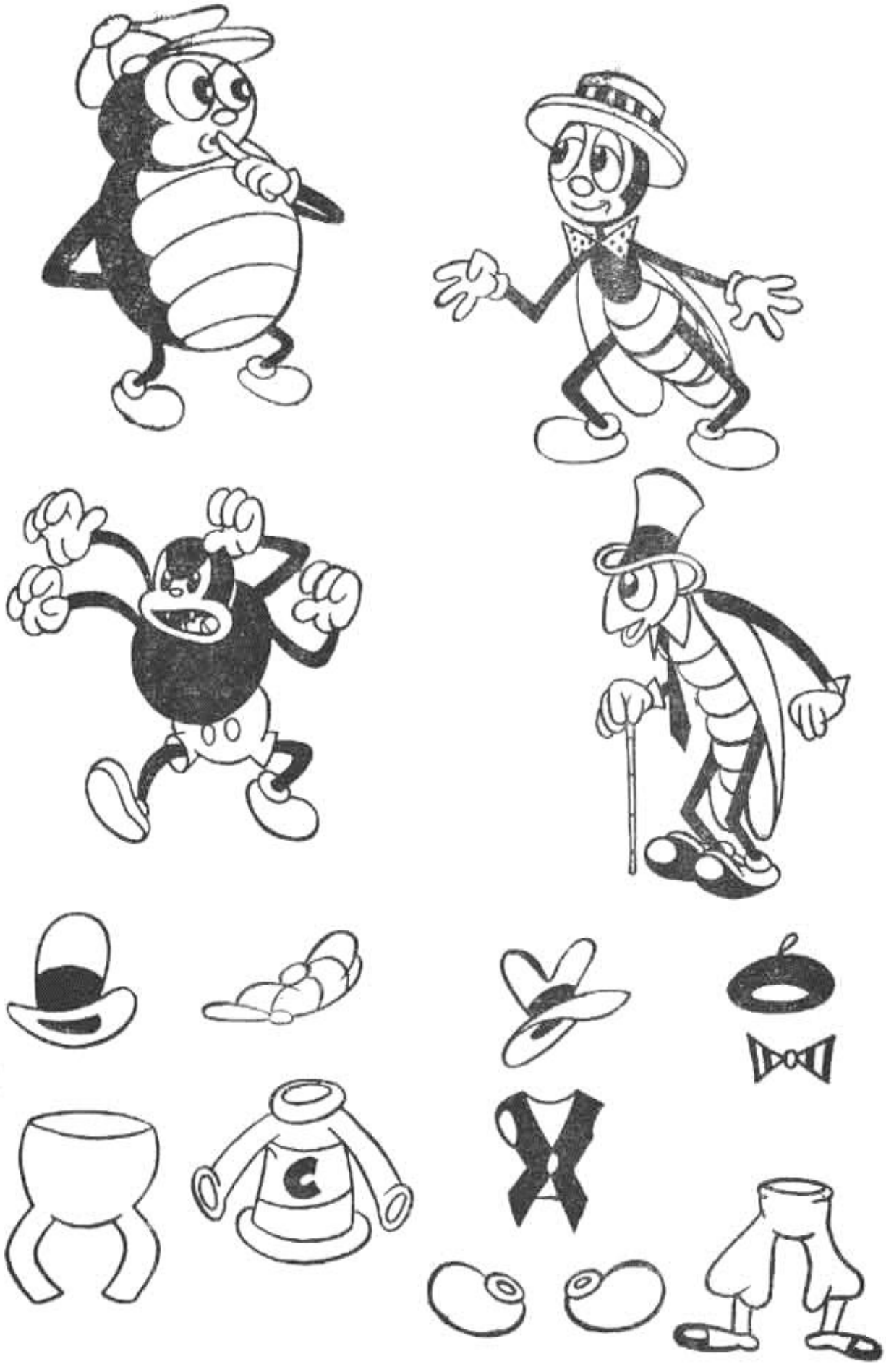


Figuras 2056 a 2064. — Humanización de hipopótamos.



Figuras 2065 a 2071. — Humanización de un jilguero.

Figuras 2086 a 2103. — Estilización de las prendas de uso más corriente.



Figuras 2104 a 2117. — Humanización de insectos.

sobre los cuartos traseros, de manera que ofrezcan en todo momento la posición vertical. Esto es lo que se llama humanizar los personajes irracionales, dotándolos —sin que por ello pierdan su condición de origen— de los vicios y virtudes que más corrientemente se presentan en la escala superior zoológica, es decir, en el hombre.

No hay sino que recordar la infinidad de personajes que en cine ha popularizado el mago del lápiz, el genial Walt Disney, partiendo de esta transformación de animales que acabamos de referir —el ratón Mickey, el pato Donald, los Tres Cerditos, el Lobo Feroz, la cigarra Betty, el Pingüino Polo, el lorito Carioca, el gallito Pancho, el grillo Juanito y tantos otros cuya enumeración ocuparía por sí sola un par de páginas cuanto menos—, para adivinar de dónde procede la inspiración de la inmensa mayoría de dibujantes dedicados en la actualidad a esta especialidad infantil.

A pesar de esta evidencia, no es posible olvidar la inagotable labor que en el mismo campo efectuó, bastantes años antes de que Walt Disney fuera conocido en nuestro país, un dibujante español que muy pocos recuerdan. Nos referimos a Cabrero Arnal, que inundó en su época las publicaciones de toda especie con sus simpáticos personajes procedentes del reino animal, pasados todos por el prisma de la humanización que hoy día, muchos atribuyen equivocadamente, al célebre dibujante americano.

En el grupo de figuras 2056 a 2064 podemos advertir el proceso a desarrollar en esta conversión que estamos comentando. La principal característica que se acusa, en lo que respecta a su presencia física, es la de que sólo conserva su identidad de origen en la cabeza ocultando el resto del cuerpo por medio de la indumentaria. Las patas delanteras pasan a ocupar, en la posición vertical, el lugar de los brazos, y las pezuñas se convierten en manos.

En otros casos en que fuera difícil la identificación por medio de la cabeza, se procede al revés, humanizando tan sólo los rasgos que puedan corresponder a la cara. Tal es el caso, por ejemplo, de los peces (figuras 2050 y 2056), del pulpo (2053) y de los pájaros (figura 2071), los cuales son afectados en menor medida por la transformación de los rasgos iniciales.

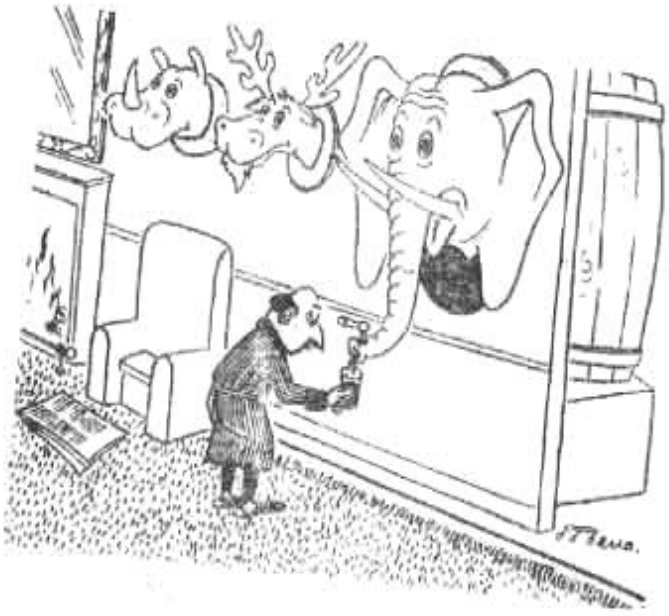
Puede observarse en las aludidas ilustraciones cómo el problema de las manos se resuelve del modo más favorable, muchas veces instintivamente, recurriendo a la conversión natural de las extremidades superiores o creándolas, si no existen.

Otro recurso muy utilizado es aquel que consiste en dotar de guantes a las manos, disimulando, de esta manera, la transformación efectuada que, de presentarse desnuda, semejaría más irreal. Los guantes y los zapatos pueden considerarse, por lo tanto, como el principio lógico de cualquier humanización de animales que se intente. Y en muchos casos, la única posible. Por ejemplo, en la representación de insectos, el ropaje, con toda probabilidad, dejaría ocultas partes importantes del organismo sin cuya presencia sería difícil de reconocer la especie.

¡JIRAFA Y DESAYUNO¡

¡Arre, animal!

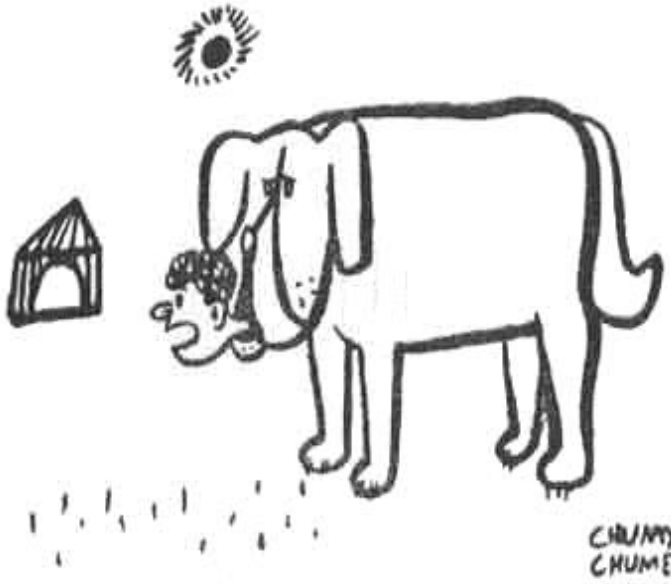
¡Andad con ojo, soldados! ¡Hay espías por todas partes!



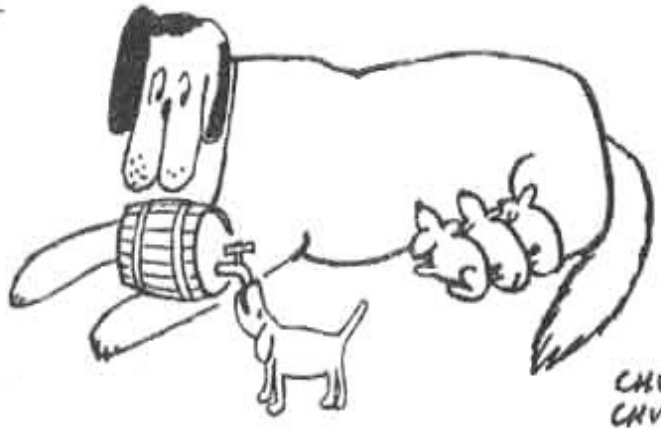
—No digas tonterías. Pareces un racional.

Figuras 2118 a 2126. — Cómo ven a los animales, los dibujantes españoles contemporáneos.
(«La Codorniz» «Teresa» «Don José»)

Figuras 2127 a 2134. — Diversas interpretaciones del mismo tema. («La Codorniz», «Teresa»)



¡JE! -Mamá. El perro me ha mordido.

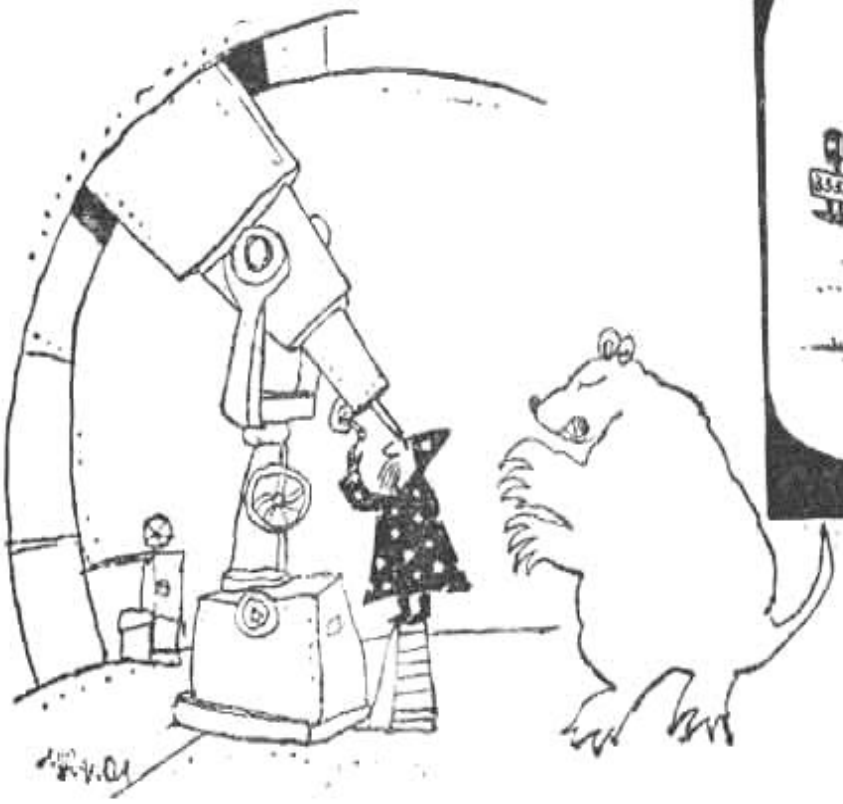


¡OBSERVE LA AFICION DEL LACTANTE BORRACHIN!

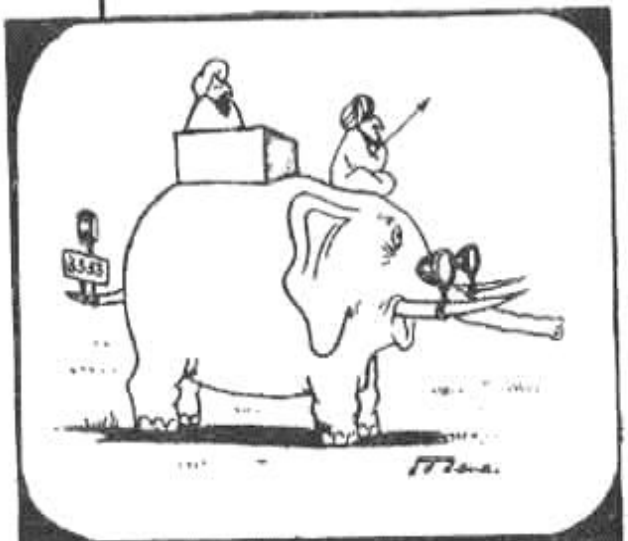
¡DOMADOR COBARDICA!

¡EL DOMADOR DOMADO!

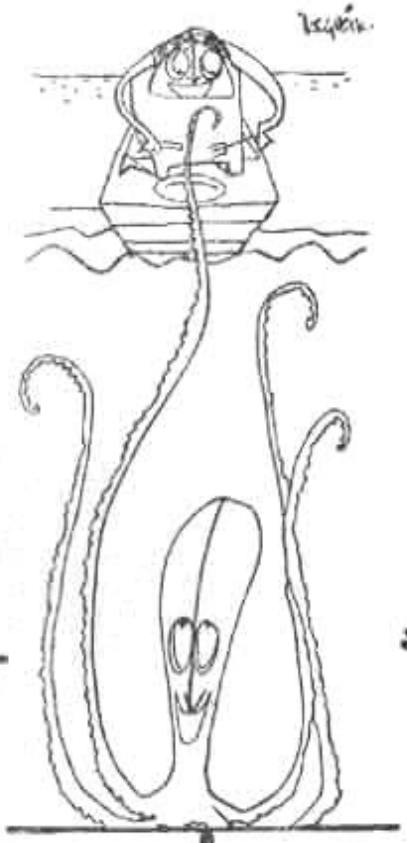
MIRANDA

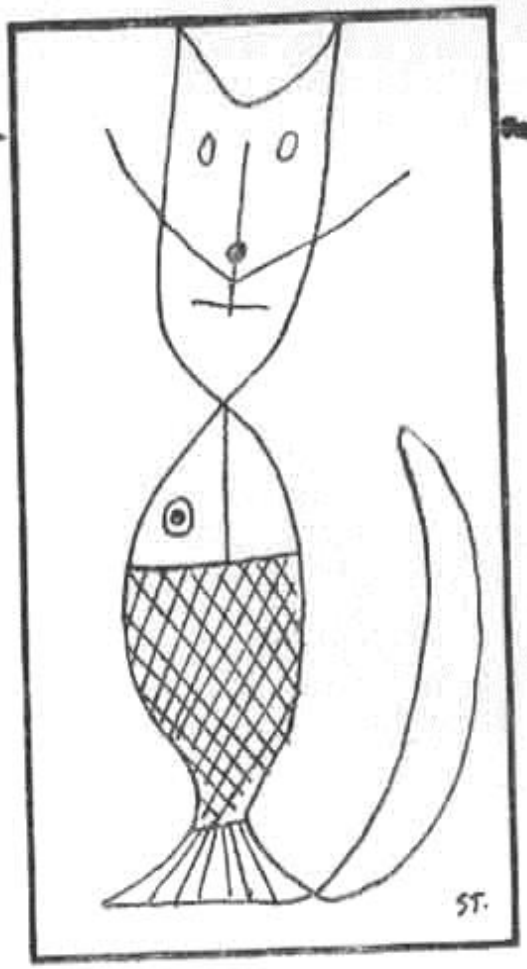


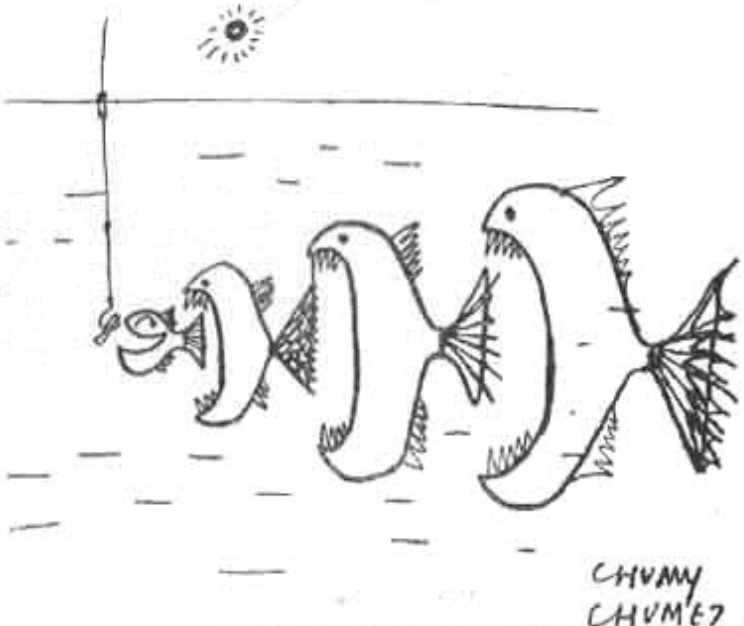
—No sé qué pasa hoy que no consigo localizar la Osa Mayor.



¡ELEFANTE MODERNO!







Figuras 2136 a 2143. — Los animales y el dibujo humorístico actual. («La Codorniz» «Don José» «Teresa»)

Veamos, prácticamente, unos ejemplos que ayuden a clasificar este concepto. En las figuras 2104 a 2107 se presentan una cucaracha, una mosca, una araña y un saltamontes, en los cuales se ha procurado respetar su forma original, vistiéndolas apenas con guantes, zapatos y sombrero, y en el caso de la mosca y el saltamontes adicionándoles corbata, así como la araña ha sido dotada de pantalones. Se explica perfectamente el procedimiento, si pensamos que, vestidas por completo dichas bestias, lo más probable sería que perdiesen todo contacto con la realidad y ya no fuera posible reconocerlas.

El pato Donald, sin ir más lejos, lleva cubierto el pecho con la conocidísima guerrera marinera que mil cintas de dibujos y miles de miles de historietas se han encargado de popularizar en el mundo entero. Pero, en cambio, lleva el trasero al aire. Por el contrario, el ratón Mickey calza pantalones y, en cambio, lleva el pecho descubierto.

Hemos citado dos ejemplos, bien conocidos de todo el mundo y que no representan insectos ni peces precisamente, para recalcar la conveniencia de utilizar la indumentaria con cierta parquedad, evitando de tal forma el posible peligro de que la figura quede excesivamente desvirtuada.

Esto, en cuanto a la presencia física, ya que en donde deberá manifestarse con mayor fuerza el proceso de humanización es en las reacciones temperamentales, en la manera de proceder en sus relaciones, lo cual se conseguirá por medio de la fisonomía y de la intención que anime el dibujo de cada personaje. Queda entendido que, aun en el caso de una clara y total humanización, el monigote en cuestión deberá conservar algo de su natural psicología, como, por ejemplo, la fidelidad, tratándose de un perro, la ligereza en la liebre, la mente viva y despierta en la ardilla, la astucia en el zorro, la laboriosidad en la hormiga, la irreflexión en el pajarillo, la ingenuidad en el cordero, el ocio en la cigarra, la maldad en el lobo, etc., etc.

Creemos que no es necesario insistir en el tema. Las ilustraciones que acompañan al texto tienen suficiente fuerza expresiva para que el alumno, a la vista de las mismas, pueda formarse una idea de conjunto bastante clara. Por otra parte, lo que constituye en realidad el valor de un dibujo humorístico no es la línea conseguida, sino la expresión que logren crear estos mismos rasgos, y esto sí que es una cosa que ni puede explicarse ni es posible aprender en los libros.

Al final de la lección insertamos unas cuantas ilustraciones debidas a dibujantes españoles contemporáneos, en las que puede apreciarse la verdad de cuanto estamos diciendo.

Depósito Legal, B. 10.831 - 1958
GERSA - Llorens y Barba, 36 - 38. Barcelona (13)

medios de locomoción

LECCION

13

DIBUJO COMICO DE LOS MEDIOS DE TRANSPORTE

Vamos a tratar en la presente lección de un tema de suma importancia, cual es el que se refiere a la caricatura de toda clase de vehículos de transporte, es decir, de aquellos medios que el ingenio del hombre ha creado para facilitar el traslado de un punto a otro con la rapidez que permita cada caso, sin menoscabo de la comodidad del viajero.

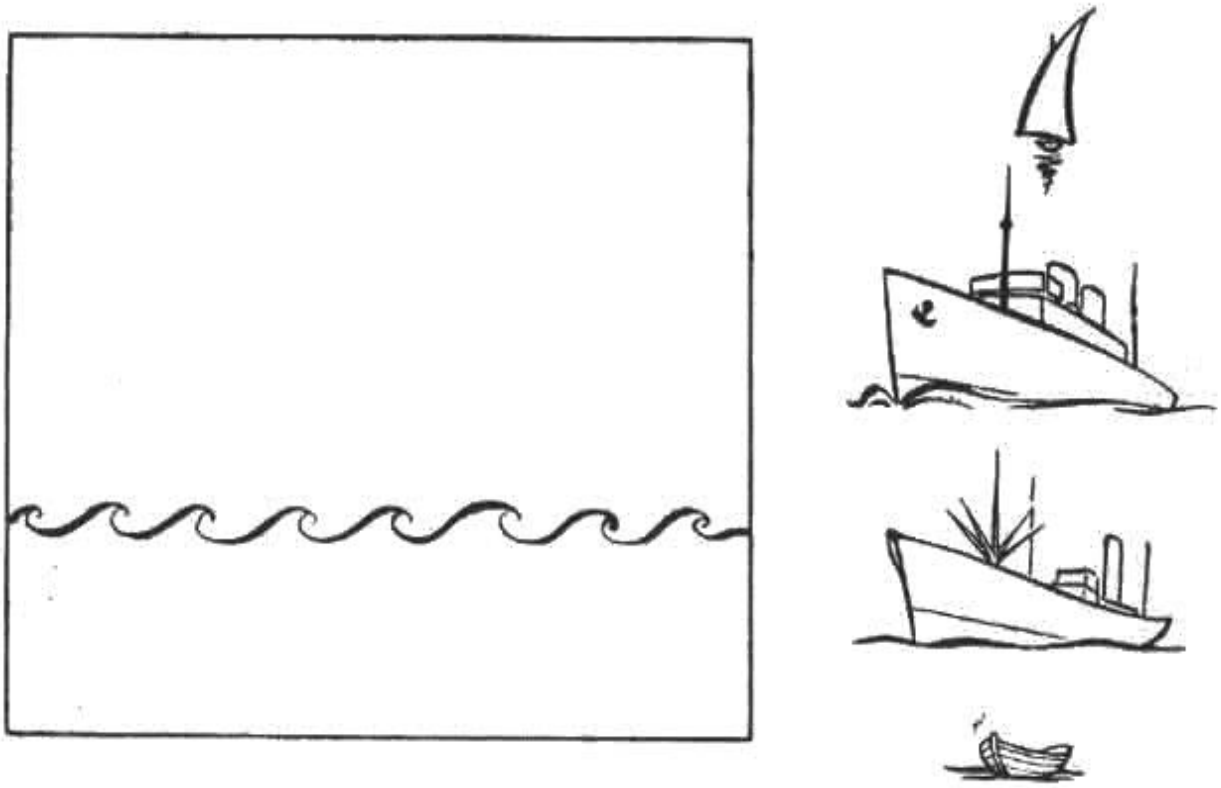
En principio puede aceptarse una diferenciación básica según sea el elemento natural en que tenga lugar el citado transporte, mar, tierra y aire. De acuerdo con esta clasificación, se considerarían incluidos dentro de cada grupo aquellos medios de locomoción que utilizasen el mar, la tierra o el aire para traladarse de un punto a otro.

Así, por ejemplo, sucede con las embarcaciones de cualquier género, sin distinción de categorías ni de tonelaje, tanto si se hallan destinadas al transporte de viajeros o de mercancías, como si son utilizadas para lides deportivas, como si tienen encomendada la defensa costera de un determinado país, así como la salvaguarda de las vías marítimas necesarias para el desarrollo del comercio del mismo.

El transporte se divide en dos grandes bloques, integrados respectivamente por la carretera y el ferrocarril.

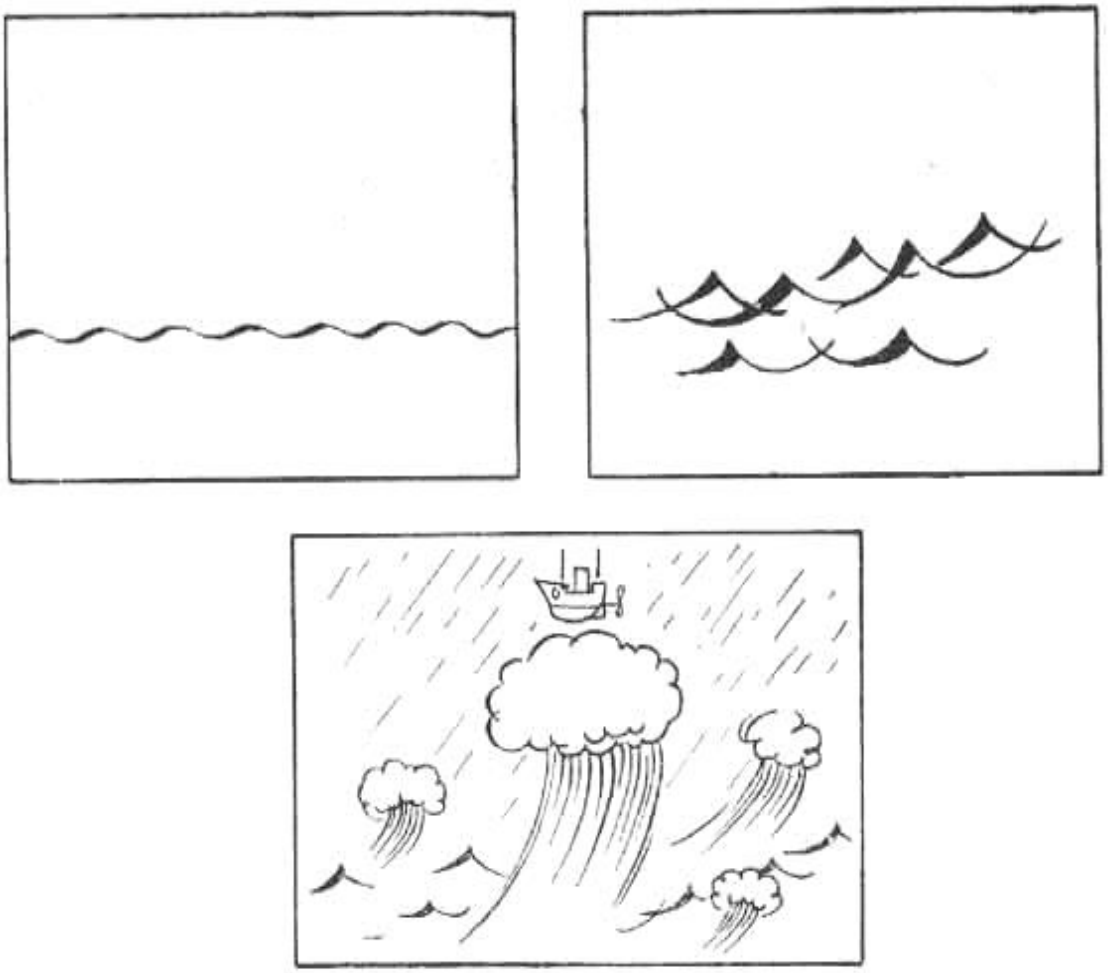
Y en cuanto a la vía aérea, resulta ocioso decir que dentro de tal enunciado se encuentra la aviación en cualquier manifestación que pueda adoptar.

Cada uno de estos grupos reúne muy especiales características, cuyo conocimiento puede simplificar el proceso de conversión de la silueta real en su estilización humorística. No debe perderse de vista el hecho de que la personalidad de cada uno será la encargada de dar perfiles propios a la idea original, pero que por mucho que esta visión se aparte de la verdadera imagen, llegando incluso a una deformación absoluta de sus rasgos primarios, siempre existirá una base tácitamente aceptada encargada de dar claridad al dibujo y evitar que pudiera surgir el menor asomo de confusión en el lector.

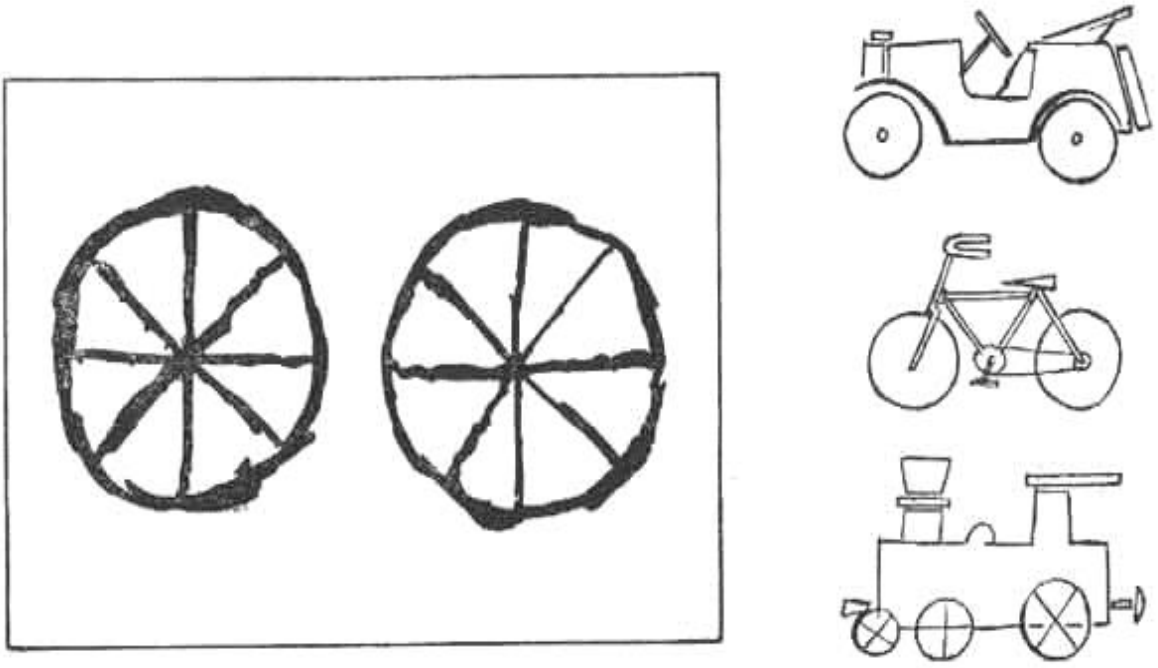


Figuras 2144 y 2145. — Esquematización de la superficie del mar.

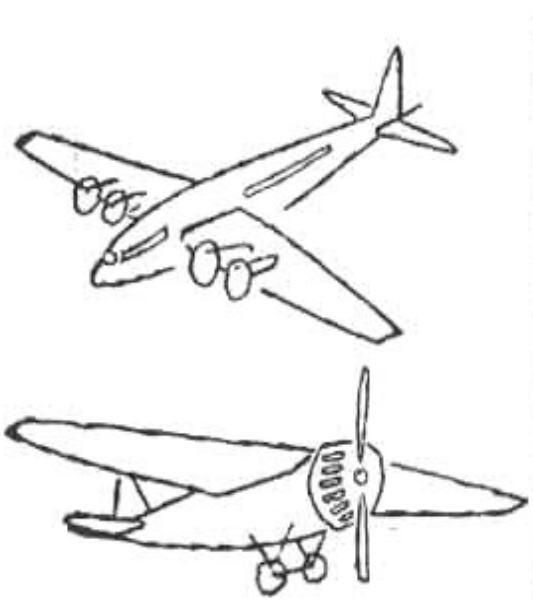
Una embarcación podrá ser grande o pequeña, tener el aspecto de un trasatlántico o de un patín a pala, y ser impelida por medio de velas, de caldera de carbón, de motores «Diesel» o a remo, pero en cualquier caso necesitará cumplir su función utilizando su vital elemento acuático. Sea mar, río o lago, la navegación tendrá que desarrollarse sobre una superficie de agua, que en el dibujo deberá representarse por el medio gráfico que en cada ocasión considere más oportuno el dibujante. En las figuras 2146 a 2148 vemos tres sencillísimas interpretaciones de distintos estados del mar, recorriendo la gama que va desde un estado de beatífica quietud, que se interpreta por medio de pequeñas olitas situadas una a continuación de las otras, en sucesión casi plana, hasta el temporal en donde apare-

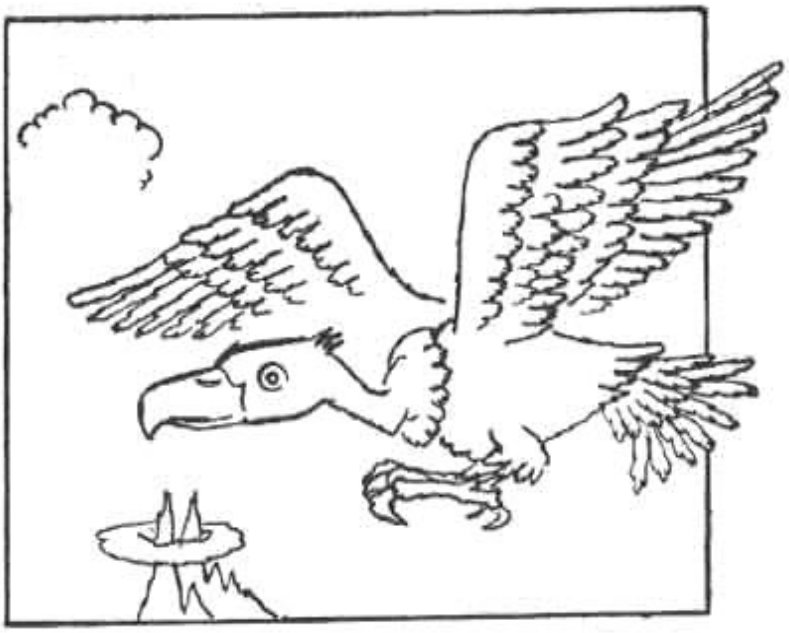


Figuras 2146 a 2148. — Mar llano, mar encrespado y mar de temporal, sintetizados con un mínimo de trazos expresivos.



Figuras 2149 y 2150. — Las ruedas simbolizan el transporte efectuado por vía terrestre.





Figuras 2151 y 2152. — En la navegación aérea, las alas cumplían su papel de obligada necesidad...

...Hasta que, las fantásticas utopías del visionario Julio Verne, empezaron a cobrar aires de verosimilitud.

cen enormes crestas de agua coronadas de espuma, amenazando rugientes a la frágil embarcación que se atrevió a cruzar aquella zona.

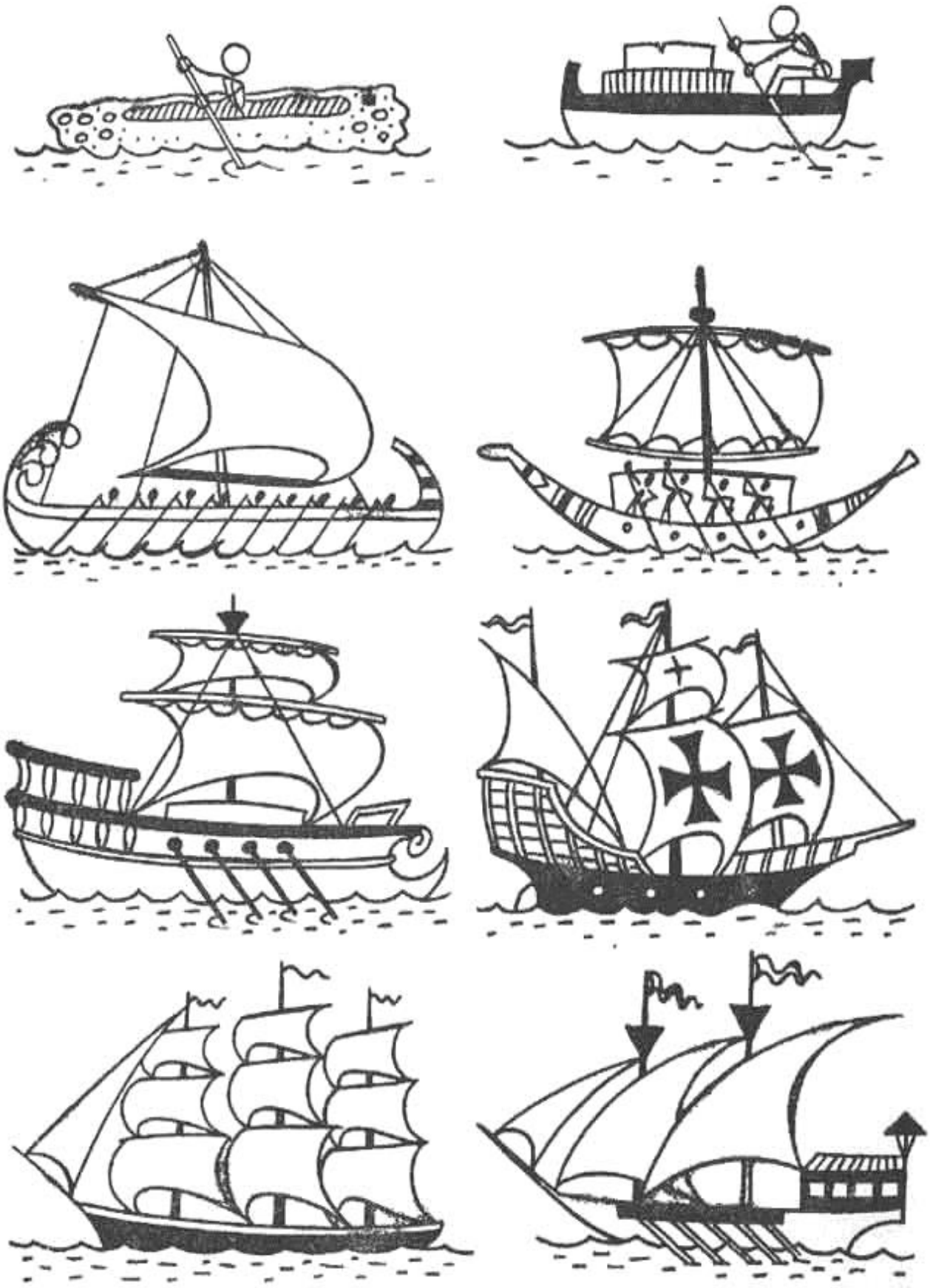
Las ruedas simbolizan el transporte efectuado por vía terrestre, tanto como las alas lo que se conoce bajo el sobrenombre de navegación aérea. Por simplificado que se presente el esquema de un vehículo sujeto a la ley del carril o de la carretera, por grande que sea la deformación que a la imagen real imprima la personalidad del dibujante, aparecerán siempre en el dibujo, situados bajo la caja del vehículo correspondiente, las ruedas encargadas de transmitir el movimiento. Otro tanto puede decirse sobre la base de sustentación que en el aire constituyen las alas de los aviones, aunque en la actualidad, tanto la impulsión denominada a chorro como el concepto aerodinámico de convertir en cohetes, en aras de suprimir el mayor roce posible, las superficies de las aeronaves del futuro, parece que tienden a ir eliminándolas de la vida útil.

NAVEGACION MARITIMA: EMBARCACIONES

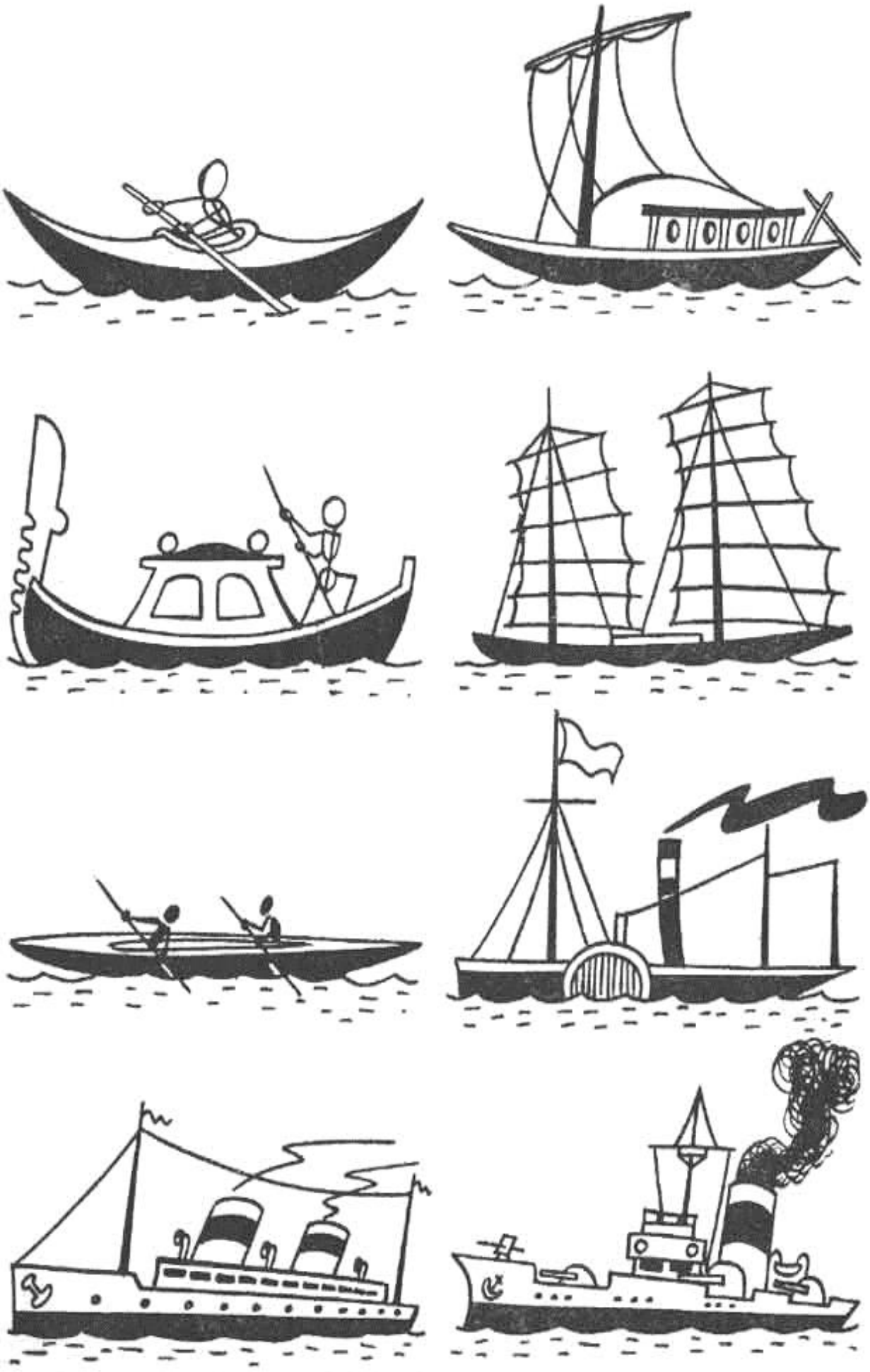
Ya hemos dicho que la característica de este medio de locomoción se halla en la presencia del mar, el cual constituirá el fondo —cuando no el primer término— obligado. En cuanto a las embarcaciones, son tantas las variantes que pueden ofrecer, que necesitaríamos la totalidad del curso para presentarlas debidamente comentadas. Por otro lado, salvo muy raras excepciones, lo que al dibujante le interesará representar es un modelo genérico que pueda identificarse con cierta facilidad y que ayude a situar la acción de la escena. Las épocas antiguas se representarán por barcos de vela, en los que poca importancia tendrá la forma del casco, el número de palos ni la disposición de las mismas velas.

No estaría de más que, aun en el supuesto de que la deformación humorística se encargara de variar la silueta real en tal forma que nadie sería capaz después de reconocerla, en muchos casos se recurriese a la documentación pertinente a fin de trabajar, por lo menos, partiendo de una base cierta. Bien es verdad que se trata de una especialización del dibujo en el que se halla permitida cualquier licencia y, por consiguiente, errores de bulto, que en otro tipo de ilustración no serían en ningún modo admisibles, pasan aquí con evidente tranquilidad y desparpajo.

Así, para interpretar un barco de vela basta con que el dibujante coloque dentro de la embarcación un par de palos más o menos verticales, de los que cuelguen arbitrarios pedazos de lona. Un barco de vapor presentará siempre una chimenea echando humo, y si se trata de un trasatlántico, las chimeneas serán dos o tres, levantadas



Figuras 2153 a 2160. — Por orden natural, canoa primitiva, barca asiria, barco griego, barco egipcio, barco romano, carabela siglo XV, fragata siglo XIX y galera.



Figuras 2161 a 2168. — Canoa esquimal, bolea india, góndola veneciana, junco chino, piragua, barco de río de palas giratorias (1807, trasatlántico y cañonero).

sobre un alto castillo horadado por hileras consecutivas de ventanillas. Si se trata de un barco de guerra, agregará unos cuantos cañones repartidos caprichosamente por la cubierta.

Lo que sí debe exigirse es que la ingenuidad del trazo no pierda nunca la gracia expresiva. Dibujando humorísticamente cualquier pirueta puede aceptarse como buena, con tal de que a la sincera decisión que haya animado el paso de la pluma, se una el acierto de una línea sugestiva y simpática, cosa que muchas veces no se consigue, a pesar de la buena intención que se haya puesto en el trabajo. Y ello no tiene absolutamente nada que ver con el estilo adoptado ni con la facilidad de plasmación gráfica que el dibujante posea, sino que responde a un estado de gracia especial que puede muy bien denominarse «inspiración».

De ahí que muchos malos dibujantes, incapaces de trazar un par de líneas con la debida seguridad interpretativa, sean, en cambio, muy buenos sintetizadores de la idea elegida, y sepan animar el esqueleto de su ilustración con un simbolismo oportuno, cuyo desarrollo posterior no pueda alterarse por deficiente que sea el terminado que ofrezcan.

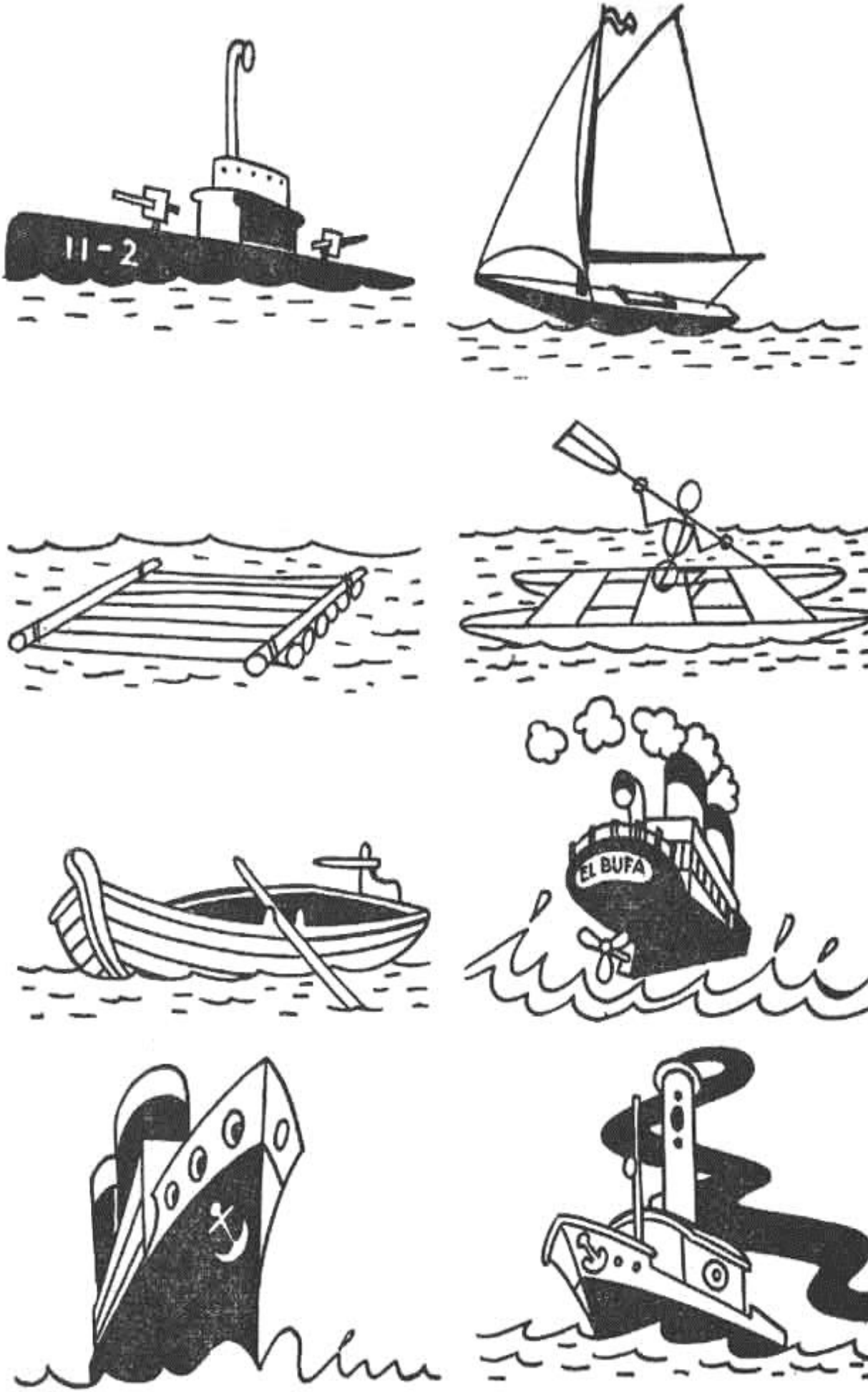
Por el contrario, es posible ver a muy buenos dibujantes con experiencia profesional y largos años de oficio, que fracasan en el empeño de imprimir a su pluma caricas humorísticos. Unos cuantos comentarios a las ilustraciones que acompañan al tema servirán para clarificar el concepto.

La góndola que aparece en la figura 2163 ofrece una estilización muy deficiente, por cuanto en lugar de dar a la embarcación el aire grácil y esbelto que presentan en la realidad, se ha achaparrado su silueta hasta el punto de convertirla en una especie de gabarra, más apta para remontar el Nervión en busca de la capital bilbaína, que para surcar graciosamente los canales adriáticos.

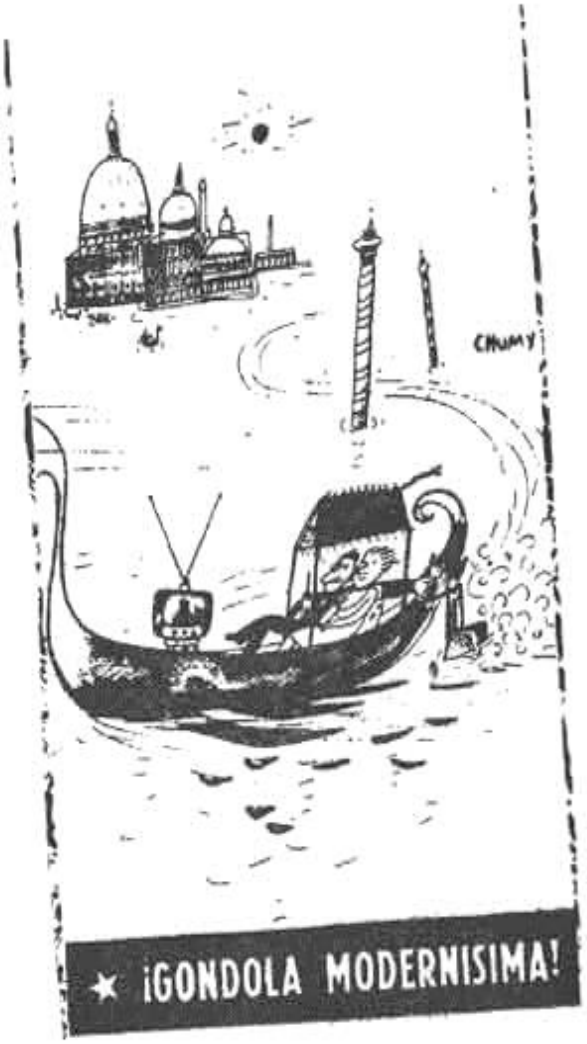
En la figura 2165 tampoco ha estado muy inspirado el dibujante en su interpretación. Los hombres que tripulan la piragua se hallan desproporcionados con respecto a la embarcación de una manera tan acusada, que en lugar de remeros parecen, a primera vista, hormigas.

Vemos a continuación, en la figura 2166, cómo el autor del dibujo ha empezado situando el tambor de paletas giratorias en el costado de su buque, pero no muy seguro de cuál era la función que tal artilugio debería ejercer en la marcha de la embarcación, se ha olvidado de situar las paletas de la rueda.

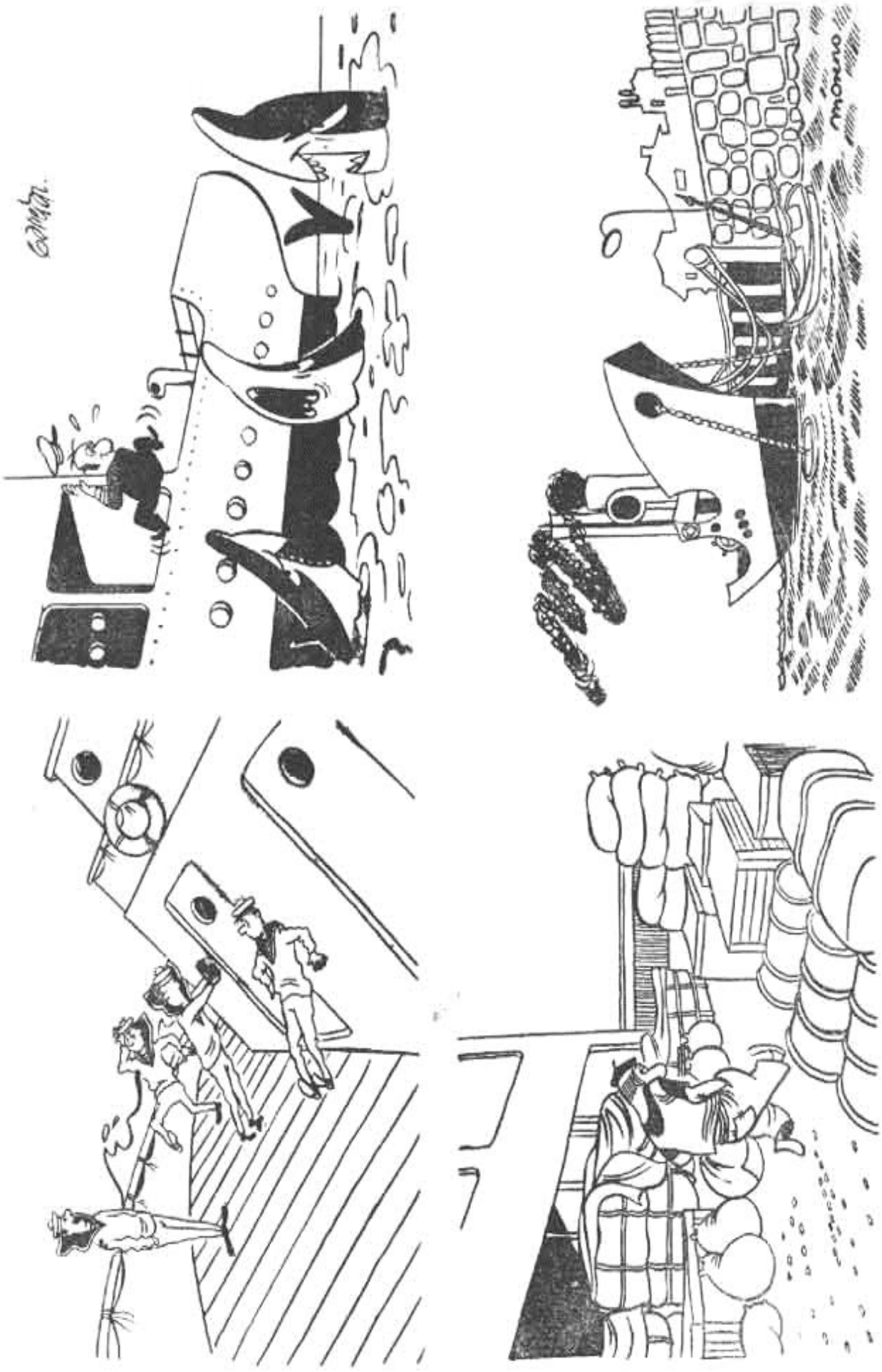
Por su parte, el trasatlántico que figura con el número 2167 carece de puente de mando y lleva dos chimeneas descomunales y muy inclinadas hacia popa, con resultados poco airosos, ciertamente.



Figuras 2169 a 2176. — Submarino, balandro, balsa de troncos, esquife patín, bote, barco de pasaje, motonave y remolcador.



Figuras 2177 a 2180. — Los dibujantes de la actualidad tocan el tema del mar (de «La Codorniz»).



Figuras 2181 a 2184. — El tema marítimo visto por los dibujantes del humorismo infantil.

El barco de la figura 2174 no tiene timón ni arboladura —palos— y el de la figura 2175 presenta, igualmente, este mismo último defecto, acentuado por la perspectiva que ofrece la nave, en la que las chimeneas ocupan un área similar a la que ofrece el casco. Mientras que el raro balandro de la figura 2170 ha sido ejecutado, con toda probabilidad, por un dibujante que tiene flaca memoria o que en su vida ha visto una embarcación de tal género.

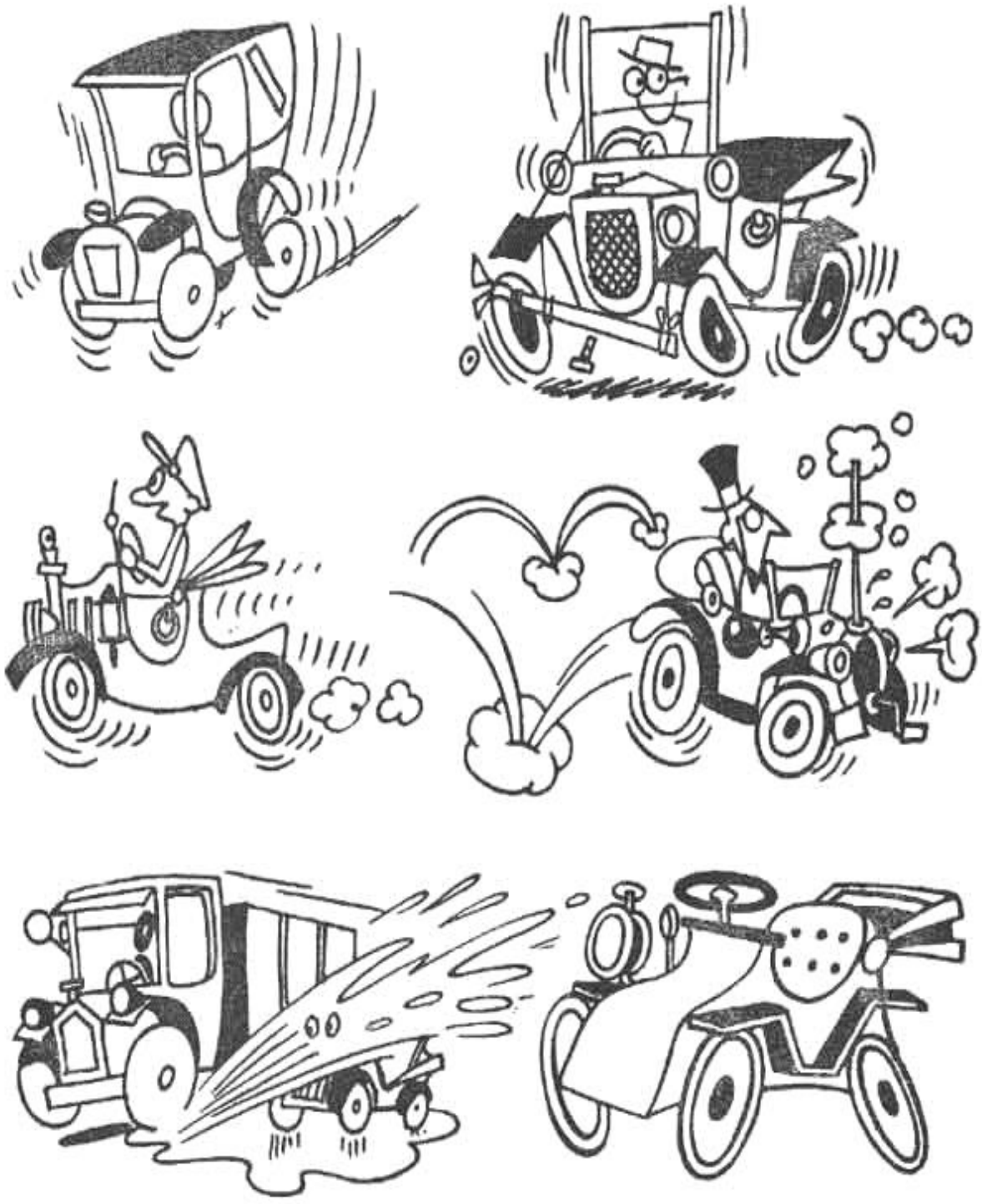
Volvemos a repetir, una vez más, que la realidad objetiva de un dibujo humorístico, es cosa que no puede valorarse en la misma medida que si se tratara de una ilustración seria, y que la relatividad de las proporciones debidas es la única consecuencia que merece realmente ser tenida en cuenta. En los ejemplos que siguen a la figura 2176 veremos interpretaciones que, desde un punto de vista crítico, tendrían que considerarse por debajo de las que acabamos de comentar. Y, sin embargo, por las razones de la gracia inspiradora que ya hemos enunciado antes son en su mayoría muy superiores.

TRANSPORTE TERRESTRE

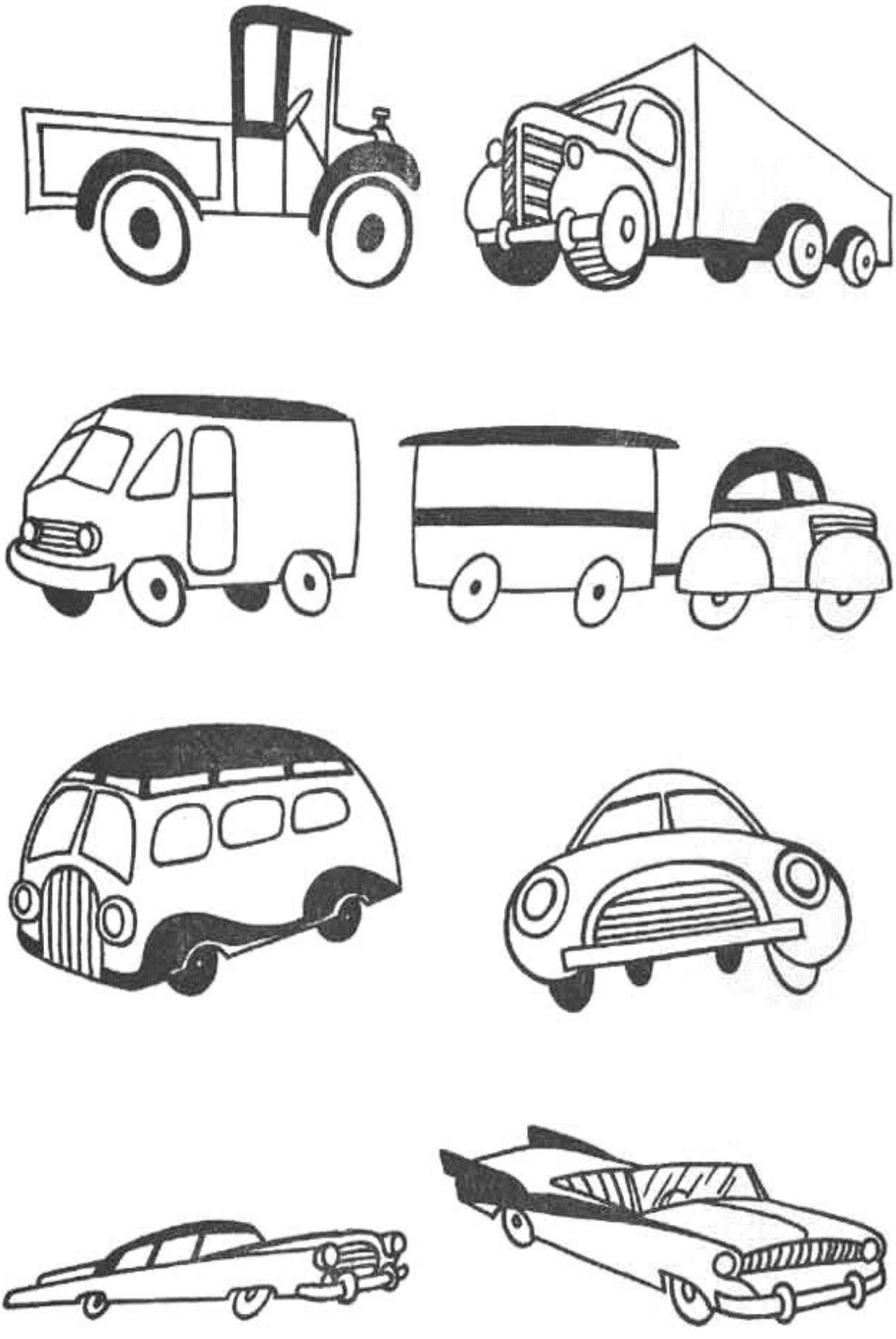
Como hemos dicho con anterioridad, dos son las divisiones fundamentales en que pueden agruparse todos los medios de transporte que utilicen las ruedas para deslizarse sobre la superficie de la tierra, bien sea a través de un carril que trace previamente el camino y del cual no podrá separarse a menos que se decida a salirse de la vía y provocar una catástrofe, o bien corriendo a lo largo de la cinta de una carretera, en donde gozará de una autonomía de marcha que en cada caso dependerá de la voluntad del conductor del vehículo.

El factor hombre contará, pues, con mayor importancia en este último caso, que tratándose de una máquina cuyo automatismo se halla en función de un trazado rigurosamente calculado por la ingeniería. En la realización de chistes e historietas se aprovechan ambas facetas para determinar el fatalismo o el libre albedrío de muchos personajes. Basta hechar una mirada a la producción humorística mundial para advertir en seguida esta diferenciación que estamos considerando.

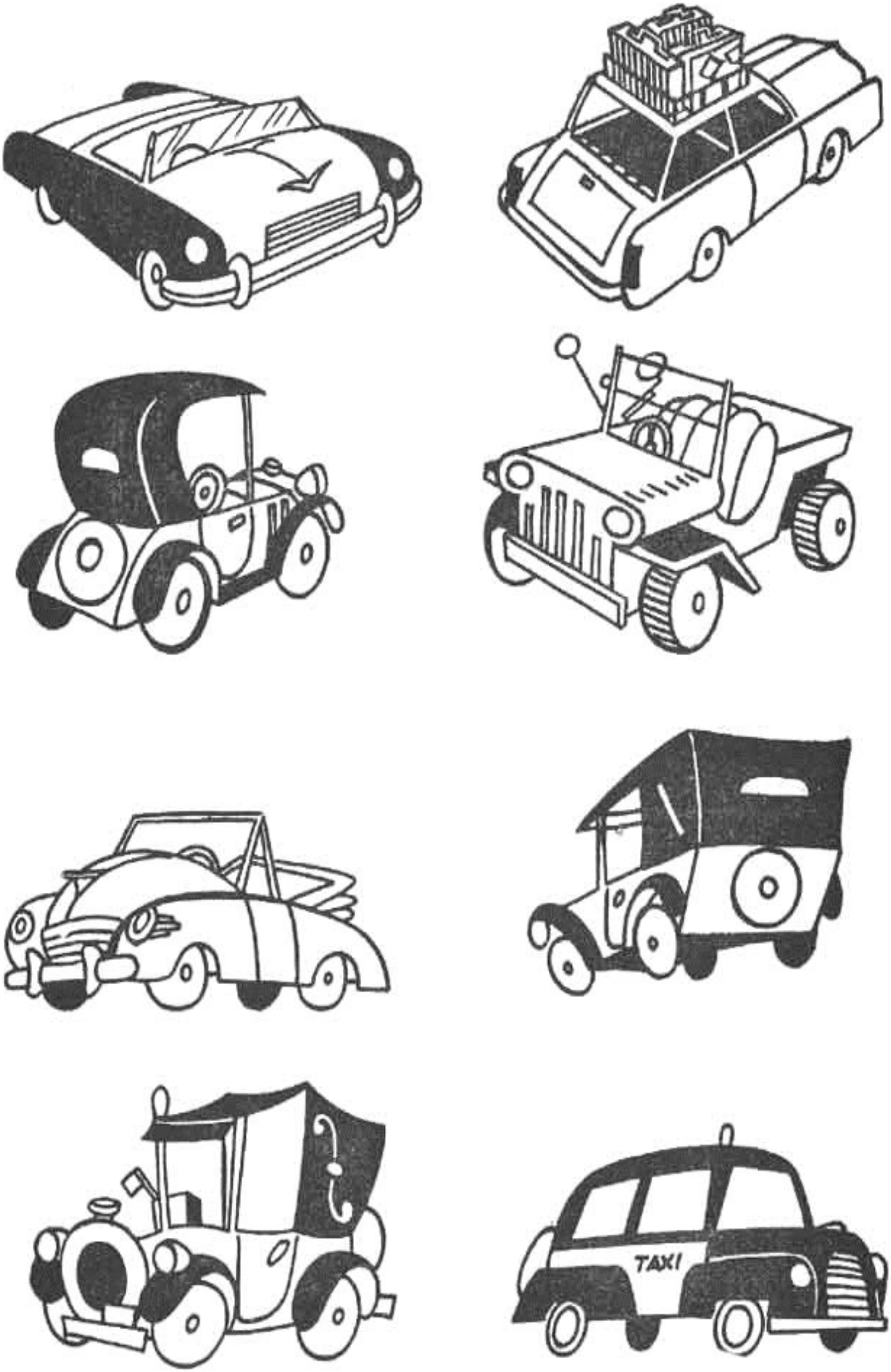
La carretera nos traerá como protagonistas a multitud de vehículos que, empezando por la silla de mano y acabando en los bólidos capaces de tragarse trescientos kilómetros en una hora, aparecen siempre mediatizados por el designio de imponer, en último término, la decisión del conductor que lleva aferrado el volante con ambas manos. Los temas que brinda la caricatura son infinitos. El deseo de velocidad. El anacronismo de un motor que no puede con la carga que transporta. Los accidentes de carretera. El tráfico intenso de la



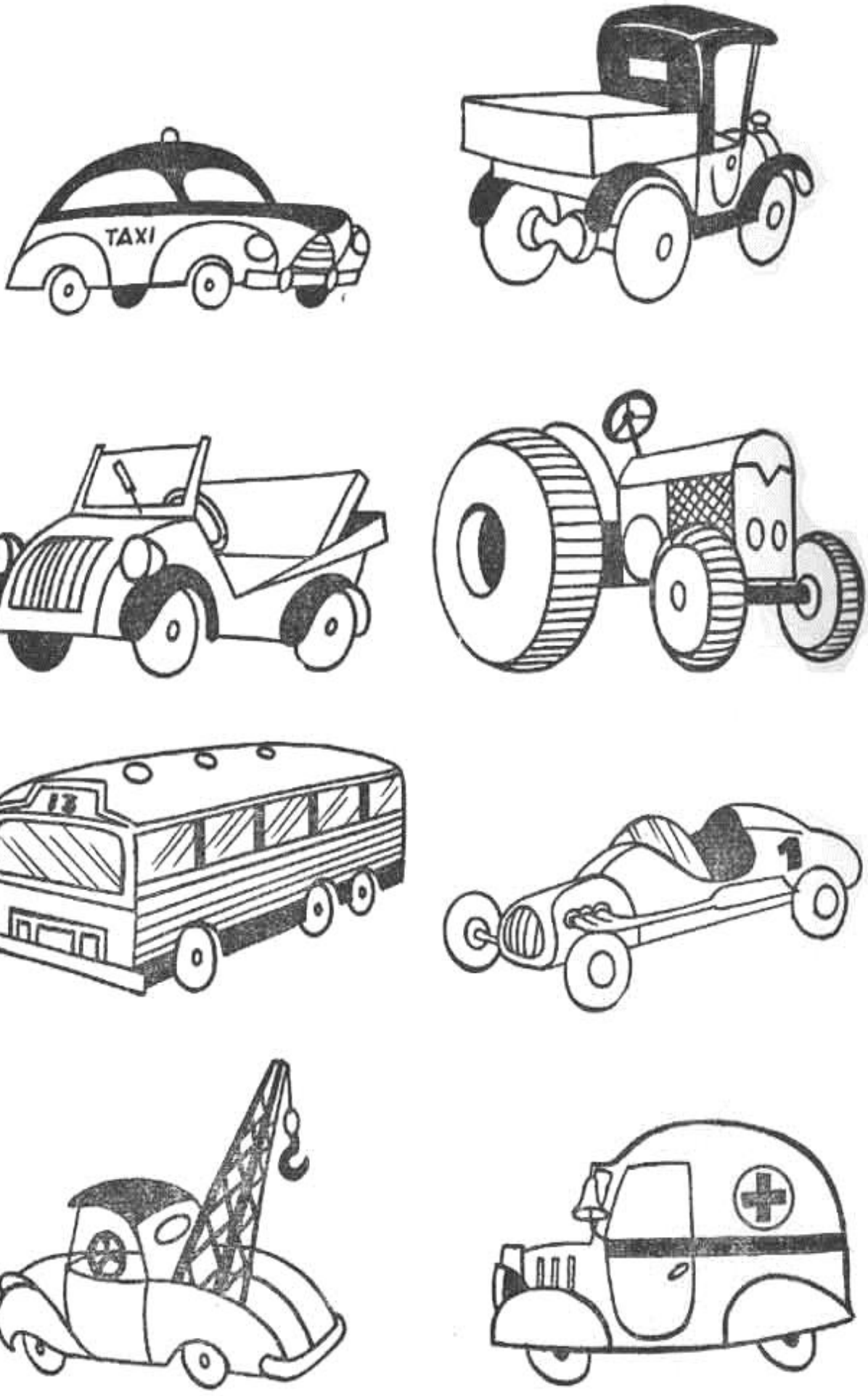
Figuras 2185 a 2190. — El cacharro de cuarta, quinta o venteava mano, ese raro artilugio mecánico que todavía anda... de milagro por las carreteras españolas, y que por lo general tienen un precio de venta que hace sospechar que en los recovecos de su radiador guarda uranio, constituye un motivo excelente para la caricatura, siendo fuente inagotable de felices ilustraciones.



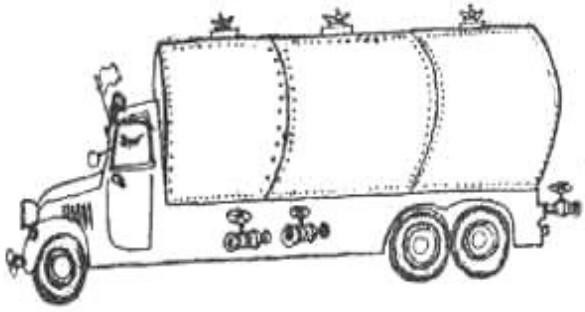
Figuras 2191 a 2198. — Diversas interpretaciones de vehículos a motor. Camiones ligeros y pesados, furgonetas, autobuses y coches de gran turismo.



Figuras 2199 a 2206. — Automóviles y autotaxis, vistos a través de la caricatura nacional.

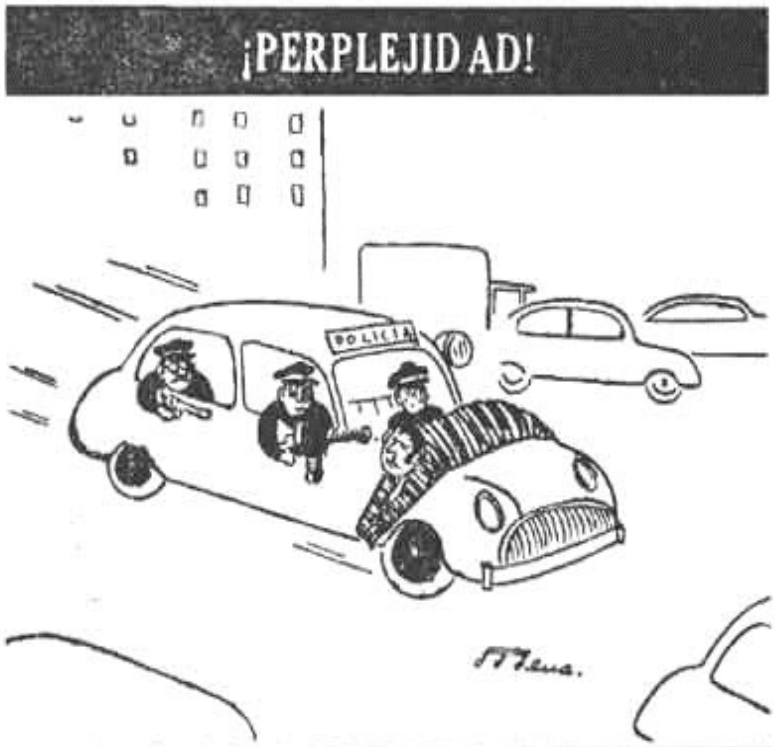


Figuras 2207 a 2214. — Por un orden natural un taxi moderno, una camioneta, un biscuter, un tractor, un autobús de línea regular, un bólido de carreras, un auto-grúa y una ambulancia.

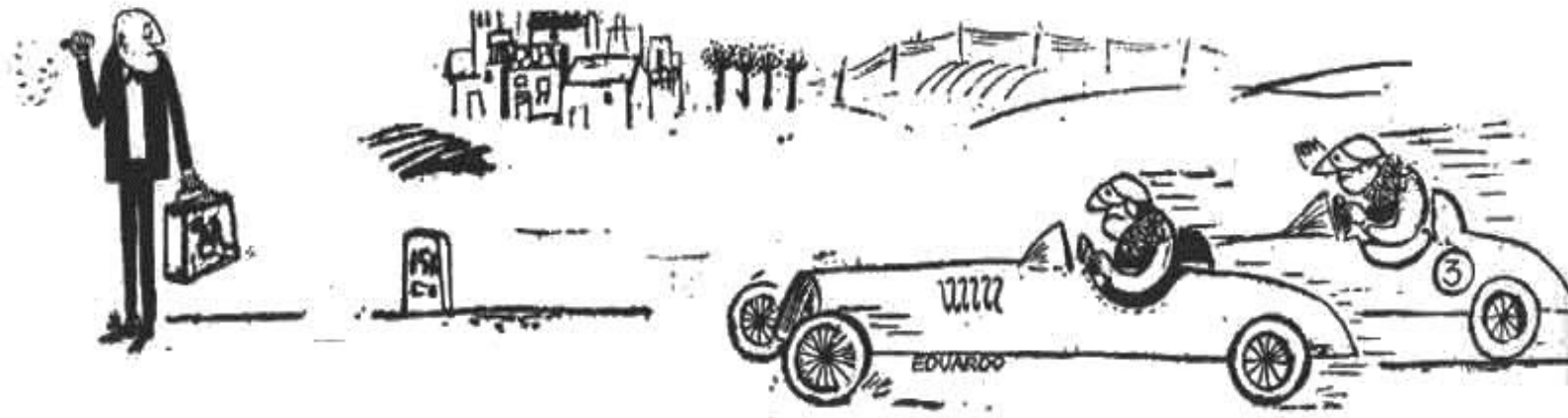


– Mamá, nene quere teta.

Figuras 2215 a 2217. — El tema del cochecito pequeño da «pie» a innumerables chispas de ingenio, algunas de ellas tan sangrienta como la que aparece con el número 2217.



Figuras 2218 a 2220. — Tres chispas del conocido dibujante Mena, sacadas de su abundante colaboración en «La Codorniz».



Figuras 2221. — Versión cordonicesca del «Auto-Stop».

ciudad. Con estos cuatro principios básicos, pueden componerse una multitud de variantes en los que entrará tanto el sentido del humor del dibujante, como la oportunidad en el momento de poner a prueba sus facultades de observación.

Ni que decir tiene que el concepto de la deformación humorística ha variado tanto en los últimos años, que la documentación adquiere un valor muy relativo y, en muchos casos, la verdadera fuente de información reside en la memoria. Caso que se aparta bastante de las restantes especialidades del dibujo, en donde, por el contrario, la imaginación tiene que ser frenada con harta frecuencia por la realidad.

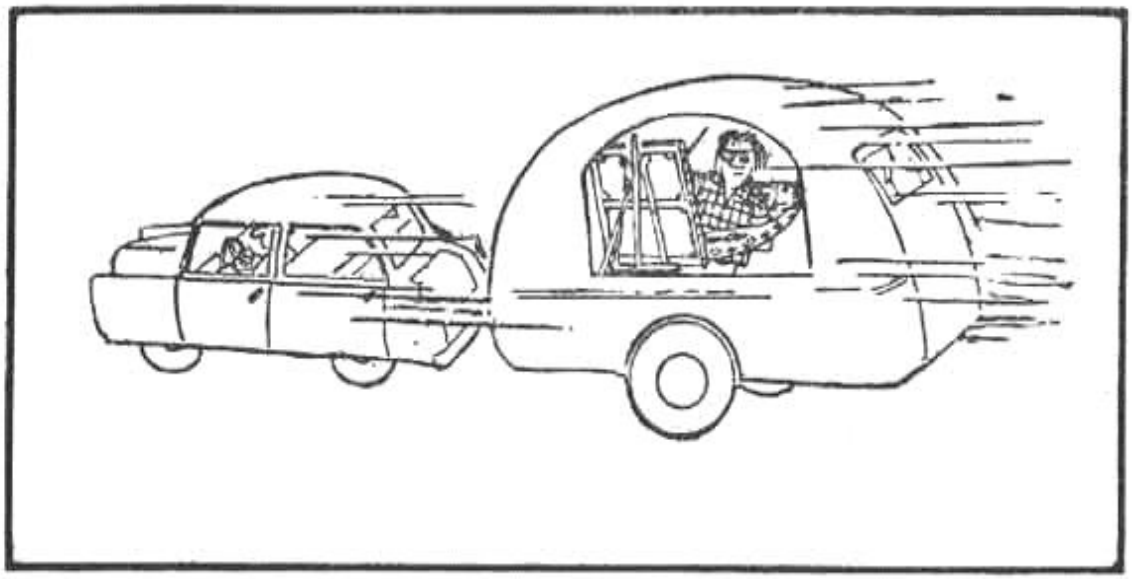
Es difícil, por lo tanto, dictar normas de ningún género en lo que respecta a la sintetización humorística de cualquier modelo que deseemos representar. Sintetizar significa esquematizar, resumir, es decir, eliminar las líneas accesorias en el trazo. Deformar supone variar, de acuerdo con la propia visión, la línea expresiva. Hasta aquí el consejo, por cuanto el resto habrá de ponerlo el alumno por su cuenta, acudiendo a la imagen que suscite en su interior el recuerdo, e interpretando, a su modo, el modelo elegido.

Por ejemplo, supongamos que se trata de un automóvil. Será difícil, por no decir imposible, que el dibujante, por muy alejado que viva de una gran ciudad, no haya contemplado millares de veces diversos tipos de coches que habrá podido guardar en el almacén de su memoria. Cada situación, cada escena requiere una ilustración adecuada, que podrá solucionarse fácilmente recurriendo a la imagen de un vehículo determinado. Puede ser, sin ir más lejos buscando el ejemplo, un lujoso «Cadillac», como también un diminuto «Biscuter».

Partiendo de la realidad que vemos todos los días, el tema se presta a multitud de variantes, comenzando por esos vetustos cacharros que circulan todavía renqueantes por ahí y que constituyen un timbre de gloria para la mecánica española, capaz de obrar el

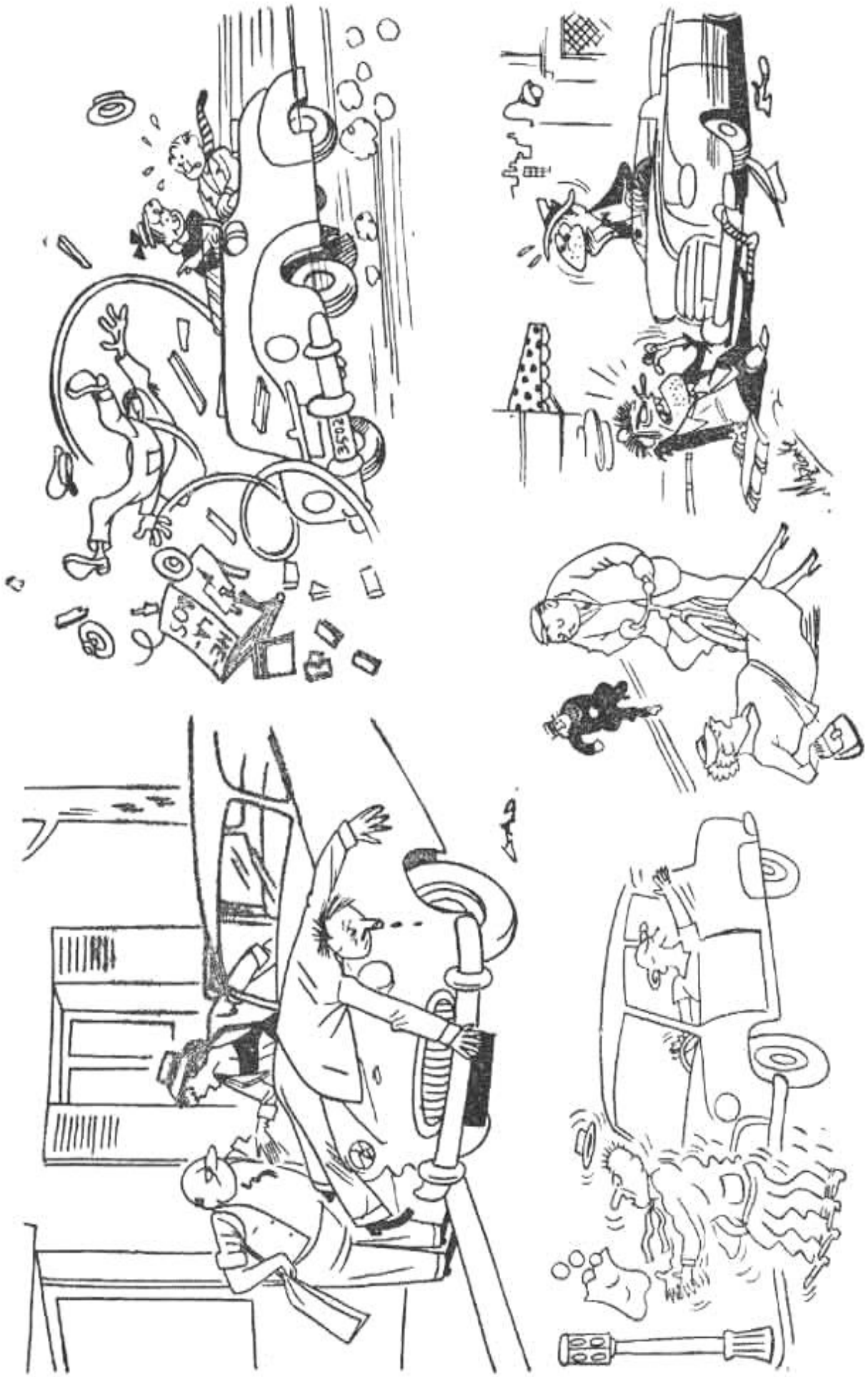
prodigio de que anden coches que en cualquier otra nación hace ya muchos años que estarían desguazados, convertidos en chatarra, para acabar con el cochazo de importación, que en la caricatura se asocia, por lo general, a señores cargados de dinero, tanto como de escasos prejuicios, pasando por el automovilito utilitario, el segunda mano, el de carrocería ostentosa, el recompuesto, el caprichoso, el deportivo, etc.

El caricaturista debe mantener bien abierta su atención para captar en el ambiente las situaciones que reclaman un comentario



PINTOR IMPRESIONISTA

Figuras 2222 y 2223. — Autobús y remolque, como escenarios en donde se desarrolla el tema.



Figuras 2224 a 2228. — Atropellos.

Figuras 2229 a 2233. — Choques.

satírico. Hubo una época, bien reciente por cierto, en que el fenómeno de la proliferación de edificios bancarios, que avanzaba en todas las ciudades de la nación comiéndose establecimientos, salas de espectáculos e incluso locales de vivienda para establecer sus reales, dio motivo a muy buenos chistes y caricaturas, en los que el dibujante no hacia otra cosa que recoger el pensamiento escondido del alma popular, es decir, el sentir del hombre de la calle, un poco preocupado por el contraste de sus apurados finales de mes con tal exhibición de floreciente capitalismo.

En el momento actual estamos asistiendo a una determinada situación comercial en la que los humoristas tienen ancho campo para efectuar incursiones de índole satírica muy superiores a las que ofrecía el tema comentado anteriormente. Nos referimos al raro —y fructífero— negocio de vender automóviles con varias decenas de miles de kilómetros de rodaje, es decir, de segunda y muchas veces de tercera y cuarta mano, a precios notablemente superiores al que oficialmente se adjudican los mismos coches nuevos en fábrica, en función a la supuesta dificultad que el comprador va a encontrar en la misma para que le atiendan en sus justos deseos, lo que le obliga a recurrir al revendedor y pagar, por el servicio, unas primas que, en verdad, deben ser conceptuadas como impresionantes. Así no es raro que cada día sean más los establecimientos dedicados a la compra y venta de automóviles que abren sus puertas, confiados alegremente sus propietarios en que se trata de la mejor inversión de capital conocida.

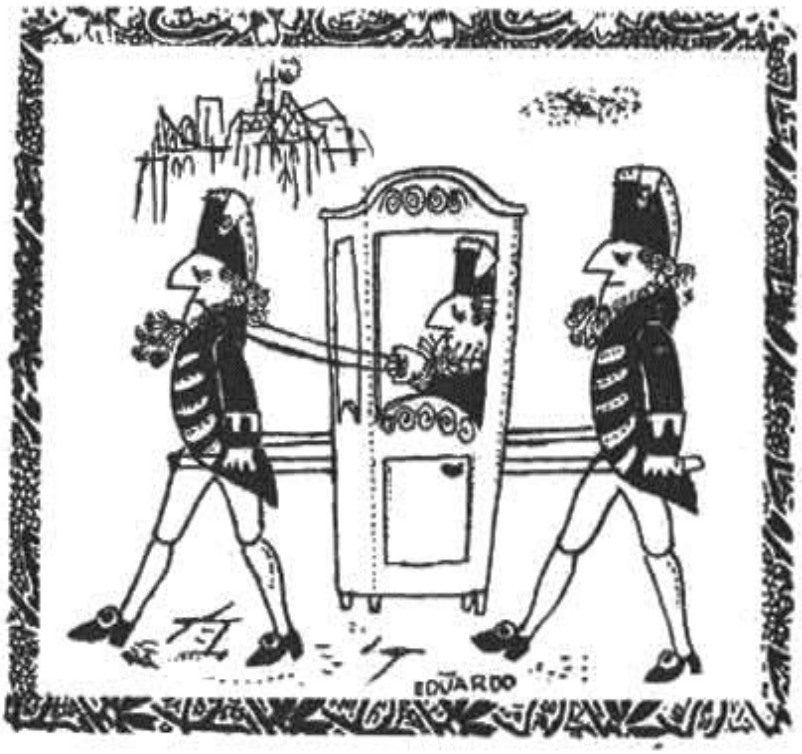
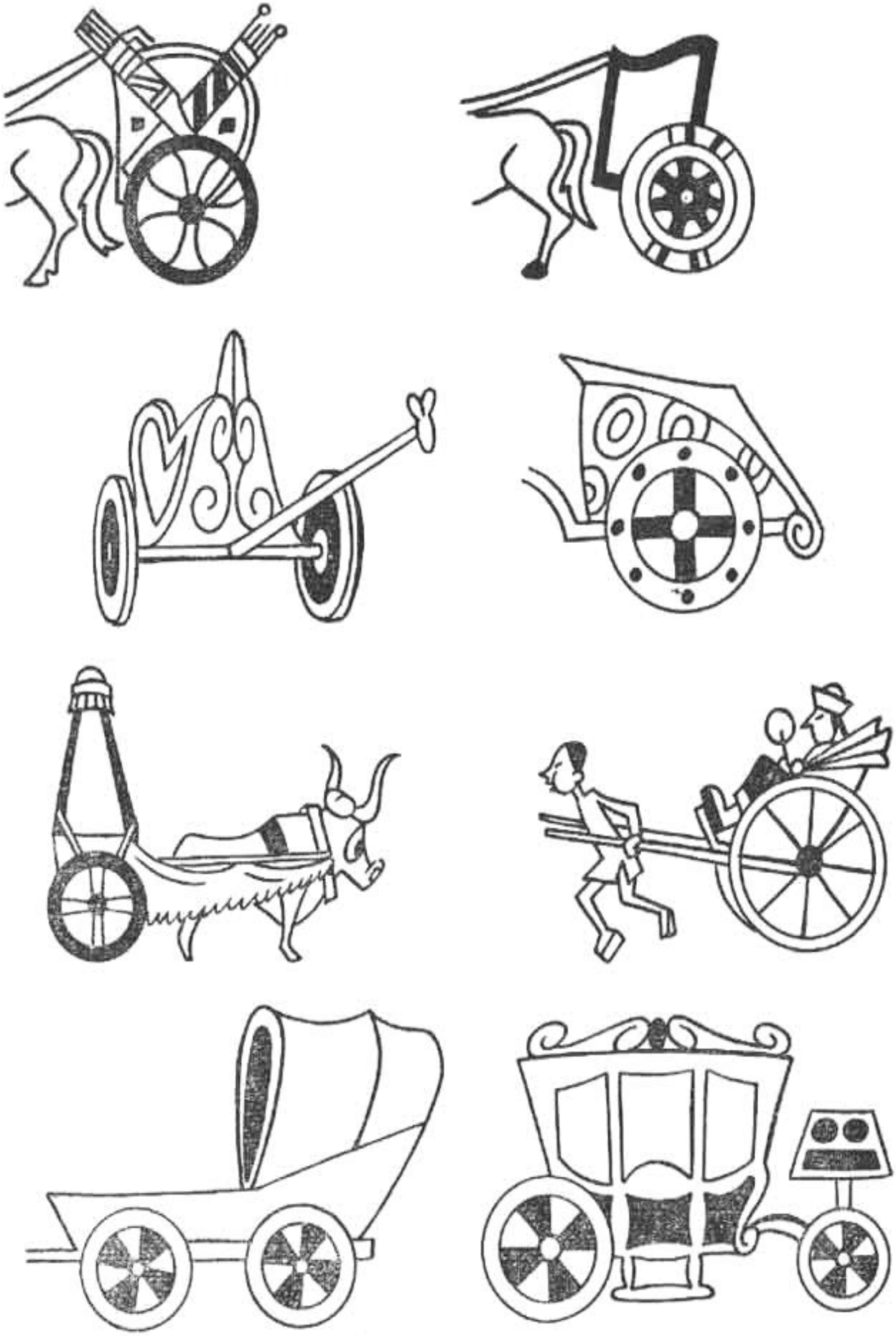
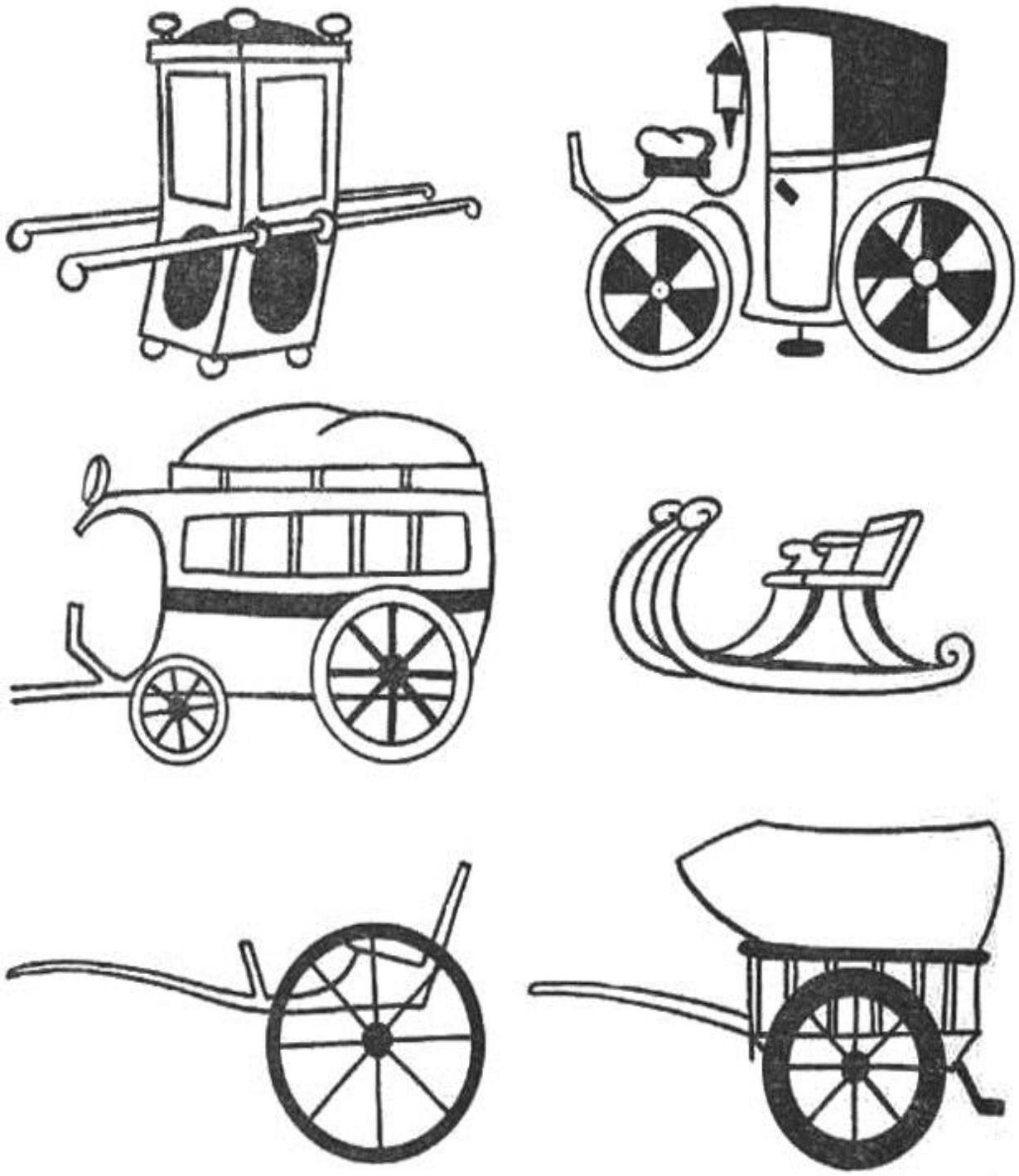


Figura 2234. — Pero no todos los vehículos que se refieren al transporte por carretera han de llevar precisamente un motor mecánico.

Figuras 2235 a 2240. — El agudo e intencionado dibujante irlandés Maxwell, nos muestra su visión de la silla de mano.

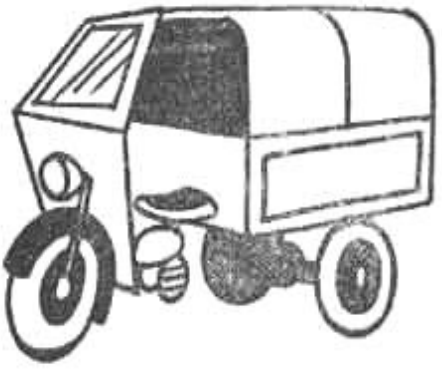


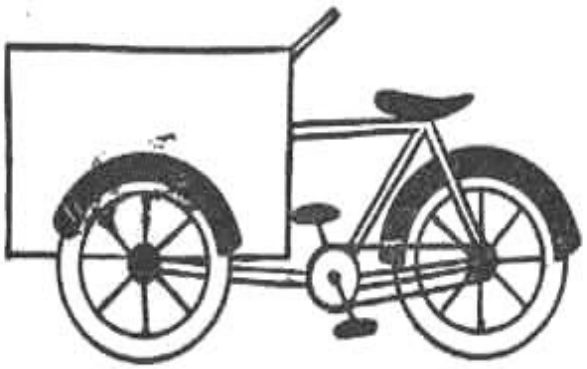
Figuras 2241 a 2248. — La historia de la rueda aplicada al transporte terrestre. Por orden natural de aparición, carro egipcio, carro asirio, carro griego y carro romano. Carro indio, carro chino, carro ruso y carroza.



Figuras 2249 a 2254. — Litera del siglo XVII, cupé o berlinga siglo XIX, diligencia, trineo, tilburi deportivo, tartana o carro utilitario campesino.

Ni que decir tiene que el caso, en lo que puede juzgarse como abuso, se presta a muy buenos comentarios y, en consecuencia, dará pie a multitud de situaciones de índole satírica, incluso sirviendo de fondo a una ilustración humorística, en la que puede presentarse independientemente del texto, un mordaz picotazo a la actualidad, expresado por un pequeño detalle gráfico. Al dibujante que llenaba



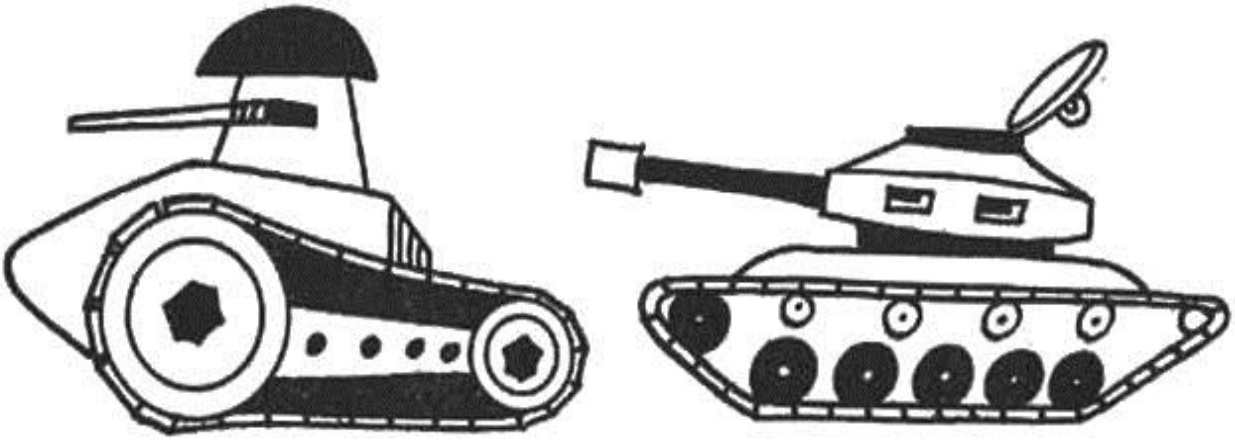


Figuras 2255 a 2261. — De izquierda a derecha y de arriba abajo, biciclo, bicicleta, tándem, motocicleta, Vespa, motocarro o camioneta de tres ruedas y triciclo movido a pedales.

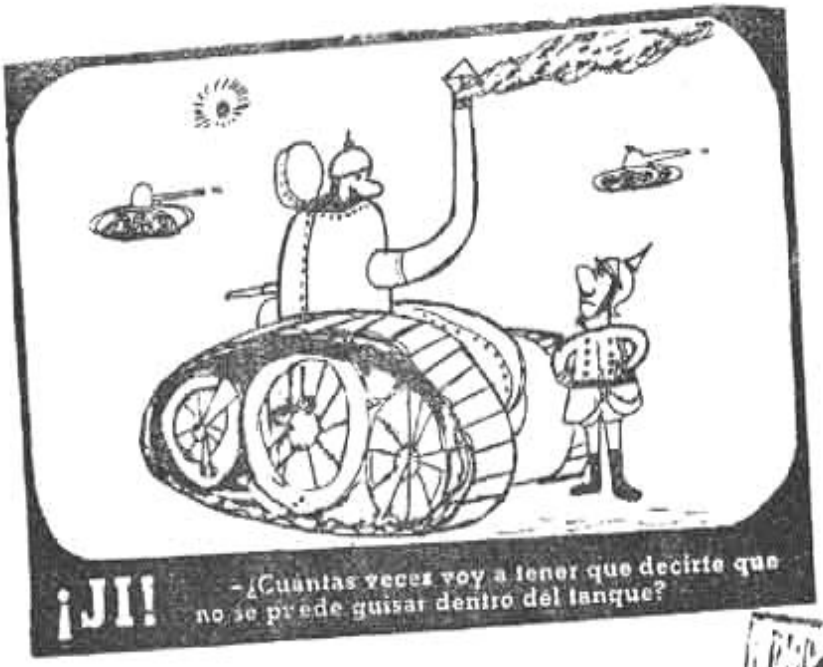
Figuras 2262 y 2263. — De nuevo la chispa inimitable de Mena, en el tema bicicleta (de «La Codorniz»).

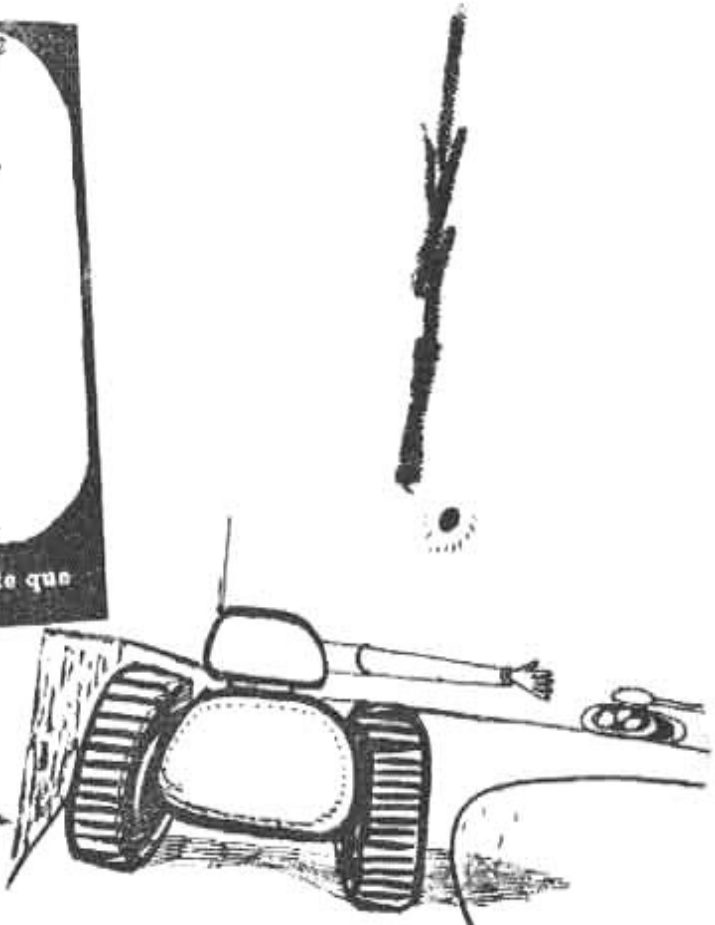
sus escenarios de ciudad con rótulos de «Banco», distribuidos con harta generosidad por toda la viñeta, le ha sustituido el que coloca diez o doce establecimientos de venta de coches en un solo dibujo. Citemos al respecto la chispa sangrienta de Sanchis, que al margen de la ilustración de un chiste cuyos protagonistas dialogaban sobre un tema ajeno a la intención del dibujo, aparecía el escaparate de un local del gremio que estamos comentando, con un desvencijado automóvil expuesto como único modelo sobre el que se exhibía maquiavélico este cartelito:

«¡Ganga! Sólo cuarenta mil duros...»

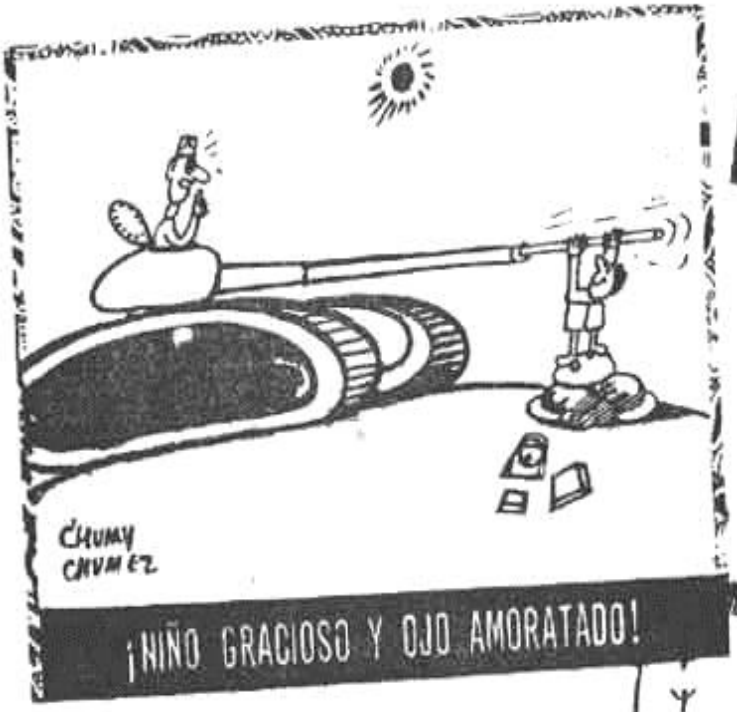


Figuras 2264 y 2265. — El tanque, o vehículo acorazado y artillado, que se emplea como moderno artefacto guerrero, es también motivo de caricatura.

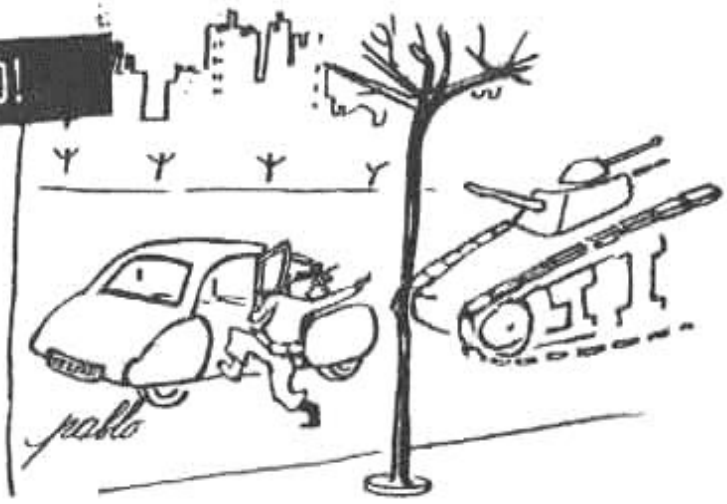




¡CURVA Y TANQUISTA¡



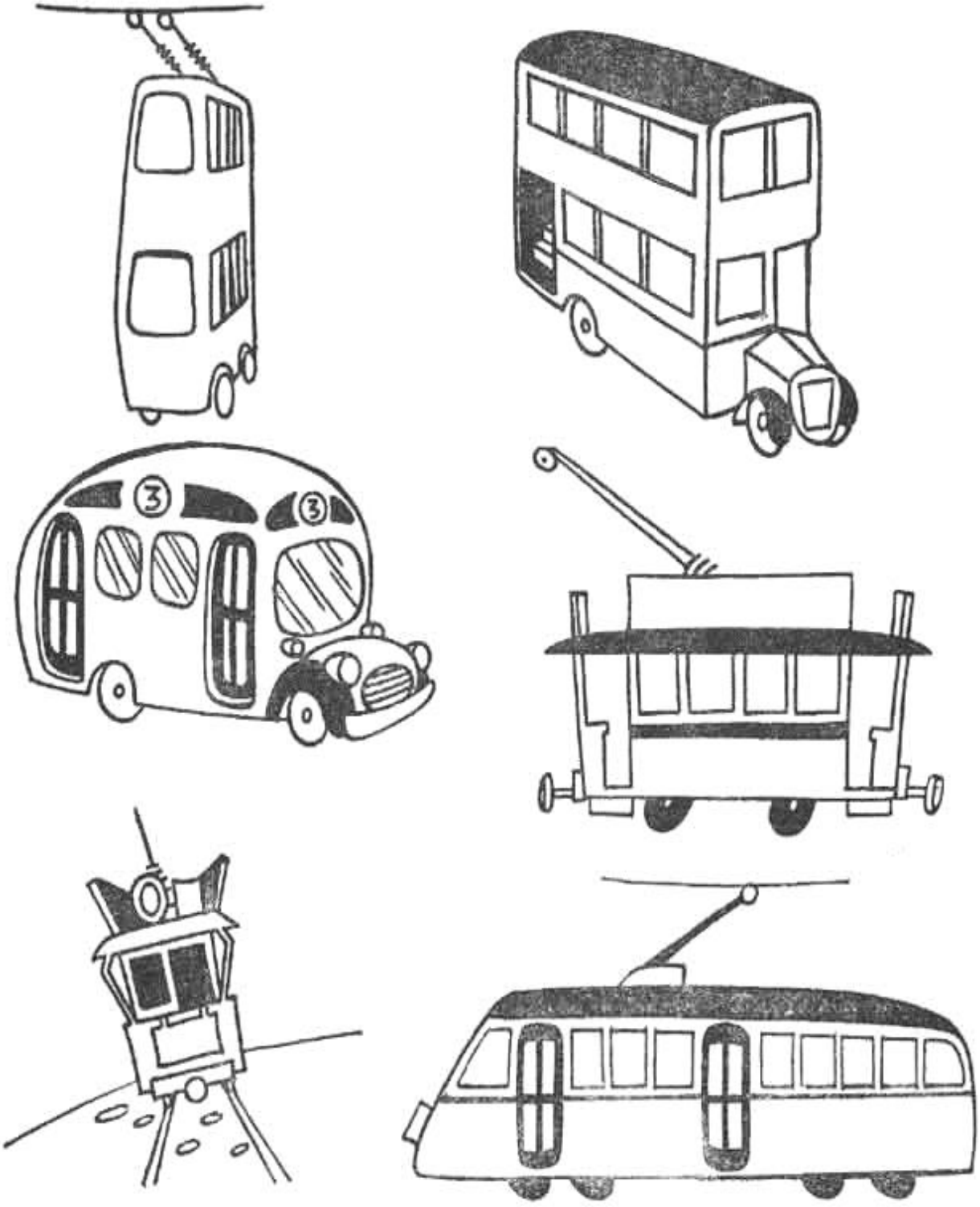
¡NIÑO GRACIOSO Y OJO AMORATADO!



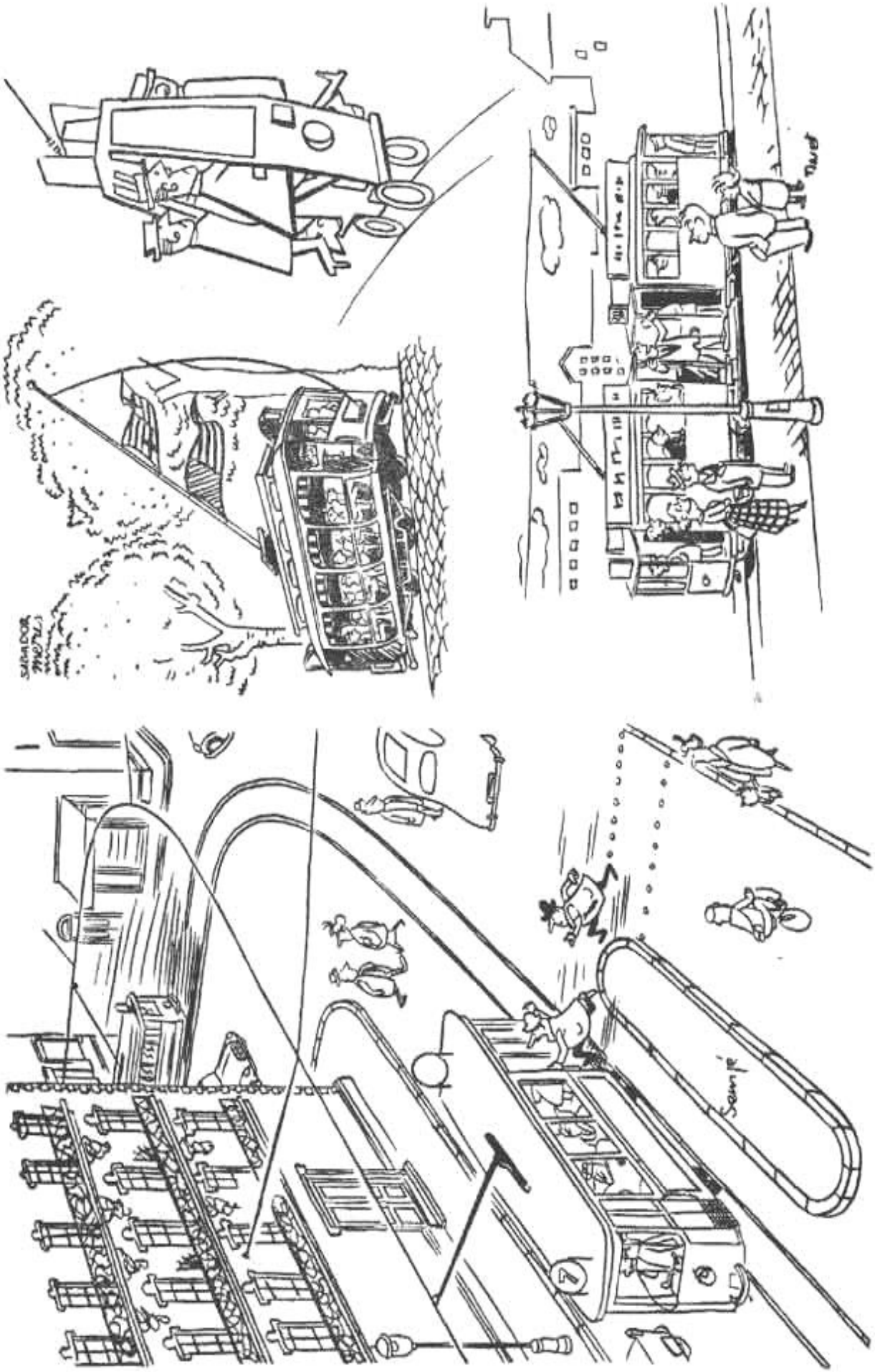
—¡Siga a ese tanque!

Figuras 2266 a 2269. — Véase, a manera de ejemplo, estos cuatro chistes extraídos de las páginas de «La Codorniz».

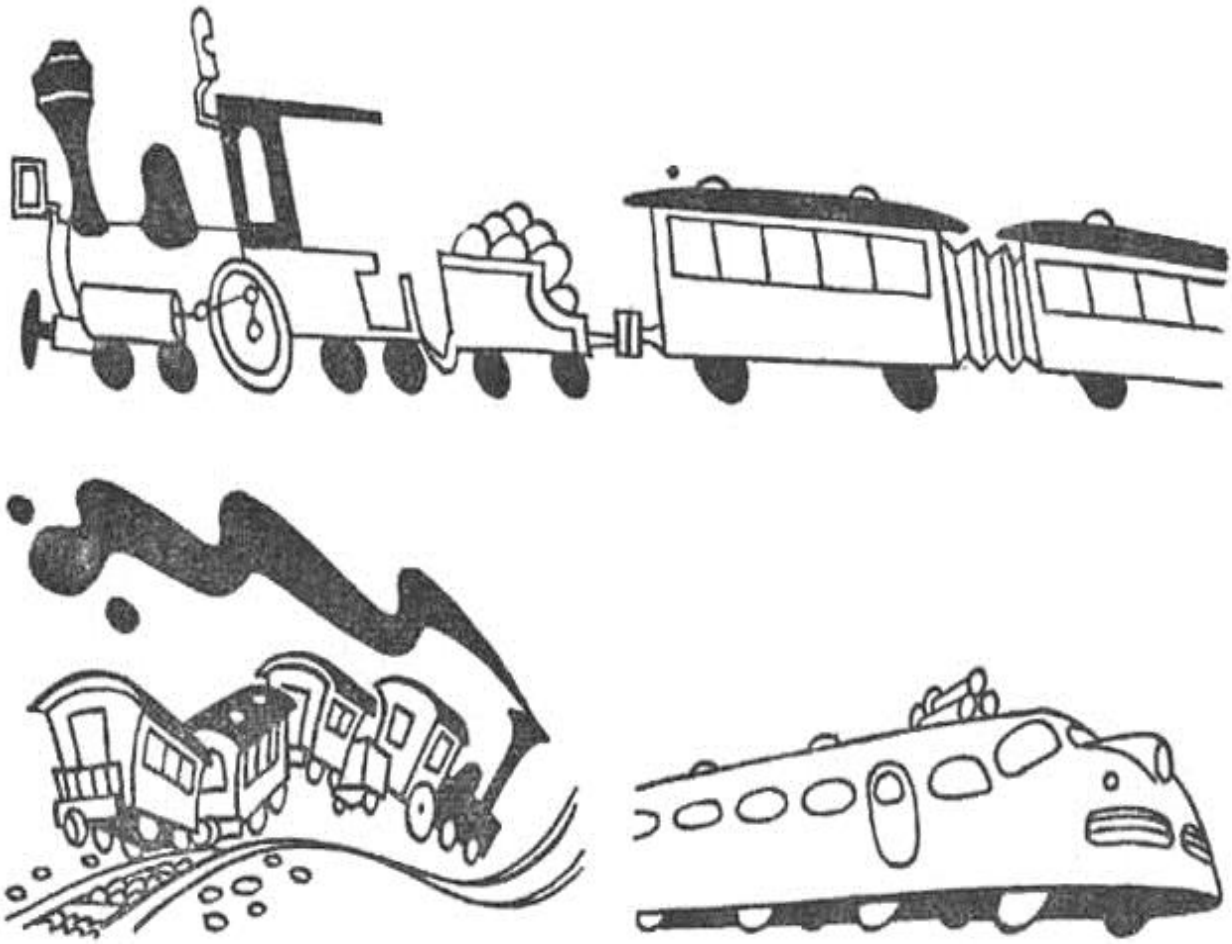
Relacionados igualmente con el tema acuden multitud de escenas y situaciones cómicas de las que un dibujante provisto de sentido de la ironía puede extraer un excelente partido. Las averías en mitad de la carretera suelen ser una buena fuente de sátiras más o menos cargadas de intención. Los conductores noveles, recién salidos de una academia de chóferes, un poco ineptos, los que carecen de carnet y las señoras «locatis» facilitan también abundante materia



Figuras 2270 a 2275. — Trolebuses, autobuses y tranvías, motivos de sátira ciudadana.



Figuras 2276 a 2279. — El tema tranvía, visto por dibujantes contemporáneos.

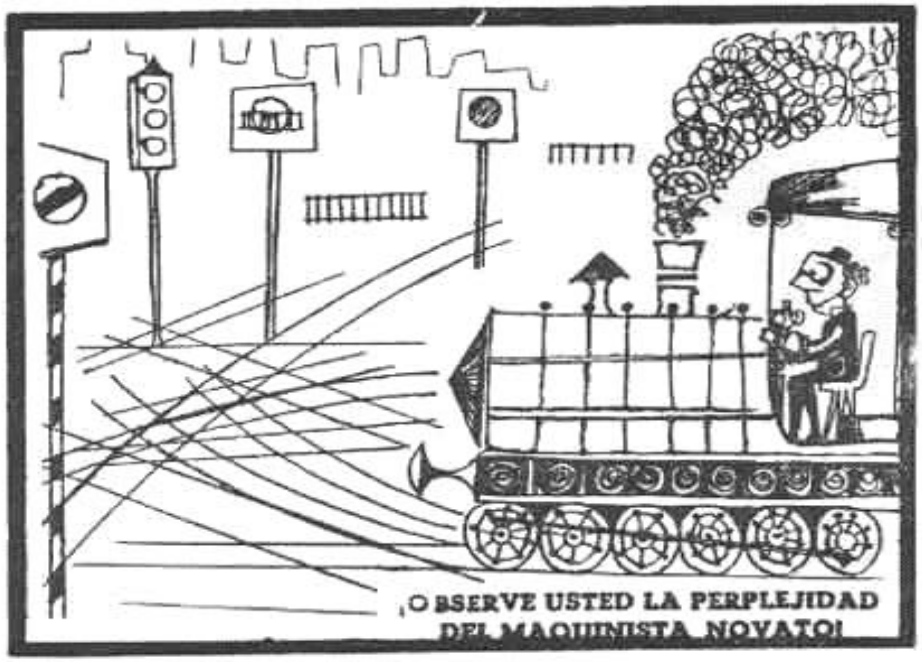


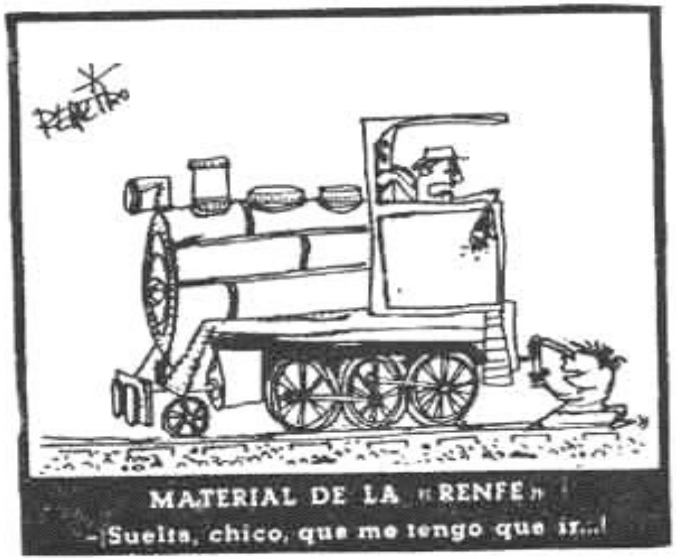
Figuras 2280 a 2282. — El ferrocarril.

para la caricatura. Y no digamos de la policía de tráfico, terror de los automovilistas, los cuales suelen ver en tales funcionarios más que un guardián del orden en las carreteras, un celoso administrativo dispuesto a encontrar un pequeño fallo en la documentación del coche y justificar la concienzuda revisión con una multa de mayor o menor cuantía.

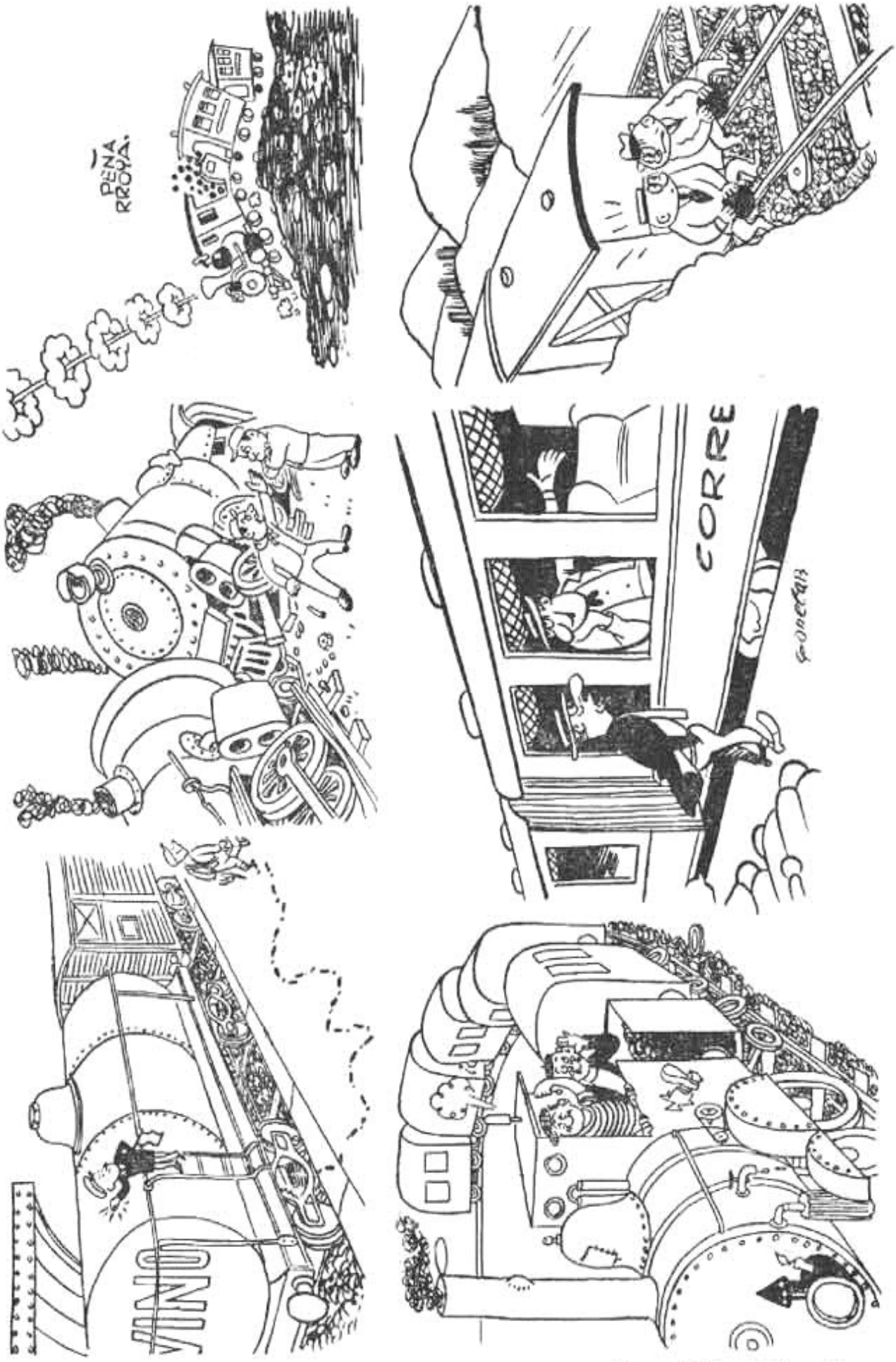
En fin, tenemos igualmente el «auto-stop», que es como se denomina a una forma moderna y un tanto peregrina de viajar gastando poco dinero, consistiendo la fórmula en salir a la carretera y esperar el paso de un vehículo que lleve la dirección apetecida y cuyo conductor, complaciente, acepte el encargo de llevar unos cuantos kilómetros más allá al peticionario.

Los choques, despiste y vueltas de campana, convirtiendo en cómico un accidente que debiera ser trágico, puede ser otro punto de partida para que el humorista demuestre su ingenio. Cuanto más aparatoso sea el trastazo, tanto mejor para conseguir que brote la chispa. Y, si es necesario que la carcajada sea violenta, se puede recurrir al contraste de colocar un par de cadáveres despanzurrados sobre la carretera. En otro lugar insistiremos acerca de esta irreverencia un poco celtibera que tenemos los españoles de reírnos de la

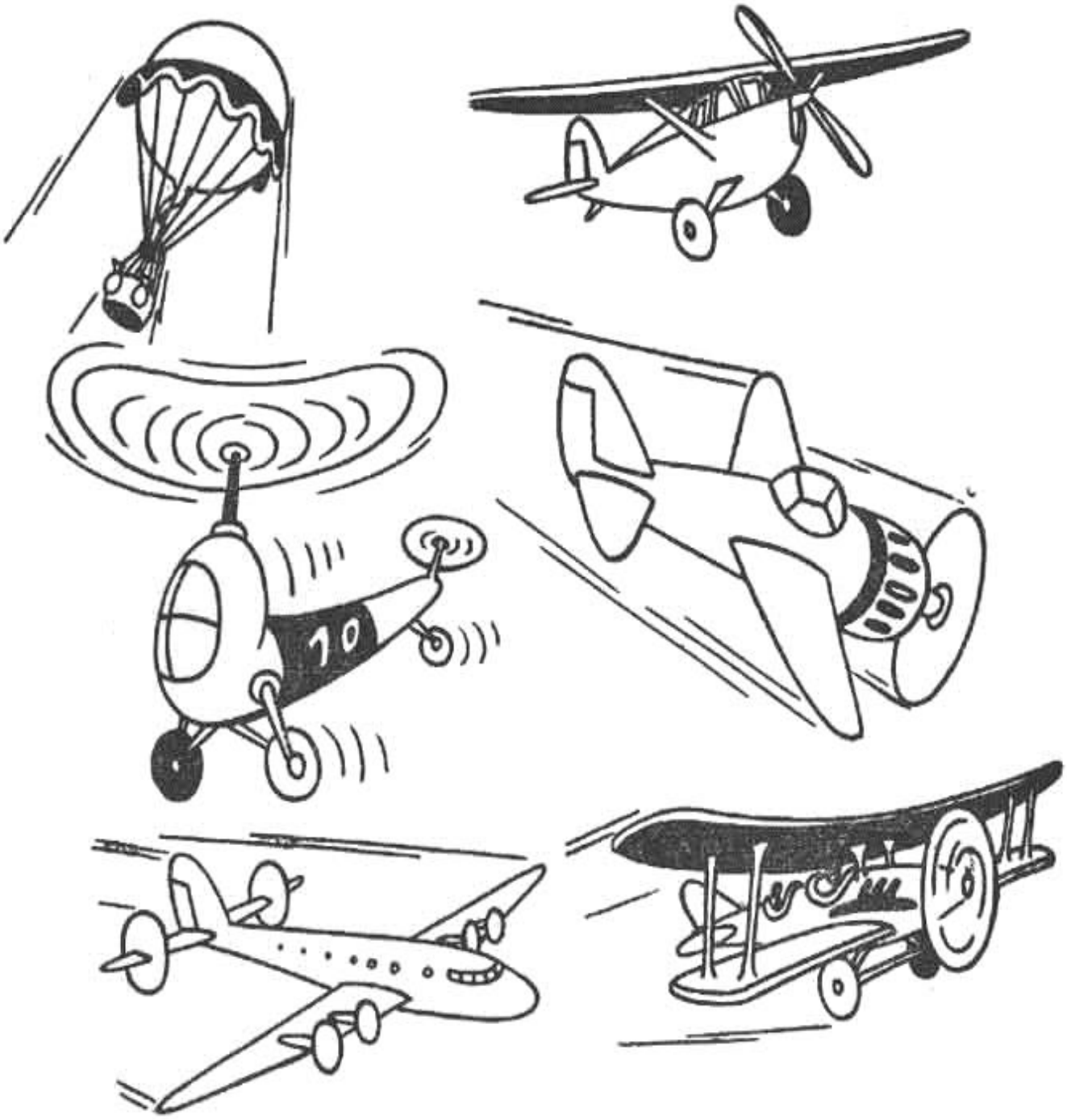




Figuras 2283 a 2286. — El eterno problema ferroviario.



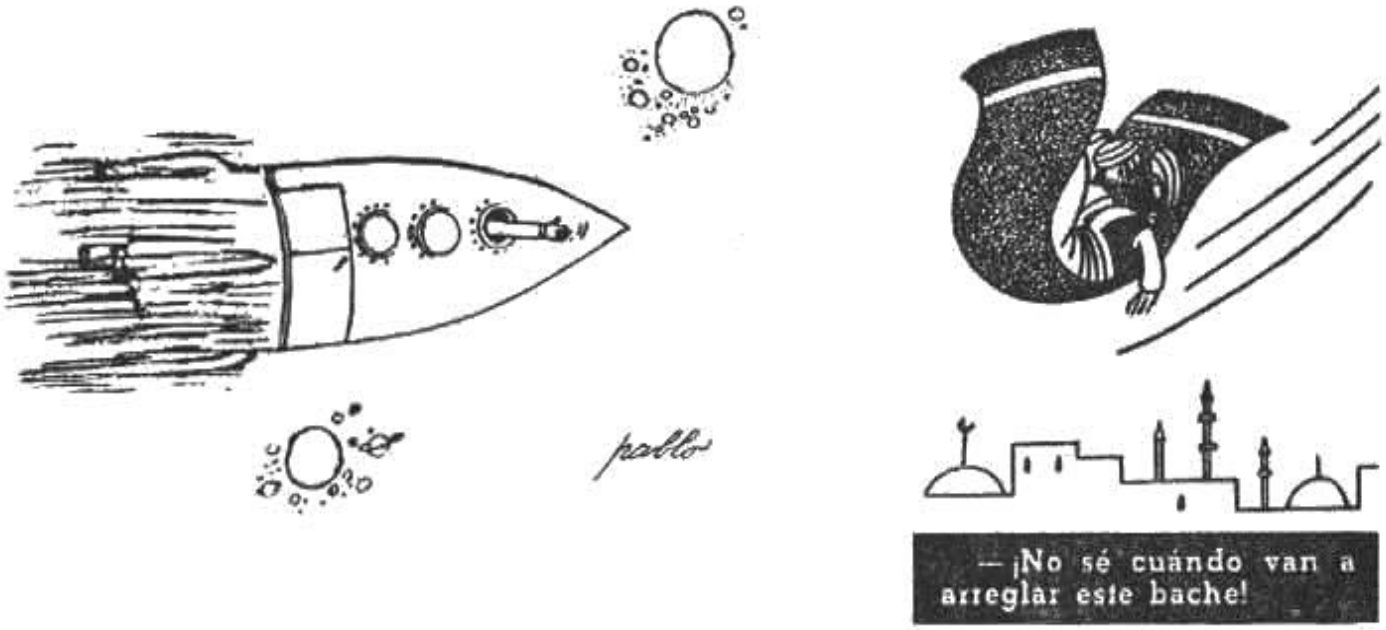
Figuras 2287 a 2292. — Trenes, en la caricatura actual.



Figuras 2293 a 2298. — La conquista del aire.

muerte, y que nos puede llevar incluso a una desgracia de muy dudoso buen gusto.

Tenemos un buen motivo para la caricatura en la circulación, el tráfico cada vez más intenso de las grandes capitales. El embotellamiento de una gran avenida producido por centenares de vehículos apretujados unos contra otros, y el consabido islote de un pequeño burladero, en donde un infeliz transeúnte, convertido en moderno Robinson Crusoe, espera el momento de poder ser salvado de aquel



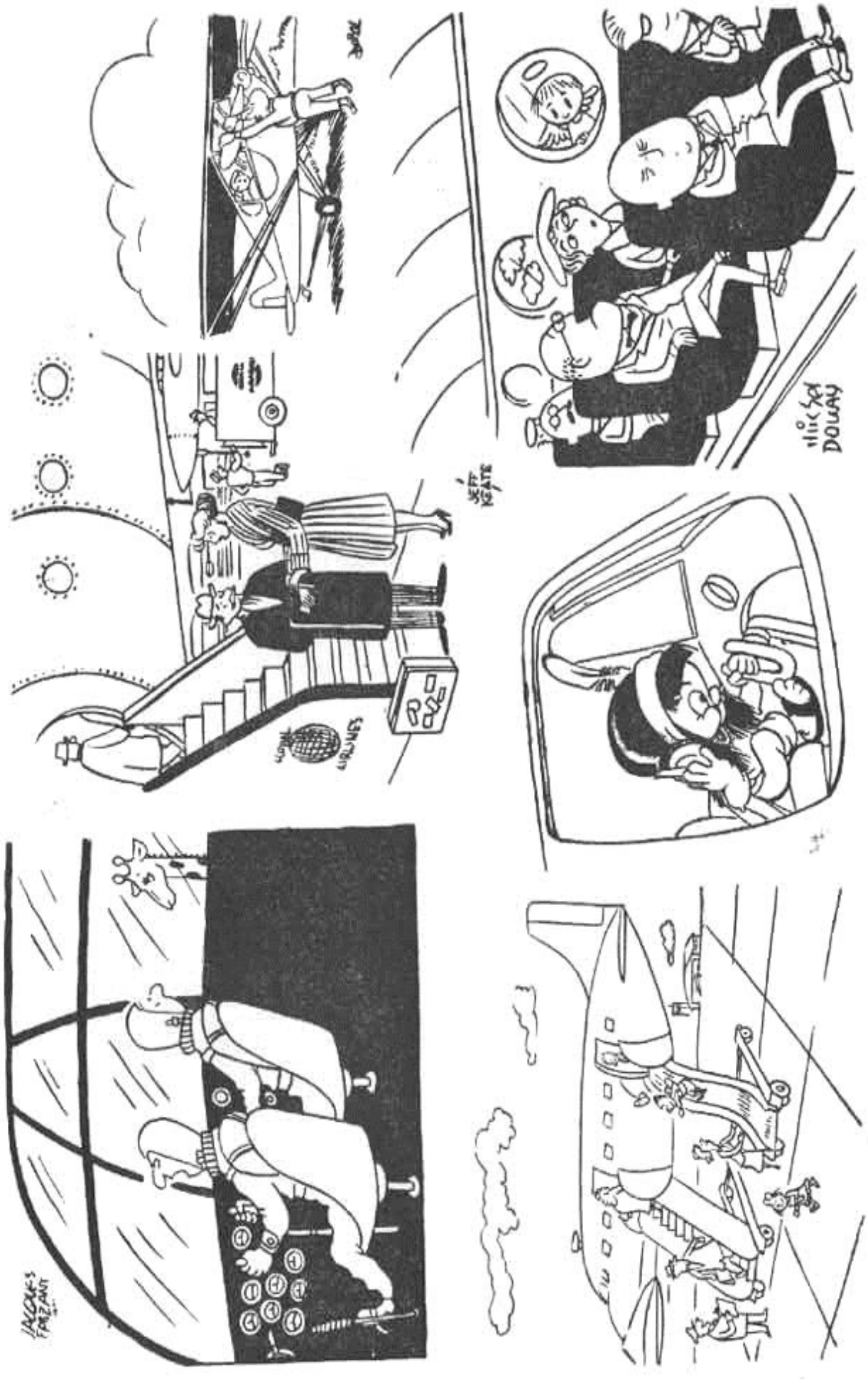
Figuras 2299 y 2300. — El humor y la conquista del espacio aéreo.

lugar, las ropas convertidas en harapos, la barba cayendo sobre su pecho, y enarbolando un mástil con una bandera para dar a conocer su situación, o intentando echar una botella en el mar de motores que le rodea, es una estampa que se ha repetido, con infinidad de variantes, por revistas y semanarios humorísticos.

Como se comprenderá el tema del automóvil es inagotable, y a los ejemplos que hemos señalado pueden agregarse las mil diversas variaciones que el sentido cómico del dibujante sepa encontrar, poniendo de su fantasía lo que la realidad no sea capaz de ofrecerle.

Pero no todos los vehículos que se refieren al transporte por carretera han de llevar, precisamente, un motor mecánico accionado a gasolina o por medio de aceite pesado. Durante muchos años, y aun en la actualidad, han sido los animales los encargados de poner en movimiento vehículos dotados de ruedas, encargados de la misión de transportar mercancías y viajeros de un punto a otro. Y es más todavía. En algunas ocasiones ha sido el propio hombre el que ha tenido que soportar la carga, llevando a fuerza de músculos el único vehículo que, destinado a trasladarse por una carretera, camino o calle, carece por completo de ruedas.

Nos referimos concretamente a la silla de mano o litera, artilugio con forma de caja que en su interior era capaz de albergar, con cierta comodidad, a un viajero sentado, y de cuyos extremos anterior y posterior sobresalían unos brazos, de los que tiraban, sosteniendo



Figuras 2301 a 2306. — Escenas relacionadas con la navegación aérea.

en vilo el armatoste, dos hercúleos criados. Aunque este tipo rudimentario de locomoción se asocia, por regla general, con la Edad Media, lo cierto es que se utilizó hasta muy entrada la Edad Moderna, y ha constituido un tema eterno de caricatura y de sátira.

En las figuras 2235 a 2240 presentamos una selección de chistes en los que el bien ponderado ingenio del dibujante irlandés J. Maxwell obtiene nuevas y ocurrentes chispas del motivo que estamos comentando.

La variedad que ofrece más manifestaciones es, sin duda alguna, la del carro, vehículo dotado de dos o cuatro ruedas y tirado por animales, principalmente caballos, mulos, asnos, vacas, bueyes y en algún otro caso especial que puede considerarse como excepción, algún bicho más o menos exótico, como puede ser el canguro, el oso, el avestruz, etc.

El carro puede considerarse, pues, como un medio de transporte usado en todos los tiempos y en todas las latitudes. Múltiples han sido sus aplicaciones, tanto para la paz como para la guerra, y variadísimas sus formas y características principales, según el uso para el que fueron destinados, y el gusto y el poderío económico de sus usufructuarios.

En las páginas dedicadas a ilustración puede verse, mejor que con prolijas descripciones, algunos de los mejores y más conocidos ejemplares de carros, empezando por el tipo romano, para acabar en esa especie de fortalezas ambulantes que es el carro blindado, más conocido con el nombre de tanque. El vehículo acorazado considerado como moderna arma de guerra, tiene una antigüedad de casi cincuenta años, muy joven edad si se tiene en cuenta la extraordinaria cantidad de chistes a que ha dado lugar, no obstante tratarse de un potente medio destructor que la civilización ha inventado. Bien es verdad que, comparado con la bomba de hidrógeno, el tanque semeja un tirador de goma en manos de un niño travieso...

Recorriendo las figuras que insertamos como ejemplo, veremos que existen además, como vehículos terrestres bien conocidos y popularizados, la bicicleta, la motocicleta y sus variantes, pero, considerando tales máquinas como elementos deportivos, y dedicando una lección precisamente a este tema, no creemos necesario insistir en el comentario.

EL FERROCARRIL

Ya hemos dicho que la diferencia esencial entre la carretera y el carril consiste en el hecho de que el vehículo lanzado a recorrer su longitud pueda manejarse con autonomía o se vea obligado a deslizarse con precisión matemática por el camino que le señalan los rails. Existe, además, un factor digno de ser tenido en cuenta por el dibujante, cual es el de que la carretera conserva siempre un cierto aire anárquico e individual, mientras que el ferrocarril se presta al estudio de la psicología de la masa. Viajeros de coche cama, viajeros

de primera, viajeros de segunda y viajeros de tercera ofrecen reacciones comunes dentro de cada grupo bien característicos para el humorista.

Naturalmente, muchas veces no se advierte ello en una ilustración, ni tampoco es necesario. Para el público lector —y, por lo tanto, para el caricaturista cuya misión es hacerle sonreír— el ferrocarril será motivo de ironías en lo que puede suponer accidentada aventura de un viajero, la eterna y enojosa cola ante la taquilla para conseguir una plaza con reserva, el señor que llega corriendo al andén, cargado de maletas, en el preciso instante en que acaba de arrancar el convoy, el que da la lata a sus compañeros de compartimiento, el que subió sin billete y ha de pagar el doble, el que se sabe de memoria todas las estaciones y el que continuamente está preguntando la hora que es, el que estropea los tapizados con la grasa que rezuma un bocadillo de tortilla y el que lucha con una ventanilla que no quiere abrirse.

Estaciones, jefes de galoneadas gorras a los que un viajero puede preguntar jocundo:

—Yo, viajo para instruirme. ¿Cuántos son dos por cuatro?

Maquinistas a bordo de su locomotora, pidiéndose de máquina a máquina:

—Oiga, ¿me hace el favor de un poco de humo?

O exclamando con espanto, ante una enorme montaña que cierra el paso al tren:

—¡Maldición! ¡Se han olvido de abrir el túnel!

Volvemos a insistir en lo que hemos dicho ya infinidad de veces en el transcurso de la obra. La exageración, el sentido de la sátira, de la ironía, del humor, por ligero que sea, es cosa que no puede aprenderse en libro alguno, sino que debe ser consubstancial con el dibujante. Pero lo que sí es posible es ejercitar este sentido, hacerle trabajar, por medio de la atenta observación de cuanto nos rodea y el empeño de encontrar a cualquier situación su lado risible. Y también recurriendo a la lectura de revistas y semanarios en los que aparezcan, con cierta asiduidad, buenos chistes con buenas ilustraciones cómicas.

Es mucho más fácil ejercitar el propio ingenio para quien se halla habituado al chiste y a la ironía ajena, que para aquel que vive alejado del mundo cuya especialización pretende conseguir.

LA AVIACION

Y, por último, nos toca comentar el más joven de los vehículos conquistadores del espacio, aquel que ha hecho del aire su elemento natural, construyendo aparatos capaces no sólo de remontarse y aguantarse sin otro punto de apoyo que el roce de sus alas sobre el espacio aéreo, sino incluso de avanzar por el mismo, recorriendo en tiempos mínimos distancias verdaderamente increíbles.

Claro que no siempre ha sido así. El anhelo de volar ha sido

muy antiguo en el hombre, pero sus esfuerzos resultaban baldíos en cuantos intentos acometió la empresa. Después de muchos años de navegación aerostática por medio de globos, vino el experimento de Frutchler, Falkenstein, las pruebas de Santos Dumont y de Bleriot y con ellos el nacimiento de la incipiente, por aquel entonces navegación aérea que había de revolucionar la historia del tráfico, con la incorporación de un nuevo elemento apto para acrobacias deportivas tanto como para el transporte de mercancías y de viajeros, así como para plantear nuevos supuestos tácticos y estratégicos aplicados al arte de la guerra.

Esta primera época un poco incierta, romántica y aventurera anterior al vuelo del «Plus Ultra» de Franco, Ruiz de Alda y Durán, y el salto de Lindbergh, la caricatura tenía más campo para aguzar sus ironías un poco escépticas. Sin embargo, una vez superada la etapa que podríamos llamar negativa, de pesimismo destructivo y, por lo tanto, del chiste dotado de mala intención, el dibujante humorístico tiene en la aviación una buena fuente inspiradora, como lo prueba cumplidamente los ejemplos que hemos seleccionado para ilustrar el tema.

Hoy día, incorporada la navegación aérea transoceánica a la vida corriente, hasta el punto de que la gente no considera un arriesgado experimento subir a bordo de uno de esos gigantes del espacio y puede darse el caso de que un ciudadano barcelonés vaya a tomar el aperitivo a Palma de Mallorca, y se halle de regreso a su domicilio a la hora de comer, el motivo para el chiste ha evolucionado en el sentido de orientarse en el aspecto de aceptar la aviación como uno más entre los medios de transporte, cuya característica principal es la de utilizar el aire como elemento fundamental.

Por lo tanto, si la fantasía del dibujante suele colocar sirenas y Neptunos en el mar, tomando parte en la escena y dialogando muchas veces con los protagonistas, no es de extrañar que en el vuelo de uno de estos gigantes del espacio aéreo, surjan con bastante asiduidad angelitos.

Y no hablemos ahora de platillos volantes, de marcianos ni de satélites artificiales, que en cierto modo pueden considerarse como comprendidos en el tema. La atención despierta del profesional, atenta a cualquier variación o novedad que tenga lugar en cualquier actividad de la vida, sabrá incorporar a su trabajo el chiste de actualidad que le dicte la ocasión, en el momento más favorable.

Depósito Legal: B. 10831-1958

GERSA. Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13

formación de un estilo personal

LECCION

14

COMO EDUCAR Y FORMAR UN ESTILO PROPIO

Bajo ningún punto de vista es aconsejable que el alumno, a fuerza de tomar como modelos dibujos de aquellos profesionales que despierten su interés y su atención, llegue a constituirse en un excelente copista carente de la menor personalidad.

Existen en el ramo muy buenos dibujantes en cuanto significa mecánica del oficio, es decir, habilidad profesional, pulso educado y firme, pero que fallan de un modo lamentable a la hora de intentar una ilustración por cuenta propia. Muchachos que, la mayoría de veces, han llegado a esta penosa situación por culpa de no haber sabido encauzar desde buen principio sus naturales inclinaciones artísticas.

En la mayoría de los Estudios dedicados a comercializar el dibujo, pueden verse a los aprendices —que en realidad deberían constituir el plantel de los futuros oficiales— dedicados a tareas ajenas a la profesión, y si solicitan de los compañeros situados en más alto escalón algún consejo que les permita cultivar su afición, lo más probable será que se les facilite un lápiz y un papel para que puedan dedicarse, fuera de las horas de trabajo, a la provechosa tarea de calcar dibujitos del DDT o de cualquier otra publicación similar.

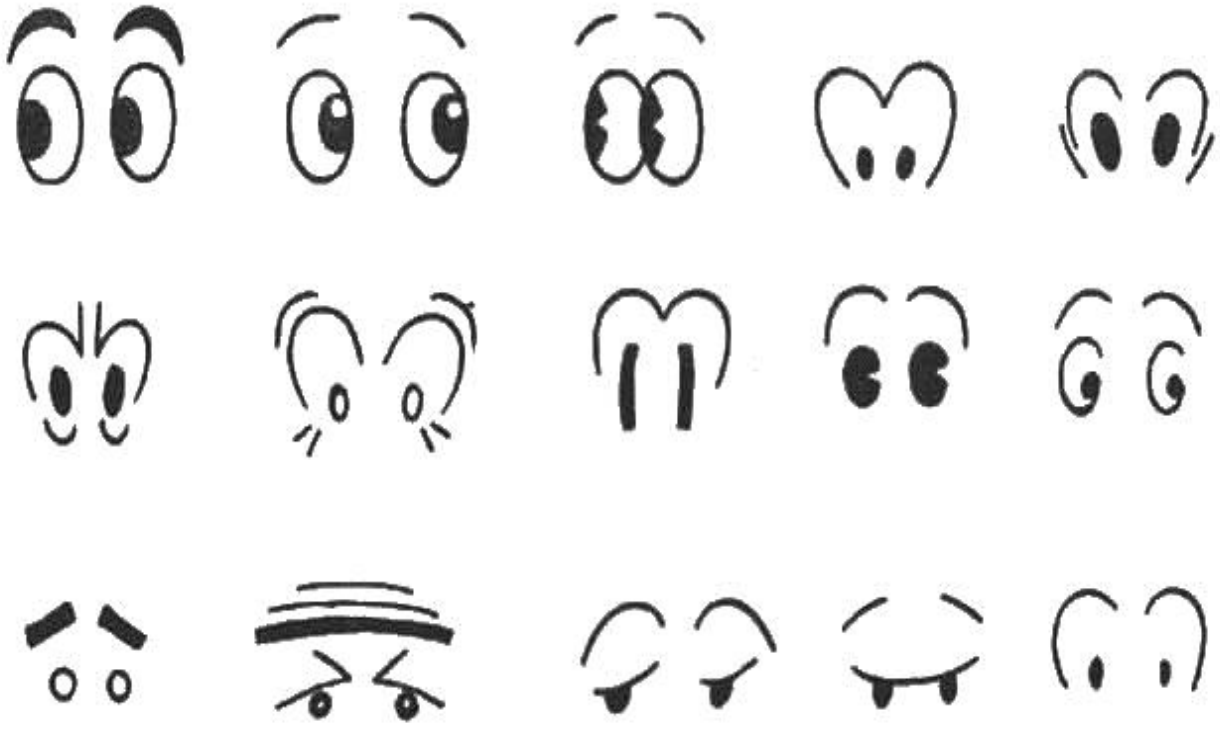
No es extraño que ocurra así, por cuanto muchos de los dibujantes a los que recurre el aprendiz en su afán de saber, no han hecho mayor práctica profesional que la que acabamos de citar, y a pesar de su situación aparentemente envidiable, no son otra cosa que simples calquistas.

Nunca nos cansaremos de decir que el mayor valor expresivo se encuentra en la espontánea frescura de la naturalidad y que un dibujo calcado, por mucho que sea el dominio de la pluma o del pincel que demuestre poseer su autor, tendrá siempre un mérito muy relativo.

Naturalmente que el calco reiterado significa siempre una práctica profesional, y que a fuerza de copiar una y mil veces llegará el momento en que se haya adquirido suficiente soltura para prescindir del modelo y hallarse en condiciones de lanzarse a producir por cuenta propia. Pero lo que jamás podrá evitarse es que el dibujante o los dibujantes que sirvieron de pauta, influyan de una manera casi total en el estilo adoptado. En realidad, mejor fuera decir que, los dibujos creados bajo una base de tal tipo, se hallan faltos de un verdadero estilo, es decir, de aquellos rasgos determinantes que aparecen de modo ostensible y que sirven para reconocer a su autor sin necesidad de obligar a buscar la firma.

Hay que desengañar a los que, por un mal concepto de la facilidad o por deficiente orientación en sus comienzos, se obstinan en suponer que su aprendizaje puede basarse en la copia de otros dibujos, por buenos que sean los modelos escogidos. A estas alturas —hemos sobrepasado la mitad del Curso— no puede aceptarse, ni siquiera por la natural benevolencia hacia quienes, por espacio de estos meses transcurridos, han seguido paso a paso nuestras lecciones, que el alumno copie un solo dibujo más de nadie. Ni siquiera de los ejemplos que para él hemos seleccionado y que presentamos a manera de ilustración en estas páginas.

La única manera que existe de educar y formar un estilo pro-



Figuras 2.307 a 2.321. — Ojos masculinos

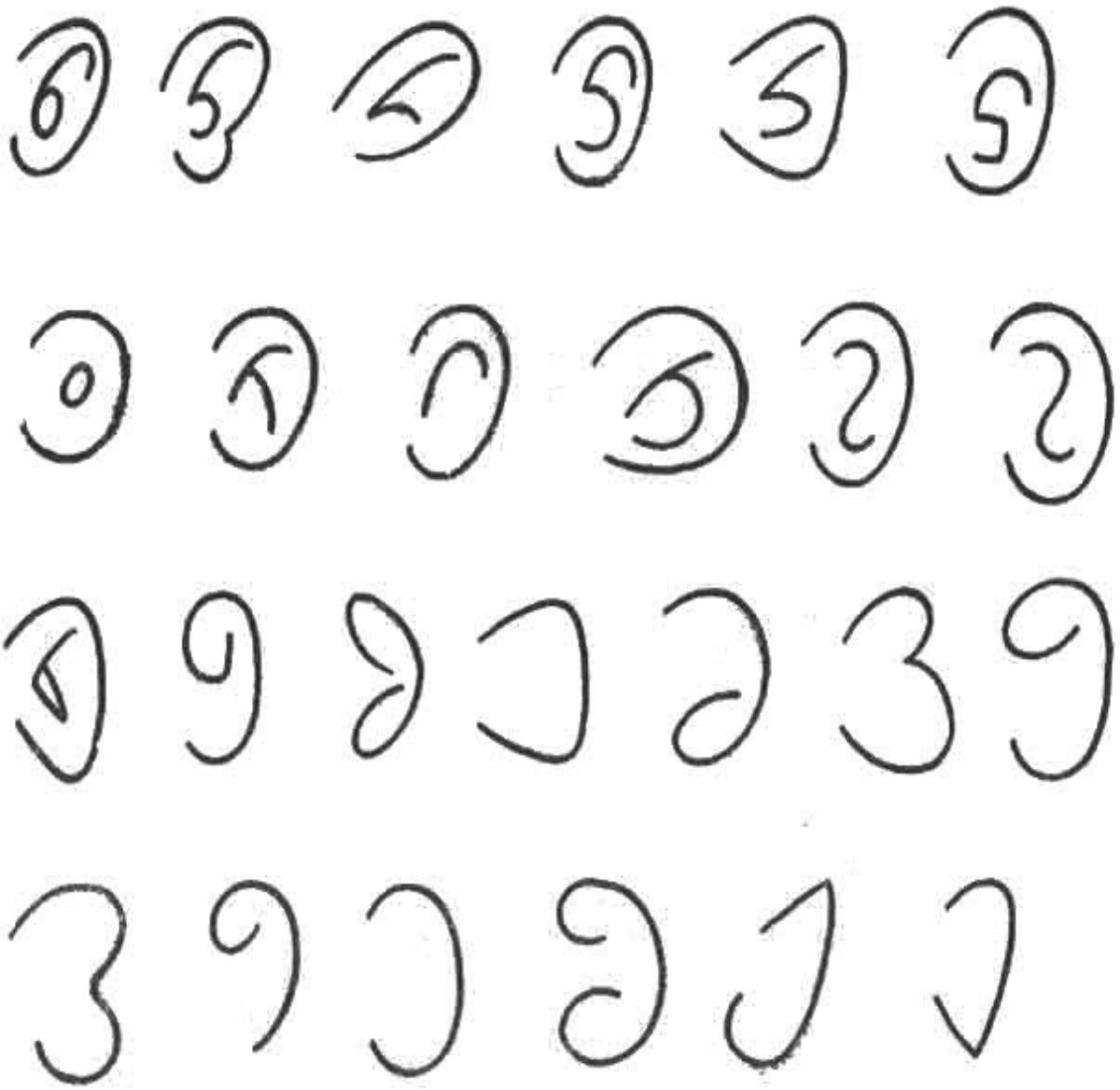
Figuras 2.322 a 2.333. — Ojos femeninos.

pio es dedicándose a interpretar nuestros deseos por medio de nuestros únicos medios. «Yo veo esto así», deberá ser el lema adoptado por el naciente dibujante. Su punto de vista puede ser bueno o malo, esto es, cierto o equivocado, pero será espontáneo. Y la espontaneidad tendrá que ser el arma esgrimida en cualquier caso.

EL SELLO CARACTERISTICO DEL AUTOR

El sello característico del autor constituye, pues, la manera de ver las cosas que tiene un determinado dibujante y la forma de expresarlas gráficamente, de modo personal y objetivo.

Estas cualidades deberán seguir una constante que podríamos calificar de «temperamental», siguiendo una línea expresiva que descubra, por sí sola, a su autor. Por ejemplo, no cabe la menor duda que entre el Tono de la revista «Gutiérrez», durante los últimos años veintes, y el del semanario «Don José», en las postrimerías de los cincuentas, pasando por «La Codorniz» y «La Ametralladora», a pesar de los cambios de orientación que hayan experimentado los dibujos de este popular humorista a través de estos treinta años transcurridos, existe una línea expresiva bien definida, de la misma manera que, por mucho que haya variado, continúa siendo el mismo rasgo el que empleaba Gila o Mingote en sus comienzos que en el apogeo de su popularidad.



Figuras 2.334 a 2.358. — Representación esquemática de orejas.

Ningún lector acostumbrado a hojear revistas sería capaz de confundir el dibujo de un maestro del lápiz con el de otro compañero de la misma profesión. Existe una manera de decir las mismas cosas que es privativa de cada cual, y que diferencia, precisamente, un rasgo expresivo de otro, haciéndolos fácilmente reconocidos entre sí. Solamente, cuando falla esta personalidad es cuando surge la duda. Mal asunto, desde el punto de vista del prestigio artístico, cuando un dibujante no es capaz de presentarse con el carnet de identidad que suponen sus ilustraciones, y el lector tiene que recurrir a leer la firma si quiere conocer el nombre de quien ha captado su atención durante unos segundos.

Y adviértase como en este comentario no se prejuzga para nada la labor del dibujante, ya que el sello característico de un autor es

independiente de que su trabajo sea bueno o malo. En este caso, la importancia estriba en el hecho de que sea reconocible o no, de buenas a primeras.

Ya hemos dicho con anterioridad que los que viven en contacto más o menos periódico con publicaciones en las que aparezcan dibujos humorísticos, saben muy bien distinguir a unos ilustradores de otros y reconocer la paternidad de un dibujo sin necesidad de buscarle la firma en un ángulo. Que esta popularidad sea puramente local, regional o que alcance todos los puntos cardinales de la nación, es cosa que depende, la inmensa mayoría de las veces, de la difusión que tenga en el país, el órgano encargado de publicar tales dibujos. De la misma manera que, el grupo o estamento social que normalmente constituya el público lector de tales revistas, como es lógico, será el que se halle en condiciones de conocer a sus dibujantes.

Así, es presumible que en Oviedo sea tan desconocido Castanys, como lo será Martínez de León en Tarragona. De la misma forma que los lectores de las publicaciones de tipo juvenil, tal como DDT, Tío Vivo, etc., se hallarán más facultados para reconocer el estilo de Peñarroya, Conti, Cifré, Escobar o Vázquez, que para establecer diferencias dentro del grupo de «La Codorniz», y por el contrario, los seguidores del mismo estarán en mejores condiciones para descubrir detrás de cada ilustración la paternidad de Herreros, Mena, Chumy, Serafín o Munoa, que cualquier otro de los dibujantes citados.

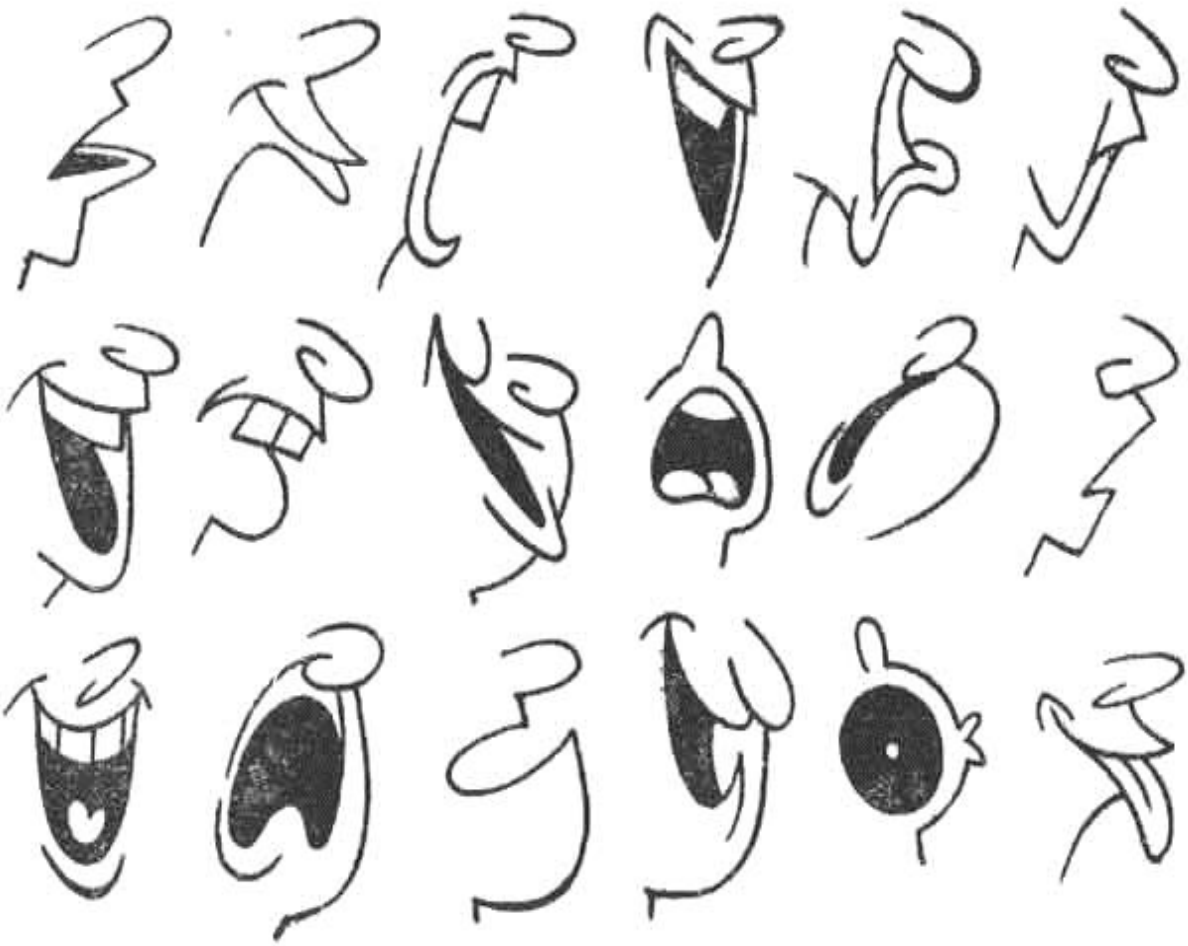
Todos ellos, sin embargo, poseen suficiente personalidad para destacar sobre el nivel general, y para que sus obras se presenten impregnadas de su peculiar estilo, lo que hemos dado en llamar «el sello característico del autor», que como se comprenderá no es exclusivo de los doce nombres que hemos señalado, pues dentro de los ejemplos que anotamos pueden incluirse multitud de figuras que brillan con luz propia en el momento presente, algunas de ellas

Figuras 2.359 a 2.372. — Labios de bocas femeninas.

Figuras 2.373 a 2.408. — Estudios de composición del tercio inferior de la cabeza.

Figuras 2400 a 2444. — Narices, bocas y barbillas.

Figuras 2.445 a 2.474. — Expresiones obtenidas utilizando distintos rasgos interpretativos.



Figuras 2.481 a 2.498. — La distorsión de la línea permite toda suerte de fantasías en la realización del gesto deseado.

con fuerza suficiente para escalar los primeros lugares. El motivo de haber seleccionado las anteriores firmas, no es otro que el de facilitar la comprensión del tema recurriendo a dos grupos bien definidos.

DE APRENDIZ A MAESTRO DEL LAPIZ

La formación de un estilo personal es cosa que se logra, de acuerdo con lo que acabamos de decir, ateniéndose a las siguientes normas:

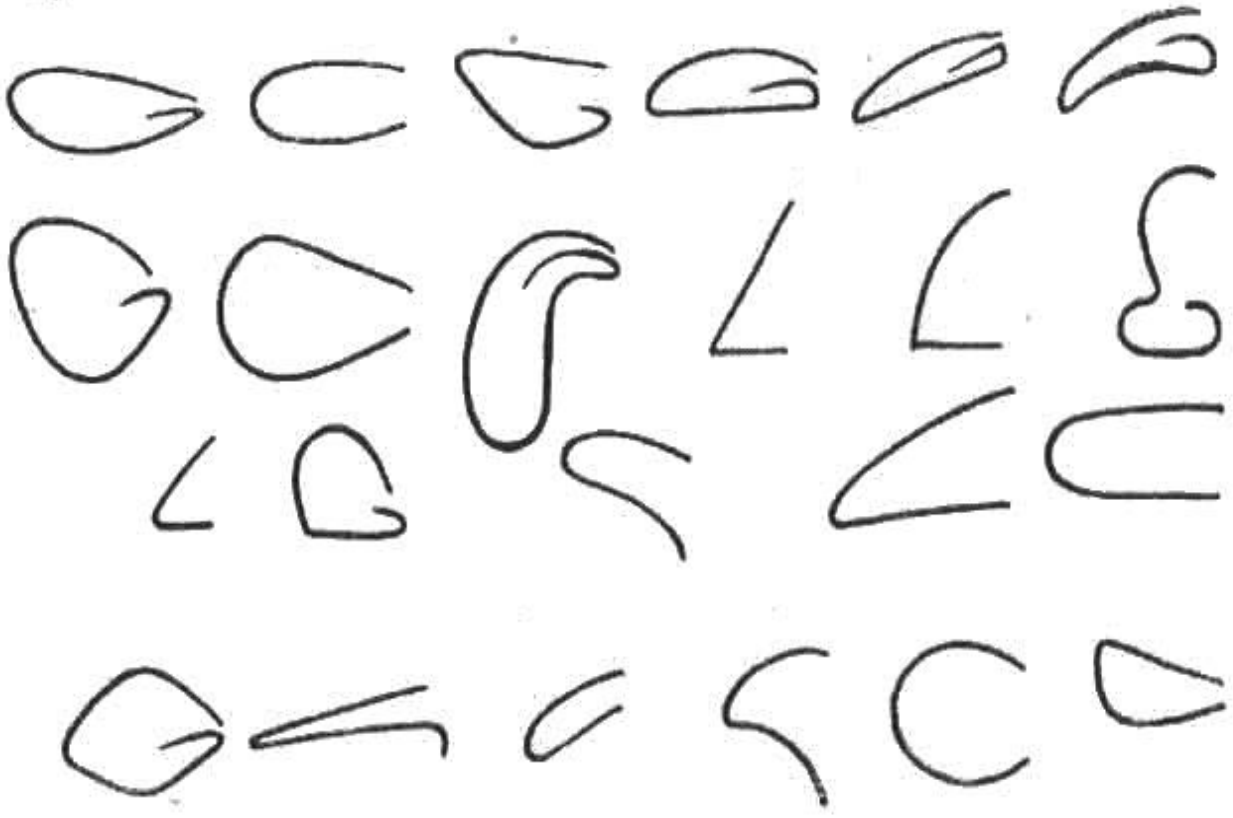
- No copiar nunca de otros dibujos. Imaginar siempre los personajes y las situaciones y expresar la idea concebida en el papel, de acuerdo con nuestras propias posibilidades.
- Practicar mucho, dibujar mucho, no cansarse nunca, no desmayar. Es muy difícil llegar a dominar ningún estilo de buenas a primeras. Lo más probable es que, antes de encontrar nuestro verdadero camino, gastemos muchos centenares de cuartillas.

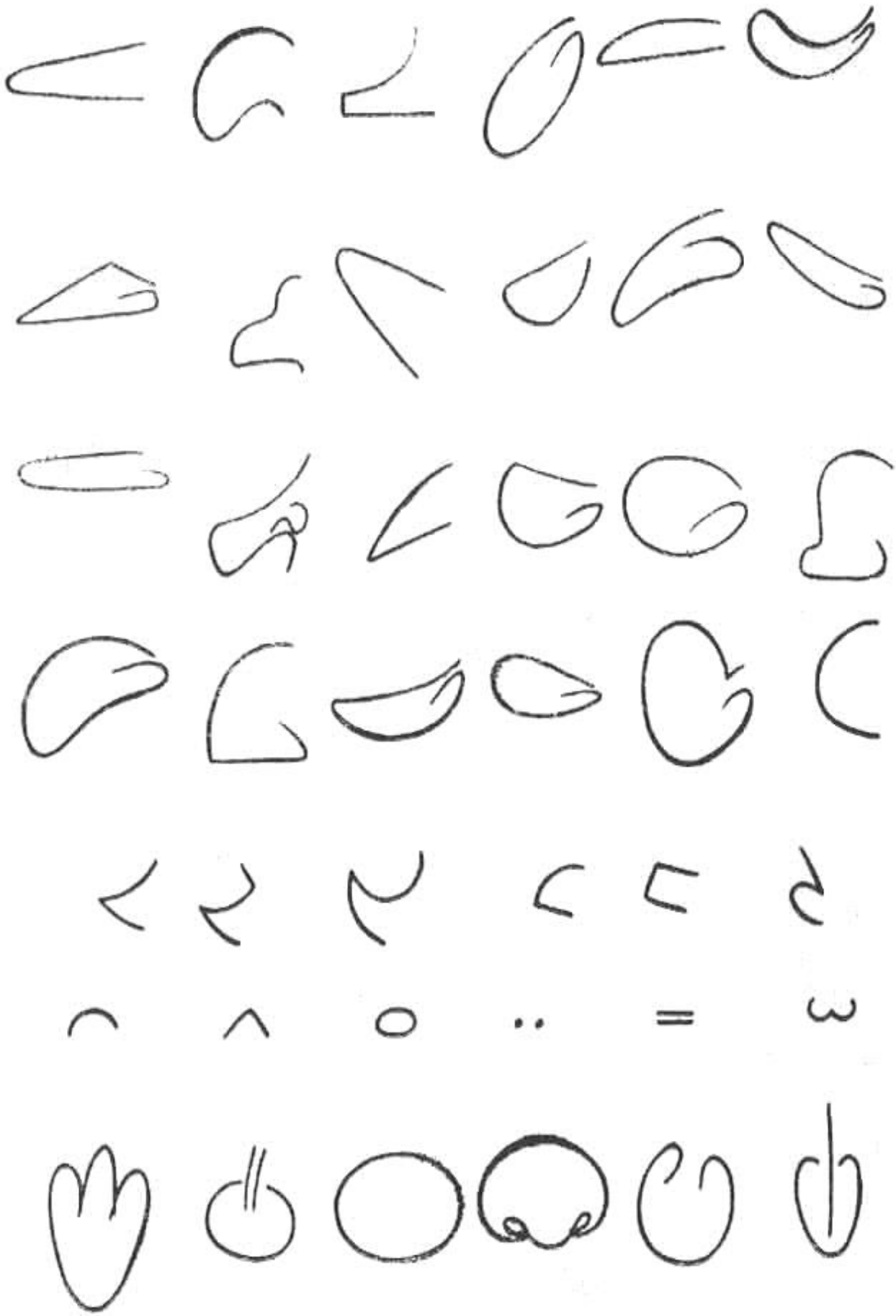
Uno de los peligros más grandes que se cierne sobre todo aquel que, a causa de su vocación o sintiéndose algo más que un aficionado del lápiz, intenta, sino vivir a costa del mismo, por lo menos darse a conocer, ver publicados sus trabajos, y cobrar algunas pesetas por los mismos, es que a la hora de disponerse a disciplinar sus conocimientos, descubre que sabe mucho menos de lo que pensaba en un principio, o que no avanza en su aprendizaje todo lo aprisa que quisiera, y se abandone a sí mismo, dejándose llevar por algo que se parece bastante a un estado de supina desmoralización.

Los que así piensan y obran, que por desgracia constituyen legión, parten de un principio equivocado, cual es el de suponer que aprender dibujo es muy fácil y no requiere mayor esfuerzo que el que tendría que realizarse para leer una novela. Es posible que existan casos en que, debido a una especial disposición, la aptitud puede considerarse como innata, y, por lo tanto, el aprendizaje resulte muy sencillo. Lo normal, sin embargo, es que haya que trabajar de firme, y que conseguir los objetivos deseados nos cueste, como mínimo, dedicar un par de horas diarias a garrapatear monigotes sobre un block de apuntes.

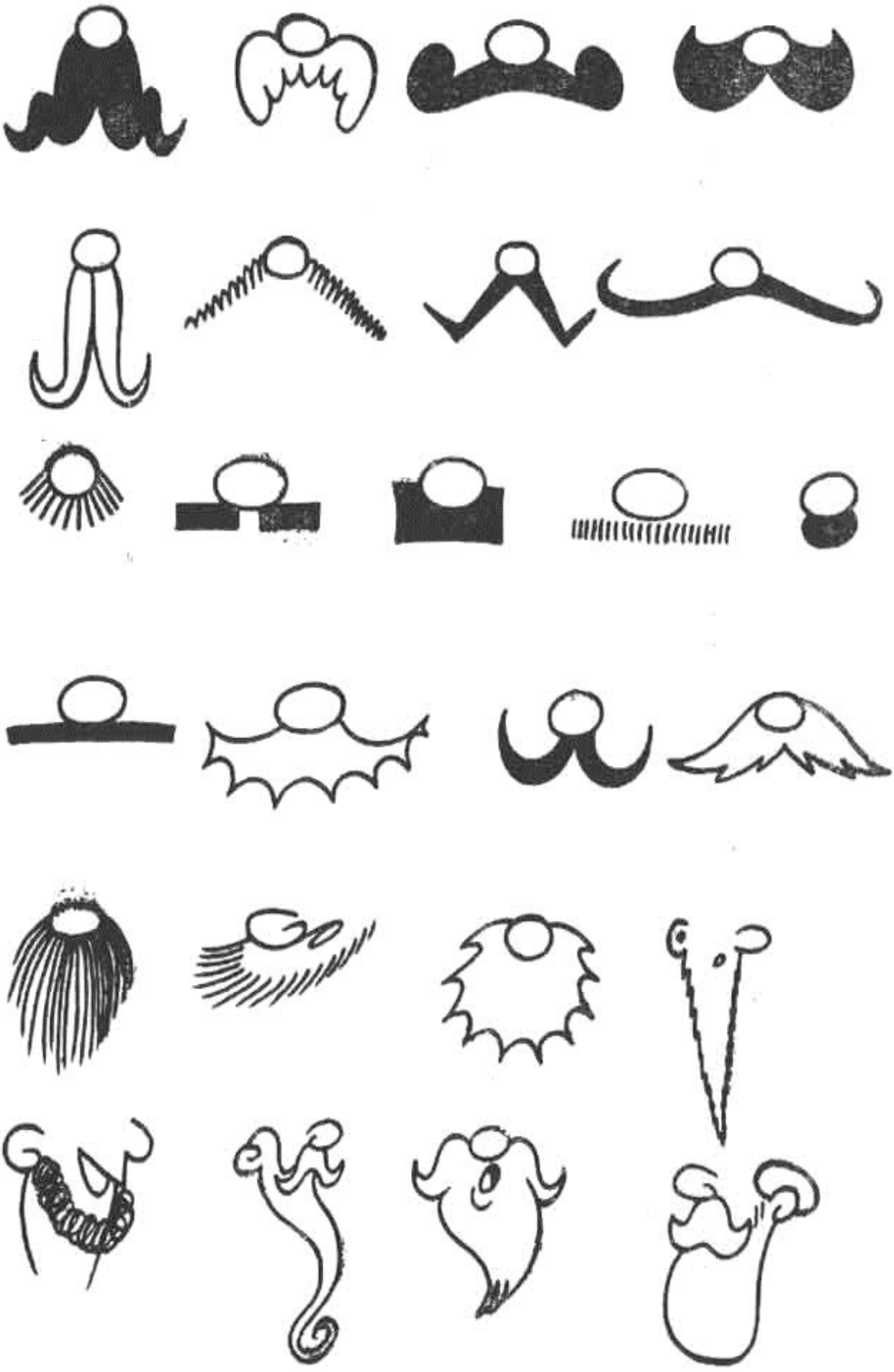
De aprendiz a maestro del lápiz no existe otro camino, el mismo que han seguido todos los que en uno u otro aspecto han hecho un arte de esta profesión.

Figuras 2.499 a 2.521. — Estilización humorística de narices.





Figuras 2.522 a 2.563
Como puede juzgar el alumno el tema semeja inagotable.



Figuras 2.564 a 2.568.— Bigotes y barbas.

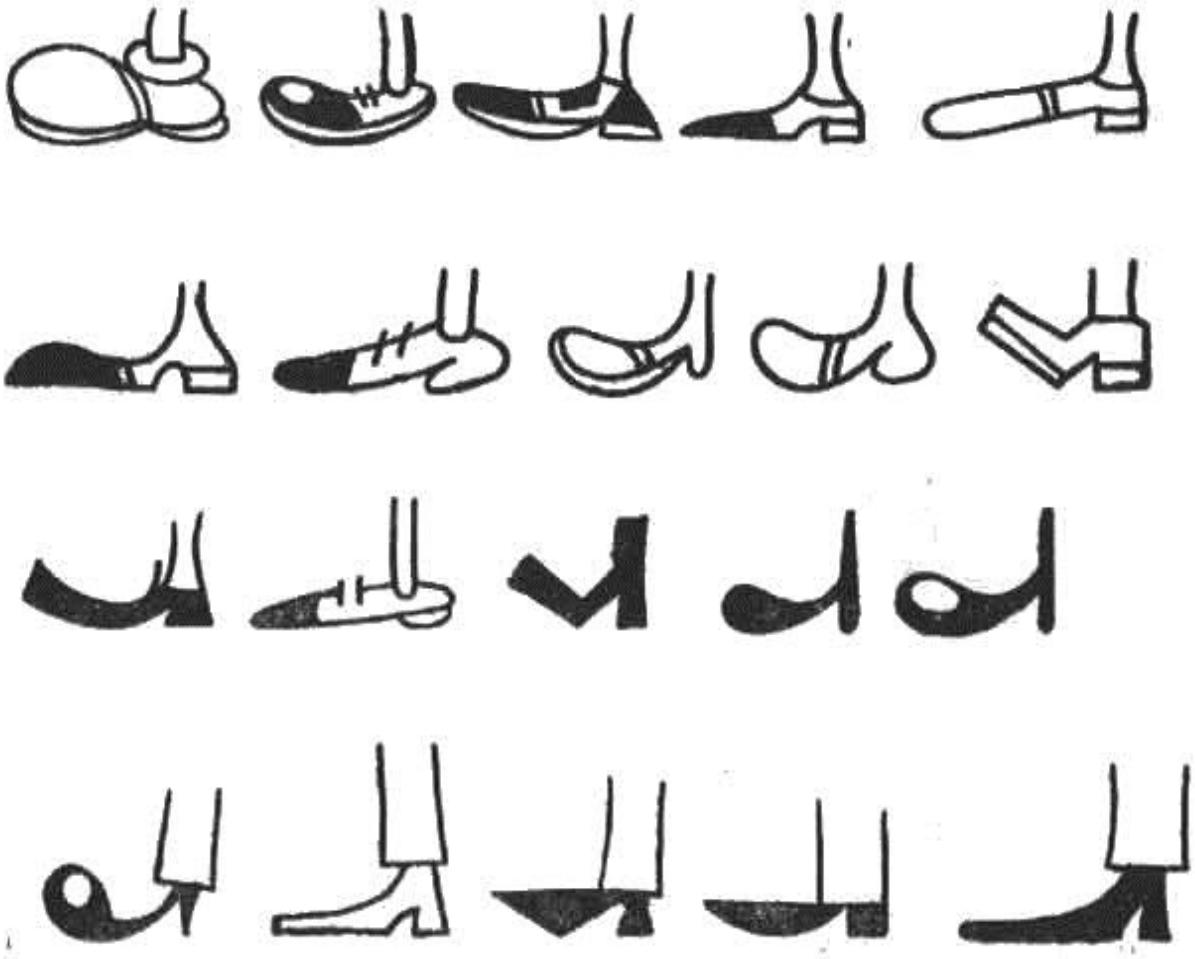
Figuras 2.589 a 2.622. — Barbas, bigotes y resolución de cabelleras masculinas.

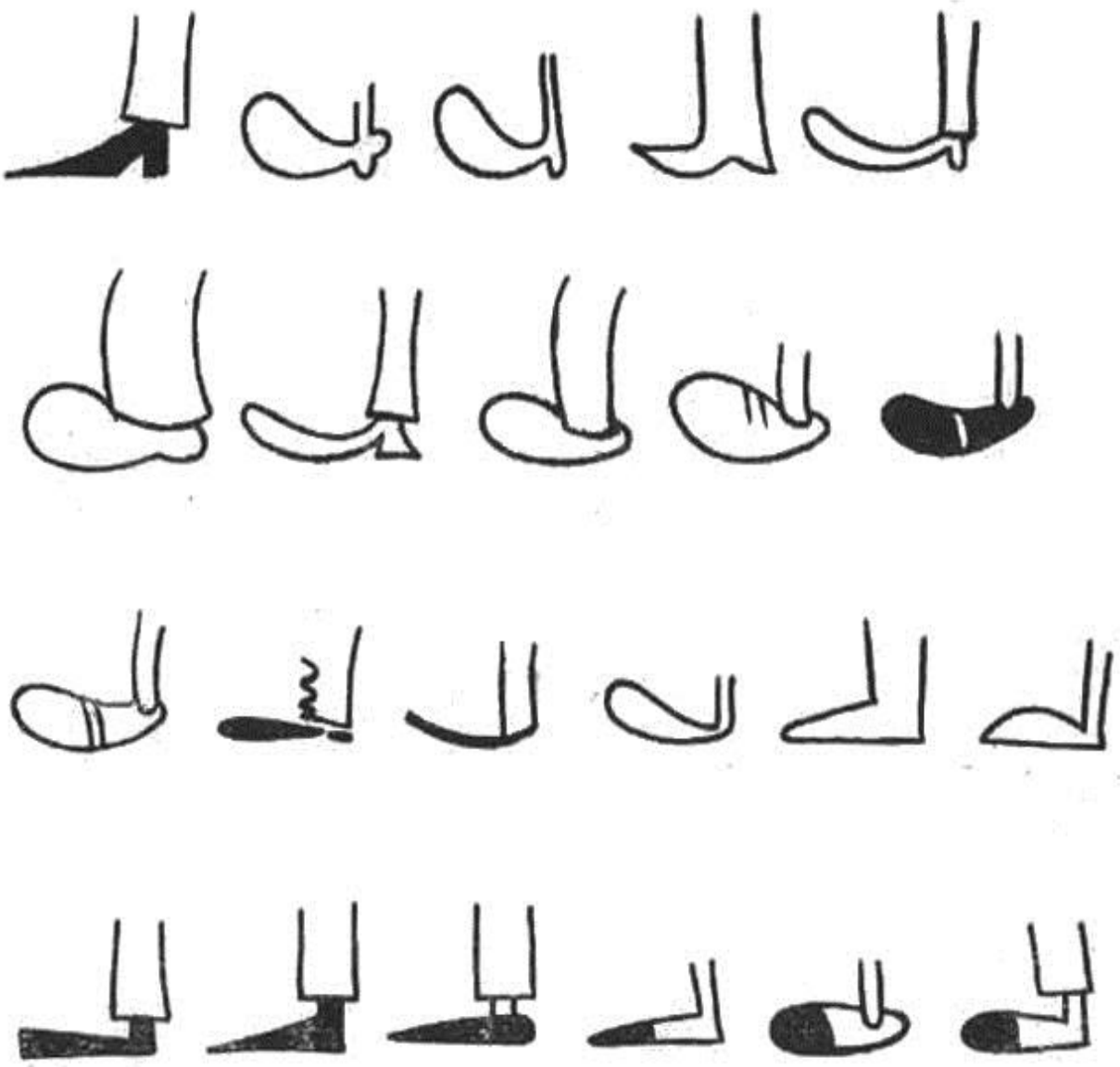
COMO DEBE ENCAUZARSE DEBIDAMENTE ESTE APRENDIZAJE

Una medida que debiera adoptarse antes que ninguna otra, es la de procurar hallar una línea expresiva bien concreta, para lo cual nada mejor que dejar que la mano actúe con la mayor espontaneidad posible. En definitiva, la manera de ver —y, por lo tanto, interpretar— las cosas, marcará instintivamente una resolución de rasgos de acuerdo con el temperamento de cada dibujante, incluso durante su aprendizaje. Puede observarse esta tendencia en el desarrollo de una figura sencilla, que nos mostrará, cuando se ejecute de manera maquinal —y, por lo tanto impensada, fresca y natural— una cierta inclinación hacia las rectas o las curvas, las complicadas trabazones lineales de un arabesco, o la sobria ejecutoria de una combinación geométrica, la abundancia o la pobreza expresiva, la realidad, el simbolismo o la emancipación de lo abstracto.

Lo cual equivale a decir que lo que diferencia un dibujo de otro es tanto la manera de representar la escena como el modo en que se integran los componentes de la misma. Un mismo personaje cam-

Figuras 2.623 a 2.642. — Zapatos masculinos.

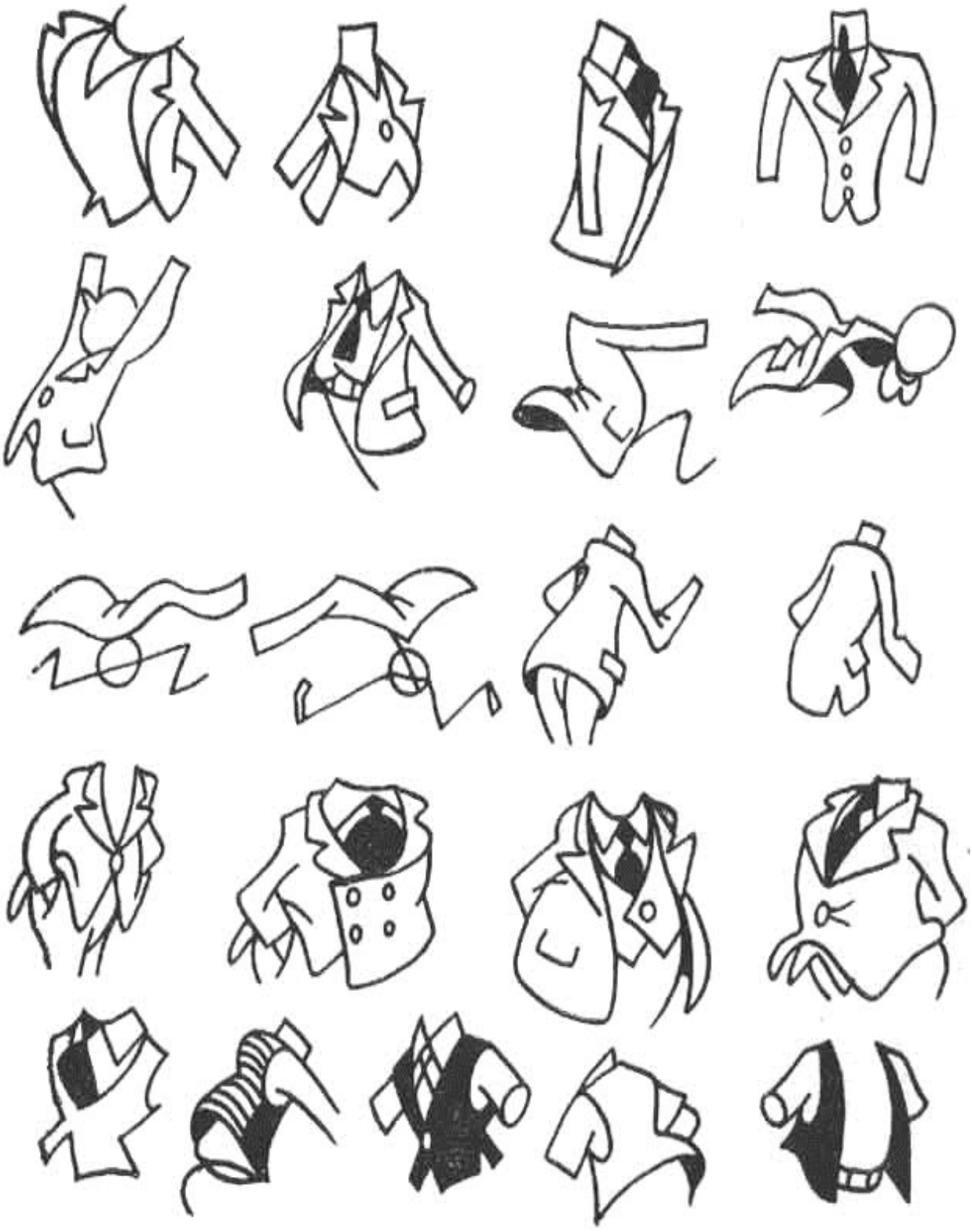




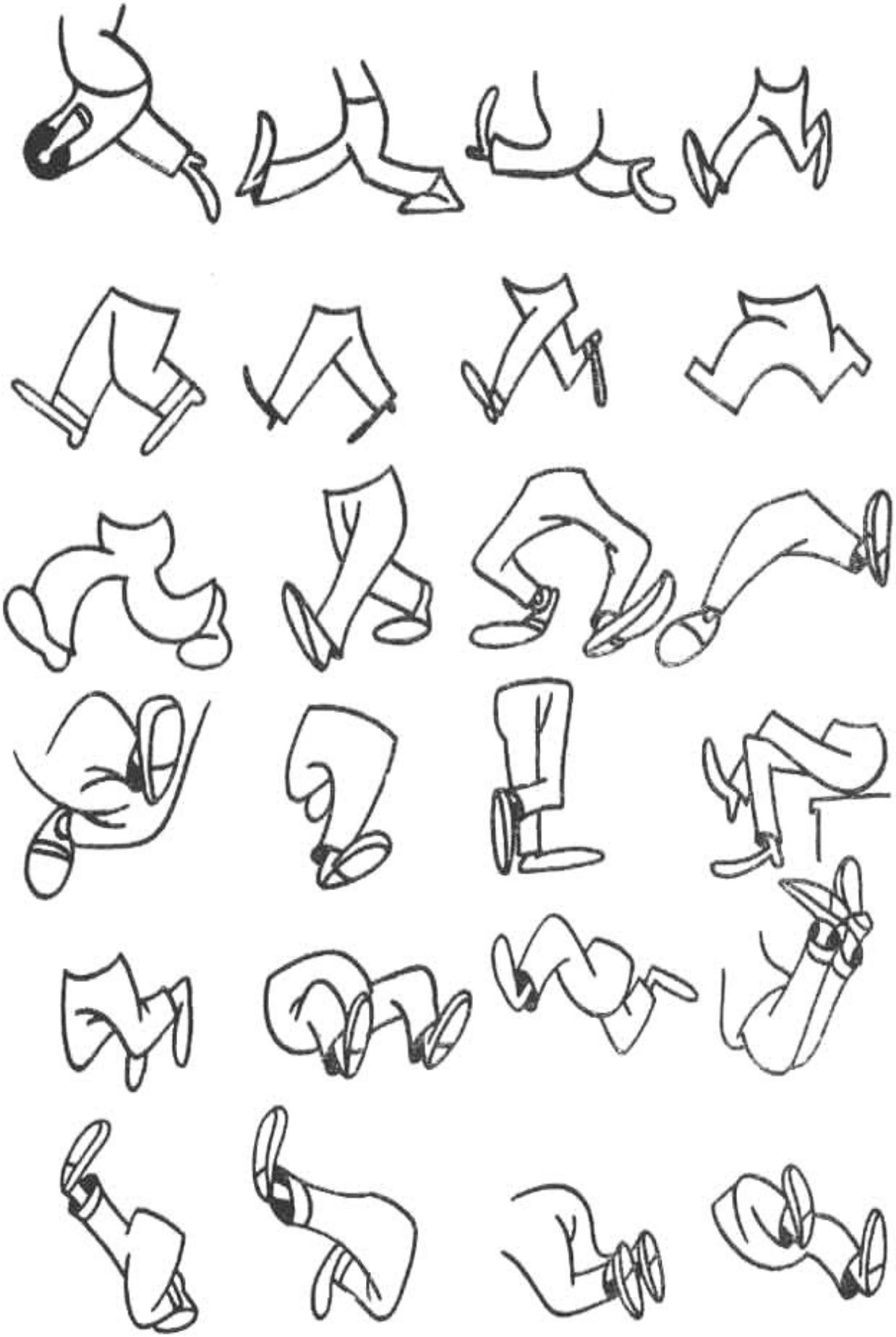
Figuras 2.643 a 2.664. — Uno de los terminales que suelen diferenciar bastante los dibujantes, imprimiéndole aun inconscientemente el sello característico de su personalidad, se halla constituido por los zapatos.

biará por el hecho de que aparezca vestido de capitán de cosacos o de bailarín de ballet gitano, de la misma forma que adoptará distinta presencia si queremos representarlo riendo a mandíbula batiente que si lo mostramos sumido en hondas preocupaciones. Pero existe un tercer factor de capitalísima importancia que hemos olvidado un poco en el transcurso de estas últimas lecciones, y que es el que determina en mayor proporción que ningún otro, la formación de esta personalidad expresiva que estamos preconizando. Se trata de la concreción gráfica de los rasgos esenciales de la figura humana.

Hemos comenzado hablando de cabezas. Cabezas que se hallan compuestas de ojos, nariz, boca, orejas y pelo. He aquí una lista de elementos que constituyen el origen de un extenso y variado catá-



Figuras 2.665 a 2.685. — Chaquetas y chalecos.



Figuras 2.686 a 2.709. — Resolución de extremidades inferiores de personajes que saben llevar los pantalones.

logo expresivo. En la forma de dibujar cada uno de los componentes que acabamos de citar, y en la manera de combinarlos entre si para lograr la representación de una cabeza, se comienza a señalarse uno mismo su camino.

Aunque parezca mentira, a pesar de que existen mil modos diversos de interpretar una nariz, sin ir más lejos buscando el ejemplo, lo cierto es que cada dibujante —muchas veces sin darse cuenta él mismo de su rara insistencia— suele cobrarle cariño a un determinado tipo resolutivo, que acaba colocando a todos sus personajes, sin distinción de sexos ni edades.

El tamaño, la inclinación, su proporcionalidad respecto al óvalo de la cara, la preponderancia de líneas rectas o curvas, determinan en este órgano una cédula de identidad que comienza siendo suficiente para denunciar a su autor. Difícil será que nadie pueda confundir el apéndice nasal que ofrecen entre sí, a guisa de ejemplo, los monigotes de Herreros, de Tono, de Gila o de Ballesta.

Otro tanto puede decirse que ocurre en la interpretación de cualquier parte de un personaje, brazos, manos, piernas y pies, tronco, o de su indumentaria, americana, pantalones, camisa, zapatos. De un modo instintivo, cada dibujante aplica una solución standardizada a la mayoría de sus problemas, dando lugar a que el estilo propio se cree en él con cierta rapidez, superando en esta materia a las pasadas generaciones, las cuales debían conseguir su estilo a fuerza de paciencia y de insistir una y otra vez presentando sus personajes humorísticos.

Para encontrar nuestro propio camino, el procedimiento más recomendable será aquél que consiste en mantener frecuente y amplio contacto con la realidad contemporánea, por medio de semanarios y revistas que nos ofrezcan la posibilidad de conocer y estudiar a las firmas consagradas, a las que, en cierto modo, deberíamos considerar como maestros.

Ahora bien. En el momento de empuñar el lápiz y disponernos a dibujar, la mejor postura será encerrar revistas y semanarios en cualquier cajón y olvidarnos de cuanto hayamos visto, para EXPRESAR GRAFICAMENTE NUESTRAS IDEAS DE ACUERDO CON NUESTRA PROPIA VISION PARTICULAR.

El conocimiento de lo que hacen los otros debe servir no como guía ni como norma, sino para enriquecer nuestro caudal imaginativo. De la misma manera que el mejor ejercicio que el aspirante a escritor puede realizar durante su aprendizaje, consiste en leer todo cuanto caiga en sus manos, sin que ello suponga ni por un momento que deba copiar o dejarse influenciar por un determinado estilo, nunca dejaremos de insistir en la conveniencia de observar el desarrollo de los profesionales consagrados para formarse en la disciplina del humorismo.

El peor enemigo que puede presentarse es el de tomar simpatía por un maestro cuya popularidad nos deslumbre, y formar detrás de su sombra, intentando medrar a su costa. Los grupitos y escuelas, en el dibujo humorístico, llevan en la mayoría de los casos a vegetar dentro de la profesión. Usted, querido alumno, puede admirar a Walt Disney, por ejemplo, y sentirse inclinado a imitarle en sus dibujos. Será muy difícil que le supere ni que le iguale nunca. Y la verdad, para ser un mal discípulo de nadie, es preferible que obre por cuenta propia desde un primer momento.

Hemos advertido este error en muchos jóvenes de la actual generación, enamorados de la manera de dibujar de Fulano, Mengano o Zutano, a quienes siguen de un modo incondicional. Es frecuente ver a muchachos con cierta intuición expresiva y una indudable afición al lápiz, perder lastimosamente sus posibilidades «calcando» o «copiando» una y otra vez personajes del «Pulgarcito» o del «DDT». Muchos se dan cuenta al cabo de cierto tiempo y rectifican, y la experiencia les sirve, al menos, para comprender la necesidad de un aprendizaje bien encauzado que abrevie este incómodo período. Lo malo es cuando, por falta de una visión acertada del problema, se malogran las mejores esperanzas.

DIFERENCIACION DE LINEAS RESOLUTIVAS

No sólo se encuentran diferencias en los puntos que acabamos de citar, sino que en el simple hecho de repasar una misma línea previamente trazada sobre una cartulina surgirá un nuevo motivo de diferenciación, dependiente de la manera de llevar sobre el papel la pluma o el pincel, de como se cargue de tinta los mencionados instrumentos, y, finalmente, de la presión y continuidad que la mano ejerza sobre el trazo.

Figura 2.710. — Línea de redondilla, o caligráfica, denominada así por utilizar los rasgos comunes a este tipo de escritura, es decir, la fluidez y claridad expresiva y la utilización al mismo tiempo de perfiles finos y gruesos, alternativamente dispuestos.

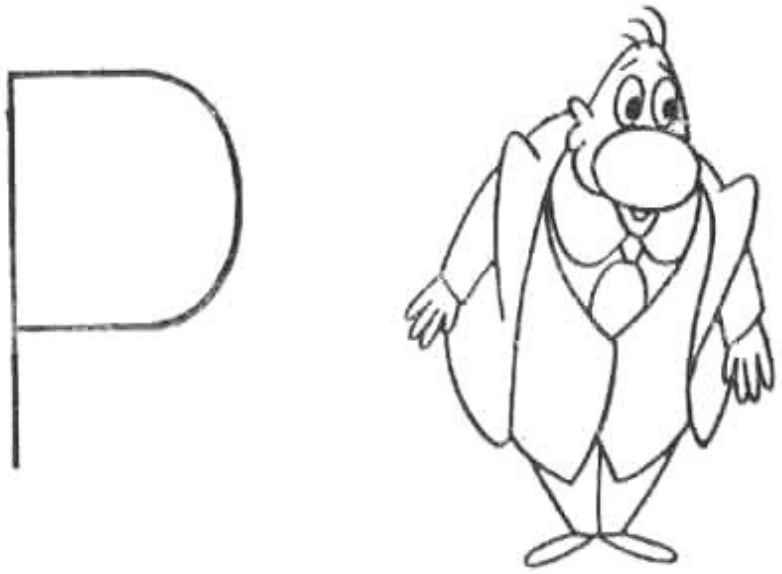


Figura 2.711. — Línea de palo, con solo grueso uniforme en todo su recorrido.

Figura 2.713. — Líneas derivadas, de las que presentamos en primer lugar a la denominada discontinua o rota, tomada de la que en la figura 2.711 hemos llamado de palo. Obsérvense la carencia de puntos de unión.

Figura 2.712.— Línea abocetada, de irregular presencia y terminales por lo general escobillados a pincel seco.

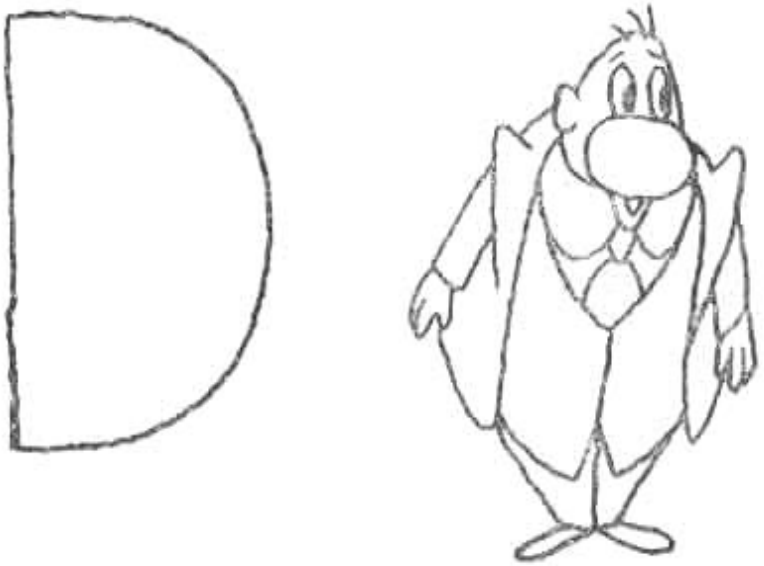


Figura 2.714. — Línea infantil, de trazo tembloroso, inseguro y poco firme, muy empleado en el momento actual.

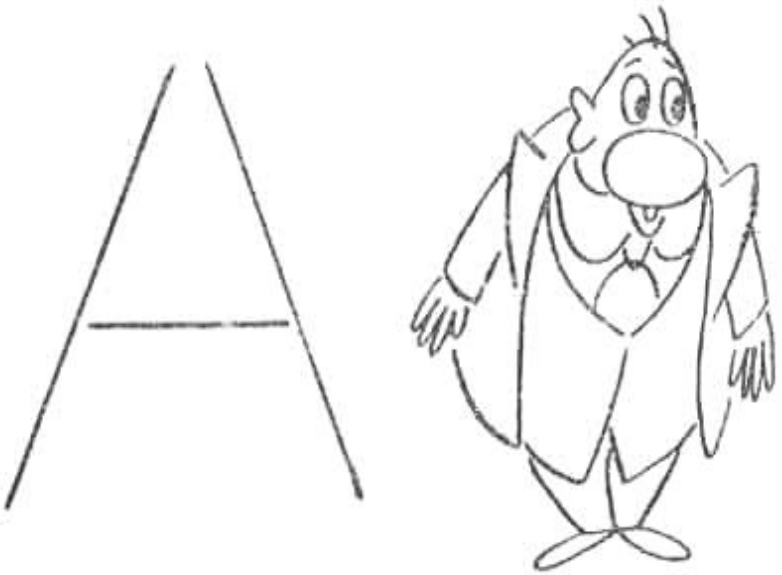


Figura 2.715.— Línea simiosa, que puede suponerse como una variante de la infantil.

Figura 2.716. — Línea gruesa, derivada a su vez de la llamada redondilla, de la que se diferencia principalmente por hallarse realizada a pincel lo que permite engrosar los perfiles generales y dar a todo el trazo una mayor espontaneidad expresiva, en detrimento —claro está— de la perfección de los rasgos.

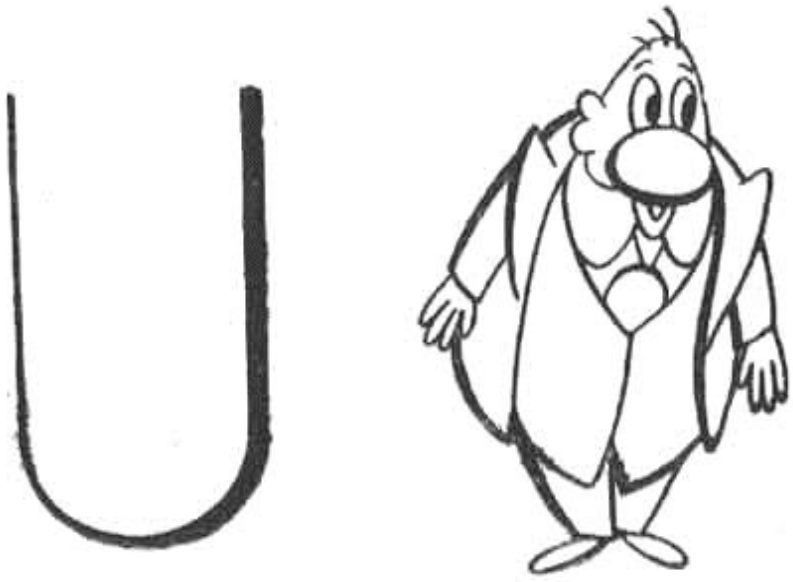


Figura 2.717. — Línea de perfiles encontrados o de rasgos sombreados; conseguida oponiendo líneas gruesas a la dirección en que se supone viene la luz iluminando el modelo.

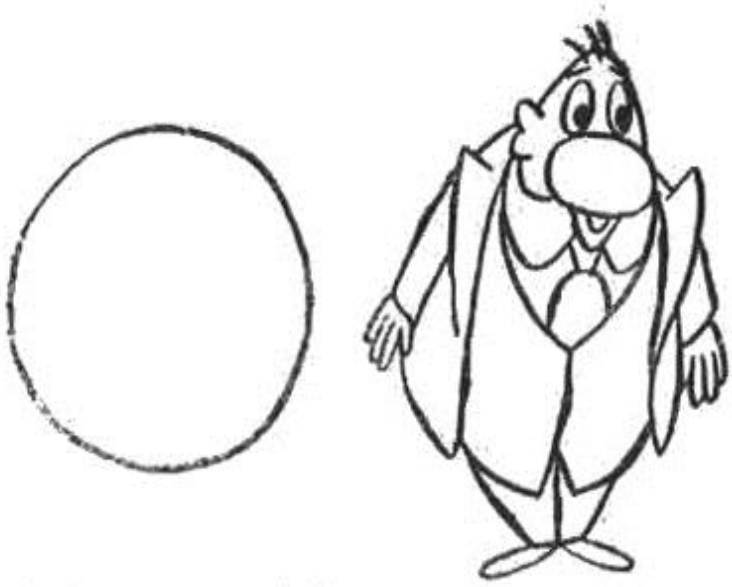


Figura 2.718. — Línea insegura, o de determinado deficiente realizada sobre un boceto de composición clara y bien delimitada, es decir, dando lugar a un dibujo del que no se han sacado todas las posibilidades que permitía.

Para facilitar la comprensión de lo dicho, hemos agrupado varias soluciones realizadas sobre un mismo original, cuya explicación se anota al pie de cada figura (figuras 2.710 a 2.718).

SELECCION DE ESTILO

Cualquiera de las interpretaciones lineales que acabamos de presentar es buena, con tal que responda a la necesidad de quien la utiliza. El emplear varias resoluciones de un modo indistinto, quizás pueda parecer un mérito, pero la verdad se encarga de demostrar que quien no adopta un estilo desde un principio, es raro que acabe teniendo ninguno. Por lo que nos creemos autorizados a insistir una vez más en que, dada la altura del Curso, va siendo hora de que cada alumno comience a pensar en la necesidad de poseer su propio estilo.

Dijimos en las primeras lecciones la diferencia existente entre las tres resoluciones lineales temáticas, según la intervención que en el dibujo tuvieran las rectas, las curvas, o se hallasen ambas tendencias acertadamente equilibradas. Aunque suponemos el concepto suficiente claro, anotamos tres ilustraciones para los grupos citados, que sirvan a manera de repaso (figuras 2.719 a 2.721).

Manejando, por lo tanto, estas tres resoluciones y las nueve que hemos presentado anteriormente, el alumno tiene suficiente margen para escoger aquellas que más se adapten a sus posibilidades, es decir, que se hallen de acuerdo en mayor proporción que ninguna otra, con su manera de expresar lo que ve, con el rasgo empleado para llevar la pluma sobre el papel y, sobre todo, con su temperamento.

No interesa, por lo tanto, forzar ninguna personalidad para obligarla a seguir un camino determinado, lo cual puede suponer una

S

R

V

Figuras 2.719 a 2.721. — Alegorías y representación de los estilos básicos. S, ondulado. R, mixto y V, quebrado.

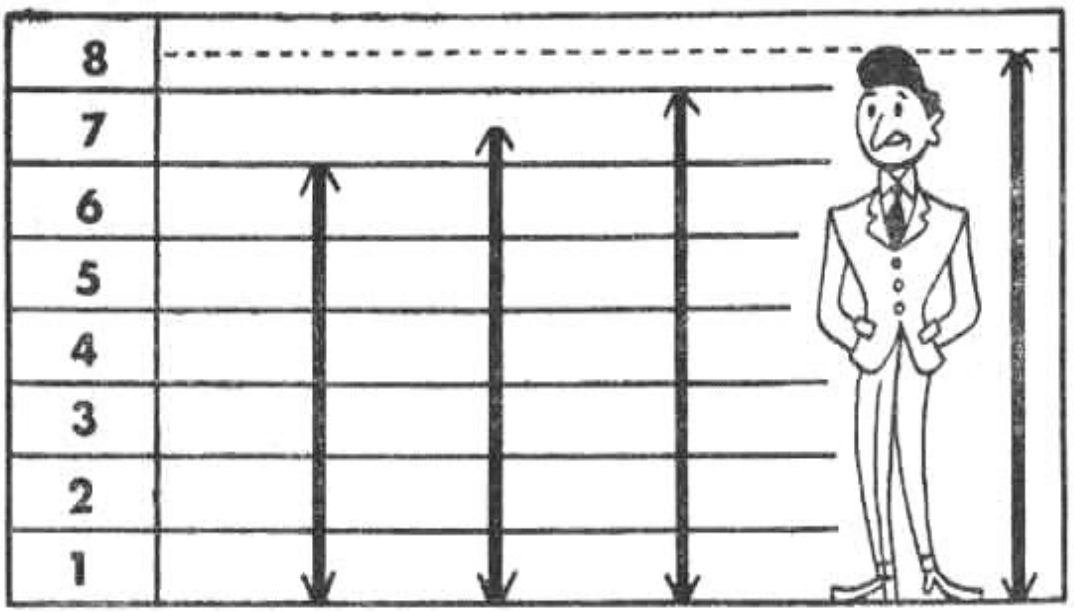
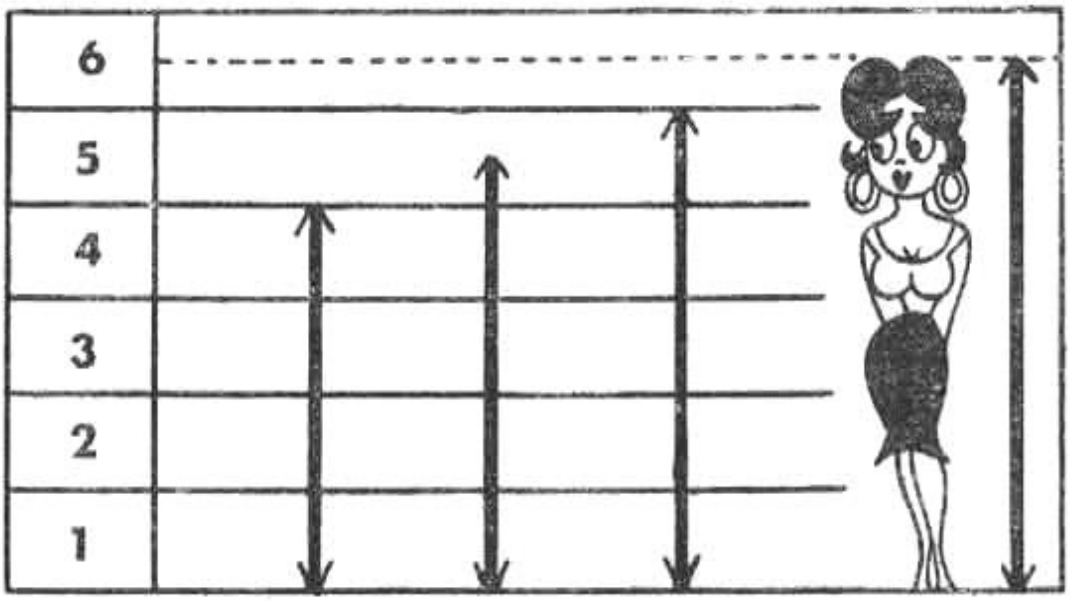


Figura 2.722. — Estilo LARGO, realizado a base de personajes que alcanzan una altura de seis a siete y media cabezas. Poco utilizado.

Figura 2.723. — El estilo SEMILARGO, el más conocido y empleado, sobre todo por dibujantes de historietas infantiles, es aquel que sitúa la estatura corriente entre cuatro y cinco y media cabezas.



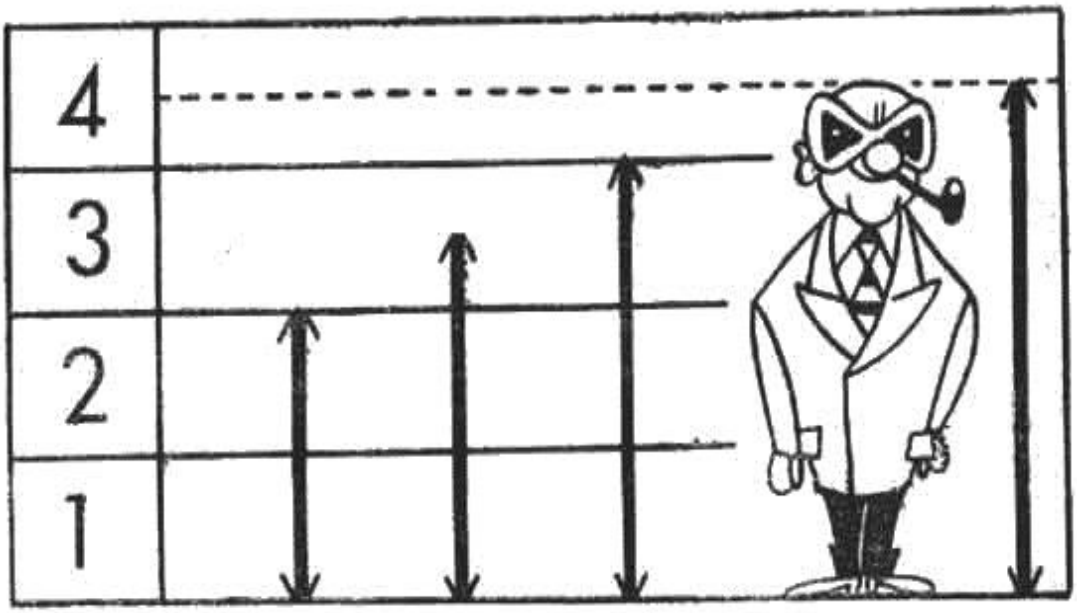


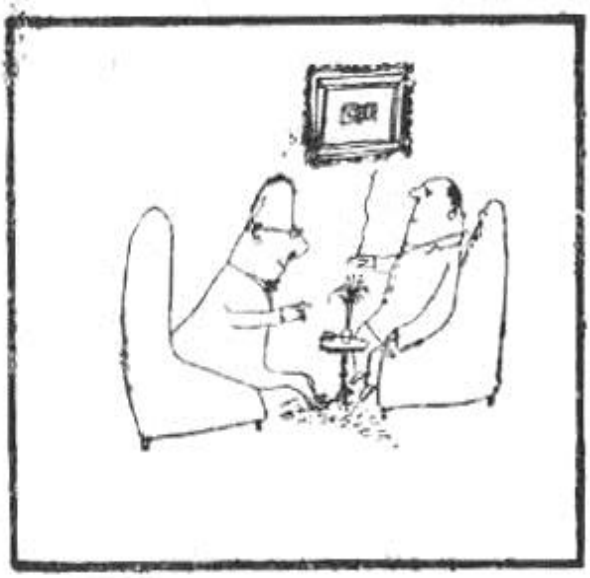
Figura 2.724. — Estilo CORTO o achatado es aquel que da a sus personajes una altura máxima de tres cabezas y media.

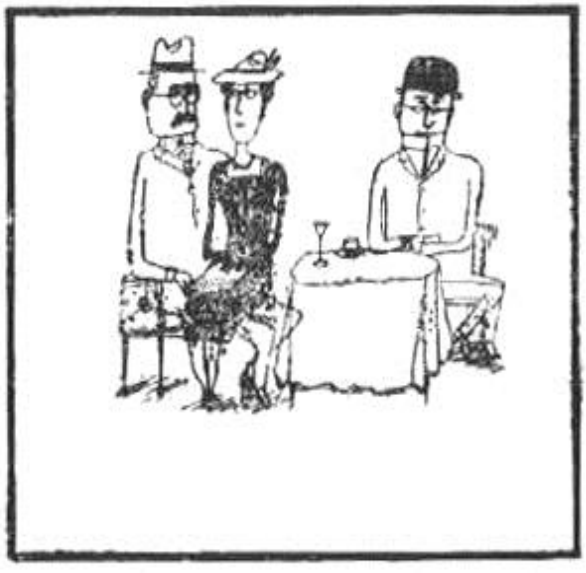
funesta equivocación cuando no una estúpida inconsciencia, sino de encajarla dentro del grupo más afín, para ayudarla a encontrarse a sí misma y marchar sobre ruedas a partir de entonces.

EN QUE CONSISTE LA CONTINUIDAD DE ESTILO

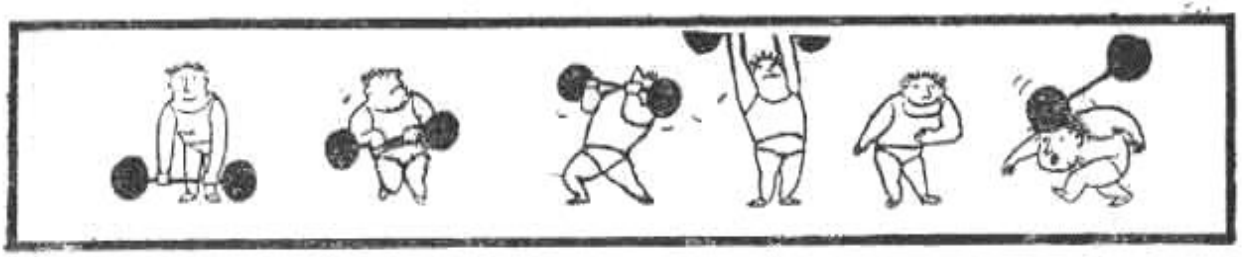
Una vez adoptados aquellos recursos temáticos que sitúen el estilo de un dibujante dentro de una línea bien definida, la continuidad de estilo no consistirá en otra cosa que en mantenerse dentro de los límites que nosotros mismos nos hayamos impuesto. Ninguna ordenanza existe que prohiba de un modo taxativo tales supuestas trasgresiones, por lo que en ningún momento existirá la probabilidad de que surja detrás de una esquina el agente encargado de velar por la ley, dispuesto a castigar la falta como se merece.

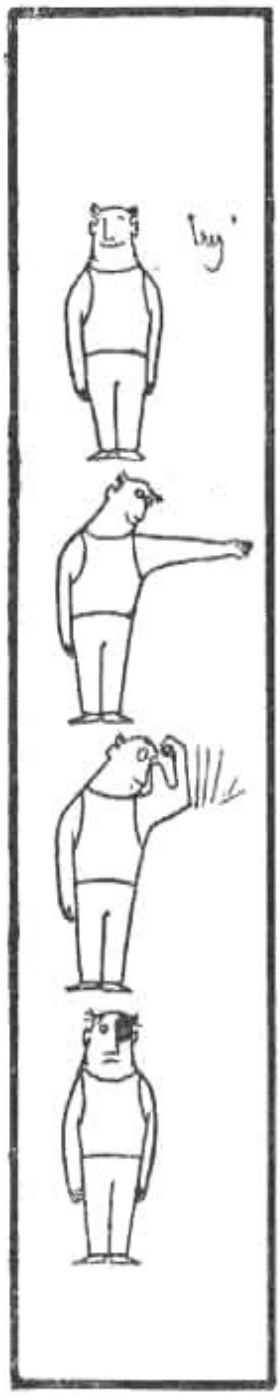
Pero una anarquía expositiva, aunque no sea considerada como un irreparable delito, no es cosa que beneficie a nadie, y menos todavía a su autor. Dentro de una misma ilustración, un dibujante puede resolver tres personajes distintos utilizando los tres estilos que acabamos de mencionar. Puede dar a cada uno de los mismos diferente proporcionalidad de altura en lo que respecta a sus cabezas. Y, por último, puede recurrir a terminarles caprichosamente distribuidos a lo ancho de su dibujo. Y realizar un monigote a palo, otro en redondilla y el tercero abocetado a pincel seco. Y, satisfecho de su obra, firmar a continuación el trabajo.

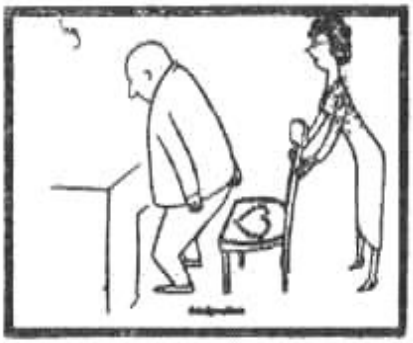


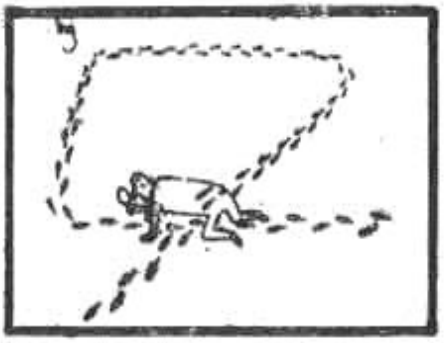


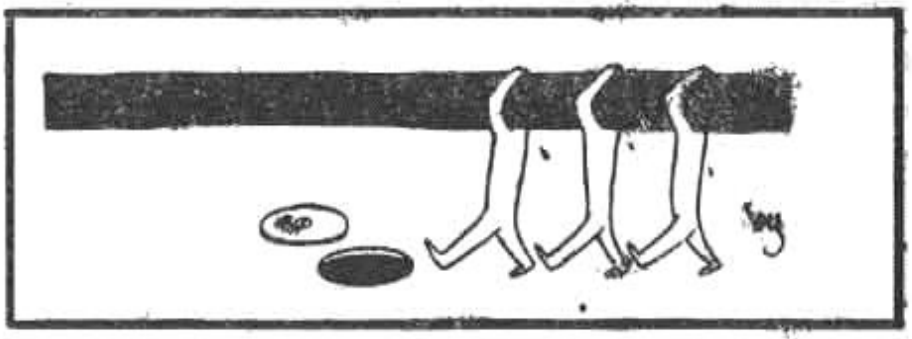
Figuras 2.725 a 2.730. — Humor italiano Manzi.

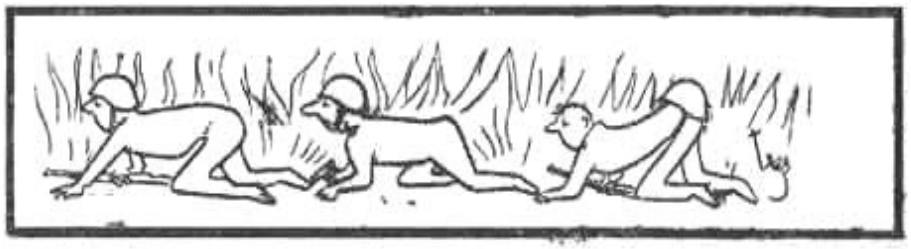


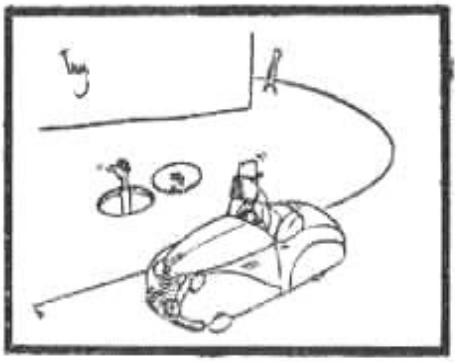


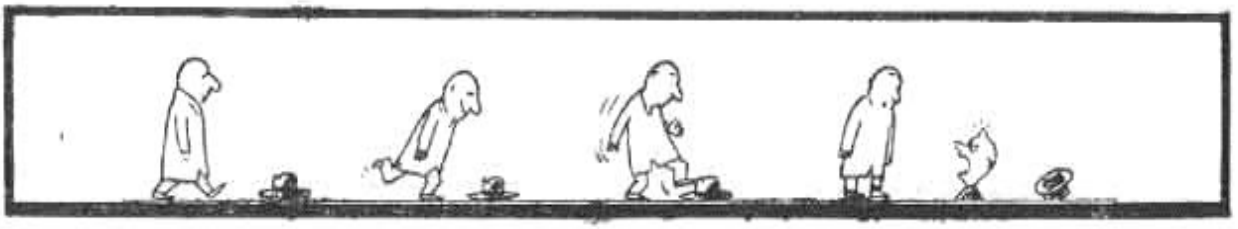




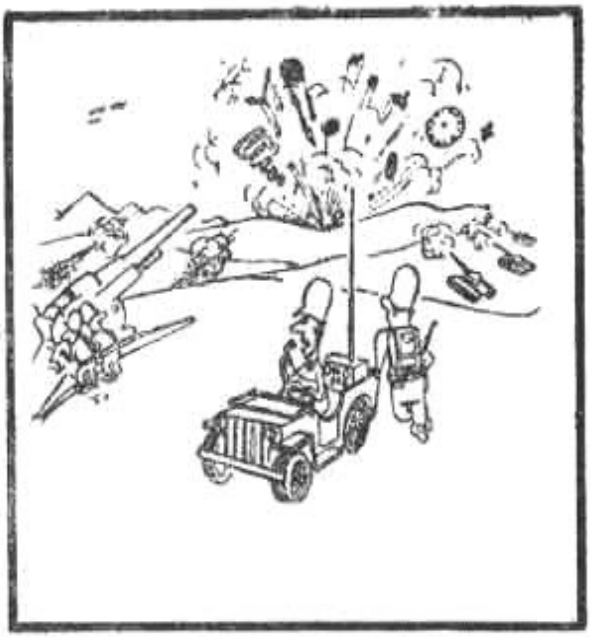


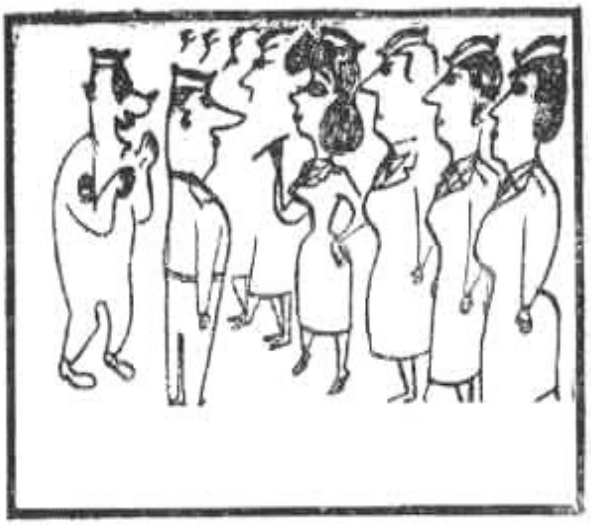


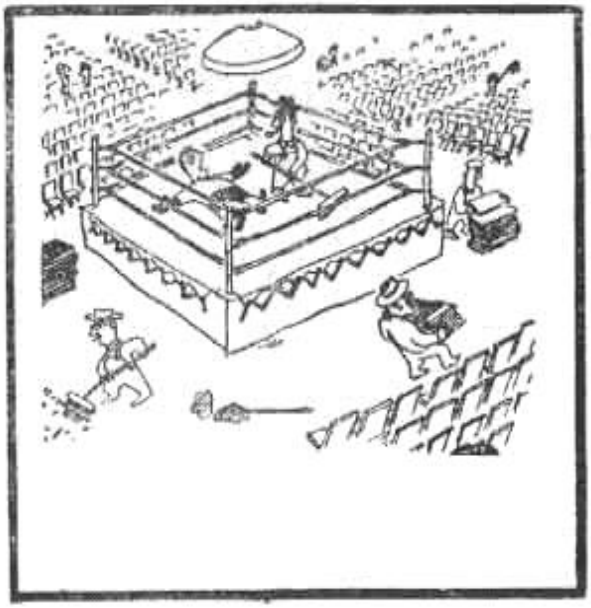


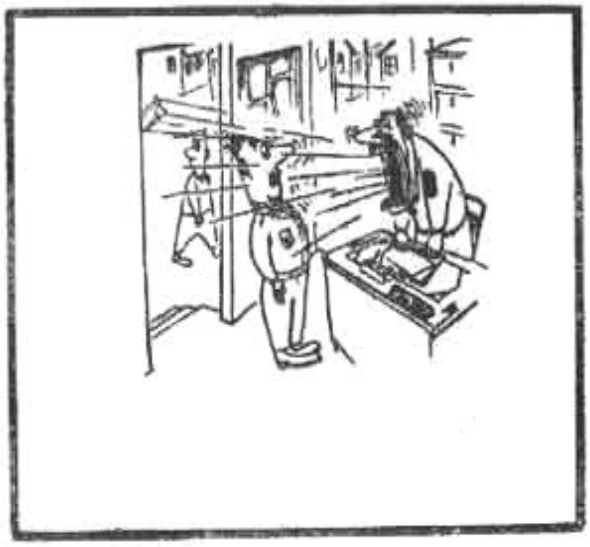


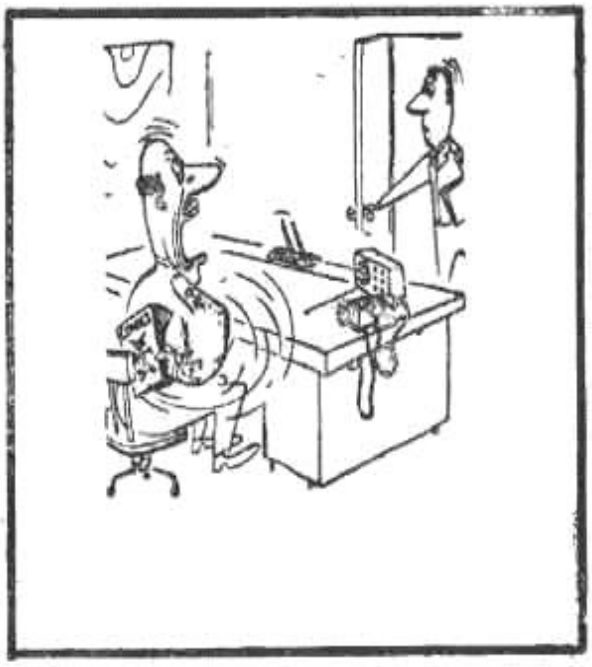
Figuras 2.731 a 2.739. — Humor francés. Trez.



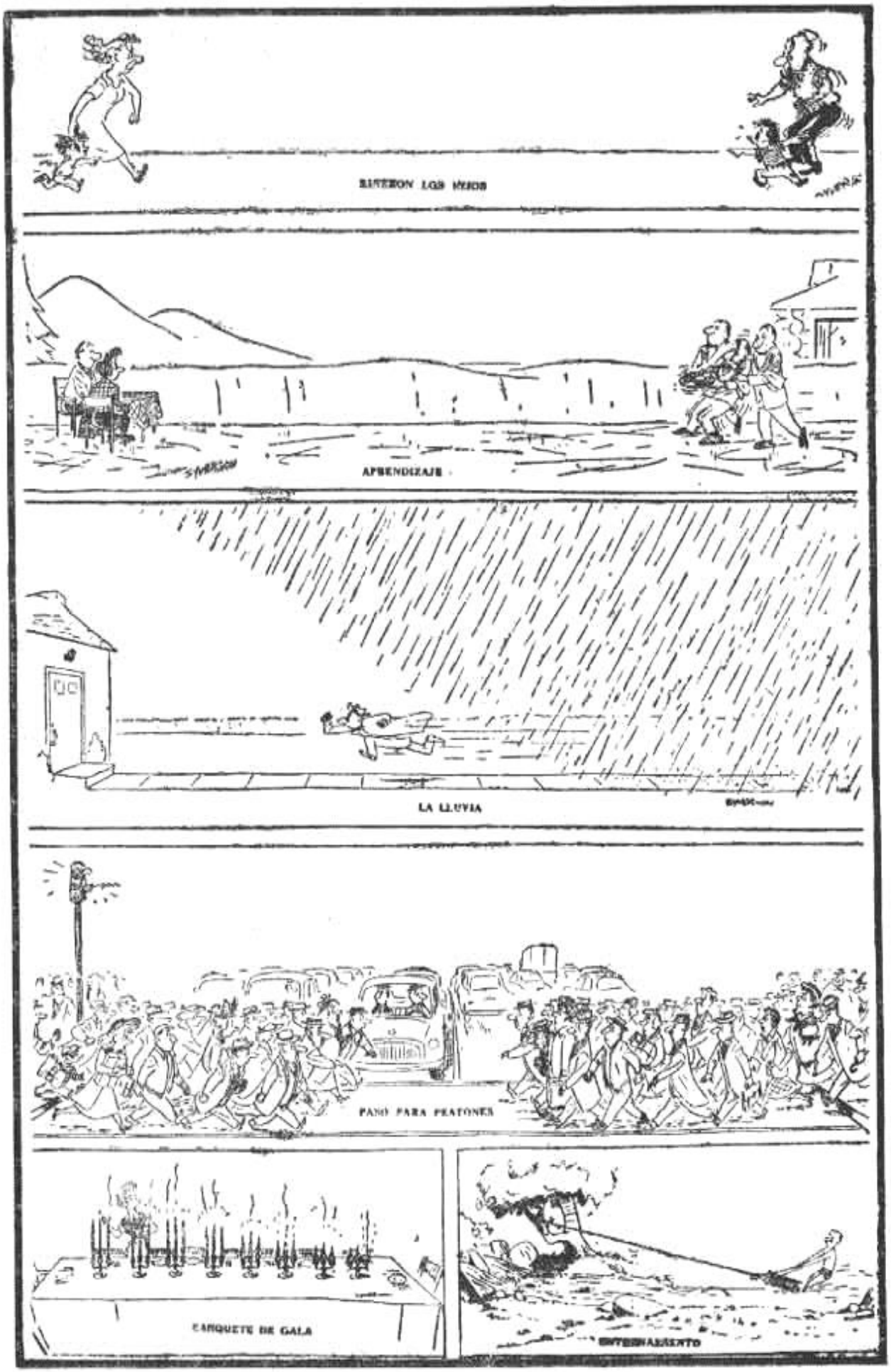




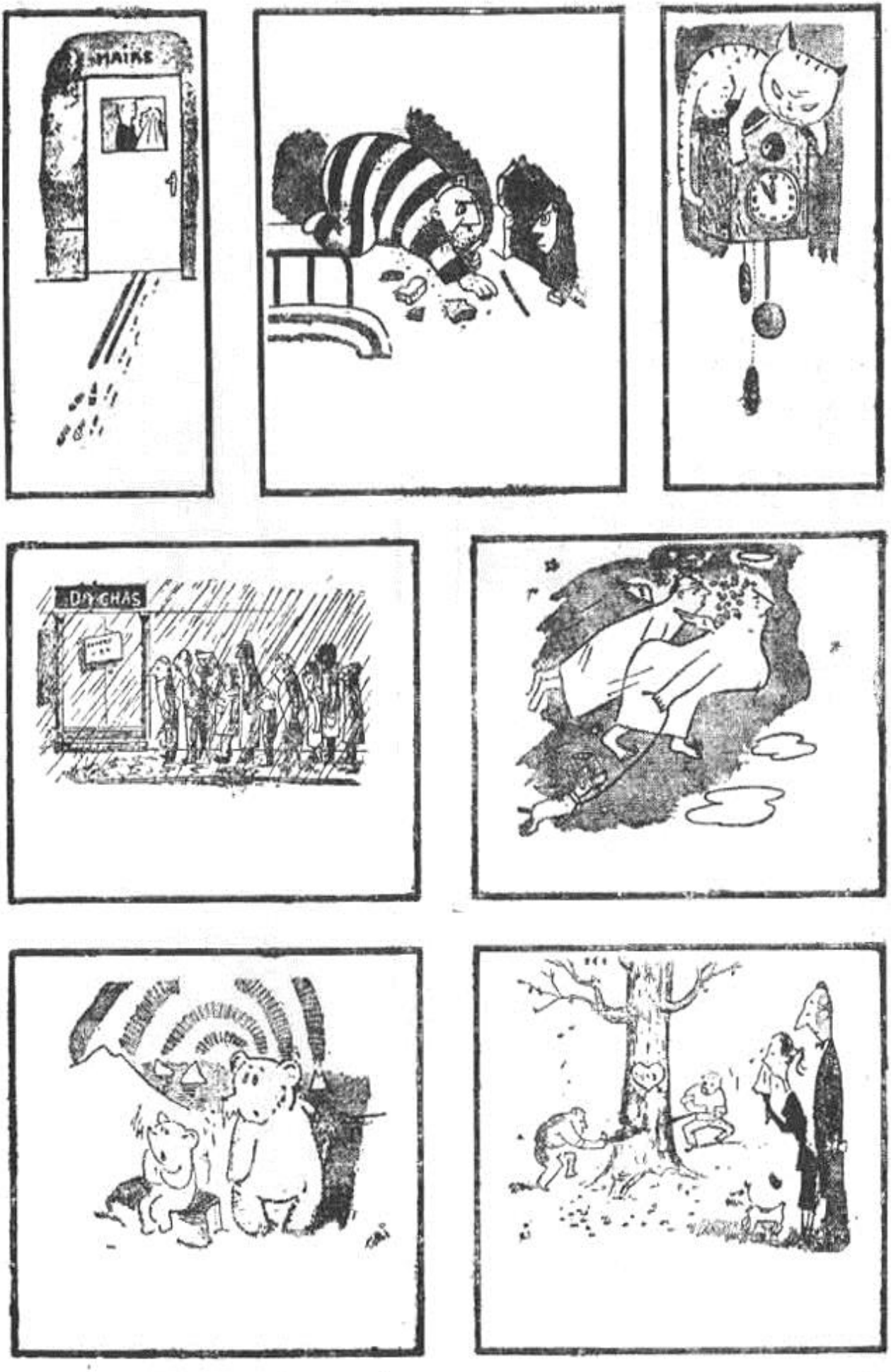




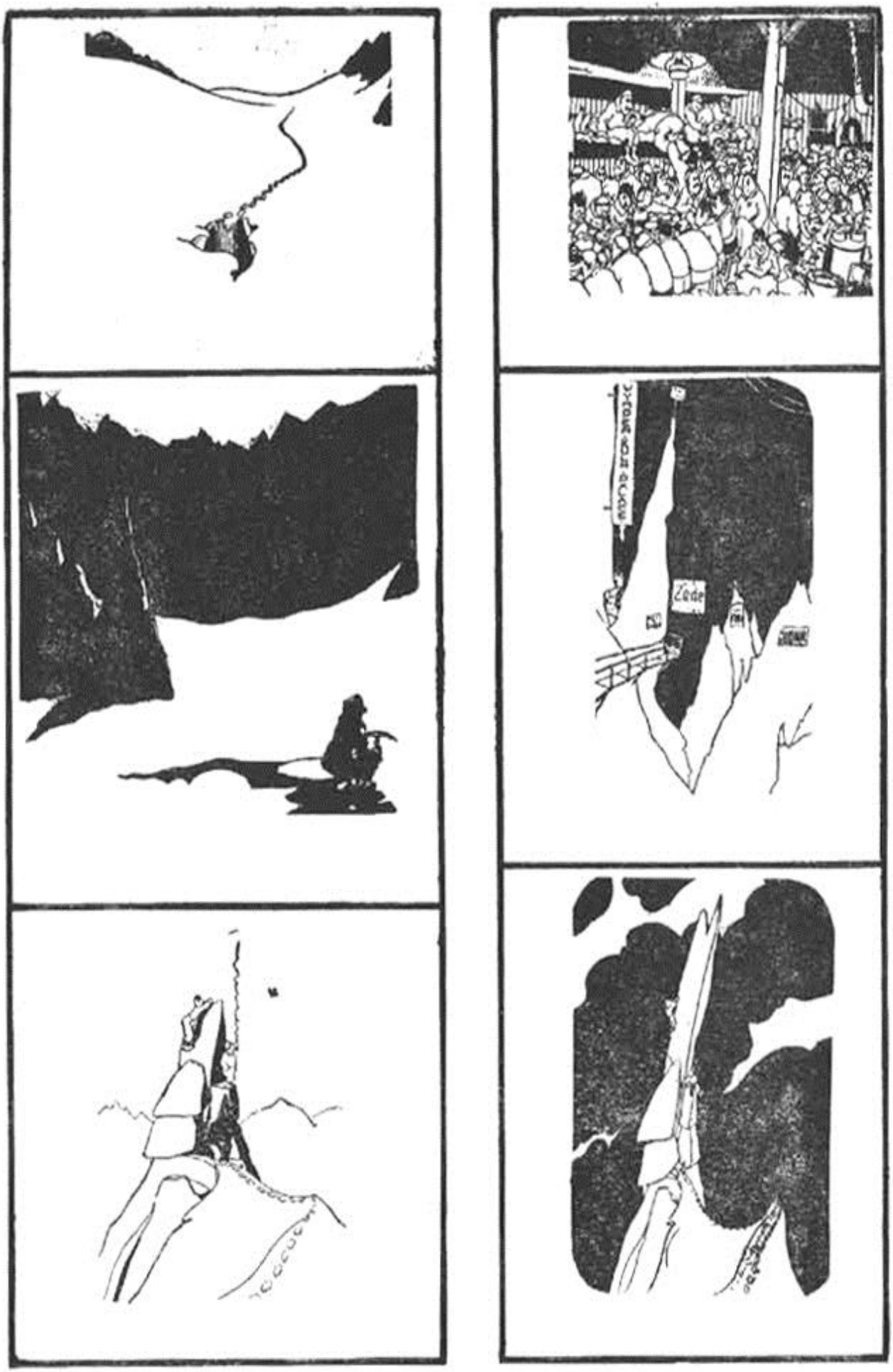
Figuras 2.740 a 2.745. — Humor americano. Virgili Patch (Vip).



Figuras 2.746 a 2.751. — Humor americano. Syverson.



Figuras 2.752 a 2.758. — Humor húngaro. Krí.

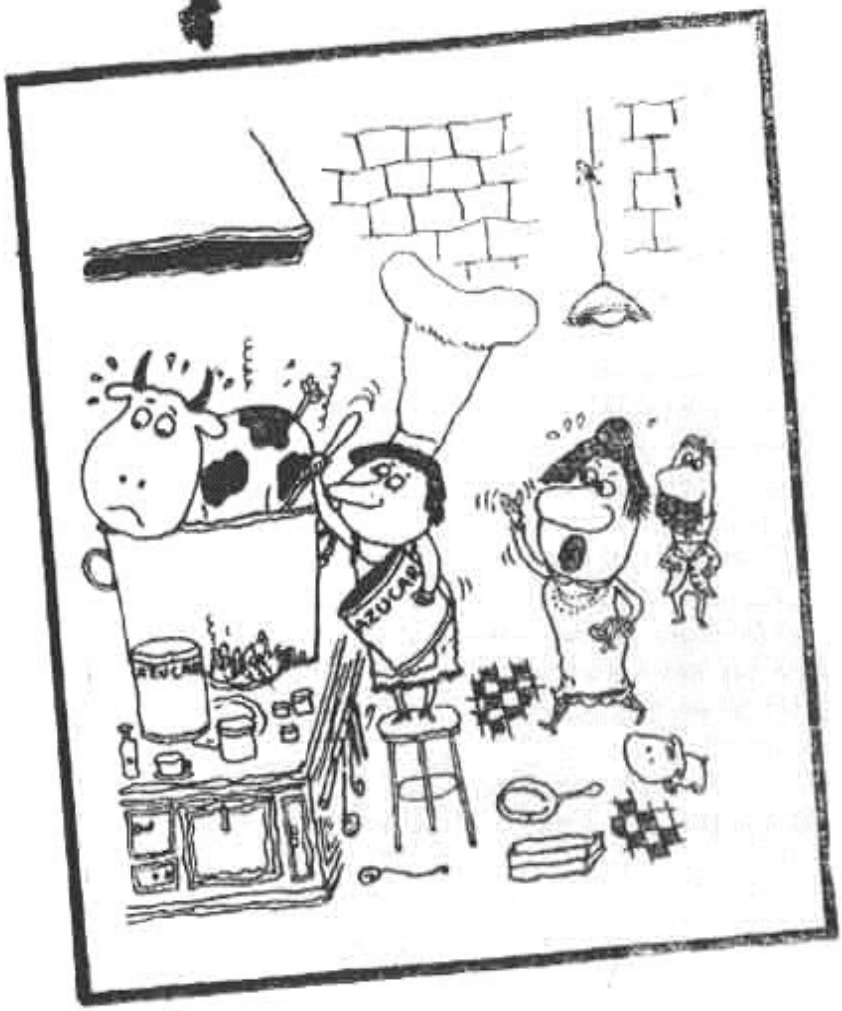


Figuras 2.759 a 2.764. — Humor suizo. Samivel.

Figuras 2.765 a 2.770. — Humor argentino. Divito.

Pujol Rafart

Falleja.



Figuras 2.771 a 2.774. — Tres figuras de la actualidad, maestros en el nuevo estilo representativo de la generación posterior a la última guerra mundial. Puig Rosado, Ballesta y Landru.

Ni la tierra se abrirá para tragarle, ni los cielos descargarán en forma de tormenta sus iras, abatiendo la tromba de agua sobre las espaldas del atrevido dibujante que haya ejecutado tamaño esperpento.

Lo que ocurrirá, sencillamente, será que el autor de tal desaguisado no sabe dibujar y que se ha empeñado en demostrarlo de un modo público y ostensible, y que así lo declararán cuantos acierten a ver la ilustración comentada.

No tener estilo, es pues, un principio de fracaso. Y si no tener estilo supone el peligro de fallar en cuantas manifestaciones se intenten, se comprenderá que la inconstancia de ir variando de estilos sea, la mayoría de las veces, antesala de pasar a no tener ninguno y volver a encontrarse en el punto 0.

Resumiendo con un cuadro gráfico, el estilo puede determinarse por cualquiera de los principios que se detallan.

- *Línea interpretativa* (el dibujo)
  - Estilo ondulado
  - Estilo quebrado
  - Estilo mixto
- *Línea resolutiva* (el trazo)
  - Línea en redondilla
  - Línea en palo
  - Línea abocetada.

Expresión

(manera de resolver la mímica)

- *Movimiento*

(forma de disponer el juego de articulaciones en el cuerpo humano).

Depósito Legal, B. 10.831-1958
GERSA. Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13

el chiste

LECCION 15

LA CHISPA DE INGENIO Y LA ANECDOTA CHISTOSA

Es frecuente el hecho de que llegue hasta nosotros un chiste gracioso que ignorábamos. En la oficina un compañero cualquiera, en la calle un amigo, en el hogar un familiar, se encargarán de contárnoslo con más o menos donaire, y si es bueno de verdad, nos apresuramos a repetirlo en la primera ocasión que se presente.

Cada día surge un chiste nuevo, sin que nadie sepa de dónde ha salido ni quién es el autor. Sin embargo, es evidente que no se trata de un producto de generación espontánea. El anonimato supone tan sólo que su autor es desconocido, pero alguien lo ha creado y lo ha dado a conocer por primera vez para que fuera difundiéndose, circulando de boca en boca. Muchos de estos chistes constituyen apenas flor de un día; aparecen como un meteoro y desaparecen casi con la misma rapidez que llegaron, esfumándose dejando tras de sí la estela de una sonrisa. Otros, en cambio, pasan a formar parte de un repertorio que casi podríamos denominar de antología. Su fuerza, a veces, resiste incluso el paso de una generación y se transmite a la siguiente, con alguna pequeña variedad en el relato que le permita conservar su actualidad. ¡Cuántas veces, llevados de la curiosidad, nos habremos preguntado quién podía haber inventado la última ocurrencia llegada hasta nuestros oídos! Sin embargo, nunca se nos habrá podido dar una respuesta exacta que se acomode a nuestro interrogante.

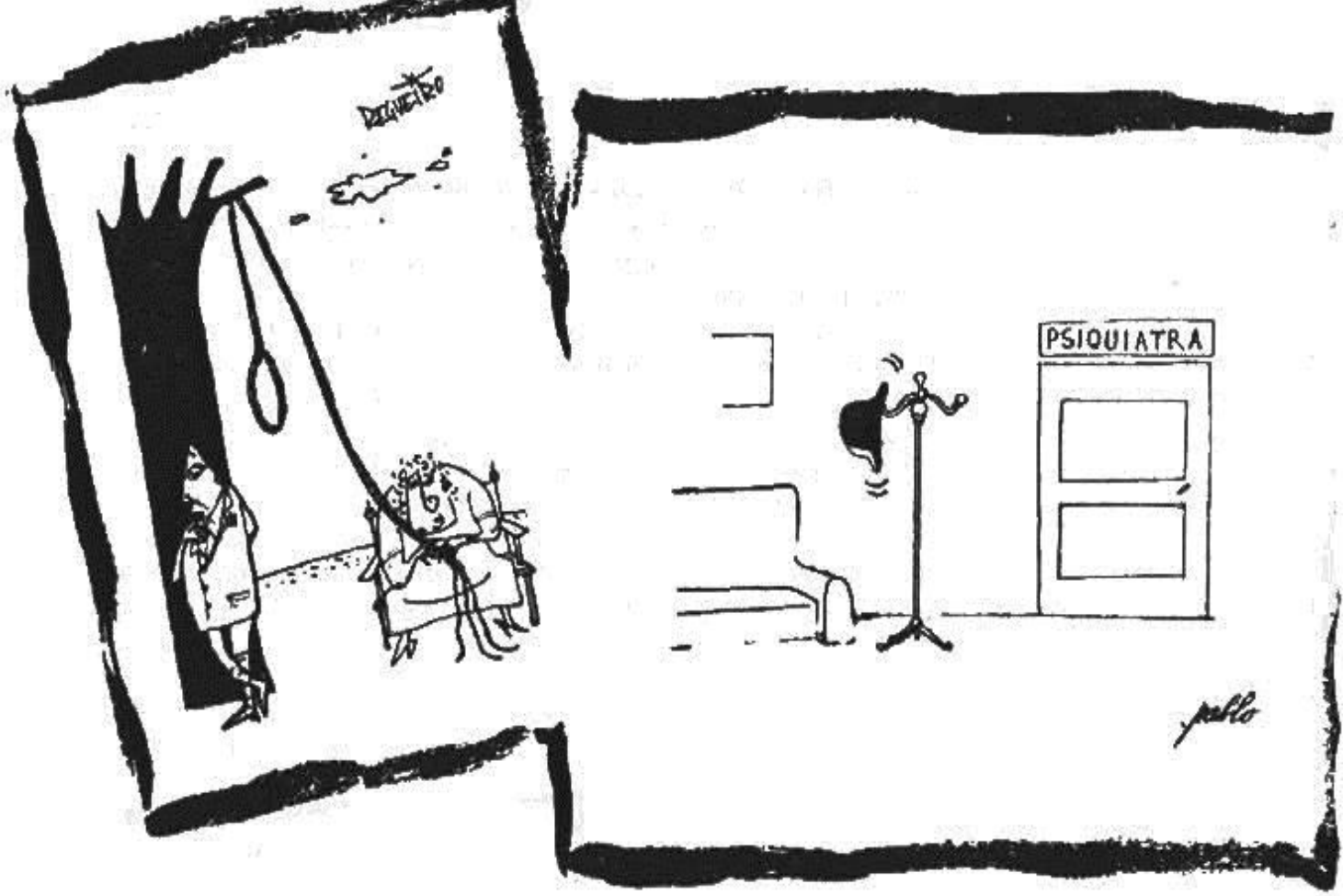
Pero hay otro tipo de chistes ilustrados que llevan una firma al pie, en los que por el contrario, su autor procura por todos los medios divulgar tal paternidad, y se enfadaría con el editor que se atreviese a borrar su nombre del grabado, chistes que podrán ser más o menos originales y graciosos, pero en los que existe un individuo que asume la responsabilidad de su creación y que se atribuirá la obra tanto si es buena como si resulta mala, si es inédita o inspirada en otro chiste similar que la haya precedido, e incluso llegando, en su audacia, a fusilar el dibujo, suponiendo que por la dificultad de establecer la debida comparación existirán muy pocas probabilidades de ser descubierto.

Así como los chistes que suelen explicarnos los amigos tienen «argumento» y no necesitan para nada el escenario de un dibujo, ya que fían toda su gracia a la narración, es decir, a la facultad de relatarlos con salero que pueda poseer quien los cuente, motivo por el que mejor podrían denominarse «anécdotas» en lugar de chistes, los ilustrados con un motivo gráfico suelen manifestarse a la inversa, relegando la palabra a un lugar muy secundario y dando toda la importancia merecida al dibujo.

Ahí radica precisamente su dificultad de gestación. Una dificultad muy superior a la que supone— como veremos más adelante— la historieta, tanto en lo que se refiere a su concepción, como a su planteamiento y desarrollo. Porque si bien es cierto que el chiste no exige formular previamente guión alguno, como aquélla, lo cual a primera vista pudiera parecer una ventaja, y la técnica resolutiva del mismo es más sencilla por el solo hecho de que requiere dedicar menos tiempo a su realización, es evidente también que el esfuerzo de síntesis a que se ve obligado el dibujante para captar en una sola ilustración toda la gracia del tema, es superior en todo caso al que requiere la historia muda. Y no digamos cuando hace su aparición el diálogo en boca de los personajes.

En este último caso, existe la posibilidad de ayudar el desarrollo de la acción con toda suerte de recursos escénicos, de ir preparando el terreno como vulgarmente se dice. En el chiste, en cambio, ha de saber simplificar el nudo argumental a un solo dibujo, reuniendo, en el mismo toda la intención que debe animar a sus personajes, lo cual equivale a decir que en una única ilustración deberán concentrarse, esquematizados con la máxima intensidad descriptiva, aquellos elementos que integran una determinada situación cómica.

Encaja perfectamente aquí una comparación: la que podemos establecer entre una «vista fija» de las que nos proporcionaba la linterna mágica de las mocedades de nuestros padres y una película de dibujos animados. Aquella «diapositiva» requería ser explicada para su perfecta comprensión, mientras que en un film de Walt Disney, por ejemplo, los movimientos, las situaciones y los gestos de los personajes que intervienen en una escena son tan expresivos,



Figuras 2775 y 2776. — El chiste mudo es aquel que no necesita para nada del auxilio del pie escrito.

que los productores pueden permitirse el lujo de no doblar el diálogo, dejándolo en su versión original, sin que el público necesite para nada que le expliquen el argumento.

CLASES Y TIPOS EN QUE SE DIVIDE EL CHISTE CLASICO

Una historieta permite dar movimiento a los personajes, haciéndoles entrar en situación a través de las viñetas que la integran. Un chiste ilustrado, no. Ahí está —repetimos— la dificultad que entraña, sobre todo cuando se trata de una chispa muda, denominada así cuando carece de la menor ayuda por parte de la palabra escrita.

Existen tres tipos bien diferenciados de chiste. Hemos comenzado hablando de los que reciben el nombre de mudos o sin palabras. A continuación podemos clasificar aquellos que requieren una ligera explicación, encomendada a un pequeño texto aclaratorio situado al pie del dibujo. Y finalmente presentaremos los chistes dialogados, en los que hablan los personajes que intervienen en la escena (figuras 2775 a 2780). En estos dos últimos casos, aún cuando el texto suele ser breve y ceñido, la gracia queda encomendada a la colaboración que se establece entre dibujo y texto, lo que permite muchas veces compensar con uno la falta de oportunidad o de gracia

que pueda ofrecer el otro. En el chiste mudo, por el contrario, todo reside y pesa, lógicamente, en la ilustración, y el dibujante debe esforzarse para que su labor resulte lo más elocuente posible. Tanto, que hueigan las palabras.

Un chiste ilustrado requiere, pues, la máxima intensidad expresiva. Sin embargo, conviene asimismo cuidar la elaboración de la leyenda que debe figurar al pie. No basta con poseer una indudable vis cómica. El gracioso espontáneo que sabe hacer que broten las chispas de ingenio de manera fluida y natural, tiene mayores probabilidades de éxito que el patoso. Pero hay que pensar también en que si plasmar de un modo gráfico concreto una situación descabellada, resulta muchas veces empresa que requiere mucho arte y mucho dominio de la profesión, el sintetizar una idea por medio de una frase corta que sirva para redondear el chiste tampoco se halla al alcance de cualquiera. Para triunfar en esta especialización sin duda alguna lo más difícil de todo el Curso hay, que poseer una respetable dosis de ingenio y sentido del humor, amén de un profun-

Figuras 2777 y 2778. — El chiste acompañado de un pequeño texto que ayuda a situar la acción, es el más utilizado por los humoristas actuales, con generoso derroche de signos de admiración. (De «La Codorniz»)

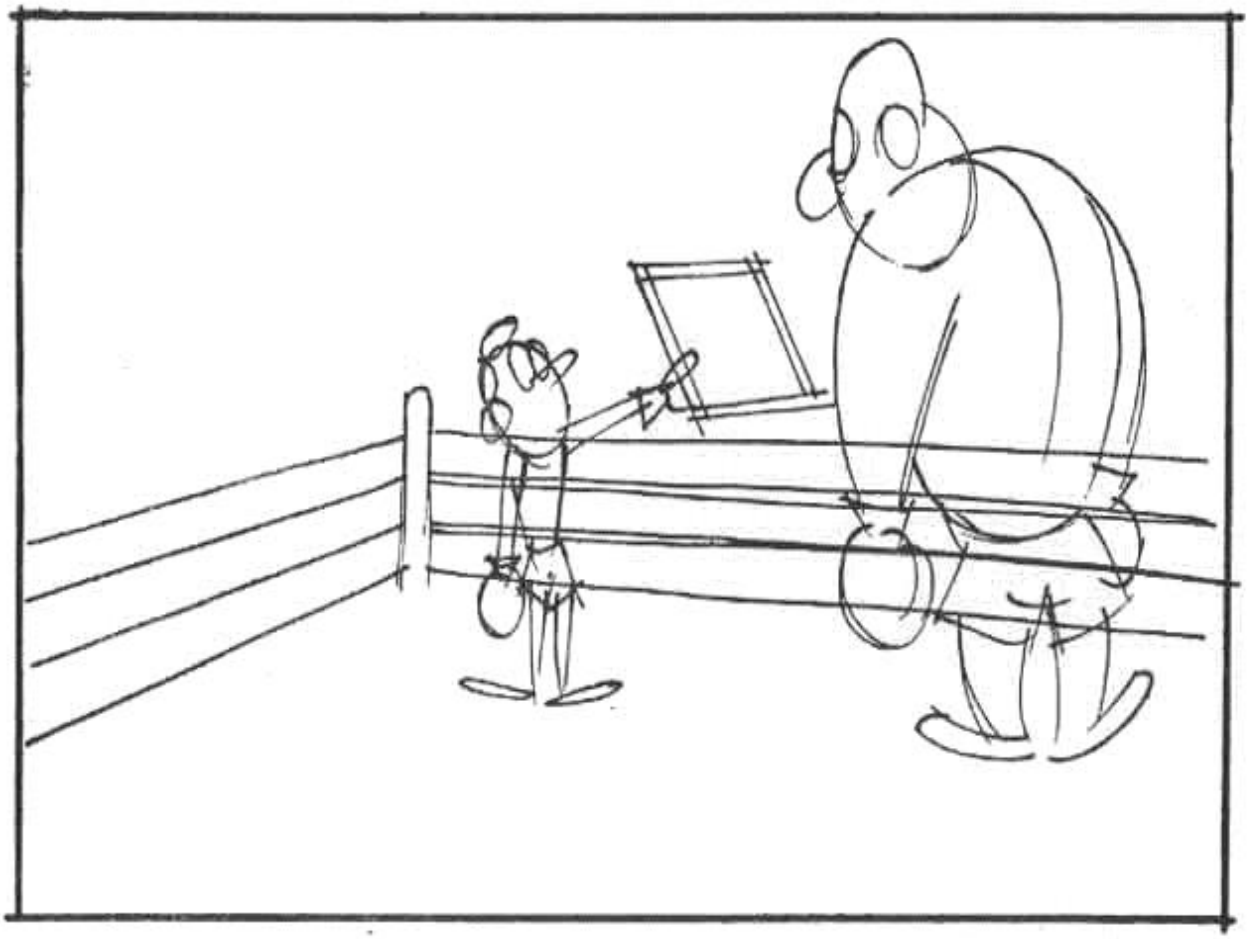
Figuras 2779 y 2780. — Y por último, se hallan los chistes dialogados, que son aquellos en los que la chispa se encomienda a la literatura antes que al dibujo.

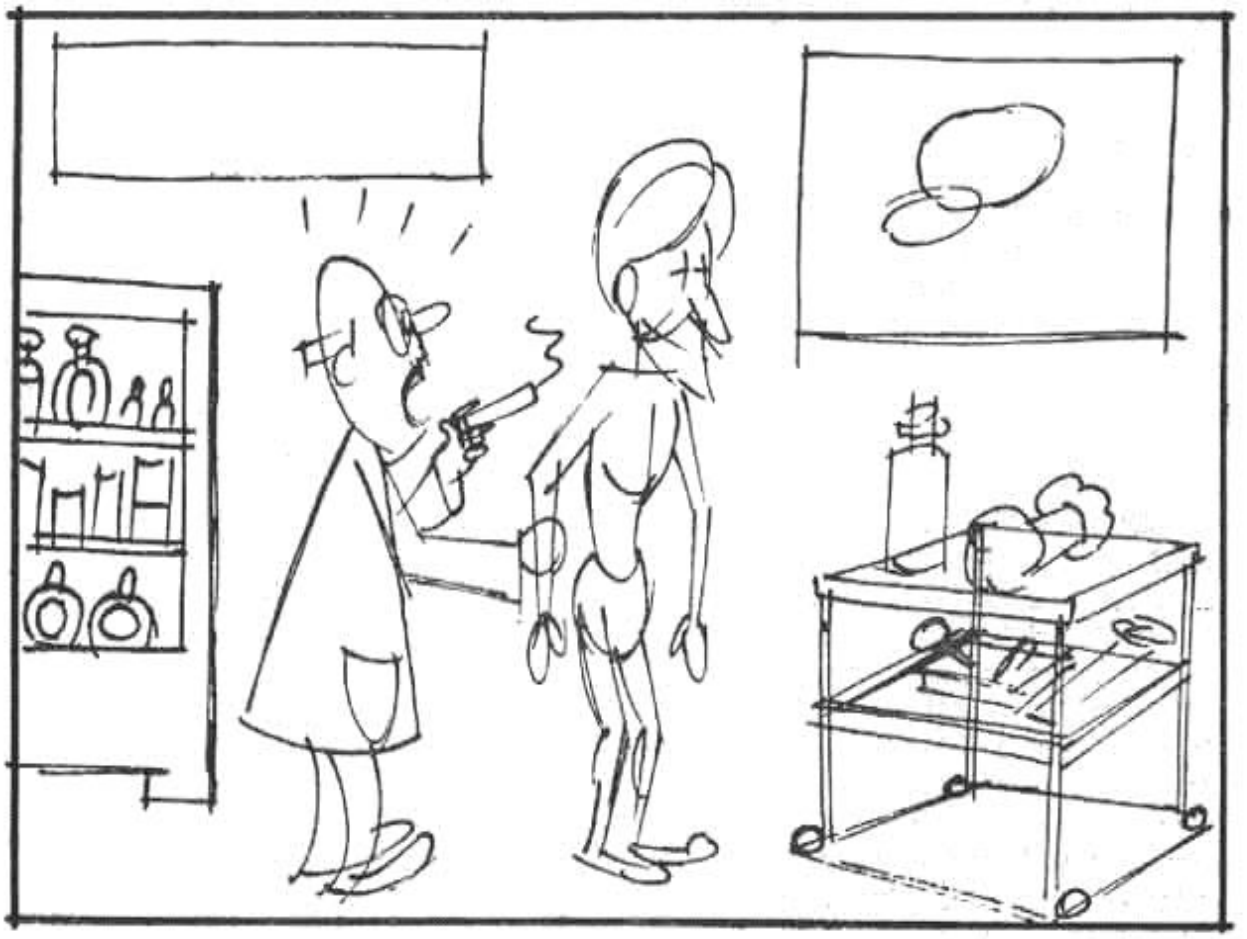
do conocimiento del idioma y, al propio tiempo, de la psicología individual y colectiva del país o de la región en donde van a desarrollarse las actividades proporcionales.

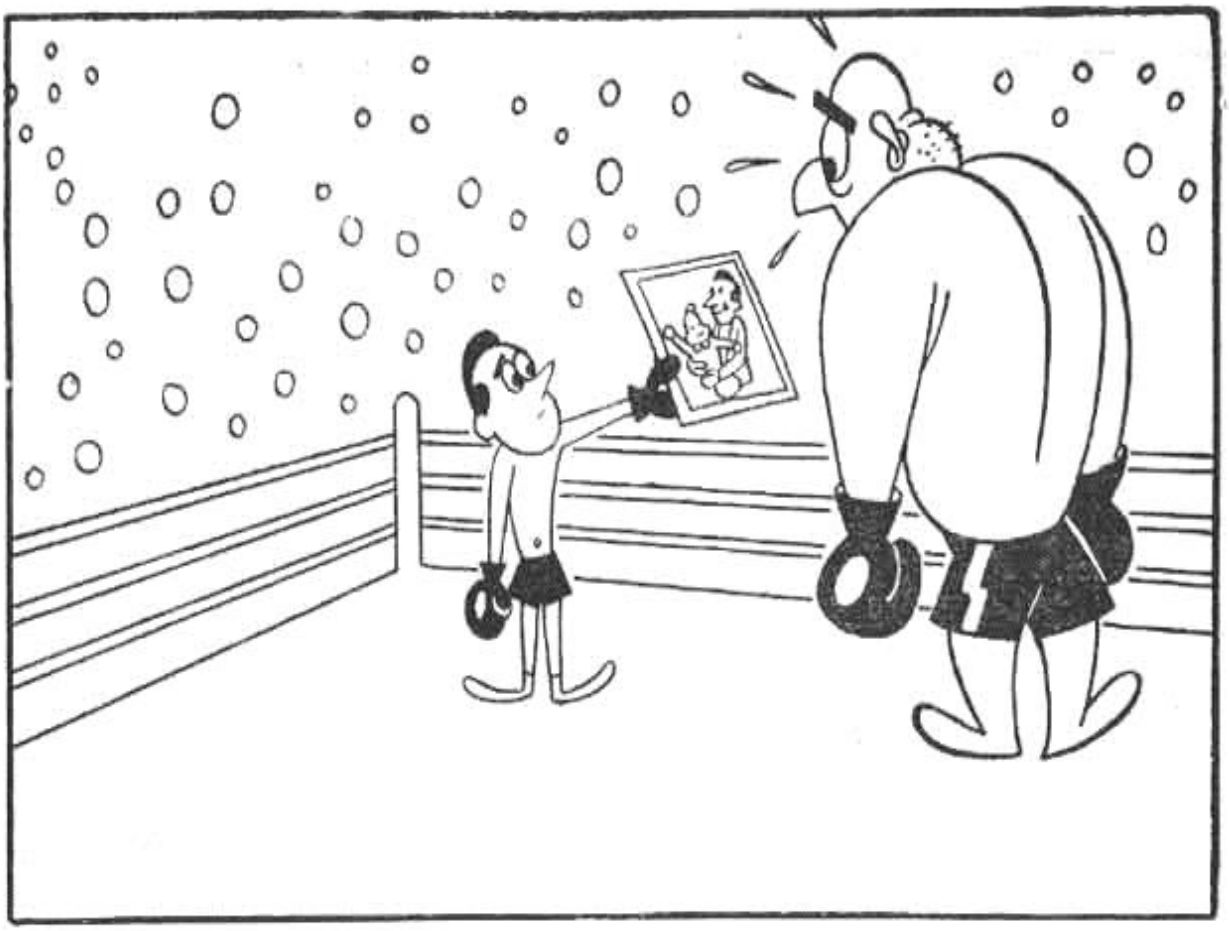
Dibujar bien o mal, en realidad es cosa que importa menos que poseer los conocimientos que acabamos de citar.

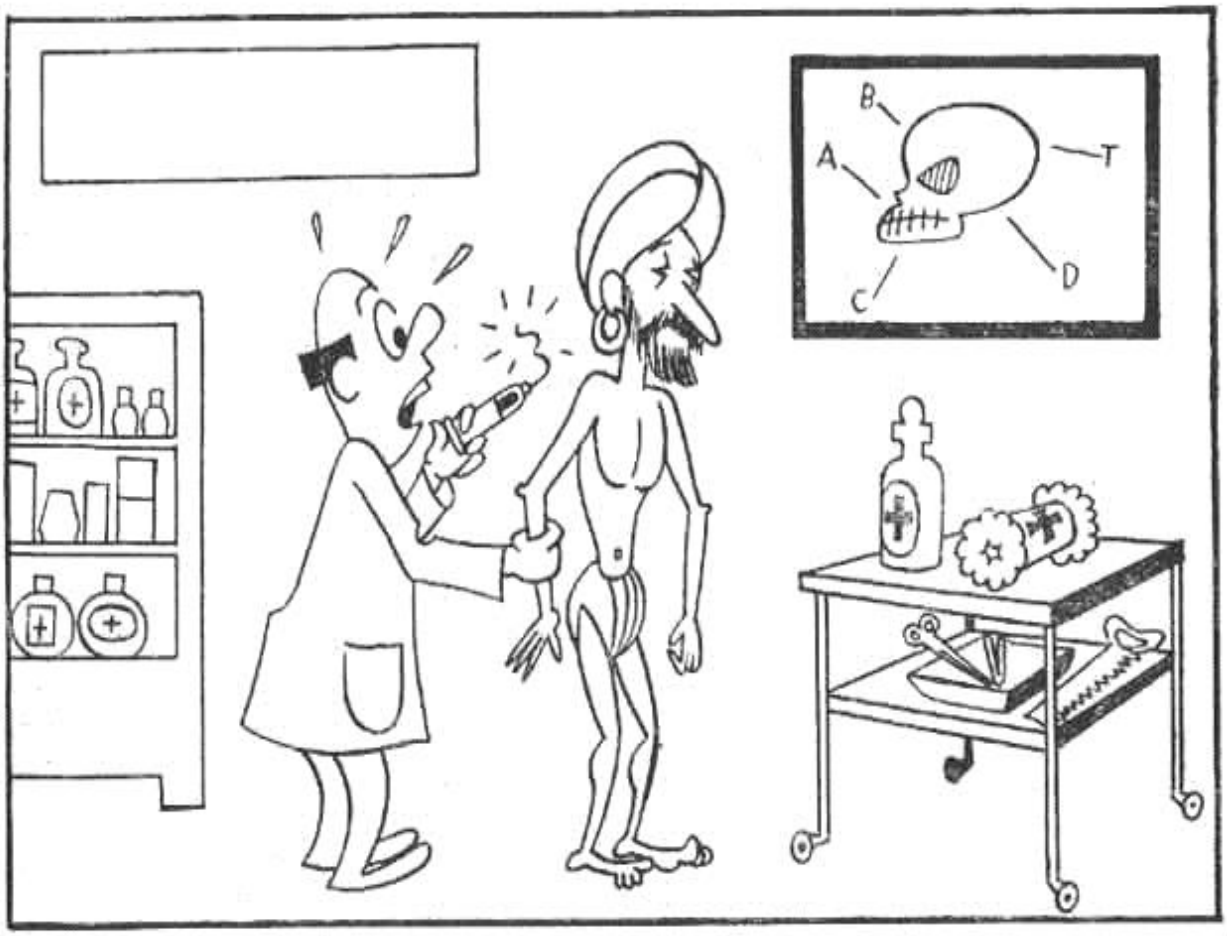
EVOLUCION DEL GUSTO DEL PUBLICO

Hay, además, otro factor importante a tener en cuenta: la evolución que en sus gustos experimentan las generaciones. Lo que nuestros abuelos celebraban como prueba de sutil genio y lo que los nietos exigimos de los dibujantes, suele responder a dos mentalidades harto distintas, porque a cada época corresponde un humor diferente. No se trata tan sólo de un problema que pueda plantear la edad, cuya resolución se afronta creando chistes agrupados en tendencias parecidas, de acuerdo con el sexo, los años y la educación, sino también de reconocer que aún sin moverse de un mismo grupo, la evolución señalará que habrá que recorrer un amplio camino —incluso anticipándose a la marcha general— so pena de quedarse rezagado en el concierto de la profesión.

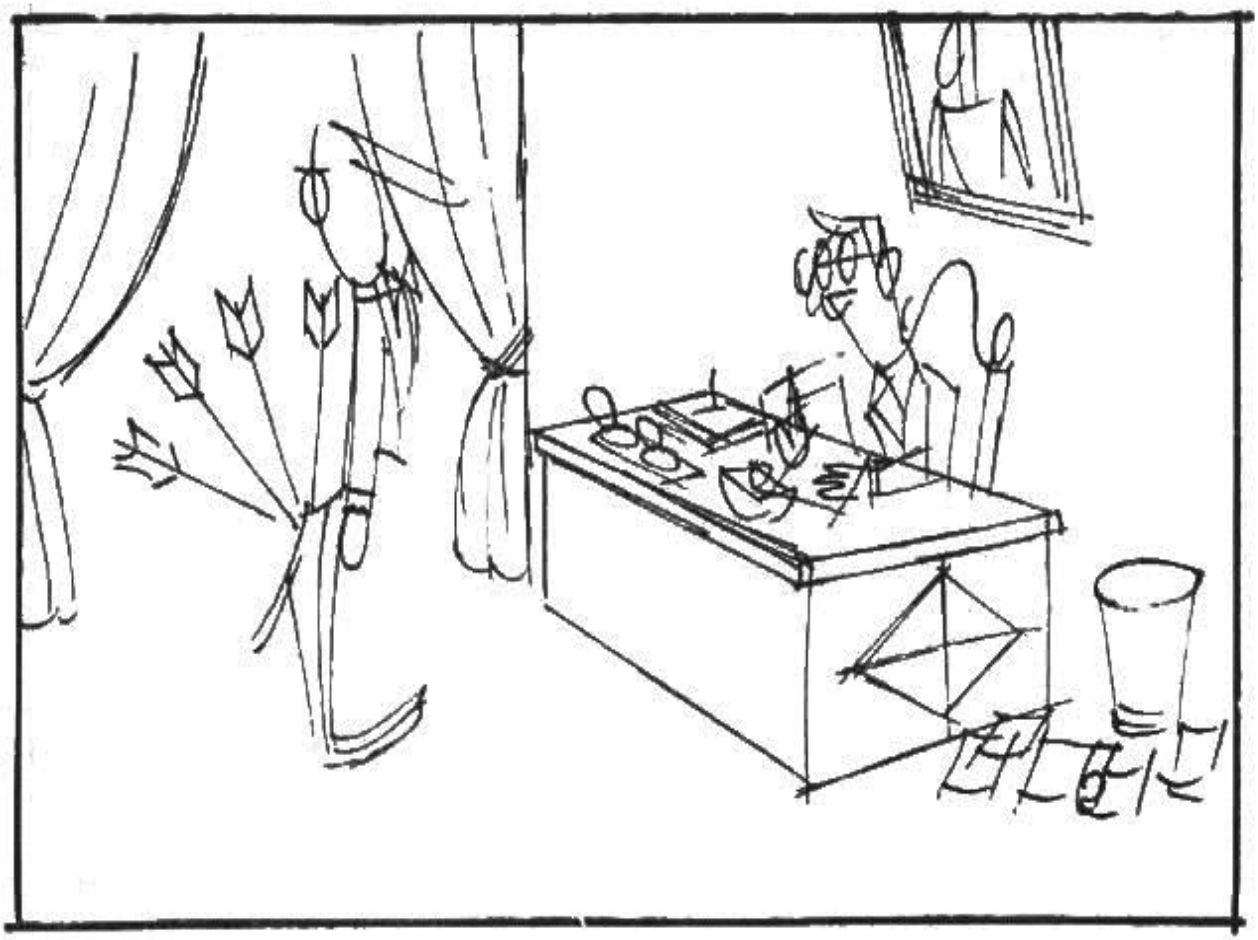








Figuras 2781 a 2784. — Proceso de realización de un chiste mudo.



Figuras 2785 y 2786. — Chiste hablado o dialogado.

Tenemos ahora, ante la mesa de trabajo, un chiste firmado por un notable dibujante de la época, aparecido en 1893 en «La Semana Cómica». Dos caballeros se hallan delante de una administración de loterías, consultando la lista oficial del último sorteo. He aquí el diálogo que sostienen ambos personajes:

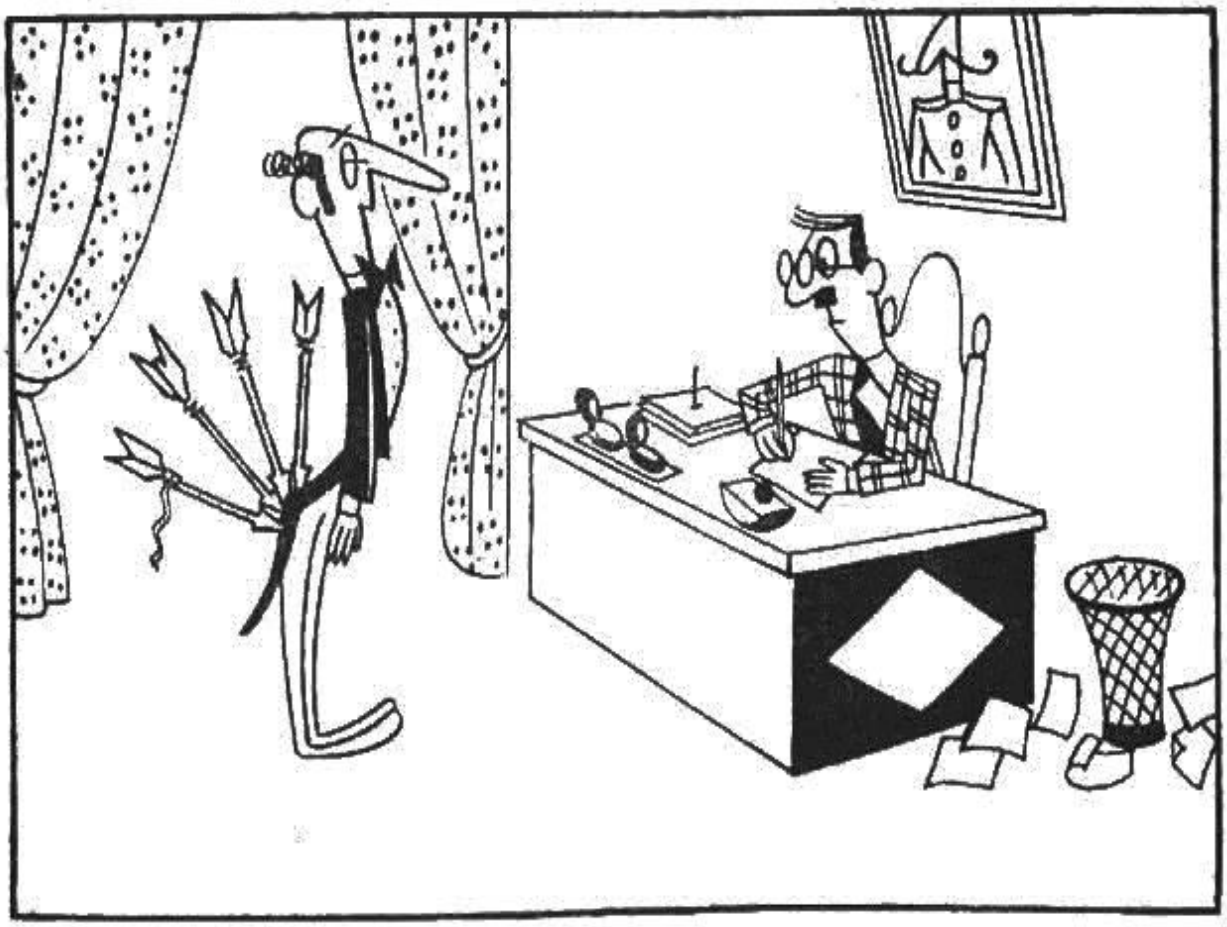
Por un punto no me han caído trescientas pesetas... ¡Ha salido premiado el número uno!

—¿Y usted tiene el dos?

—¡No, señor; yo tengo «cero» billetes!

Esta en su tiempo agudeza, indudablemente ahora nos parece una simpleza y es seguro que no haría sonreír ni a un niño lector de cualquier revista infantil, si algún dibujante se atreviera a resucitarla. Sin embargo, hace apenas setenta años divertía no ya a los niños, sino a los padres, puesto que «La Semana Cómica» no era, ni mucho menos, un semanario escolar.

Hace escasamente cuarenta años, los juegos de palabras continuaban dando origen a chistes que, observados a distancia, nos parecen mucho más lejanos de nosotros de lo que son en realidad.



—La delegación india acaba de llegar, señor.

Un señor puede asomarse a las páginas de una revista, leyendo un periódico al lado de una chimenea encendida, para que un amigo le pregunte:

—¿No lee usted la «Ultima Hora»?

Y poder contestar:

—En invierno, no, porque en esta sección es en donde se publican las noticias frescas.

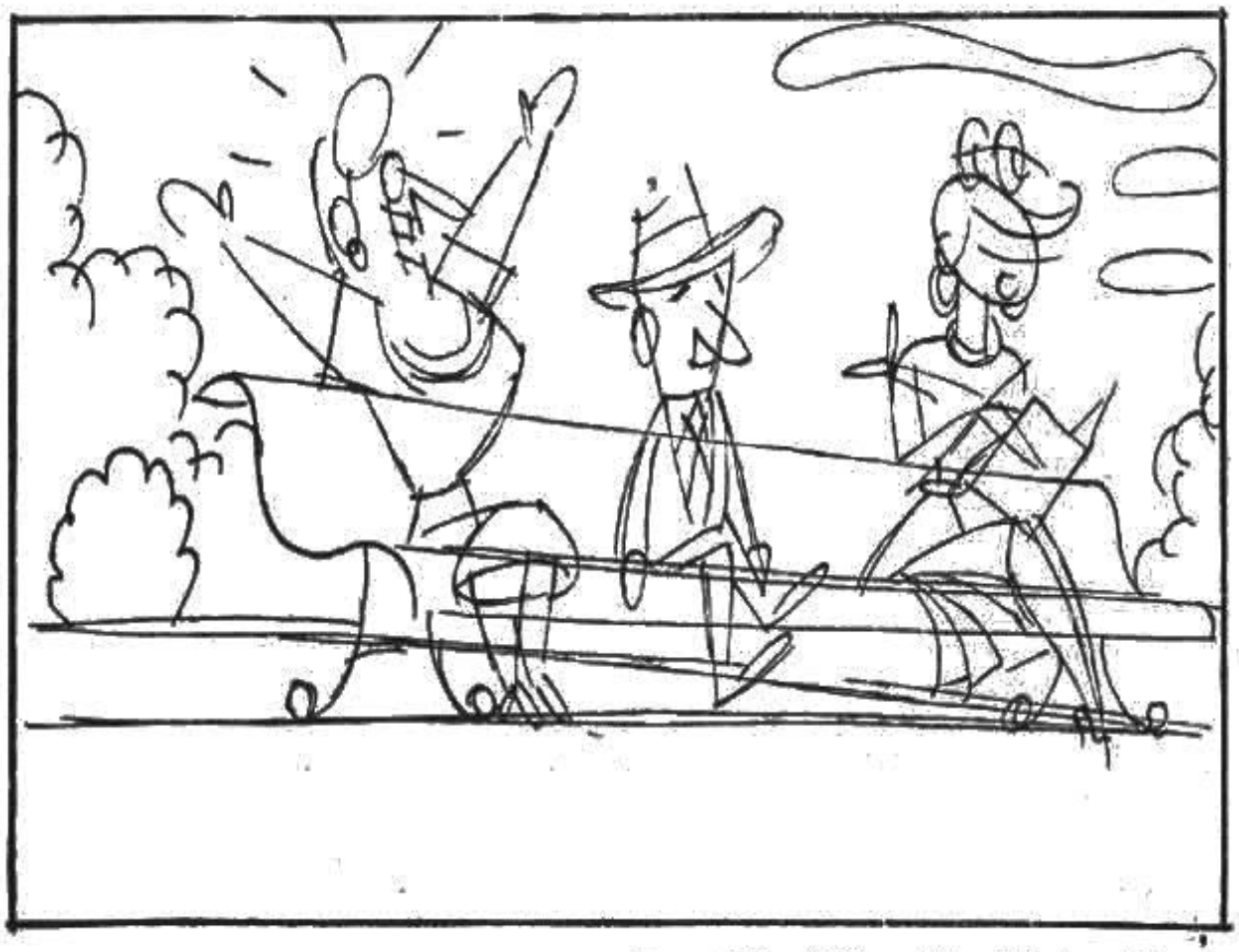
Poco más o menos en las postrimerias de los tantas veces denominados «felices veinte» mientras el antiguo concepto del humor batalla tras el baluarte de los intereses creados, para mantener sus precarias posiciones, nuevas firmas comienzan a irrumpir en el panorama profesional, dispuestas a imponer corrientes de renovación contra viento y marea. Junto a los nombres caducos, en trance de periclitar, surgen firmas audaces y desconocidas que vallentemente se disponen a iniciar la evolución. Primero en la revista «Buen Humor» y después en «Gutiérrez», en donde blande sus primeras armas el dibujante Tono, que ya en aquellas épocas se atreve a crear chistes tan revolucionarios como el de la niña que es amonestada por su madre.

Si eres mala, irás al infierno, y si eres buena, irás, en cambio, al cielo.

—Entonces —responde la protagonista de la escena—, ¿qué es lo que hay que hacer para ir al cine?

Son los años que, en literatura, comienzan a sonar nombres de humoristas de los que se hablaría bastante más tarde. Enrique Jardiel Poncela, José López Rubio, Edgar Neville, Donantoniorrobles... Con la pluma y el lápiz, los dibujantes humoristas se llaman Tono, Mihura, Galindo, Bluff, Orbegozo, Bofarull. En semanarios infantiles, Opisso se halla en su apogeo. Demetrio crea a Lolín y Bobito, mientras Bartolozzi desgrana semanalmente las fantásticas aventuras de Pipo y Pipa. Surgen junto a los veteranos —Opisso, Tinez, Serra Masana— los jóvenes Cabrero Arnal y Arturo Moreno.

El humor experimenta una evolución al mismo ritmo que las costumbres. En el cine, aparecen los chistes cerebrales de Eddie Cantor y de Groucho Marx. La ingenuidad va quedando relegada poco a poco incluso de las revistas infantiles. Nadie se reiría ya del niño que afirmaba ser el que estaba mejor en la escuela, porque se hallaba al lado de la estufa, ni el panadero que exclama: «¿Y por qué no me compra usted pan me estropea la harina?» contestando al turista que le dice: «J'ai ne comprend pas», ni de las manoseadas y poco ocurrentes escenas entre suegra y yerno, o entre marido y mujer, a base de abuso de autoridad por parte de uno de los dos contendientes y complejo de inferioridad en su compañero.



Figuras 2787 y 2788. — Chiste hablado o dialogado.

Los chistes nuevos buscan la hilaridad del público por caminos más originales. Haciendo, por ejemplo, que el doctor le diga al paciente:

—¡Albricias! Tiene usted un solo microbio, pero es así de gordo.

Lo que la gente quiere, es que le presenten una colección de bellezas cinematográficas con el siguiente pie de texto en cada una de ellas:

«Usted es una tía estupenda.»

y que a continuación aparezca el retrato de un señor con bigote, para poder comentar:

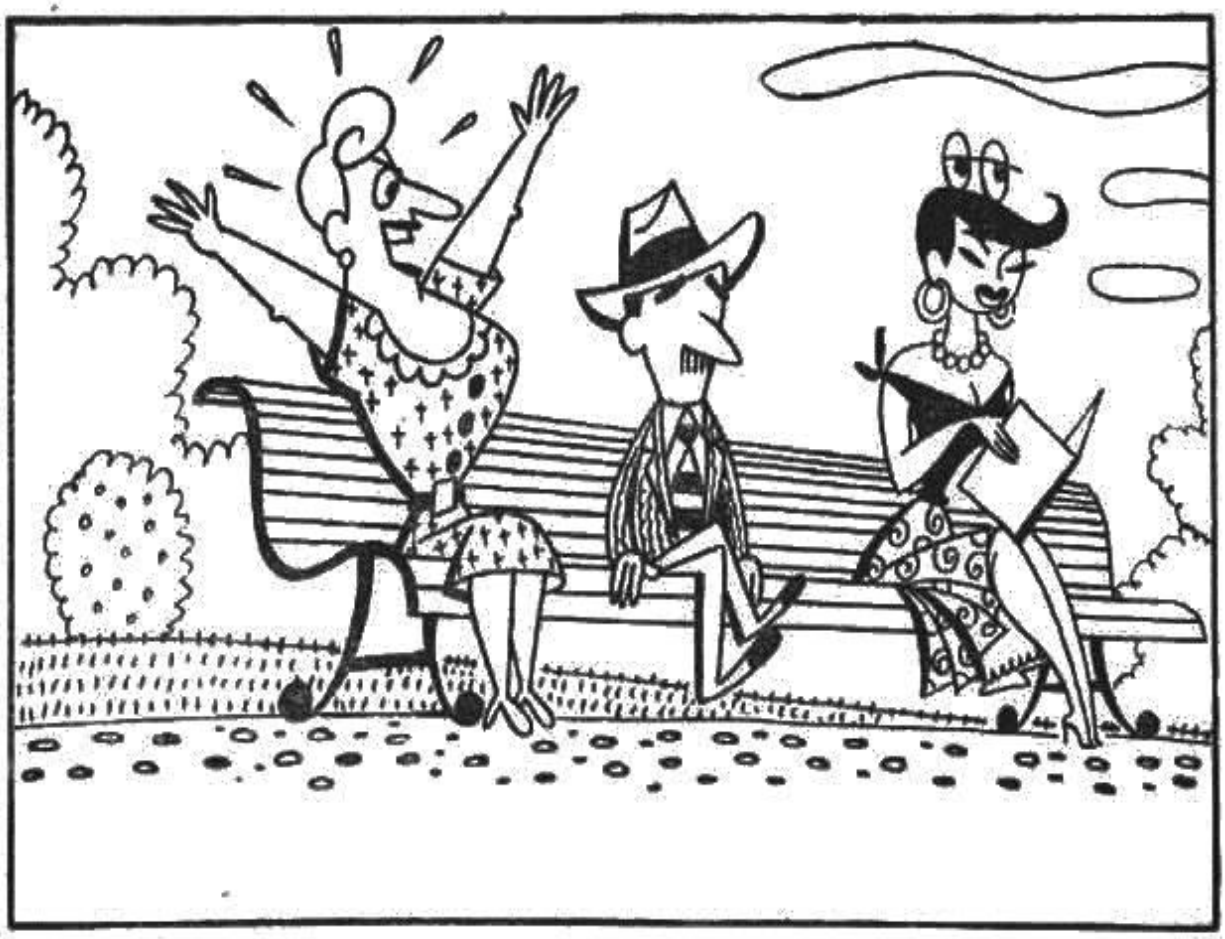
«Usted, no.»

Y que se pongan en solfa la patata, el huevo frito, don Vicente y Purita.

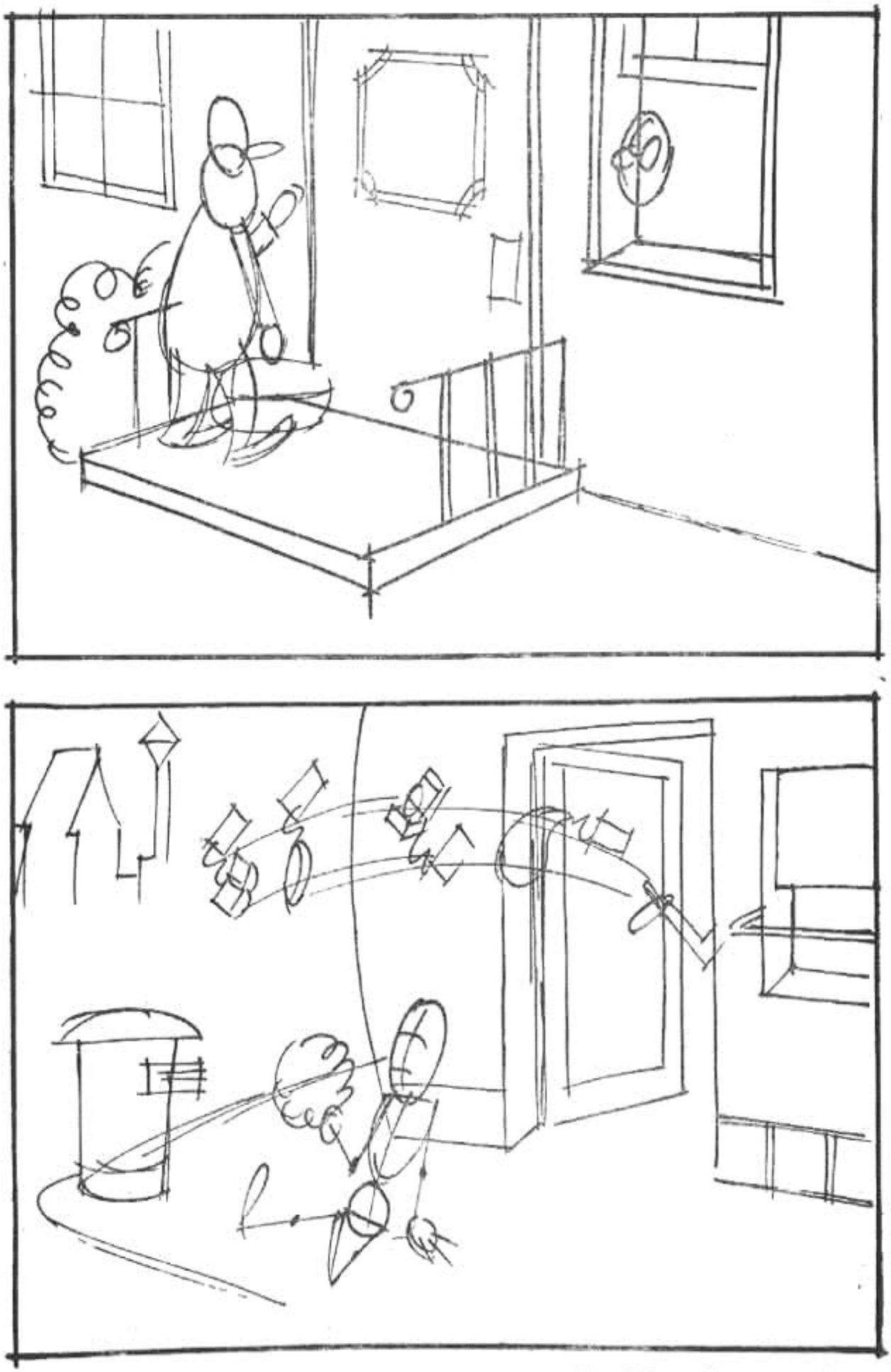
No estamos hablando de hoy mismo. «La Ametralladora», cuna y madre de las actuales generaciones de humoristas, tiene una antigüedad de más de veinticinco años.

EL CHISTE DE ACTUALIDAD

Hemos presentado anteriormente un esbozo de clasificación, partiendo de la posibilidad de que el dibujo lleve pie escrito o sea mudo. Puede intentarse otra distinta, atendiendo a que su interés

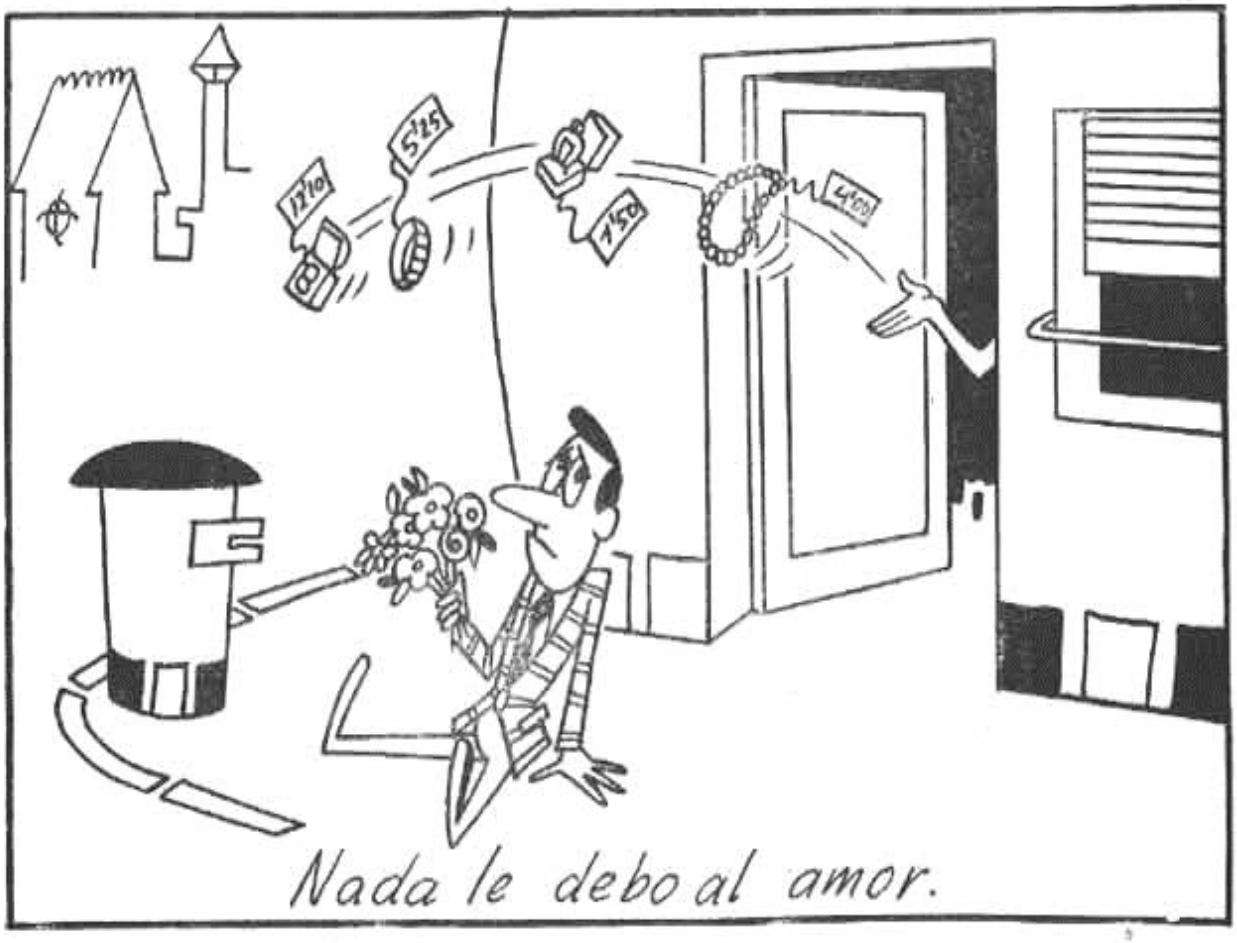


—¡No lo niegues, Pepe! Desde que hemos llegado que no le has quitado los ojos de encima...



Figuras 2789 a 2792. — Chiste con pie de texto aclaratorio, en este caso, muy poco afortunado. El dibujante domina la ilustración, pero le falla el sentido humorístico.

Nada le debo a la vida



Nada le debo al amor.

sea considerado como de orden local o regional, nacional y finalmente, de dimensión que podríamos calificar de universal, es decir, los que son susceptibles de ser publicados en cualquier país y ser comprendidos indistintamente por todas las nacionalidades.

En relación al tema, los chistes pueden ser de humor puro, de actualidad, de tipo político y de índole deportiva, cuyo solo nombre aclara con suficiente fuerza el concepto que encierran.

El humor puro tiene abiertas sus páginas en revistas y semanarios y por constituir la base esencial de la profesión, a la cual dedicamos la mayoría de las lecciones del Curso, no creemos sea necesario insistir en el tema.

El chiste de actualidad ofrece más dificultades de gestación, no sólo por verse obligado a moverse dentro de una zona más pequeña, sino también por las siguientes razones:

1.° Porque se trata de plasmar, ironizando, sátiras sobre hechos, hombres y cosas de la vida pública cotidiana, fácilmente identificables, que se supongan puedan tener un interés general y procurando además que la salida no sea demasiado violenta, para evitar el peligro de herir susceptibilidades vidriosas, que pudieran sentirse aludidas.

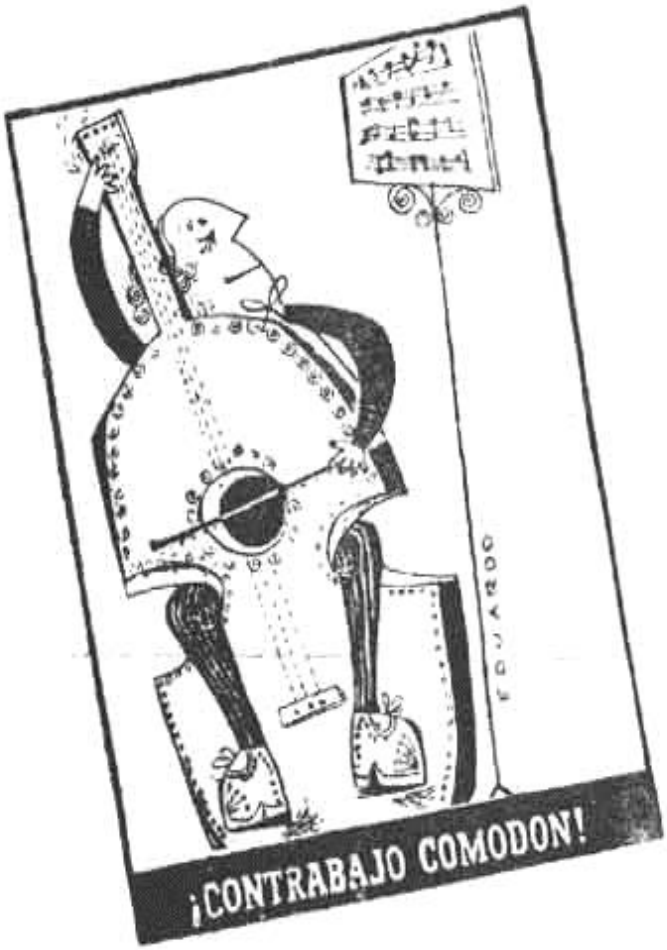
2.° Porque es preciso tener, además de las cualidades inherentes e indispensables al dibujante humorista, el sentido de la oportunidad. Saber cuál es el momento más propicio para decir lo que se ha pensado, mostrando de paso poseer un refinado espíritu crítico.

3.° Porque esta crítica exige agilidad mental para captar de la actualidad la noticia de interés que pueda transformarse en una caricatura, y concretarla en una ilustración con la ayuda de una leyenda situada al pie de la misma, si es necesario.

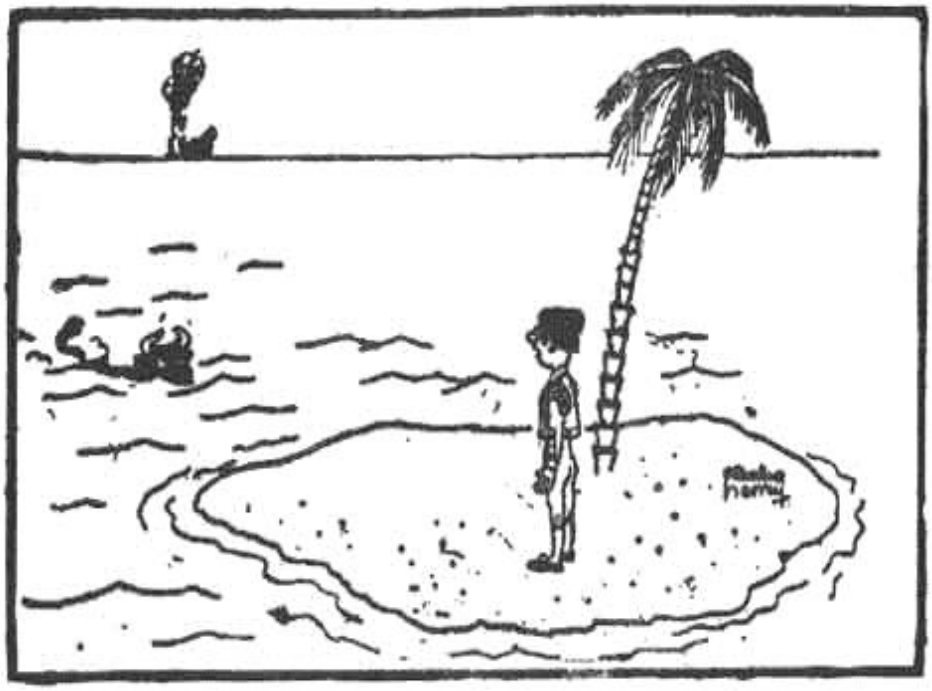
Si en nuestro país son pocos los dibujantes humorísticos dedicados a comentar gráficamente el momento político y social, dejando interrumpida la trayectoria que en su día iniciara «Gedeón», para terminar en «Gracia y Justicia» y «Bromas y Veras» —sin dejar de mencionar tampoco aquellos semanarios que, en la acera opuesta y cultivando un humor chabacano, grueso y antirreligioso, respondían a la mentalidad de la época, tales como «L'Esquella de la Torratxa», «La Traca» o el «Cucut»—, son en cambio bastantes los que dedican su ingenio a la caricatura diaria de la actualidad internacional, llevando al terreno del humor temas tan poco humorísticos como pueden ser las andanzas de Nasser, los discursos de Kruschev, o el lanzamiento de un satélite artificial.

Todavía son más los que de un modo periódico, en semanarios y revistas de sabor local, tratan de temas concernientes a la vida de

Figuras 2793 a 2795. — La gracia desbordante de Antonio Mingote ha impuesto su sello inconfundible a unas chispas mudas que no precisan mayor presentación.

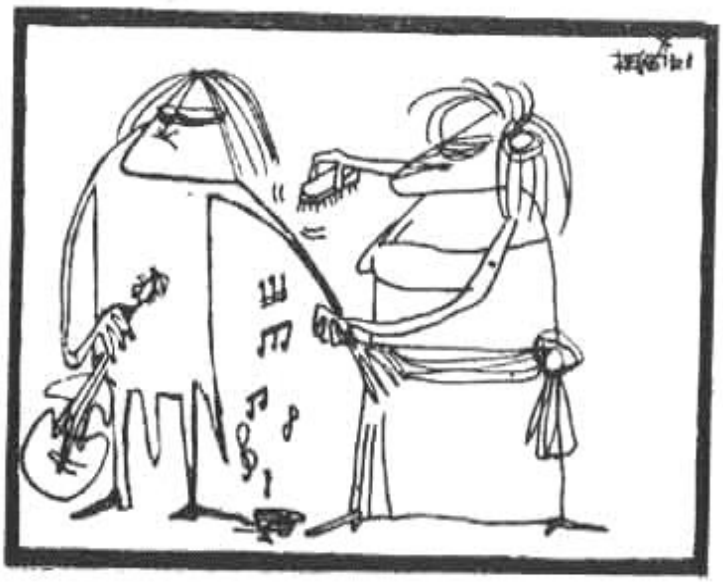


Figuras 2796 a 2800. — El chiste mudo carga toda la gracia en la ilustración, que tendrá que ser lo suficientemente expresiva para que sea comprendida por la mayoría de los lectores a la primera ojeada.



¡HE AQUÍ NUESTRA CORTÍSIMA HISTORIETA TITULADA «EL BILLETITO»

PILLIN 2790



Figuras 2801 a 2803. — El hecho de que a veces acompañe al chiste mudo un pequeño pie escrito, no altera para nada la sustancia del mismo. El chiste se comprendería exactamente igual si le fuera suprimida la leyenda, que en este caso es totalmente superflua.

la ciudad en donde se edita dicha publicación, y sobremanera en el aspecto deportivo es en donde suelen buscar la inspiración la mayoría de estos dibujantes.

Esta modalidad, para ser practicada con criterio ecuánime sin menoscabo de interferir la función satírica que debe impregnar el comentario, exige más agudeza y una mayor rapidez de percepción de lo que debe disponerse ordinariamente, porque se trata, en la mayoría de los casos, de presentar los chistes al editor muy pocas horas después de haber tenido lugar el acontecimiento deportivo que ha servido de referencia. No se dispone de tiempo para reflexionar, para buscar una idea dándole vueltas al asunto, y muchísimo menos para madurar ninguna sugerencia. Por este motivo, el chiste deportivo es muchas veces de muy mediana calidad y tiene que recurrirse con harta frecuencia, para hacerse perdonar la poca chispa humorística que contiene, al halago de la masa de opinión que se halla dispuesta a aceptarlo todo siempre que su equipo favorito quede en buen lugar. Es posible que siguiendo la tónica que apuntamos, el dibujante consiga mantener su puesto en el periódico o revista en donde se halla prestando sus servicios. Lo que será difícil, en cambio, es que su nombre se abra paso y sea conocido fuera de aquellas esferas, por lo que probablemente a lo más que podrá aspirar es a seguir vegetando hasta que se le agote la gracia.

Para evitar este peligro, es preciso principiar por mostrarse imparcial, es decir, por encima de toda suerte de fobias y partidismos. Es necesario además ser un excelente observador de la vida que pasa y un mejor crítico, sagaz, generoso y rápido. Y tendrá que saber interpretar su agudeza de un modo concreto, recurriendo a la estilización de la caricatura.

Esto es, evidentemente, difícil de practicar, sobre todo cuando el sentido del humor se halla poco cultivado, pues la falta o simple escasez de tal cualidad lleva aparejada en muchas ocasiones reacciones impropias y contrarias, que pueden llegar incluso, a la destemplanza y a la grosería. El mérito mayor del humorista se halla en presentar las cosas con naturalidad, dejando que brote la chispa graciosa con espontánea frescura, en un tono exento de agresividad. La ironía, mejor que la sátira, se presentará suavemente, pues la caricatura incisiva, sangrienta, mordaz, puede en ciertas ocasiones llegar a ser peligrosa. No hay que olvidar que una sátira envuelve un afán de corrección, denunciando hechos o personas que, por cualquier razón, merecen ser puestos en la picota. Y que, el así atacado, puede reaccionar de mil diversas maneras, aceptando la crítica, olvidándose de su existencia y haciendo caso omiso de lo que le digan, defendiéndose a su vez tomando el contra ataque y llegando incluso a tomarse el chiste como una ofensa personal y querellarse públicamente, demandando ante los tribunales al autor y editor de aquel dibujo que tan alegre e inconsciente se gestó.

La ironía, por el contrario, aunque muchas veces tenga un poder incisivo superior a la mordacidad, jamás podrá ser considerada por nadie como un insulto. Y al aguzar el humorista su ingenio, contribuirá a estimular la imaginación del lector. Lo que supone una doble labor meritoria, por lo que significa como dibujante realizando una función intelectual, y como educador del espíritu público.

GESTACION DE UN CHISTE

Sea cual fuere la modalidad escogida, la ilustración —el dibujo— constituirá la parte más importante del chiste. Es conveniente, en atención a esta realidad, que antes de efectuar el original se tantee sobre un papel aparte la escena ideada, al objeto de poder proporcionar del modo más justo los elementos que la componen. Pero se trata tan sólo de unos trazos muy esquemáticos, hechos a lápiz, que puedan servir de orientación y de pauta; algo así como es el guión respecto a un discurso, el esqueleto, el armazón que servirá para construir el edificio de la oratoria.

Importa asimismo una previa y exacta adaptación del dibujo al texto y viceversa, de modo, que en el momento de disponerse a trabajar, el dibujante posea de antemano una idea bien concreta de cual será su labor en aquel caso. Y al llegar a este punto surge la duda de si deberá ingeniarse primeramente el dibujo o el texto, es decir, la ilustración o el pie escrito que deba llevar la misma.

Lo que importa es siempre la idea fundamental, el rasgo de ingenio que va a desarrollarse gráficamente. Una vez obtenido el chiste, puede decirse que el resto queda encomendado a la mecánica del oficio, al profesionalismo, a la habilidad de la mano que nos resuelva el dibujo, y a la precisión de aclarar por medio del menor número posible de palabras, el texto necesario.

De otro modo, es imposible lograr un resultado satisfactorio. Si falla la idea inicial, no habrá chiste, por mucha que sea la pericia que demuestre el dibujante en sortear los pasos difíciles. Y ello es tan verdad, que cada día es posible contemplar chistes de inmejorable factura, cuya realización gráfica resulta muy deficiente y, a pesar de ello, consiguen su objetivo, mientras que por el contrario, buenos dibujantes son incapaces de hacer reír al público a pesar de su innegable habilidad profesional, porque les falla el ingenio y no saben decir nada nuevo, gracioso, ni original, y se obstinan en continuar extrayéndole su jugo a chascarrillos de calendario. Estos dibujantes, se extrañan de que la popularidad —y por lo tanto la cotización— se les escape de las manos y se vean obligados a publicar sus creaciones en revistas de segunda categoría o en semanarios infantiles.

—Pero ¿cómo es posible que se hable tanto de este tipo, si ni siquiera sabe coger un lápiz? —comentan entre sí.

Y es que no piensan que en el chiste, lo que vale es la chispa de ingenio, la idea fundamental, el arte de conseguir una buena ocurrencia, obteniendo además de ella el máximo partido, estudiando si es preciso las distintas soluciones que ofrezcan.

ELABORACION POSTERIOR A LA IDEA

Una vez nacida la idea, el proceso de elaboración de la misma puede ser lento o rápido, según el acierto expresivo que en cualquier caso obtenga su autor. Creemos que la mejor manera de explicar en qué consiste este desarrollo de la base inicial, será recurriendo a dos ejemplos gráficos. El popular dibujante Jordom presenta en las figuras 2786 y 2788 dos chistes, cuya gestación pasamos a relatar.

Jordom pasea por un parque y sorprende una pequeña escena de celos, promovida, a lo que parece, por el hecho de que la protagonista de la misma ha creído descubrir en su acompañante cierto interés por otra muchacha. La pareja discute. El galán intenta defenderse. Y ella replica airada:

—¡Calla, calla! ¡Si no le has quitado los ojos de encima!

Jordom acepta la idea que le brindan, en bandeja, aquellos jóvenes. Ya en su estudio, se sienta ante el tablero dispuesto a extraerle el mayor partido posible. Hace retroceder la escena hasta el momento en que tuvo lugar el hecho denunciado. Lo primero que hace es cambiar la personalidad de los personajes. En lugar de una pareja de novios, dibujará un matrimonio. El motivo de la discordia, será un «bomboncito», para emplear esta terminología de moda que se refiere a señoritas bien parecidas, mejor formadas y de una edad que gira alrededor de los veinte años, muchachas de esas por las que los hombres suelen detener el paso, volver la cabeza y exhalar algún que otro silbido de admiración.

Bien; ya está realizado nuestro personaje. Jordom lo ha situado sentado en un banco de un paseo público, leyendo un libro y por lo tanto ajeno a lo que sucede a su alrededor. Encima de su cabeza ha dibujado un soberbio par de ojos.

En cuanto al matrimonio, para acentuar el contraste y forzar por lo tanto la escena, ha decidido que el marido sea pequeñito, insignificante, prototipo de infeliz, mientras que la mujer representará una señora de media edad, gorda y fachosa. En fin, sin posibilidades de comparación respecto a la intrusa.

La leyenda surge en seguida, fluida, espontánea.

—¡No lo niegues! Desde que has llegado no le has quitado los ojos de encima a esta morena.

A la primera lectura, el dibujante siente que el texto no se halla totalmente conseguido y que es susceptible de ser mejorado.

Para vitar confusiones acerca de quién es el que se halla hablando, Jordom recurre a incluir un nombre propio al final de la primera frase «¡No lo niegues...!»

¿Qué nombre poner? En otras épocas no muy lejanas, en tales casos solía echarse mano del santoral para escoger nombres ridículos y poco comunes. Llamar a un personaje de chiste Homobono, Procopio, Serapio o Nicomedes, se suponía de una gracia exorbitante, casi podríamos decir que de un maquiavelismo humorístico.

Afortunadamente, las actuales generaciones han decidido rechazar este tipo de sal gruesa que ya sólo Martínez Soria se atreve a utilizar en la actualidad. Un personaje que se denomina Homobono, por ejemplo, no sólo es incapaz de hacer gracia con tal estúpido enunciado, sino que incluso en muchos casos y por reacción, suele predisponer en contra a los lectores, pudiendo ser causa de que un chiste aceptable se malogre por esta falta de oportunidad.

Hoy en día, los monigotes de caricatura se llaman Pepe, Manolo, Marilú y Marisa, es decir, nombres corrientes, comunes y asequibles a todo el mundo. Será difícil, por lo tanto, que hagan reír a nadie. Pero es que la misión de un nombre no es, ni mucho menos, la de provocar la carcajada, labor que debe cargarse por entero a la intención del dibujo y en todo caso a su aliada y colaboradora, la leyenda situada al pie de la ilustración.

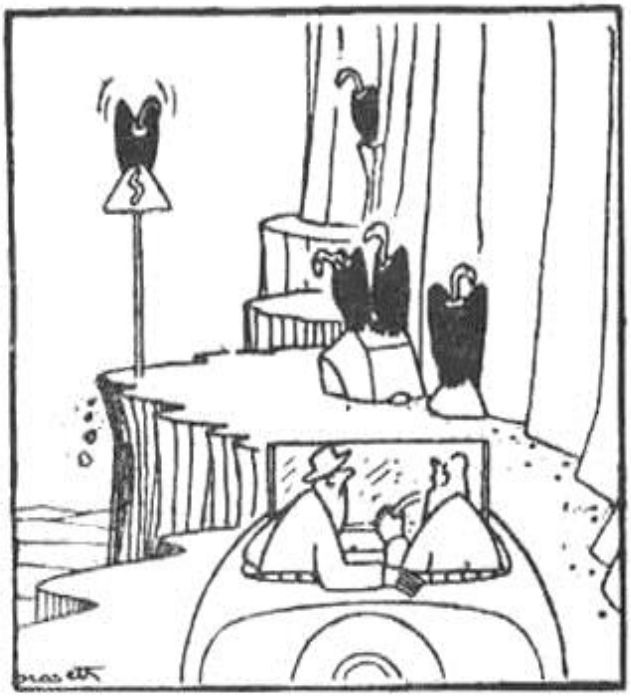
De acuerdo con esta realidad, nuestro dibujante escribe:

—¡No lo niegues, Pepe! Desde que has llegado, no le has quitado los ojos de encima a esta morena.

La frase está mejor así, pero todavía puede mejorarse. El final del texto puede suprimirse para acortar su longitud. Si el marido carece de ojos en la cara, y éstos se hallan depositados encima de la cabellera de la joven, el lector puede comprender a las mil maravillas cuál es el motivo que mueve a la señora gorda a mostrarse airada. Por dicho motivo, puede recortarse sin que la leyenda pierda expresión, antes bien, al contrario, dándole mayor concisión y, por lo tanto, claridad.

—¡No lo niegues, Pepe! Desde que hemos llegado, que no le has quitado los ojos de encima...

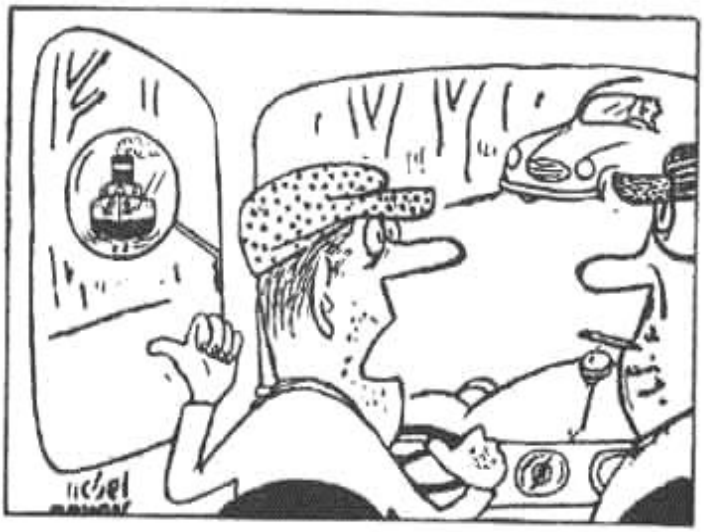
El segundo chiste que vamos a comentar, lleva el número de figura 2786 y ha sido de más laboriosa gestación.



Figuras 2804 y 2805. — El ambiente, consiste en rodear la escena con aquella escenografía propia que ayude a situar, con toda claridad, la acción.

—¡No se cuándo van a terminar las visitas de provincias!

—Queridos oyentes: Aquí termina mi último reportaje sobre canibales...



—No sé si es la fatiga, pero me gustaría que vieses lo que viene detrás.

—¡Vete! ¡Oigo a mamá!

—No se preocupe por mí, y salte... Un verdadero capitán debe ser el último.

Figuras 2806 a 2810. — El chiste dialogado, es aquel que necesita forzosamente del pie escrito para cumplir su misión, es decir, que resultaría difícil de comprender en caso de que le fuera suprimido el pie de leyenda. En caso, por lo tanto, de ser reproducido un chiste de este tipo en otro país de distinta lengua a la original, debería recurrirse a la traducción, a fin de que no perdiese eficacia cómica.

Su historia puede resumirse en estas líneas. Después de ver una película del Oeste, llena de indios y de cow-boys, surge la idea de extraer un chiste de aquellas escenas que la pantalla ha desgranado en tecnicolor y pantalla panorámica. Por ejemplo, un vejete llegando al despacho del Comandante del fuerte, con el trasero acribillado de flechas, para exclamar:

—¡Me parece que ha estallado la guerra!

Jordom advierte sin embargo, que no se le ha extraído al asunto todas sus posibilidades. Piensa que, por ejemplo, se acentuaría el contraste y por lo tanto la comicidad de la situación, si en lugar de tener lugar la acción en el interior del fuerte militar, se desarrollase en un ambiente plácido. Quizás en una fiesta, en un palacio, en donde las parejas interrumpen el vals para dejar paso a un mayordomo que llega con su correspondiente abanico de flechas situado en la parte posterior.

—¡Han llegado los indios! —diría el hombre con grave prosopopeya, como si se tratase de anunciar a un invitado.

Esta última intención es acertada y merece estudiarse un poco. Se rechaza la escena del baile, porque no acaba de ser suficientemente humorística. Jordom coge lápiz y papel y aboceta el mismo mayordomo de antes, situado ante su amo. Cuadrado en posición de firmes, exclama:

—El embajador indio acaba de llegar, señor.

El chiste está logrado, pero faltan completar algunos detalles secundarios. Por ejemplo, para aumentar el clima propicio, situará el dibujante delante del criado una mesa escritorio, y colocará un monigote en actitud de no prestar demasiado interés a las palabras del mayordomo. De esta manera la escena incrmentará el contraste. La frase también puede alterarse del modo más favorable. El embajador indio puede convertirse en la delegación india, más de acuerdo con los resultados que ofrece el protagonista.

—La delegación india acaba de llegar, señor.

EL AMBIENTE

Otro factor de considerable importancia, del cual hemos hablado con la extensión requerida anteriormente, consiste en dotar el dibujo de una atmósfera adecuada a la acción que representa, no sólo para que la ilustración refleje la escena, sino también para situar al lector en cuanto a una circunstancia determinada. Como en el cine y el teatro, es necesario el telón de fondo, y como en aquellos espectáculos que acabamos de citar, se requiere igualmente conseguir lo que se conoce con el nombre de «calor humano». Si en el

Figuras 2811 a 2816. — El buen dibujante humorista debe sacar partido de cualquier tema, por raro que pueda semejar. La ingeniosidad se demuestra precisamente en esta facilidad para obtener no uno, sino varios chistes distintos, utilizando la misma base inicial.

(Dibujos de Mena para «La Codorniz»)

teatro eso se logra, porque son seres de carne y hueso quienes accionan y les oímos hablar e incluso nos es posible observar cómo respiran, y si en el cine el efecto es, aunque ilusorio, con una sensación de directa realidad que nos permite vivir al mismo tiempo que los personajes que aparecen en la pantalla, en materia de ilustración, la inmaterialidad de los dibujos debe ser superada humanizando a los protagonistas que intervienen en la escena, impregnándoles de ese hálito de vida que nos pone en comunicación con ellos.

El ambiente es, por lo tanto, uno de los elementos constructivos que es preciso atender con más cariño.

Pero mayor importancia todavía tiene el lenguaje que pongamos en boca de nuestros personajes. Inútil será decir, que, en cualquier caso, el texto deberá hallarse de acuerdo con el chiste, con la psicología de los protagonistas del mismo, y con la idiosincrasia del público a quien vaya dirigido.

Es un principio que reza tanto para el dibujante como para el escritor, que se haga evidente la diferencia real que existe entre léxicos de distintos elementos sociales. No habla igual el arquitecto, que el clásico chupatintas de oficina, que el labriego, que el peón caminero. Tampoco se conseguirá hacer reir a cada uno de estos grupos con la misma ocurrencia. De la habilidad con que se trate este aspecto, dependerá en muchos casos el éxito o el fracaso de un dibujo humorístico.

La creación del ambiente necesario no consiste, de acuerdo con lo que acabamos de enunciar, en cuidar tan sólo el telón de fondo, es decir, el escenario. El problema es, además de resolver la escenografía precisa, conseguir el calor de humanidad que debe respirar el dibujo, atmósfera propicia que deberá reflejarse tanto en la ilustración como en la leyenda que pueda figurar al pie de la misma. Lo cual significa que, una vez lograda la idea feliz, para extraer el máximo partido posible habrá que plantearse una visión general de su desarrollo, que abarque todos cuantos elementos deban integrar la composición definitiva. Ingredientes que habrá que equilibrar, buscando en su dosificación exacta una perfecta coordinación.

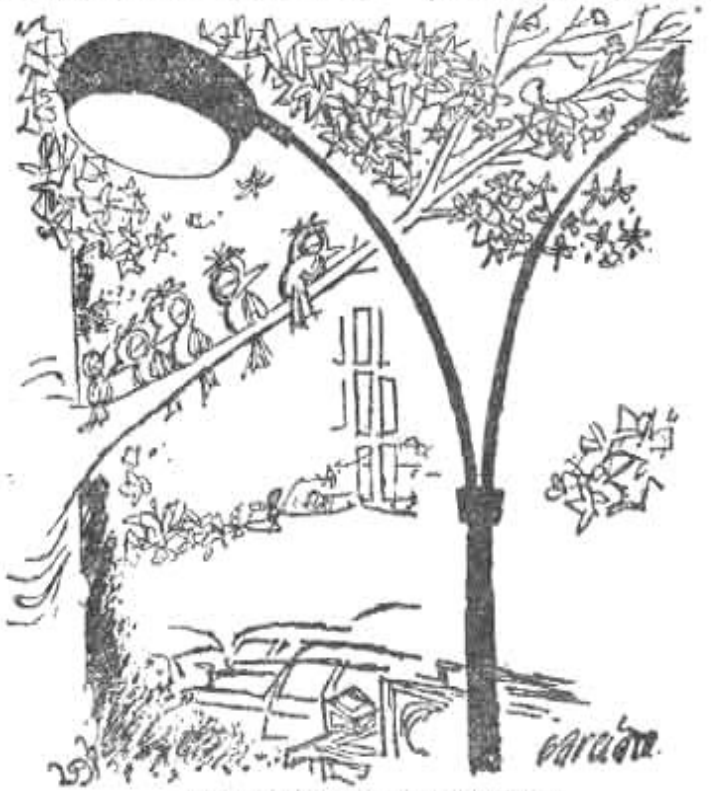
LA ORIGINALIDAD

Huelga indicar la necesidad que tiene el dibujante humorístico, de mostrarse original. En qué consiste con exactitud esa originalidad es en donde comienzan a surgir las dudas. Por otro lado, forzoso es convenir en la dificultad que existe en encontrar un solo dibujante capaz de superarse cada día sacándose del magín algo inédito. En realidad, nada nuevo hay bajo el sol. Todos los temas posibles han sido tratados millones de veces, en todas las latitudes y por todos los autores. El mérito consiste en acertar con el momento propicio,

Figuras 2817 y 2818. — Herreros y Serafín, son en la actualidad dos de los poquísimos dibujantes españoles que tocan en sus caricaturas la sátira social o política, especialidad que tiene muy pocos cultivadores en el momento actual.

(Dibujos aparecidos en «La Codorniz»)

LUNES HUMORISTICO *pòr Garcia Lorente*



ILUMINACION EN LAS RAMBLAS

—Con tanta luz no hay manera de pegar ojo.

EL HERBOLARIO, por Castanys

— Mal, doña Clara, mal... Lo único que nos podría salvar es que un sabio norteamericano descubriera la tila.

Figuras 2819 a 2821. — Los dibujantes dedicados a comentar la actualidad local, tienen un campo de acción por lo general muy limitado, y desde luego de muy escasa difusión nacional. Un chiste refiriéndose a cosas, personas o hechos que tengan vigencia en Barcelona, por ejemplo, interesará muy poco a los lectores de Huelva o de Pontevedra, y viceversa. Por lo tanto, un dibujante que haya logrado adquirir cierta popularidad en su tierra cultivando esta especialidad, muy difícilmente conseguirá que esta misma popularidad trascienda de puertas a fuera, y por lo tanto, él mismo cercenará sus propias posibilidades.

(De «La Hoja del Lunes», de Barcelona, y «Destino»)

en encontrar un público que por razón de la edad, de la situación geográfica o del escalón social que ocupe, pueda considerar como virgen el tema escogido, y sobre todo en saber presentarlo con un ropaje nuevo. La originalidad consiste, pues, más en la manera de decir una cosa, que en la cosa misma.

No puede afirmarse que ningún tema se halle agotado. Mientras exista inspiración, ingenio, fantasía, siempre habrá un dibujante inteligente que sea capaz de seguir explotando el asunto más manoseado, y extraer del mismo facetas insospechadas hasta aquel momento. Las posibilidades son infinitas, como lo demuestra el hecho de que utilizando un número reducidísimo de factores, sea posible decir siempre algo nuevo.

Mal asunto, para el dibujante, cuando comienza a notar que la inspiración le falla. El humorista innato es aquel que no espera a que surjan los asuntos, sino que los provoca. Que dice «Proponedme cualquier tema». Y se le contesta, por ejemplo, «Cocinero», «Elefante» o «Tabacalera», y en media hora es capaz de crear media docena de chistes en los que intervienen como motivo central, cocineros, elefantes o paquetillas de Bisonte. Mientras que el humorista que ha logrado adquirir carta de naturaleza en la profesión a fuerza de perseverancia y de insistir una y otra vez, probablemente se verá obligado a vegetar, pendiente de que las musas acudan o no a soplarle la inspiración al oído.

Para el ejercicio del dibujo humorístico existen, desde luego, normas que deben ser aplicadas de un modo general y cuya observación se halla al alcance de cualquiera. Son las reglas que impone la decencia y el buen gusto. Es asimismo necesario señalar aquellas otras que pueden adquirirse estudiando y practicando el ejercicio de la profesión, conducentes a perfeccionar lo que constituye técnica esencial de dibujo. Pero no hay modo de establecerlas en cuanto se relaciona con la gracia, con la chispa de ingenio, con el chiste propiamente dicho, porque éste será siempre fruto de la inspiración, y por lo tanto no puede sujetarse a ninguna disciplina académica.

Un dibujante podrá, sin duda alguna, perfeccionarse en lo que constituye la mecánica del oficio, llegar más alto profesionalmente hablando, a través de una larga experiencia conseguida con un constante entrenamiento. Pero la gracia debe ser fluida, espontánea y natural. Si el dibujante que acabamos de tomar como ejemplo no se halla dotado del sentido del humor, por mucho que se esfuerce no podrá posesionarse del mismo, y nunca conseguirá, en este aspecto, salir de una vulgar mediocridad. Pretender un cambio es tanto como esperar a una radical modificación de su esencia, de su modo de ser. En este caso concreto, lo mejor será aceptar las cosas como son y disponerse a buscar fuera de uno mismo aquellas cualidades especiales que no poseen.

Así vemos, por ejemplo, como algunos dibujantes, por otra parte excelentes, al mostrarse incapaces de concebir un chiste que merezca

—¡Tiene usted unos bacilos más chatitos!...

Figura 2822. — El chiste profesional es aquél que, destinado a una revista especialísima con un público de lectores bien caracterizados, tiene que limitar su humor dentro de los cauces que le señala la misma, lo cual significa cierta dificultad creadora para el dibujante. No obstante, pueden lograrse muy buenos chistes dentro del género.
(De «Medicamenta»)

EL IMPACTO DEL SATELITE

Rusia muestra a los afro-asiáticos la verdadera situación de los Estados Unidos.

(New York Herald Tribune)

(A.L.I.)

Figuras 2823 a 2825. — Y por último el chiste político internacional se dedica a poner en la picota actos y hechos de índole pública, cuyo conocimiento se supouga puede ser de interés general, buscando en la sátira un intento de corrección social.

—Indudablemente, es una buena idea.

Figuras 2826 a 2829. — El chiste político que en nuestro país gozó de singular predilección por parte de los dibujantes de anteriores generaciones, en la actualidad se circunscribe al comentario de hechos y figuras internacionales, habiendo ganado en profundidad lo que ha perdido en interés localista.

verdaderamente este nombre, o de dotar a una historieta de la gracia indispensable para poder ostentar con cierta dignidad tal calificativo, pero al mismo tiempo sabiendo que pueden llegar a desarrollarse a las mil maravillas una idea, recurren a una tercera persona que pueda suministrársela. Así surje un principio de colaboración entre dos personas, encargada una de ellas de pensar las situaciones y dejando para su compañero la tarea de realizarlas gráficamente sobre el papel.

Este desdoblamiento de tareas, mucho más frecuente de lo que generalmente se imagina el público, no perjudica a nadie ni resta méritos al dibujante. Por el contrario, éste, aparte de tener múltiples ocasiones de mostrar la técnica profesional que de otra manera, con toda probabilidad, hubiera permanecido olvidada, demostrará poseer la virtud de una rápida asimilación, de ser capaz de interpretar las ideas que le facilite su guionista. Lo que es cierto es que un dibujante puede dedicarse al dibujo humorístico sin ser humorista, y que si ello tiene lugar por la razón o circunstancia que fuere, la única manera de rehuir el fracaso será buscando la colaboración de una persona que se halle en el caso contrario. Es decir, de quien poseyendo ingenio y fantasía sobrados para crear situaciones hilarantes, no sabe agarrar siquiera el lápiz y prefiere poner sus ideas a disposición de un ilustrador capacitado para compenetrarse con su visión humorística.

Ambos elementos se complementan y por lo tanto se necesitan mutuamente, tal como ocurre entre autor y actor de una comedia teatral. Sin actores no hay autor que salga del anónimo, pero sin autores huelga el intérprete.

LA LABOR DEL GUIONISTA

La labor del guionista es difícil, por serlo igualmente la práctica del humorismo. Para dar ideas a los demás hay que hallarse dotado de una gran inspiración, de mucho ingenio y poseer además la suficiente habilidad para plasmar, en un solo dibujo o en una sucesión de viñetas, según se trate de chiste o de historieta, una situación cómica. Situación que habrá de convencer al mayor número de personas con las que llegue a entrar en contacto después de su publicación. Y esto es lo verdaderamente difícil. No todos los lectores reaccionan de una misma manera ante la presencia de un chiste. Una muestra de ingenio cualquiera que tomemos como modelo de experimentación, dejará satisfechos a unos, indiferentes a otros, e incluso llegará a provocar la indignación de quien, por no comprender el chiste o no aceptarlo, se sentirá víctima de su audacia.

Para resumir. No existe la posibilidad de fijar unas normas concretas que puedan ayudarnos a fabricar chistes como si se tratase de piezas de una maquinaria. Tampoco es cuestión de fórmulas matemáticas. Pero sí que puede intentarse agudizar el ingenio, que en definitiva tiene que ser el padre de las criaturas que lancemos alegremente al mundo del humor, mediante un constante contacto con los humoristas que seamos capaces de tratar. El que se halla acostumbrado a tomar la vida en serio y vive rodeado de señores graves y sesudos, difícilmente logrará crear un mediano chiste en toda su existencia. Inversamente, quien suele hacer chacota del mundo que gira a su alrededor y sabe escoger sus amistades buscando el optimismo y la alegría de la juventud antes que otra cosa, con toda probabilidad se hallará en condiciones de lanzarse a trabajar por su cuenta, y comercializar profesionalmente su humorismo.

Y no hablemos de la preciada ayuda que para esta formación que estamos intentando, tienen las revistas y semanarios que conceden la importancia debida a la caricatura y al chiste. Es seguro que el sentido del humor nace y no se hace. Pero se facilitará mayormente su cumplido desarrollo si tenemos ocasión de conocer a los mejores dibujantes que existan de esa especialidad, que si nos aislamos en nuestro pequeño mundo interior, en donde lo más probable será que agotemos bien pronto la inspiración, antes de haberla dejado madurar.

Depósito Legal: B. 10831-1958
GERSA - Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13
PRINTED IN SPAIN

la historieta

LECCION 16

Se llama historieta a una sucesión de viñetas relacionadas íntimamente entre sí, dotadas de argumento y que, por lo general, se halla concebida y realizada de acuerdo con el mismo criterio que rige para una obra teatral en tres actos, a saber, planteamiento, nudo y desenlace.

Antes de seguir adelante conviene que salgamos al paso de un error bastante extendido, por el cual, la historieta se asimila siempre a los semanarios y revistas infantiles, considerando que en el público que normalmente compra y lee tal tipo de publicaciones, es en donde solamente puede tener cabida el género de dibujo que vamos a estudiar.

Nada más lejos de la verdad. Existe una especialización bien definida que, en efecto, se dedica a surtir el mercado más o menos infantil —muchas veces integrado por individuos que hace ya muchos años dejaron la adolescencia atrás— de un género de aventuras ilustradas, tanto serias como cómicas, que constituyen lo que en términos profesionales se denomina «dibujo de historietas de orientación infantil».

Dada la importancia que ha llegado a alcanzar en nuestro país esta especialización, dedicaremos una parte ciertamente importante del curso a estudiar debidamente el fenómeno. Pero sin que ello suponga que menospreciamos su valor, habrá que dejar bien aclarado el hecho de que el dibujo de historietas humorísticas es algo que abarca muchas más facetas que las que acabamos de enumerar, y

que busca públicos de sensibilidad más acusada que aquellos que, por lo general, forman en el grupo de incondicionales de tales revistas.

Una historieta puede ser —y de cierto lo es muchas veces— un chiste escenificado. Es decir, una agudeza en cuya exposición debe entrar más de un dibujo y cuyo desarrollo, por lo tanto, exige la adaptación de la idea original a dos, tres, cuatro o más ilustraciones creadas en unidad de acción.

Tanto es así, que la inmensa mayoría de los dibujantes dedicados a crear chistes de una sola viñeta, suelen a menudo intentar agudas incursiones por el campo de la historieta, en donde se desenvuelven con singular gracejo. Mientras que por el contrario, los profesionales dedicados a realizar historietas de orientación infantil, encastillados en su género, escasas veces se atreven con el chiste y, cuando lo hacen, muy rara vez saben desprenderse del tipo de humorismo un poco ñoño e ingenuo que practican habitualmente. En esta primera realidad de la que podemos exceptuar muy pocos nombres conocidos, Conti por encima de todos, Vázquez, Cifré, Peñarroya, y algún otro, podemos hacer hincapié para intentar una clasificación de las historietas, según prevalezca en su exposición el humor negro o el humor rosa, llamando en su primer substantivo al que practican los dibujantes realistas que intentan divertir, con sus piruetas más o menos cerebrales, a lectores con cierto grado de inteligencia, mientras que los segundos realizan una comicidad un poco palurda y muy sencilla de comprender, buscando un nivel medio de público de pocas pretensiones culturales.

Existe otra diferencia bastante remarcable entre ambos grupos, en lo que se refiere a la ayuda que el texto puede prestar al dibujo. En las historietas de orientación infantil, la leyenda suele cobrar tanta importancia que, a veces, ocupa la mitad y más del espacio disponible. Sus viñetas van a menudo tan cargadas de letras, que el dibujo aparece ahogado. Para leer esta especie de seriales cómicos, hay que disponer de algún tiempo libre. No es raro que algún lector, un poco fastidiado por tan extemporánea verborrea, se salte a la torera el texto y se preocupe de encontrar la intención del dibujante tan sólo en las ilustraciones, cosa que no siempre se consigue. «literatura» —llamémosle así— tiene una importancia similar, sino mayor, que el dibujo.

Por el contrario, las historietas del otro grupo conceden toda la gracia de la idea original a la narración de la imagen, relegando el texto a su mínima expresión y, la mayoría de las veces, dejando que sirva tan sólo para dar nombre al título, cuando no suprimiéndolo del todo. Son historietas que entran por los ojos, que requieren poca atención —y poco tiempo— para ser digeridas, ya que el dibujo habla por sí solo con harta elocuencia.

Hemos dicho anteriormente que, el tipo que comentamos, por el mismo motivo que no lleva explicación ni aclaración de género

alguno, debe ir dirigido a públicos más preparados, más cultivados intelectualmente. Suponemos que el concepto se halla bastante claro para tener que insistir.

LA HISTORIETA HABLADA

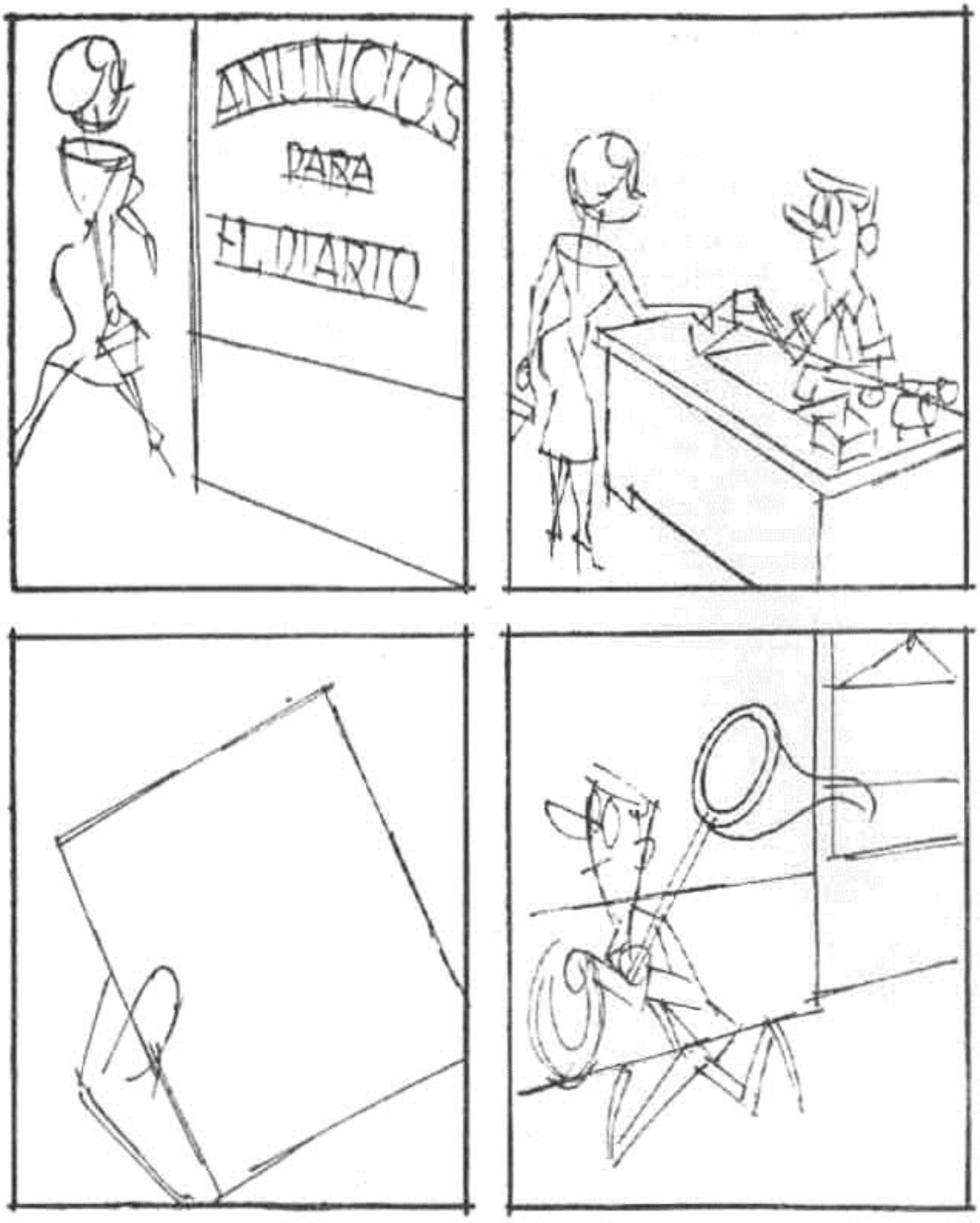
La labor a desarrollar, en cuanto se refiere a este género, exige un plan previo de trabajo bastante madurado. Ninguna actitud peor podrá tomar el dibujante que fiar todo a la inspiración del momento, pensando que la suerte le ayudará a salir con bien del asunto.

Importa, en primer lugar, tener una idea original que sea aceptable, es decir, susceptible de convertirse en la historieta deseada, la cual sí que obliga a contar con la inspiración, ya que la misma muy difícilmente podrá salir forzada. En el planteamiento del trabajo diario, hay que contar con la posibilidad de que surja un día gris, en el transcurso del cual no hay manera de dar un paso a derechas. Si la idea no fluye de un modo natural y espontáneo, el tiempo que dediquemos a insistir en la búsqueda, con toda probabilidad podrá considerarse como tiempo perdido. No hay que perder de vista la realidad de que no se trata de una labor mecánica, que pueda regularizarse ni ser sometida a racionalización de trabajo alguno. Si las musas no acuden a la llamada, mejor será abandonar la empresa y dejarlo para otro día, pensando —como sucede generalmente— en que aquellas pequeñas vacaciones servirán para tranquilizar nuestros nervios y que, cuando volvamos a la carga, recuperemos con creces las horas de asueto que nos hayamos tomado.

Porque la verdad es que, en esta profesión, sucede que el día en que uno se halla en vena y sopla la inspiración, el trabajo cunde de un modo extraordinario y se desarrolla una labor imponente. Pero el día en que ocurre lo contrario, por más cigarrillos que se consuman, no habrá nada que hacer.

Supongamos, pues, que tenemos un tema que juzgamos digno de ser aprovechado. En primer lugar, para que pueda ser considerado como tal deberá ofrecer un desenlace cómico, y para que esa circunstancia tenga lugar, será conveniente, que ese desenlace sea insospechado, lo cual equivale a decir que el lector no debe adivinar desde un primer momento «cómo» va a terminar la historia, sino tan solo cuándo, eso es, en la última viñeta.

Tal cualidad contribuye más que nada a que el interés del lector no solo se mantenga, sino que vaya en crescendo. Porque, aceptada la palabra que debe acompañar a la acción, la historieta puede considerarse como una anécdota escenificada —lo que en lenguaje teatral y cinematográfico se llama un «skecht»—, un chiste con planeamiento del problema, nudo y desenlace, el cual, y ya que estamos metidos en terminología cinematográfica, deberá presentarse con un final —un gag— desconcertante.


ANUNCIOS
PARA
EL DIARIO

Figuras 2.822-2.829. — Planteamiento y desarrollo de una historieta de orientación infantil, en cuatro viñetas.

Figuras 2.830-2.837. — La historieta hablada necesita tanto de la ayuda del texto, que si se le suprimiese éste, carecería de sentido. Véase lo expuesto en la página izquierda, en donde las viñetas no tienen sentido alguno.

El planteamiento de la historieta equivale a poner al lector en situación, presentándole a manera de antecedente, aquellos detalles que se consideren pueden ayudar a simplificar la exposición del nudo, esto es, del punto culminante de la aventura que protagonizan nuestros personajes. El desenlace supondrá la solución, que como es natural, buscará la gracia humorística en el disparate, en la incongruencia, en la cabriola paradógica. Pero dejando aparte estas tres fases, es preciso que el dibujante tenga en cuenta que debe guardar, durante el desarrollo de su historia, un ritmo y un equilibrio que permitan conservar el interés del lector despierto y que no deje introducir confusiones en la narración, para conseguir lo cual importa sobremanera que los elementos que intervienen en la acción sean dosificados convenientemente.

Así pues, el dibujante —o en su defecto el guionista— deben poseer un sentido ponderado de la proporción, para llevar a cabo con probabilidades de éxito este escalonamiento del interés a través de los cuadros que integran la historieta. El planteamiento, por ejemplo, tiene que ocupar muchas menos viñetas que las dedicadas a desarrollar el nudo o intriga, las cuales llevarán, por así decirlo todo el peso de la aventura. La solución se irá de esta manera acercando de un modo paulatino sin precipitaciones, y el desenlace se producirá como un estallido insospechado, en la última viñeta.

Es necesario, por lo tanto, que una vez conseguida la idea —que siendo la base fundamental, puede considerarse como el factor más difícil de lograr— el autor del guión, sea o no el propio dibujante, se disponga a trazar un plan de trabajo, realizando a manera de tanteo y sobre un papel cualquiera, la distribución de los cuadros, desarrollando en los mismos el tema pensado, teniendo en cuenta el número de viñetas disponibles. Estas, por lo general, vienen impuestas por el tamaño de la página de la publicación en donde deberán aparecer editadas.

En el momento de abocetar la historieta, habrá que tener en cuenta tanto la acción como el diálogo. Así, pues en el momento de proceder el dibujante a disponer la distribución del guión, tendrá que dejar los espacios que deban ocupar los textos, los cuales vendrán dados de antemano. El guionista, por su parte, al escribir el diálogo, procurará mostrarse parco de palabras, utilizando el número de las mismas que necesite para decir exactamente aquello que sea necesario. Hemos señalado, con anterioridad, ese grave defecto que arrastran muchas historietas de dar tanta importancia a la literatura.

Figuras 2.838-2.840. — El exceso de texto en la historieta infantil es un defecto que cada día se extiende más en los medios profesionales y que, muy pocos dibujantes saben evitar en la actualidad. ▶

Dª TULA
SUEGRA
por ARCHIBAR
QUERIDO LECTORCETE: HOY EMPIEZO LA PUBLICACION DE MIS DESVENTURAS, EXPRESION VERIDICA DE NUESTRA APESADUMBRADA VIDA, VIDA DE SUEGRA INDEFENSA, CALUMNIADA Y ULTRAJADA! APORREADA POR LA MALDICIENCIA HUMANA Y VICTIMA PROPICIATORIA DE ESTE ENTE ESCUCHIMIZADO, HIPOCRITA Y MEQUETREFICO QUE ES EL YERNO. YO, COMO VERAS, DOBRECITA DE MI, SOLO ME LIMITO A DEFENDERME. AMEN.
¡AH, TRAIDOR! ESTA MAÑANA CLOTILDO SE HA MARCHADO A LA OFICINA DICIENDO QUE HACIA MUY BUEN DIA Y ESTO SOLO LO HA DICHO PORQUE SABE QUE LA LLUVIA ES FATAL PARA MI REUMA. ¡VETE ACOSTUMBRANDO A VIVIR SIN MI!
VENENOS
¡POBRECITA DE MI! SI YO NO ME DEFENDIERA, A ESTAS HORAS YA ESTARIA CADAVERICA. PERO NADA, UNAS GOTITAS DE CIANURO NO LE HARAN MAL A LA SOPITA DE CLOTILDO.
CIANURO
POR POCO ME EQUIVOCO Y ECHO EL CIANURO A LA OLLA. ¡TERRIBLE DISTRACCION! TODOS HUBIERAMOS DEFUNCIONADO, HASTA MI POBRE FILOMENA.
¡HIJA MIA! ¡ANGEL DE CANDOR! ¡DEJASE A ENAMORAR DE ESE
¡HOLA, MAMA! ¿ESTA LA COMIDA?
¡HIPOCRITA! ¡MAS QUE HIPOCRITA! ¡AHORA VIENES CON ZALAMERIAS Y ESTA MAÑANA DECIAS QUE TE GUSTABA QUE LLOVIERA.
PERFECTO ASE
BASTA UNA
ACABOUP DE TRAGUITOS.
UCUFATO PI
por CIFRÉ
TE VEO MUY CONTENTO, CUCUFA TIN MIO
NO HAY PARA ME-NOS, ME HAN NOMBRADO GERENTE DE LA FIRMA ESTROPAJIEN AND LIMITED. UN CARGO DE LOS MAS ROBUSTOS Y REMUNERADOS
PUES NO ME HACE GRACIA ME LEIDO EN LAS NOVELAS QUE LOS HOMBRES DE NEGOCIOS SE ENAMORAN DE SUS SECRETARIAS, X..
¡JA JA, JA! ¡NO TEMAS LAURITA! ¡SI VIERAS LA SECRETARIA QUE TENGO!
TRANQUILIZA YA SABES
EL DIA QUE QUIERAS PUEDES VENIR A APROBAR LA
¡POBRE LAURITA! ¡CUAN EQUIVOCADA ESTABA! CONOCIENDO MI INFLAMABLE CORAZON, BUSQUE LA SECRETARIA MAS FEA DEL PAIS ASI ESTOY SEGURO DE NO SERLA INFIEL. Y AHORA VOY AL DESPACHO A TRABAJAR
SEA EN TIERRA FIR
O DE LOS CUADROS
LA MAR DE COMPLI
TENGO MAS REMED
ABITUARME.
DE VERDAD ME NO ES UNA SELDAD?
SABE TAQUIGRAFI MECANOGRAFIA Y LENGUAS ENTRE MUERTAS PERO E ESPECIE DE BORIS KARLOFF CON FALDAS Y MEDIAS NY. LON...
DON DANUBIO
PERSONAJE INFLUYENTE
por Monte Sanmiguel
COMO SOY LA PERSONA MAS INFLUYENTE DE LA CIUDAD, EL MUSEO DE ARTE CONTEMPORANEO ME HA NOMBRADO PRESIDENTE DEL JURADO
...DEL QUE COMO POR OTRO SERA TAMBIEN EL UNICO M PODRE ELEGIR EL CUADRO ME GUSTE, Y LE DARAN EL PREMIO..
MUY BIEN, SEÑORA PALLIDONIA, TERMINADA LA CORRESPONDENCIA TRADUZCAME ESTE INFORME EN ETRUSCO
SEÑOR PRESIDENTE HONOR Y GLORIA PARA USTED AL PENETRAR EN ESTE TEMPLO DEL ARTE ESPERAMOS CON ANHELANTE Y TEMBLOROSA EMOCION SU FALLO QUE EN ESTE CASO NO SERA UN FALLO SINO UN ACIERTO..
HA ESTADO MUY BRILLANTE EL DISCURSO, ALMUERZO HA ESTADO A LA ALTURA DE MI IMPORTA Y AL CUBISMO. EN FIN, VAMOS A VER LO CUADROS ESTOS...
ESTA TARD QUE IRA AL RE AL DE TO PARA RIA. DEBI FEALDA MIEDO
¡NATA DE CIENCIAS CLASICOS! ¡LE CLASICO ME ATACA A GADO Y ME PRODUCE ENCEFALITIS!
REPROBACION Y OPROBIO PARA LOS RETRATOS ROMANTICOS! EL ROMANTICISMO ME SIENTA MAL AL HIGADO Y ADEMAS ES PROPIO DE DEPENDIENTES DE PRENDAS DE PUNTO
FUERA!
EL MODERNISMO ME DA
PATADAS Y SIN
ESTE CUA

que debajo de los bocadillos (1) no queda apenas papel para el dibujo, circunstancia tanto más agravante cuanto que, por lo general, esa literatura suele ser bastante deplorable, y en muchas ocasiones escrita con mala sintaxis y tal cual error ortográfico para amenizar el texto. Teniendo en cuenta que el dibujo acostumbra, por el contrario, a ser bueno, y que la gracia de la historieta debe residir en la ilustración, no se comprende este complejo de literatos que acomete a muchos de los actuales dibujantes, en perjuicio de su obra.

Sin embargo, ya hemos dicho que una de las características que diferencia a este tipo de historietas, es precisamente la de necesitar el auxilio de un texto colaborador para hacer comprender la intención que las anima. Es raro que una historieta de orientación infantil pueda presentarse muda, es decir, hablando solamente con las imágenes, cosa que fácilmente se puede comprobar procediendo a borrar en cualquier modelo que caiga en nuestras manos, los bocadillos que presente. Si tal hacemos, lo más seguro será que, por más que esforcemos nuestra atención, no nos sea posible averiguar el argumento de la misma.

Hay que aceptar, por lo tanto, los textos aclaratorios. Pero partiendo de la realidad de que éstos deben limitarse a lo justamente imprescindible; que no abusarán del diálogo; que no perderán en ningún momento su papel auxiliar. Las leyendas pueden y deben ser festivas. La comicidad puede saltar tanto de una frase feliz como de una viñeta graciosamente conseguida. Pero el dibujante, por muy humorista que se sienta, no debe olvidar que la misión de su profesión consiste en utilizar la imagen —y no la palabra— para interpretar y dar a conocer sus ideas.

MODELO DE GUION DE HISTORIETA JUVENIL

Siguiendo el desarrollo que vamos a relatar, el alumno puede tomar buena cuenta de la manera como se construye un guión.

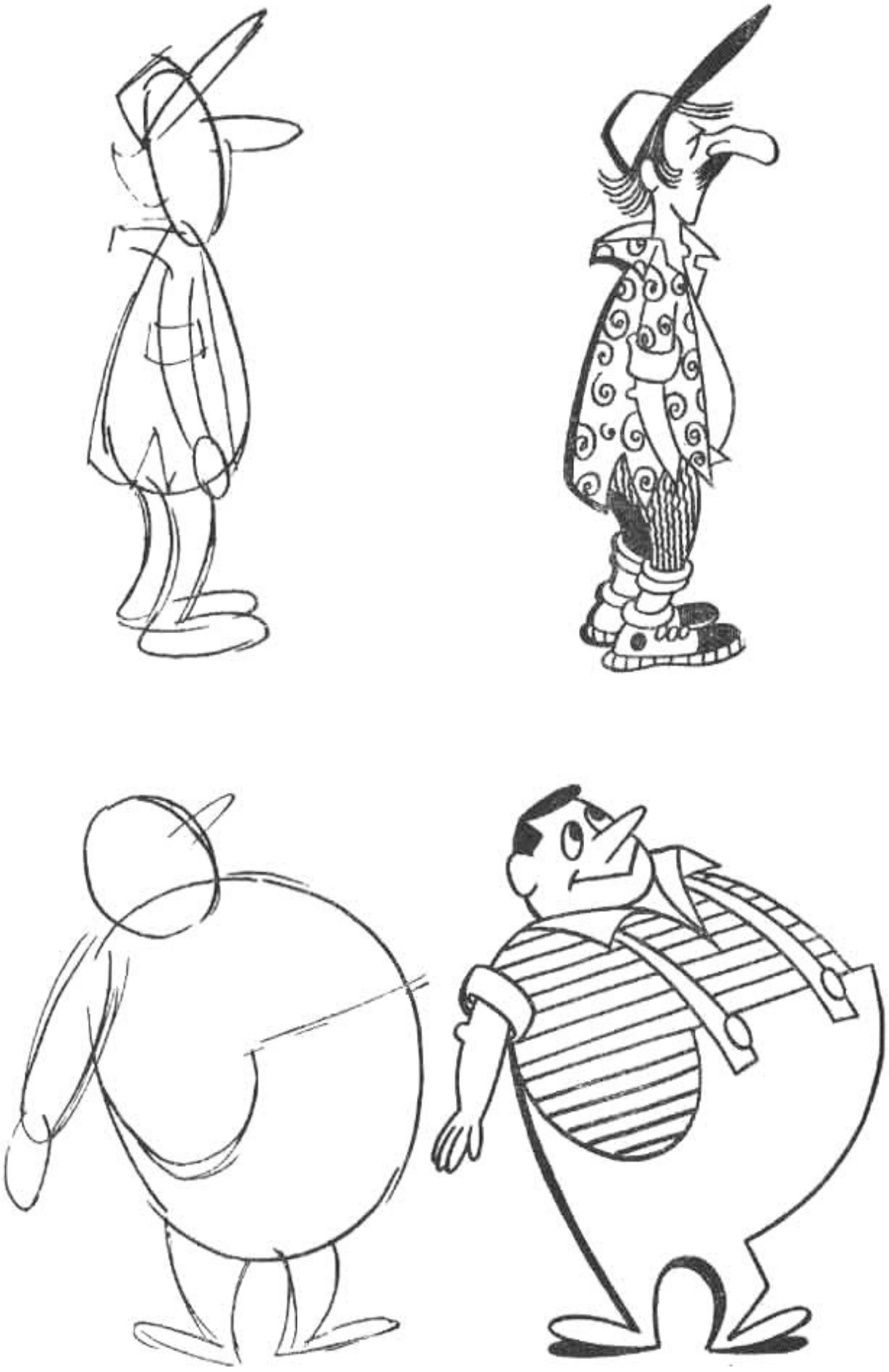
El modelo que presentamos detallado, se compone de 14 cuadros.

La historieta se titula «Tarde de asueto».

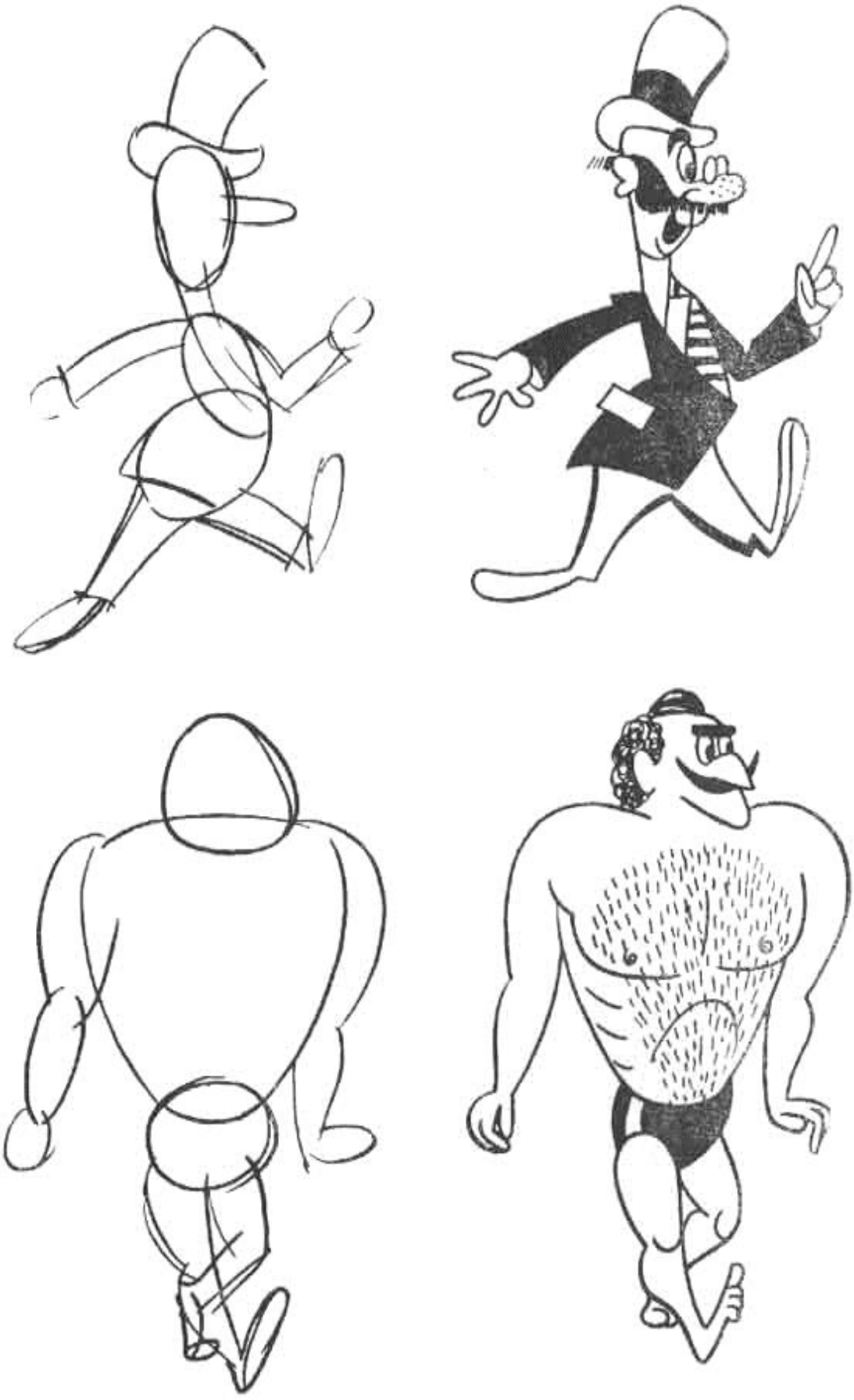
El protagonista de la aventura que vamos a iniciar, lleva el nombre de Pepete. Es un tipo pequeñajo, enclenque, escuchimizado. En fin, un individuo de esos que en las historietas suelen recibir palizones imponentes de todo el mundo y que todos los palos que se pierden aterrizan en su cabeza.

La idea que va a servir para confeccionar el correspondiente guión supone que Pepete, creyendo pasar una tarde estupenda, se ve metido en un lío que se encargue de amargarle la fiesta. El dibu-

(1) Bocadillo es el nombre que se da a la orla que enmarca los textos comprendidos éstos, que se utilizan en las historietas para hacer hablar a los personajes.



Figuras 2.841-2.844. — Creación de personajes de historieta de orientación infantil.



Figuras 2.845-2.848. — Creación de personajes de historietas infantiles.

Figuras 2.849-2.852. — Creación de personajes de historietas humorísticas de orientación infantil.

Figuras 2.853-2.856. — Creación de personajes cómicos infantiles.

jante ha pensado en llevar a su personaje al cine, y cuando lo tenga entusiasmado con la película, obligarle a que abandone la sala. Con los consabidos chichones en la coronilla, claro está.

Veamos cómo se plantea la narración.

1.ª viñeta. — Acción. — Pepete se halla en el despacho de su Jefe. Este último, gordo, calvo, satisfecho, fumando un puro. Sonríe protector. Pepete, de pie, un tanto cohibido.

Texto. — Gerente. — Hoy ha trabajado usted como un enano. Esta tarde le doy asueto. ¡Diviértase mucho!

Pepete. — Muchas gracias, Jefe.

2.ª viñeta. — Pepete, tocado con sombrero, por la calle. Algunos transeúntes. Al fondo se percibe un tranvía con los pasajeros colgando del estribo.

Texto: Pepete. — Voy a pasar una tarde de rechupete. Podría ir a...

3.ª viñeta. — Pepete se detiene ante la puerta de un cine. Movimiento de gente. Cartel anunciador de una película de Brigitte Bardot.

Texto: Pepete. — ¡Ya está! ¡Penetraré aquí!

4.ª viñeta. — Interior del cine. Escena en semioscuridad. Pepete sentado al lado de un señor gordo. Este se halla, por su parte, colocado junto al pasillo. Sin texto.

5.ª viñeta. — Señor gordo se inclina hacia Pepete y le dice:

Texto: Señor gordo. — Tengo que ausentarme un momento. ¿Sería usted tan amable de guardarme el sitio?

Pepete. — Pierda usted cuidado, caballero.

6.ª viñeta. — Pepete sentado en su butaca atento a la pantalla. El asiento de al lado está vacío. Sin texto.

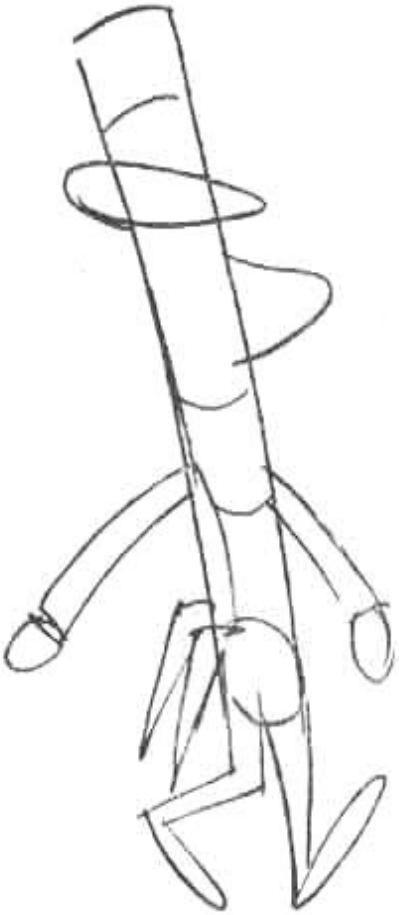
7.ª viñeta. — En el pasillo lateral aparece otro señor con aspecto de luchador de catch. Se dispone a sentarse en la butaca vacía.

Texto: Luchador. — ¿Me permite?

Pepete. — Lo siento, señor, pero está ocupada.

8.ª viñeta. — La misma escena.

Texto: Luchador. — ¿Cómo va a estar ocupada si yo no veo a nadie?



Figuras 2.857-2.960. — Creación de personajes para historietas cómicas de orientación infantil.

Figuras 2.861-2.864. — Creación de personajes para historietas cómicas de orientación infantil.

Figuras 2.865-2.868. — Creación de personajes para historietas cómicas de orientación infantil.

Pepete. — Pues yo le digo que lo está. Haga el favor de no molestar.

9.ª viñeta. — Pepete se ha puesto en pie para defender sus derechos. El otro le sacude un mamporro.

Texto: Luchador. — ¡Tome, mequetrefe!

10.ª viñeta. — Aparecen sentados en sus respectivas butacas Pepete y el Luchador. Pepete luce un soberbio chichón en la cabeza. Sin texto.

11. viñeta. — Llega el señor gordo de antes. Está de pie, en el pasillo, contemplando su butaca.

Texto: Señor gordo. — ¿Qué ven mis pupilas? ¿Por qué no me ha guardado mi sitio, caballerete?

Pepete. — Pues, verá... yo...

12.ª viñeta. — Hombre gordo le asesta un directo de tal categoría a la mandíbula de Pepete, que salen despedidos muelas y dientes.

Texto: Señor gordo. — ¡A ver si otra vez cumple mejor su palabra!

13.ª viñeta. — Aparece Pepete en el suelo del pasillo, rodeado de una nube de estrellas. El señor gordo y el luchador sentados tranquilamente uno al lado del otro, se han desentendido del asunto. Sin texto.

14.ª viñeta. — Puerta de salida del cine. La calle vista desde la puerta del vestíbulo. Un acomodador, de uniforme, envía por el aire a Pepete, después de haber probado la potencia de sus botas en el trasero del pobre hombre.

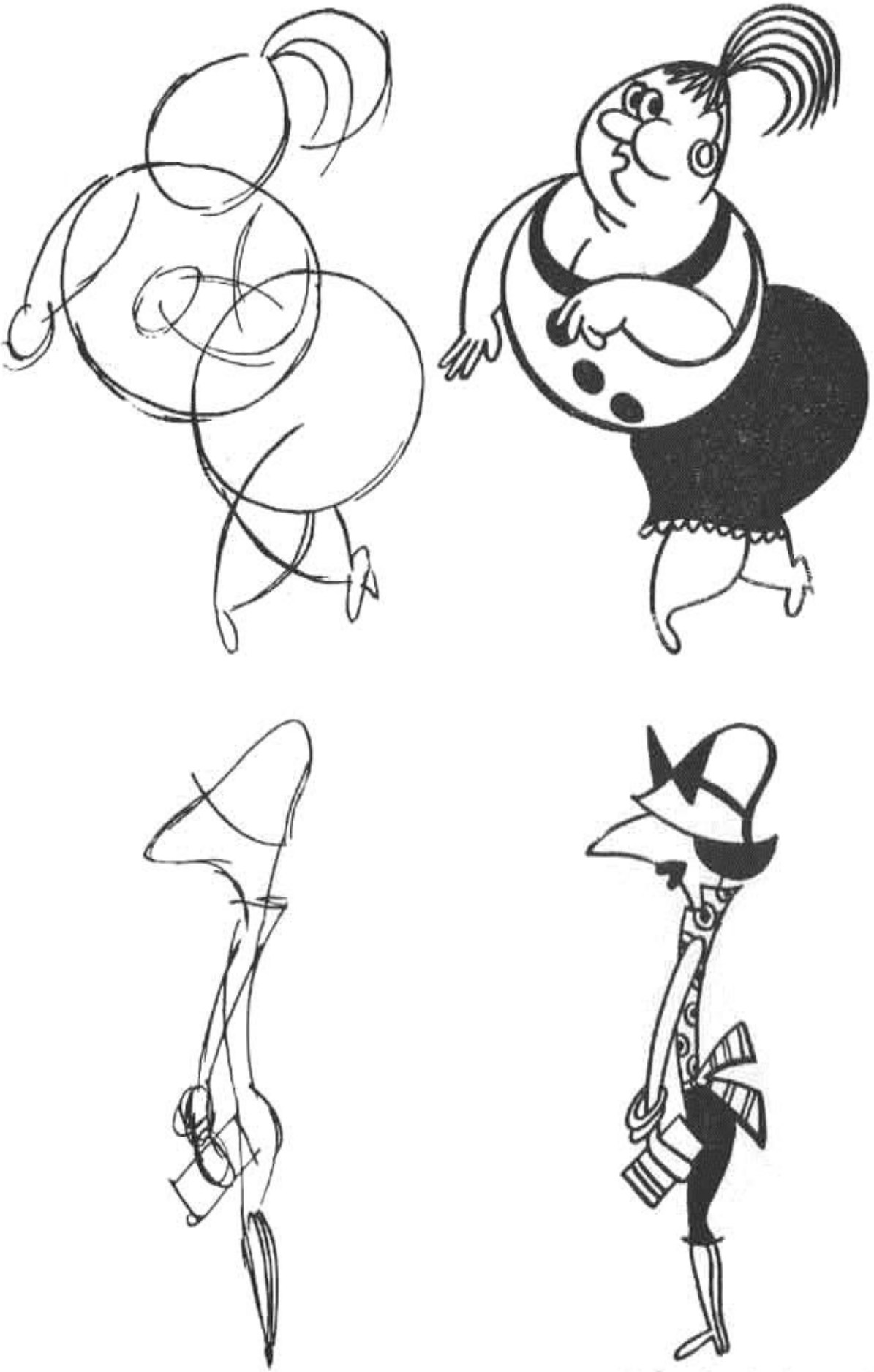
Texto: Acomodador. — ¡Fuera de aquí! ¡En este cine no se admiten beodos!

Como verá el alumno, en las primeras viñetas se plantea el asunto y se presentan los personajes. A continuación se inicia el conflicto que se va desarrollando cada vez más vertiginosamente, al compás de los acontecimientos, hasta que se produce el desenlace en los dos últimos cuadros.

El texto hace hincapié en los primeros dibujos en el propósito que tiene el protagonista de pasar una tarde tranquila. Eso es importante. Porque le ocurre todo lo contrario.

Figuras 2.869-2.872. — Creación de personajes para historietas cómicas de orientación infantil.

Figuras 2.873-2.876. — Creación de personajes para historietas cómicas de orientación infantil.



Figuras 2.877-2.880. — Creación de personajes para historietas cómicas de orientación infantil.

El argumento ofrece la mayor sencillez, sin que su desarrollo requiera que se vea en ningún momento una sobrecarga de personajes o de texto. Este es breve; innecesario incluso en algunas de las ilustraciones. Se podría recortar un poco el diálogo sin que por ello perdiese claridad el argumento.

DIBUJANTE Y GUIONISTA

Ya hemos dicho que no siempre el dibujante es el guionista de sus historietas. Resulta preferible, bajo cualquier concepto con que quiera considerarse la cuestión, que ambas especialidades sean ejercidas por una misma persona, ya que ello habría de permitirle ver el asunto antes de empezar su desarrollo, maniobrar con más conocimiento de causa y jugar con los personajes con mayor desembarazo.

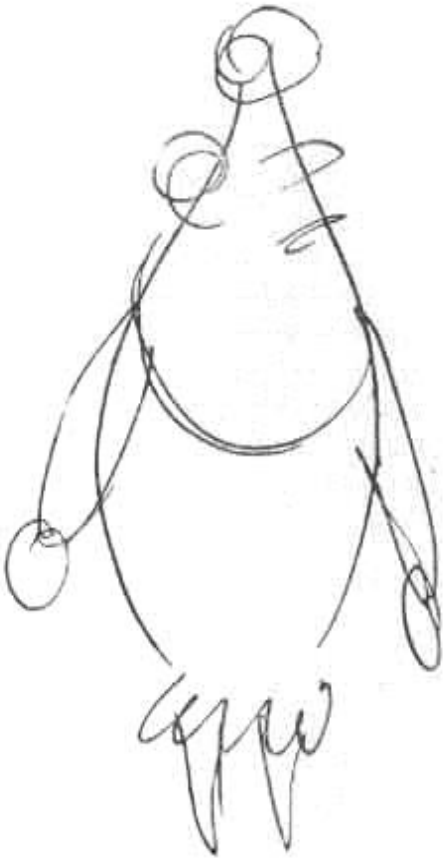
Cuando no se produce la feliz circunstancia de que la personalidad del dibujante coincida con la del guionista, aquel necesitará de la colaboración de quien es capaz de inventar las historias que él solo sabrá verter en imágenes. El humorista especializado en chistes o en historietas mudas, muy rara vez precisa de ayuda para salir airoso de su empeño. Por el contrario, esta colaboración entre dos personas distintas, encargada una de ellas de realizar guiones y de dibujarlos su compañero, se da con cierta frecuencia en los semanarios infantiles.

En este caso, el guionista deberá estar igualmente poseído del sentido de la proporción y conocer asimismo la aplicación práctica del ritmo y del equilibrio, de manera que estos conocimientos le permitan dar a la historieta una cierta unidad de acción, y una correcta trabazón entre todos los elementos que intervienen en el desarrollo de la historia.

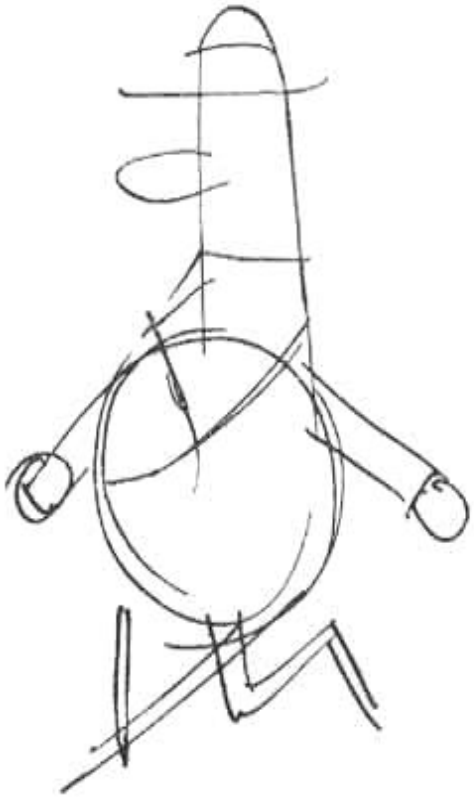
Conviene también que conozca la manera de resolver las imágenes que tiene su colaborador. Que sepa, por lo menos teóricamente, algo de dibujo, para poder aplicar oportunamente aquellos recursos que se hallen al alcance de las posibilidades artísticas del dibujante encargado de ilustrar la historieta. Es preciso, pues, que entre dibujante y guionista se establezca una absoluta y leal compenetración, para marchar de acuerdo en el desarrollo de la obra común.

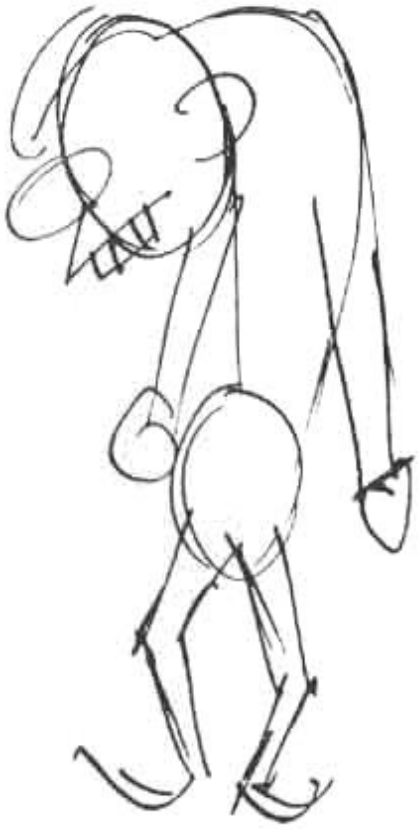
UN ELEMENTO ESENCIAL: LA SOBRIEDAD EXPRESIVA

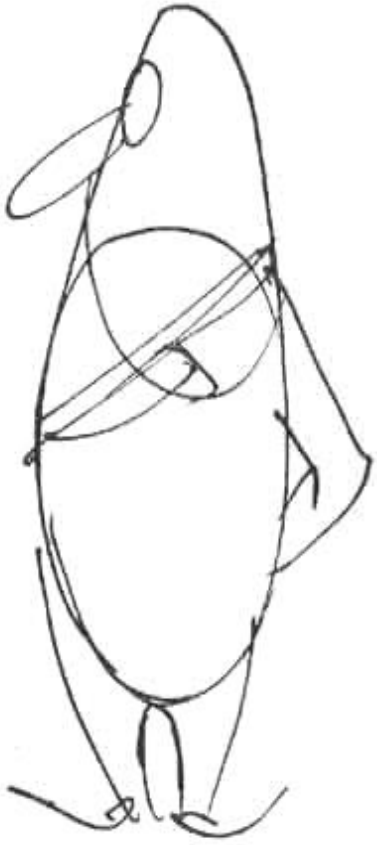
La intriga de una historieta, la trama que mueve el hilo de la acción y señala el papel a cada uno de los personajes que intervienen en la misma, debe caracterizarse por su sencillez. Aparecerá limpia de complicaciones que puedan producir confusión, tanto en lo que se refiere a las viñetas, presentándolas abigarradas, mal tra-

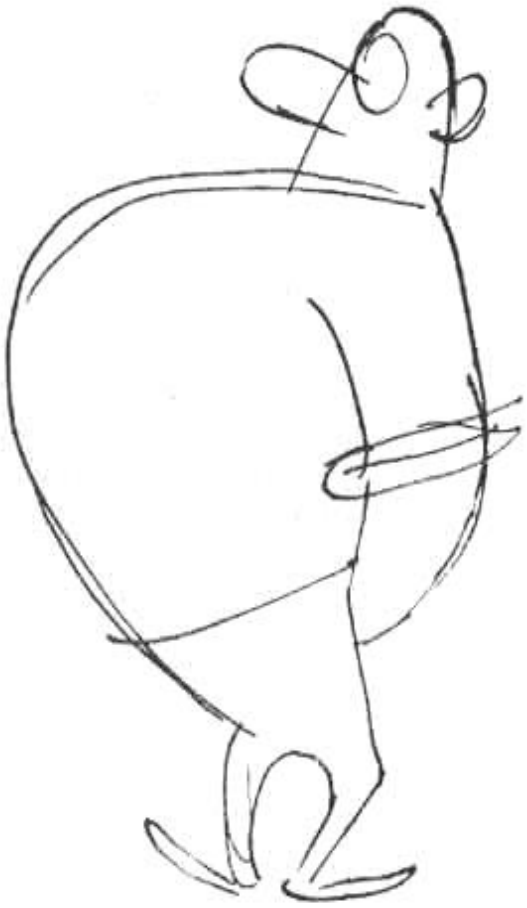


Figuras 2.881-2.884. — Planteamiento y esbozo de personajes femeninos.









Figuras 2.885-2.888. — Planteamiento o esbozo de personajes masculinos.

badas o incongruentes, como en el texto que acompañe a las mismas, a causa de su deficiente redactado.

La historieta puede suponerse en principio como un chiste escenificado. Para su perfecta comprensión tendrá que presentar un desarrollo lógico y únicamente se permitirá la pirueta humorística en el desenlace. Un final cómico tiene forzosamente que ser detonante, inesperado, ilógico, disparatado, y por consiguiente, para conseguir llegar a cumplir tal objetivo, dibujante y guionista tendrán que haberse puesto de acuerdo para hacer gala de la mayor claridad expositiva, de manera que el lector avance sin tropiezos a través de los cuadros de la historieta, hasta que en el último momento se produzca el morterazo.

Una historieta podrá desconcertar debido a lo inesperado u original de su desenlace. La mayor audacia que sea capaz de inventar la fantasía de un dibujante humorístico, es permitida en el colofón de cualquier aventura gráfica. Al fin y al cabo, esta y no otra debe ser la misión encomendada a quien haya decidido abrazar tal especialidad.

Lo que no se autoriza, en cambio, es desorientar al lector desde un principio o encontrándose en plena acción, porque en este caso el desconcierto se produciría en el mismo momento en que la anécdota central se viera interferida por otra accesoria, o complicada con frases que debido a su mala redacción sean capaces de introducir la confusión, diluyendo el tema principal en sucesivas intervenciones de orden secundario.

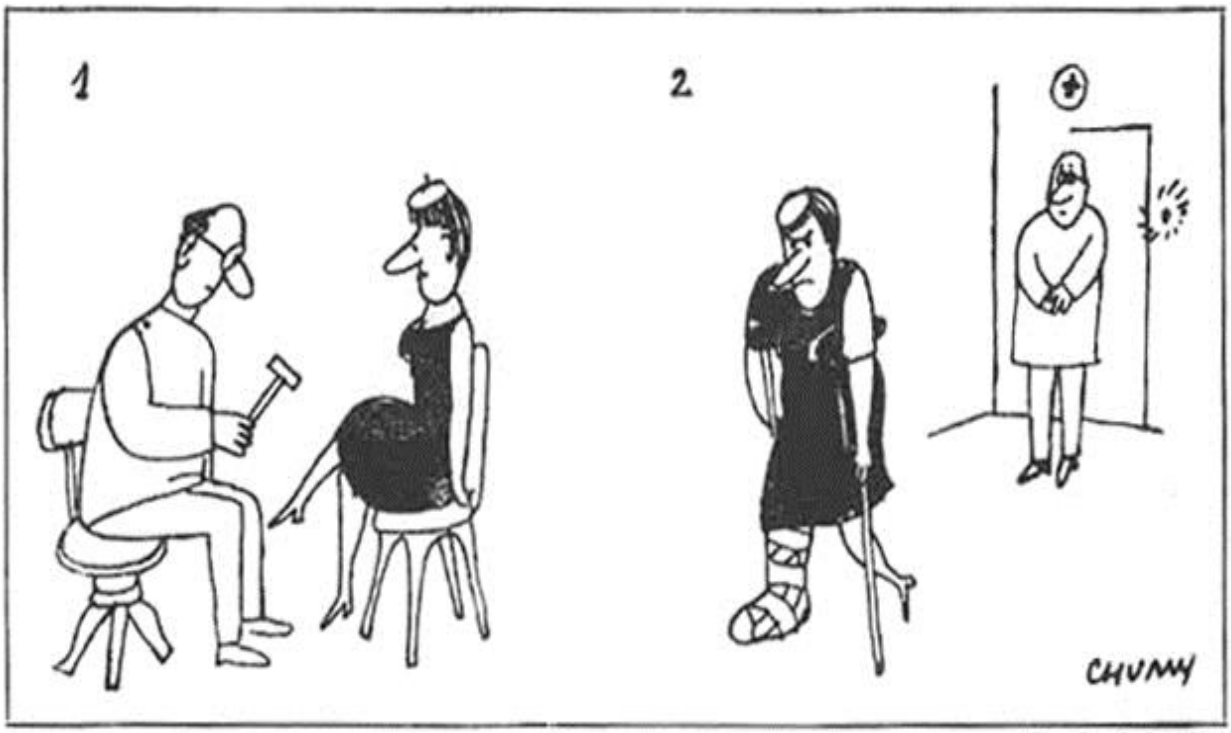
LA ECONOMIA EN EL TEXTO

Siguiendo esta línea enumerada, podremos decir que un texto, necesariamente claro y sencillo, tiene como única finalidad la de aclarar, no debiendo nunca producir confusión. Es preciso economizar la palabra escrita, en virtud de estas dos razones:

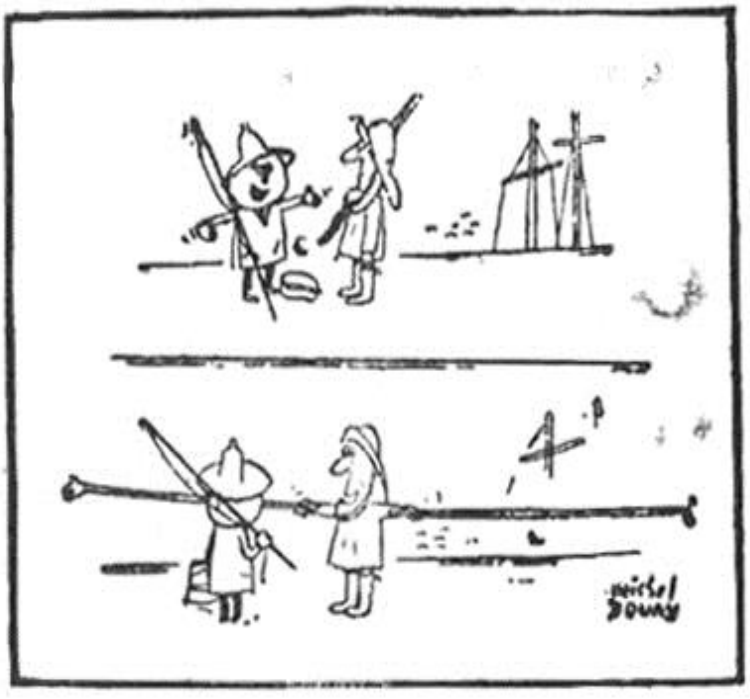
Primero. Porque el dibujo tiene que ser por sí solo, lo suficiente expresivo para ilustrar al lector sobre el desarrollo de la historia que se está narrando.

Y segundo, para favorecer su perfecta visibilidad.

En efecto, si el texto es largo, tendrá tendencia a diluir el interés de la trama y hacerse difuso. Por otro lado, se «come» el espacio que el dibujante necesita para mover con desembarazo a sus personajes, y para presentar el telón de fondo de cada viñeta, que es precisamente el encargado de crear la atmósfera de la historieta. Cuando los llamados bocadillos se hallan recargados de texto, la historieta suele presentar un aspecto poco simpático. Este exceso de leyenda aparece como una excusa del dibujante para ahorrarse el trabajo de la ilustración. Las letras apretadas desorientan al lector, el cual muchas veces prefiere saltarse a la torera aquella página, antes que someterse a la paciencia de averiguar su escasamente apetitoso contenido.



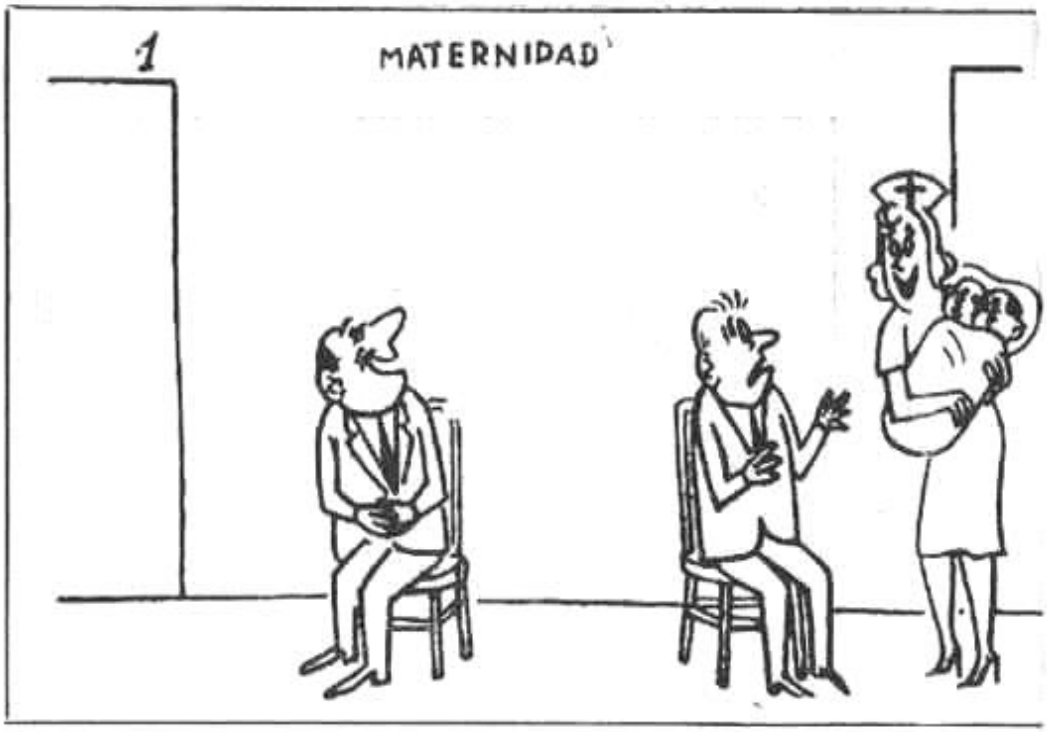
(De «La Codorniz»)



PESCADOR EXAGERADO

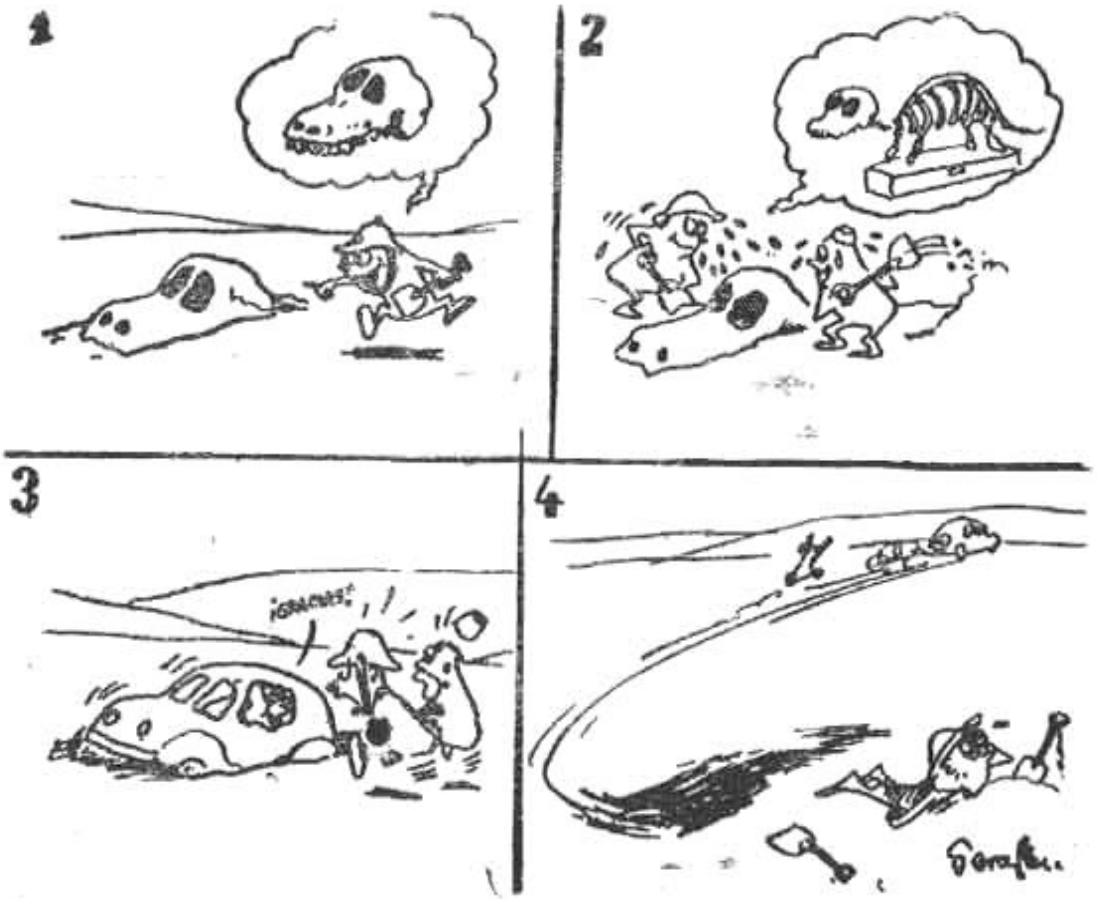
Figuras 2.889-2.890. — La historieta muda, de orden superior a la historieta dialogada, prescinde por completo del texto para cargar sobre la imagen toda la intención que anima al dibujante.

(De «La Codorniz» y «7 Fechas».)



Figuras 2.891-2.893. — La gracia desbordante del conocido dibujante Mena, se muestra en estas dos historietas mudas resueltas en dos y tres cuadros, respectivamente, que pueden ser tomadas como modelo del género.

Figura 2.894. — El chiste escenificado que es la historieta muda, se resuelve con el número de viñetas imprescindible para desarrollar su acción. En la brevedad reside, por lo tanto, la mayor dificultad del género, porque obliga a sintetizar con acierto expresivo una situación cómica de manera que sea fácilmente comprensible sin tener que recurrir a la ayuda del texto.


1
2
3
¡GRAOWR!
4

1
2
3
4
5
¡HALLAZGO Y PERPLEJIDAD!

Figuras 2.895-2.898. — El dibujante Serafín comenzó dibujando historietas dialogadas en la revista infantil valenciana «Jaimito». Pero no tardó en buscar mayores vuelos para su inspiración, pasando a ocupar un puesto importante dentro del grupo de caricaturistas que de un modo periódico se dedican a cultivar la sonrisa de los españoles. Sus historietas mudas, publicadas casi siempre en «La Codorniz», pueden tomarse como ejemplo de frescura y espontánea originalidad.

Figuras 2.899-2.900. — La historieta dividida en cuatro cuadros suele ser el modelo más utilizado en esta especialidad, porque este número se adapta mejor que ningún otro al desarrollo de cualquier idea.

Figura 2.901. — Historieta muda en seis viñetas.

Conviene que tanto el dibujante como el guionista cuiden de no caer en este grave defecto. Hay que limitar el texto a lo imprescindible, a fin de que la rotulación sea lo más clara posible y ocupe un espacio mínimo dentro de cada viñeta. Proceder de manera contraria no supone solamente que se desconocen los más elementales principios profesionales, sino que el dibujante es bastante malo y de tal manera intenta disimular su inseguridad de trazo y su poca gracia expresiva, o que el guionista es un principiante que no conoce su oficio y que ocupa el puesto indebidamente.

La finalidad de toda historieta es la de divertir, o por lo menos, distraer al lector, manteniéndole alejado de sus preocupaciones durante unos segundos. Y este objetivo no sólo se consigue a base de

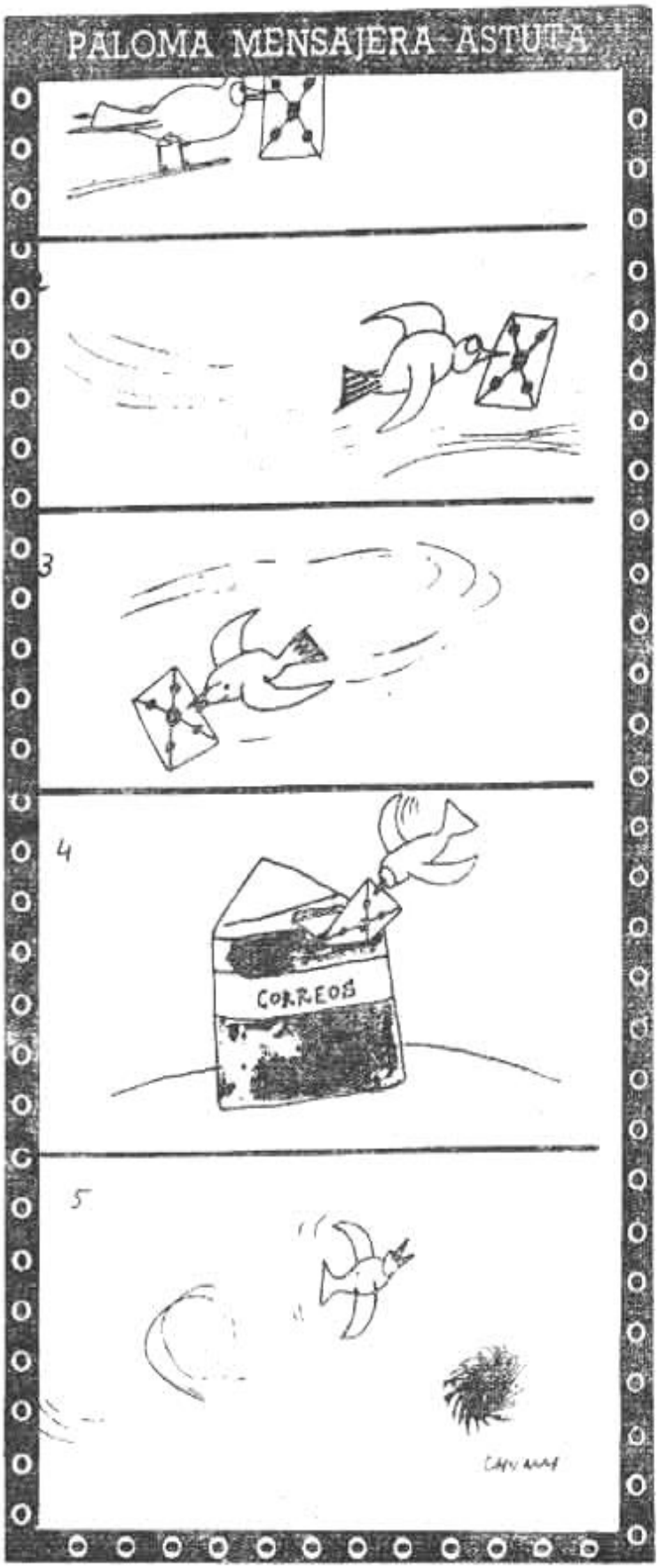


Figura 2.902. — Hemos insistido en poner por delante la historieta muda, porque como puede fácilmente comprobarse, es mucho más difícil contentar a un público experimentado que a una generación todavía en trance de formación, y resulta igualmente más asequible para el dibujante realizar una historieta con ayuda de textos y diálogos, que teniendo que circunscribirse a la imagen pura del dibujo. (De «La Codorniz».)

desarrollar un tema que ofrezca la mayor comicidad, sino también de facilitar la visualidad de cada viñeta y de presentar una página limpia, bien contrastada y con un equilibrado reparto de las masas que intervienen en su composición.

Amena y agradable por excelencia, no pueden figurar en una historieta factores negativos —lo chabacano, lo grosero, lo injurioso, lo confuso— que fatalmente sólo habría de contribuir a rebajar el mérito de la obra y sobre todo a desvirtuar su finalidad.

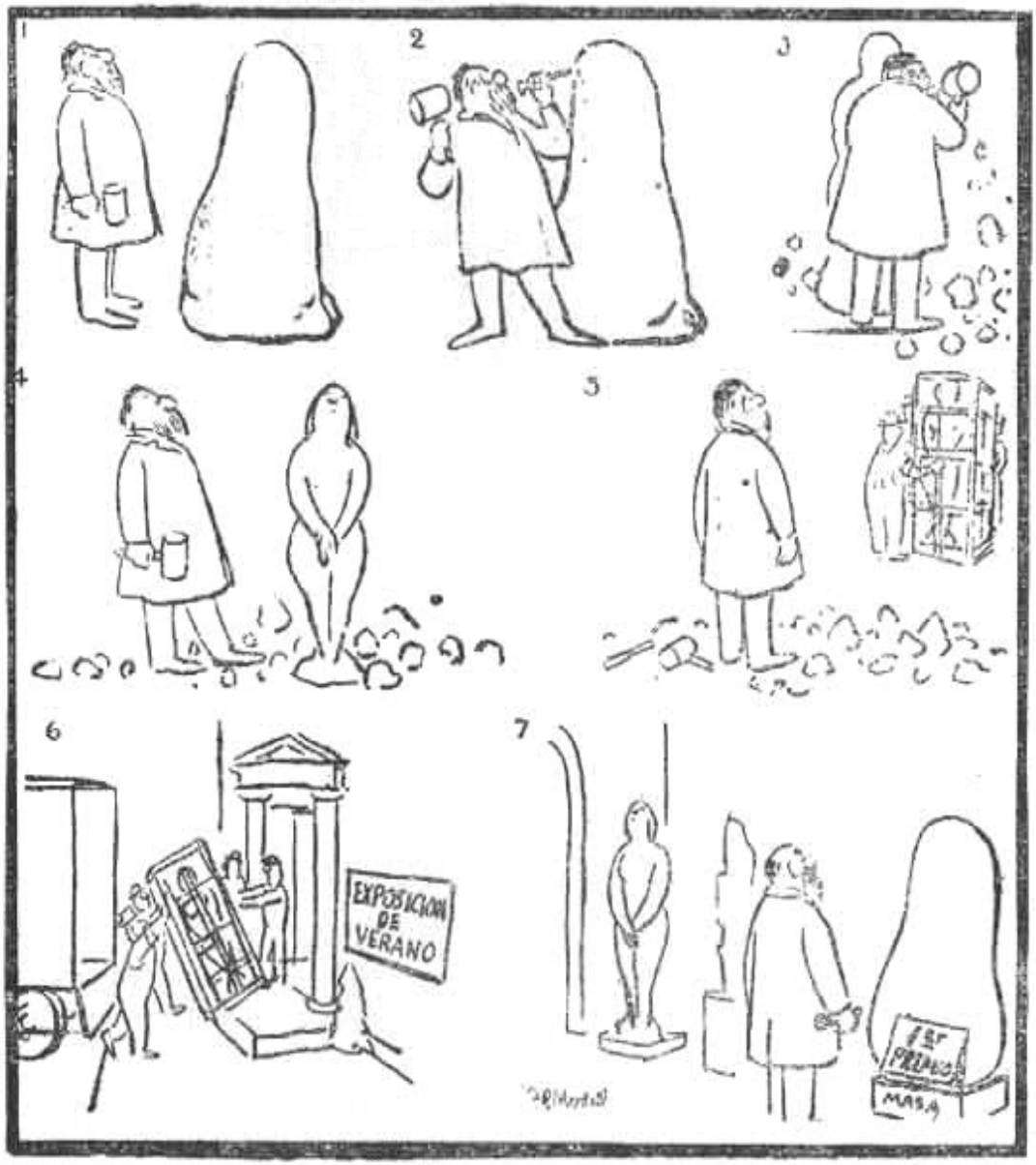
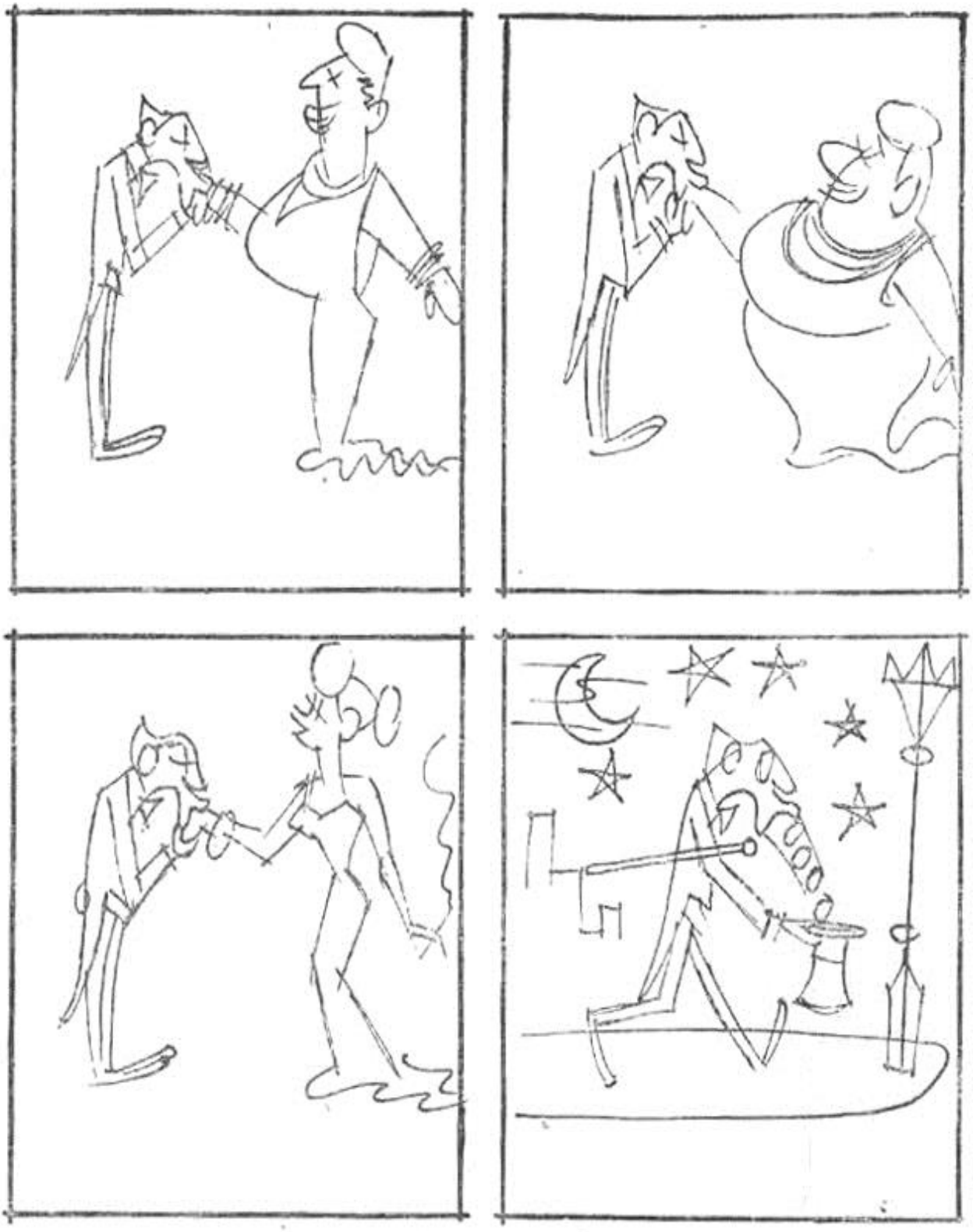
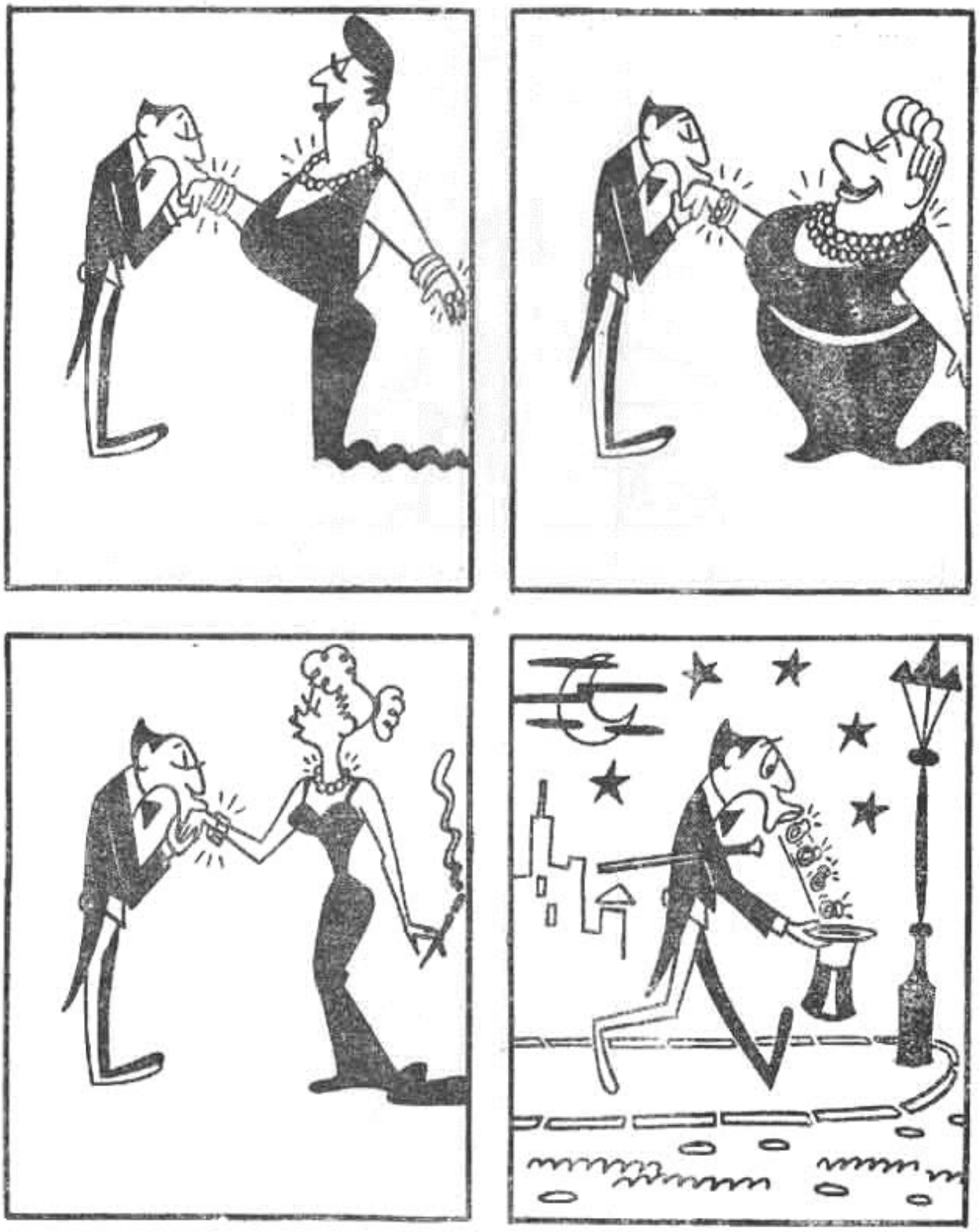


Figura 2.903. — Historieta muda desarrollada en siete cuadros.
(De «La Codorniz».)

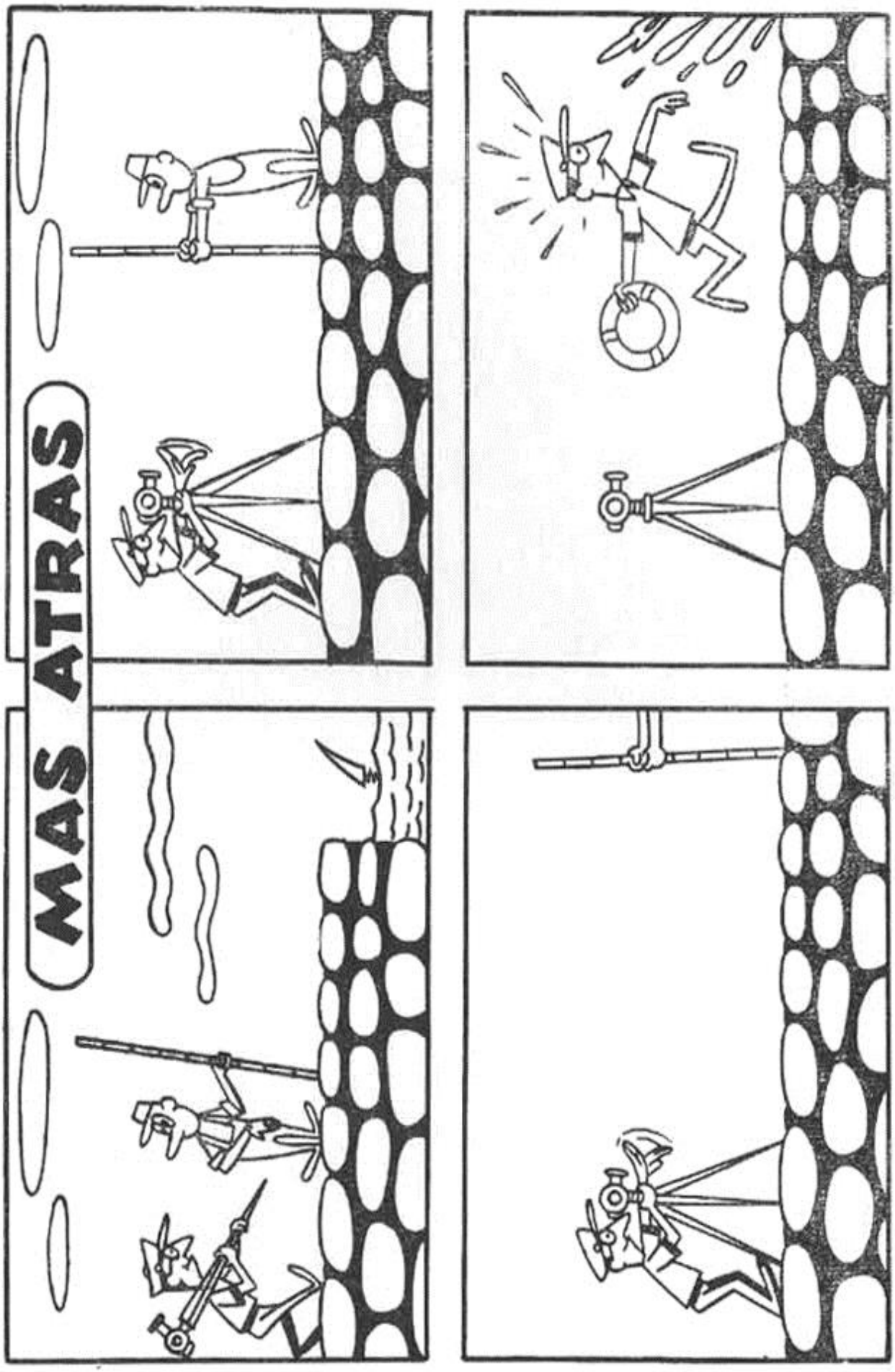


GALANTERIA



Figuras 2.904 a 2.911. — La originalidad de la historieta debe ser su primera cualidad.

MAS ADELANTE



Figuras 2.912-2.919. — Desde el primer momento se adivina el final. Este es el tipo de historietas fáciles que pocos timbres de gloria darán a su autor.

LA HISTORIETA MUDA

La historieta muda, que como ya hemos dicho es aquella en la que no interviene para nada ningún texto aclaratorio, resulta de más difícil realización que la que acabamos de estudiar. No es tarea que se halle al alcance de todos, la de saber extraer la máxima comicidad a una situación cualquiera por medio exclusivo del dibujo, expresando además la acción con un número muy reducido de ilustraciones. Porque otra de las características que ofrece el género, es la de presentar la solución al problema planteado en un espacio breve. Así como en la historieta de orientación infantil el ingenio puede desenvolverse con cierto desembarazo, debido a que se suele trabajar a base de historietas largas de catorce, dieciséis y más cuadros, en la historieta muda se habrá de presentar el desenlace mucho más inesperadamente, ocupando un número notablemente reducido de viñetas. Dos, tres, cuatro, a veces cinco y poquísimas veces más de seis ilustraciones.

La historieta muda puede aceptar en propiedad, la denominación de chiste escenificado, ya que puede considerarse como una chispa de humor un poco relámpago, que cifra su gracia en gran parte a la rapidez con que sepa descargar su golpe.

¿Cómo definir concretamente la historieta muda? Quizá como un ejercicio de lógica, que, al terminar, experimenta un fallo. En efecto: en la historieta muda todas las viñetas —menos la última— se desenvuelven dentro de las reglas de la más pura lógica. Es en el postrer momento en donde se justifica precisamente la historieta, en donde radica su fuerza y su gracia, en donde surge la cabriola que rompe la línea normal que hasta el momento llevaba la ilación de la narración.

Así, pues, el guión de una historieta muda requiere un estudio previo realizado más a fondo que si se tratara de una aventura gráfica destinada a pedir colaboración a textos aclaratorios o de diálogo, pues si bien puede considerarse que, debido al menor número de viñetas de que se compone, su realización tendría que efectuarse lógicamente en menor tiempo, lo cierto es que a causa precisamente de esta brevedad expositiva, el proceso de gestación, tanto en cuanto se refiere al tema como a su desarrollo y distribución en un número determinado de cuadros, es más complicado y por lo tanto ofrece más dificultad. Y ello porque en la historieta muda la ilustración —el dibujo— lo significa todo y, por esta misma razón, habrá de ser sumamente expresiva.

Toda la gracia, toda la fuerza cómica, todas las sugerencias tendrán que hallarse contenidas exclusivamente en las situaciones y en los gestos. Por otra parte, el dibujante dispone, en este caso concreto, de muy poco espacio para desarrollar su idea, lo que le obliga a concretar, a simplificar, a esquematizar al máximo, obligado por la imperiosa necesidad de decirlo todo, y sin palabras, a través de muy pocas viñetas.

Una historia muda debe presentar, por lo general, resultados más desconcertantes que si se tratara de otra dialogada. No ya cuando menos se espera, sino como menos se espera, surge el imprevisto desenlace, cuya rapidez no da tiempo a reaccionar, pues brota de un modo tajante, rotundo, sin permitir que en la mayoria de los casos el lector pueda entrever el final. Para realizar este género de dibujo humoristico, el dibujante deberá poseer, además de una gracia fluida, natural desbordante, una gran agilidad mental, cierta habilidad constructiva y un perfecto conocimiento de los recursos técnicos que puede utilizar para llevar a buen término el desarrollo de su idea. Ni que decir tiene que, antes de disponerse a trazar las viñetas originales, deberá haber realizado previamente y en un papel aparte, el boceto de la historieta, el cual permitirá efectuar una labor de tanteo cuyas ventajas saltan inmediatamente a la vista.

Resumiendo: para el ejercicio de la modalidad que estamos comentando, además de poseer las cualidades requeridas para dedicarse a la especialización del chiste, habrá que dominar lo que se conoce con el nombre de sentido de la proporción, así como la capacidad de sintetizar el desarrollo de una idea en un número determinado de cuadros, sin que por tal causa pierdan los dibujos expresión ni efectividad humoristica. Se trata, por lo tanto, de un ejercicio parecido al que resultaria de resumir en un pequeño número de palabras el argumento de una película o de una novela, o el de encontrar un slogan publicitario que sintetice las cualidades principales de un producto.

La historieta muda requiere, por consiguiente, gracia, originalidad, inventiva y al propio tiempo habilidad para calcular las posibilidades del espacio disponible y resumir la anécdota dentro del mismo. Hay que realizar, pues, además de la labor propia del dibujante de historietas, un esfuerzo de síntesis. Ahí radica su principal dificultad, pero en ello está precisamente el mérito... y el secreto del éxito.

Obsérvense con toda atención los ejemplos que presentamos en esta lección, escogidos como modelos de indudable valía. Como podrá verse en ellos, el número de viñetas con que debe resolverse una historieta no puede fijarse de antemano, ya que depende tanto del desarrollo de la idea, como de la habilidad del dibujante para simplificar la anécdota en sus líneas generales. Por otro lado, el detalle carece de verdadera importancia. Pueden dibujarse historietas buenísimas con un número de cuadros que en principio podríamos considerar como excesivos, de la misma manera que es posible realizar muy malas incursiones en el terreno humorístico utilizando una sola pareja de ilustraciones. Lo que cuenta y vale de verdad es la idea, el planteamiento de la misma y su desarrollo gráfico.

Sin que deba tomarse como axioma, puede aceptarse en principio que el dibujante que sabe salir airoso en la especialización de los chistes, muy rara vez fracasará en la de historietas y viceversa.

el que haya intentado solucionar con escasa fortuna el problema de hacer reir a sus semejantes, difícilmente conseguirá su empeño pasándose al campo de la historieta humorística, muda.

Pero siempre le quedará una oportunidad. La de intentar una variante del mismo género especializándose en un arte menor mucho más elemental y, por lo tanto, más accesible, cual es la historieta juvenil.

Depósito Legal, B. 10831-1958

GERSA, Llorens y Barba, 36-38 - Barcelona-13

técnica de la historieta

LECCION 17

EN BUSCA DE UN GUION ATRACTIVO

CONCEPTO GENERAL DEL HUMOR

Se ha hablado mucho del humor y del sentido del humor. Pocas cosas hay, sin embargo, tan difíciles de encerrar dentro de los estrechos límites de una definición, como el concepto que abarca estas dos palabras. El humor, en su auténtica aceptación, es algo sutil que no a todos alcanza y que depende del modo con que ante el espectáculo del mundo y las propias circunstancias, reaccionamos individualmente. A veces los términos se confunden, se involucran, y así, por ejemplo, conjugamos con frecuencia estar de buen humor, y muchas otras decimos de una persona que es muy bromista, porque es muy amiga de chanzas. Quizás en cierta forma, estas manifestaciones, puedan considerarse como ramas desgajadas del tronco común, pero en general, el humor constituye algo más que un estado de ánimo interino para convertirse en un concepto permanente acerca de la vida, un concepto profundo y entrañable que tiene una íntima conexión con la filosofía.

Para profundizar en el humor, hay que ponerse necesariamente serio. Esto parece a simple vista paradógico, pero por poco que ahondemos en el tema, advertiremos que responde a una realidad. Practicar el humor verdadero, requiere poseer una fina sensibilidad y algo más que un nivel medio de barniz cultural, amén de una inteligencia viva

y despierta. Quien carezca de tales cualidades difícilmente triunfará en una labor tan compleja, en la que intervienen los más finos valores del espíritu.

El origen del humor hay que buscarlo en la conciencia que el hombre tiene de la vida, incluyéndose así mismo dentro del espectáculo que se halla presenciando. Es decir, que el humorismo supone un principio de pasividad. De aceptar las cosas como son, de mantenerse un poco al margen de las mismas, más allá del bien y del mal, dispuestos a dejar de ser actores para convertirse en espectadores, atentos a pulsar el movimiento de la vida y encontrar en el fondo de cualquier actividad, el punto de arranque de su humorismo.

EL SENTIDO DEL HUMOR

No es privativo, por desgracia, de todos los mortales, muchos de los cuales confunden este sentimiento con la risa o la carcajada que, esporádicamente, pueda surgir ante una situación grotesca, o simplemente ridícula, pero incapaces de sentir emoción alguna ante la sutil ironía que pueda desprenderse de la más pura manifestación del humor, sin llegar a comprender siquiera su significado ni calar en su hondura espiritual.

Tener sentido del humor implica en mayor o menor grado, poseer una inteligencia despierta y sensiblemente adiestrada. Como lo supone también el saber reírse de uno mismo, movimiento crítico cuyo ejercicio requiere cierta dosis de filosofía y de modestia, virtudes esencialmente humanas. Porque —y tratemos ahora de repasar mentalmente nuestras amistades y conocidos, intentando encontrar un ejemplo concreto— nadie hay tan odioso como aquél que se considera poseído de una misión trascendente y que tan convencido se halla de su imaginaria superioridad, que tal idea oscurece su inteligencia y, por consiguiente, su sentido de la ridiculez y de la flaqueza humanas, y se nos presenta como un insoportable pedante cuya charla procura huir todo el mundo.

El ejercicio del humor, no es, como puede verse, nada fácil. Requiere cuanto menos una sensibilidad refinada, exquisita, un espíritu profundo, un conocimiento entrañable del hombre y de la vida, una dosis considerable de penetración psicológica, sentido crítico y de observación, agudeza, agilidad mental, golpe de vista, rápida captación de las situaciones, sentido de la actualidad y, más concretamente, de la oportunidad.

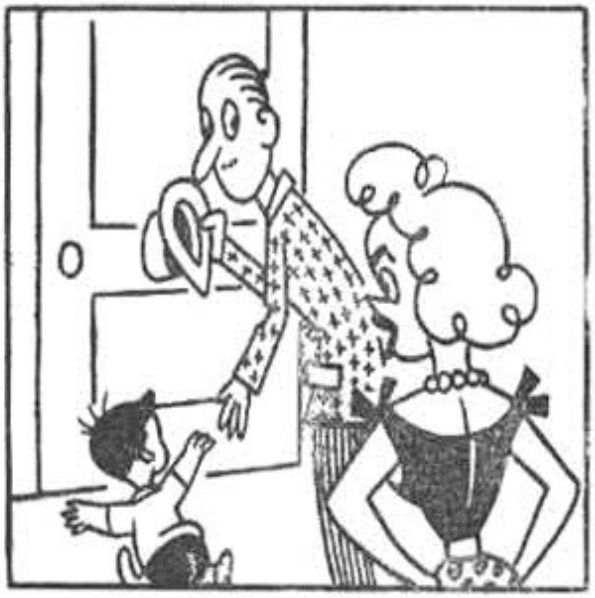
Muchas y difíciles son, pues, las condiciones exigidas para la práctica del humor, pero todas ellas necesarias.

El tema da un amplio margen para desarrollarse en cualquier dirección conocida, pues son muchas y muy variadas las facetas del

Primer plano corto

Primer plano largo

Plano medio corto



Plano medio largo

Plano entero

Plano o vista de pájaro

Figuras 2920 a 2925. — Terminología empleada en la denominación de los dibujos que integran una historieta, a la cual se refiere concretamente el guionista de la misma, para especificar cada cuadro.

humor que pueden practicarse. En el teatro, en el cine, en la radio, en la literatura, incluso en la vida de relación con nuestros semejantes, es posible aplicar las normas de un sano humorismo, dosificado siempre de acuerdo con las características especiales que cada caso requiera. Como es fácil comprender, al objeto del Curso sólo puede tener verdadero interés en cuanto se relacione con la práctica del dibujo humorístico y, en el momento presente cuanto se refiera a la creación de argumentos para esos chistes escenificados que constituyen las historietas, ya que tal es el tema que estamos tratando.

EN BUSCA DE UN GUION ATRACTIVO

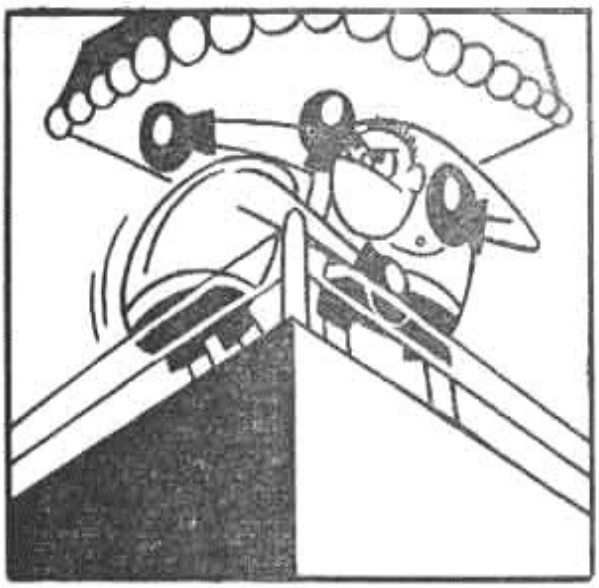
Aunque las creaciones de tipo humorístico requieren una gran dosis de fantasía, no todo en ellas es, como en los cuentos de hadas, imaginación. Se trata de desarrollar temas humanos, de presentarlos protagonizados la mayoría de las veces por personajes de perfiles y reacciones igualmente humanas, haciéndoles hablar un lenguaje corriente y situándoles dentro de un ambiente real, no fantástico.

Así, pues, tema, personajes, lenguaje y atmósfera deben estar centrados y rodeados de realismo. En consecuencia, todos los elementos que intervienen en un chiste o en una historieta, como también en una narración humorística, deben ser conjugados de tal modo que toda creación en este sentido alcance visos de cierta verosimilitud. El nudo, la anécdota de la historieta, podrá resultar desconcertante e incluso ilógico su desenlace, pero no dejará por eso de poseer fondo y matices humanos, porque lo absurdo y lo humano no son términos antagónicos, sino que el primero cabe perfectamente dentro del segundo.

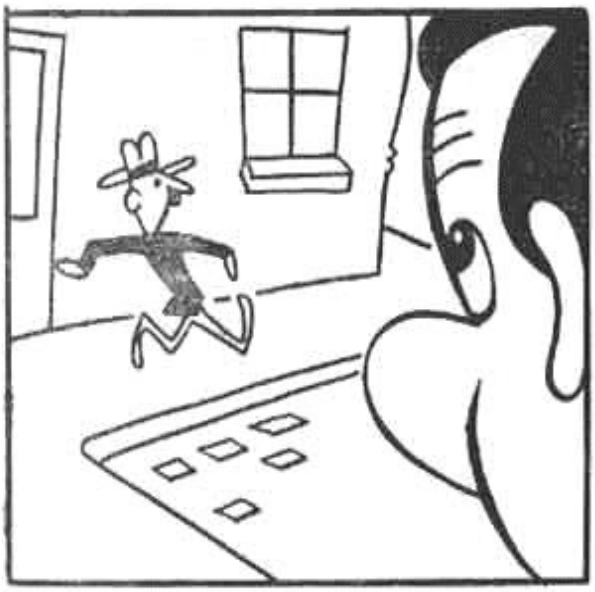
Esta circunstancia obliga, naturalmente, a ceñirse ciertas limitaciones, porque nuestros personajes podrán encontrarse en situaciones inverosímiles, o crearlas ellos, o reaccionar y obrar en contra de toda lógica, pero sin dejar de ser figura y tener un alma humana. Lo que tienda a disfigurar esta condición, lo que rebase sus posibilidades en el terreno de lo absurdo, tendrá poca validez para ser representado gráficamente en cuanto se refiera al dibujo humorístico, para entrar de lleno en el dominio de la fantasía, ese reino utópico desprovisto del menor atisbo de humanidad, en donde resulta casi prohibitivo relacionar la imaginación con el elemento hombre en su representación natural.

HAY QUE CONSEGUIR UNA BUENA SECUENCIA

Un guión humorístico exige ritmo, unidad, ilación y coherencia entre las partes integrantes del mismo. Porque aun presentando a veces situaciones absurdas, vivos y elocuentes contrastes que cons-

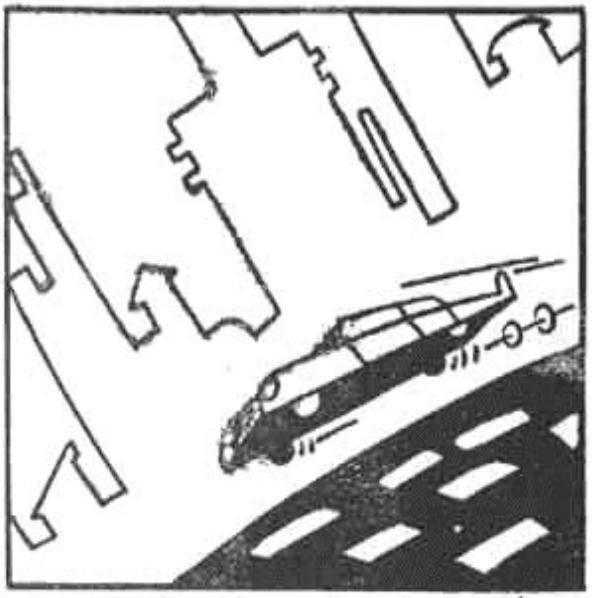


Plano a vista de gusano



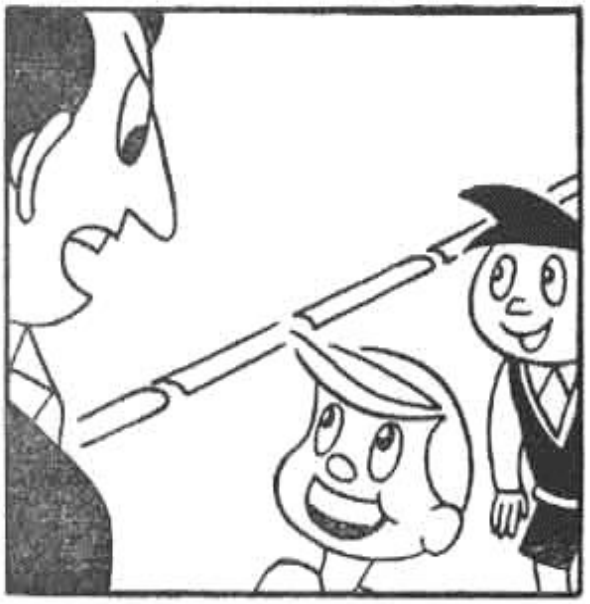
Primer plano mutilado

Plano entero inclinado



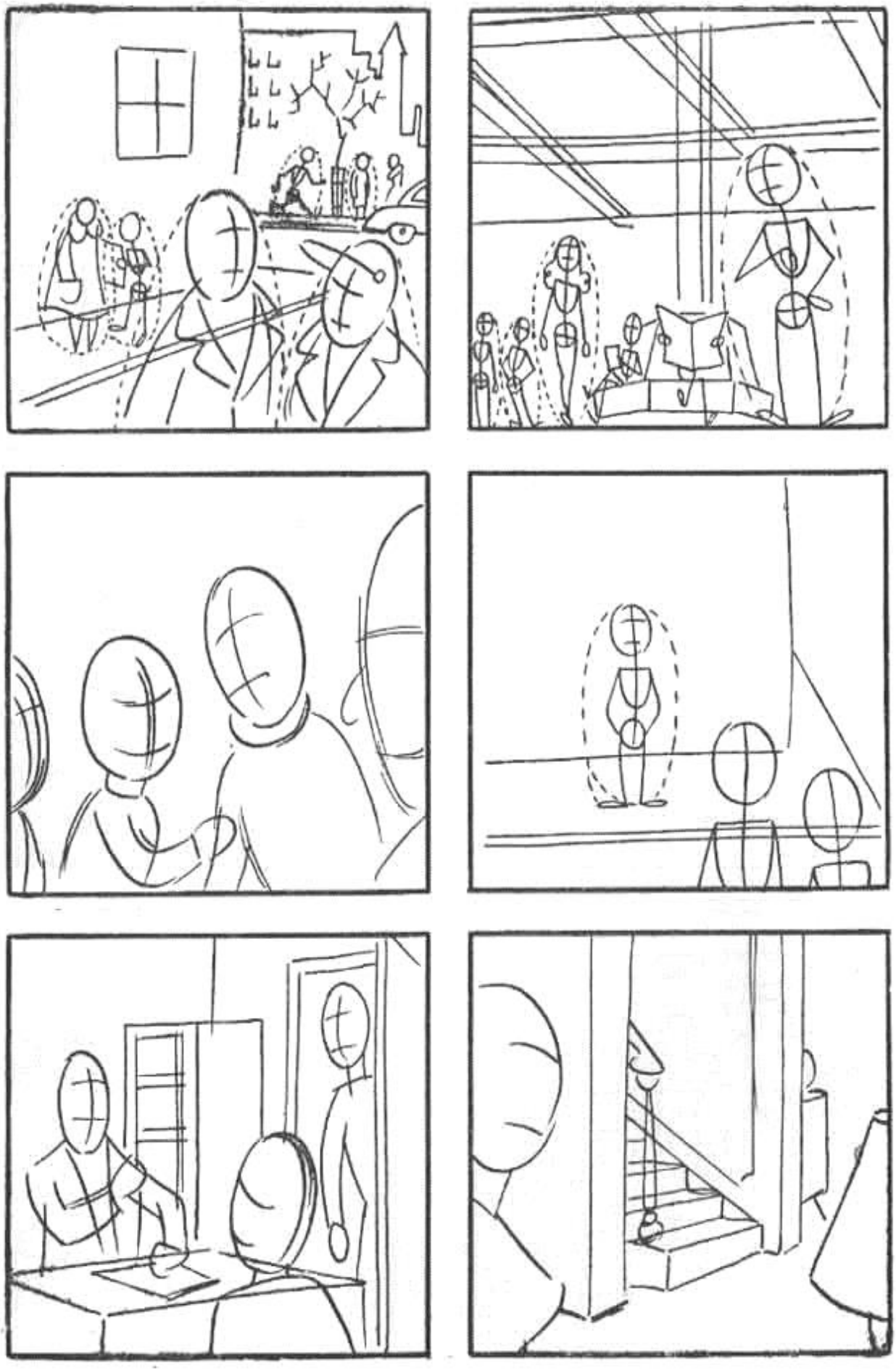
Plano entero inclinado

Plano medio

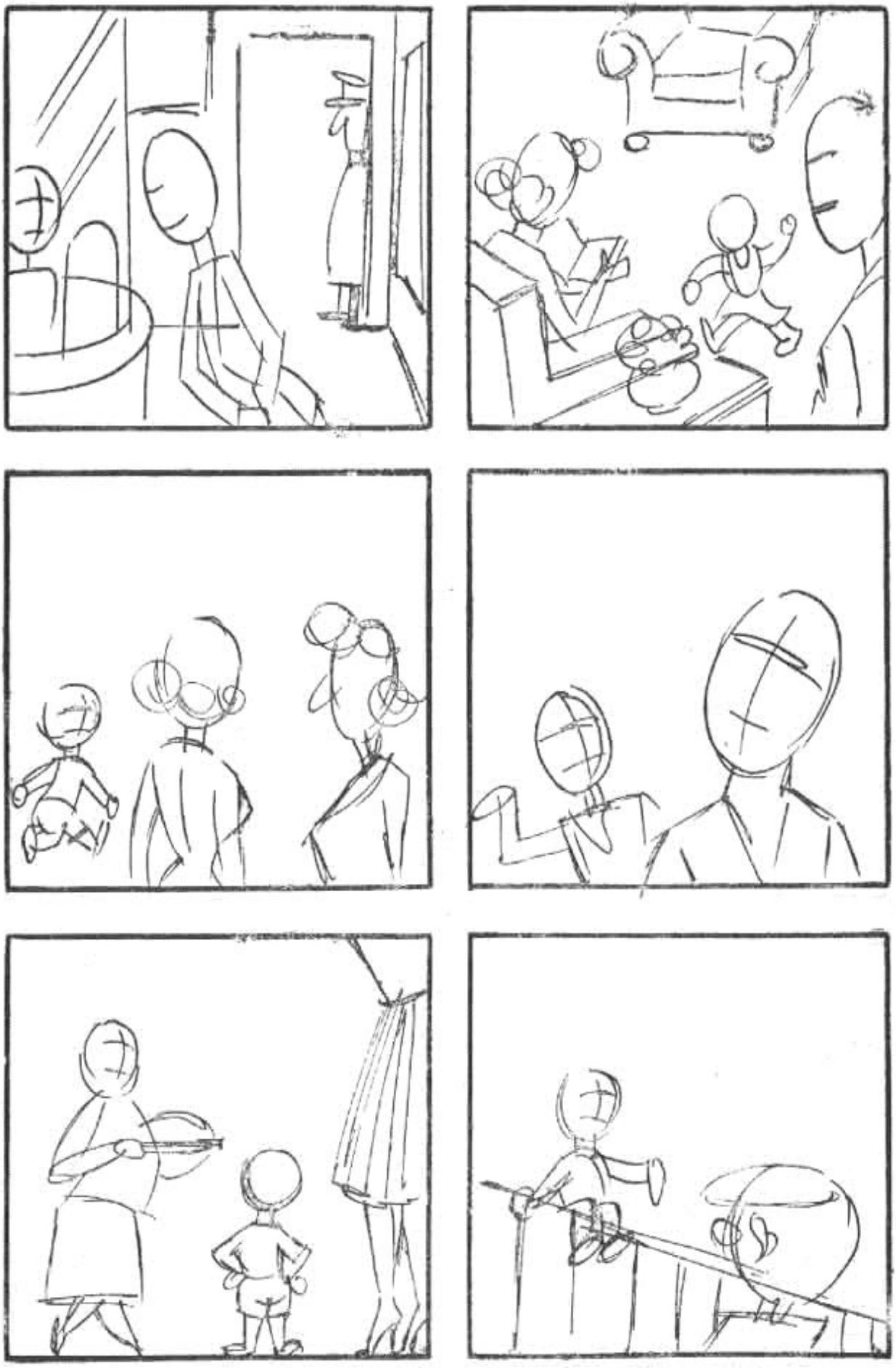


Primer plano mutilado

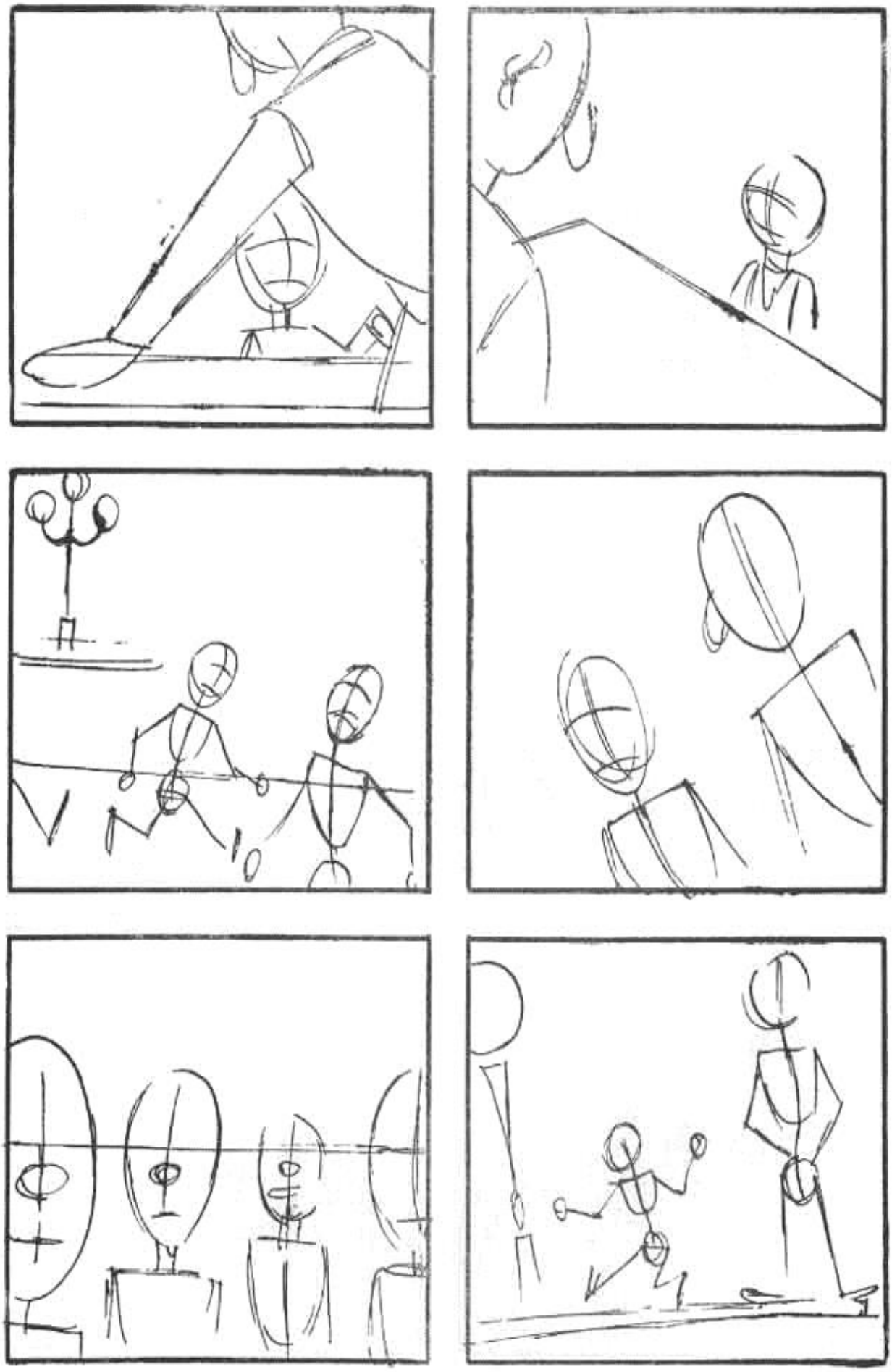
Figuras 2926 a 2931. — Terminología de las viñetas, según su representación gráfica de los personajes o escenarios que intervienen en las mismas. (Continuación)



Figuras 2932 a 2937. — Tanteo o bosquejo inicial de ilustraciones en distintos planos.



Figuras 2938 a 2943. — El planteamiento de una viñeta, como puede verse, debe resumir de un modo elemental la construcción posterior de la escena, de manera que permita de buen principio la fácil rectificación de la situación de personajes.



Figuras 2944 a 2949. — Bosquejo de planos, con los que el dibujante puede apreciar, antes de realizar la ilustración, si se halla conseguida gráficamente la idea original.

tituyen precisamente su naturaleza, debe responder, a través de la lógica, a un todo premeditado. Una vez obtenida la idea, es preciso estructurarla, desarrollándola en el número de cuadros deseado.

Pero antes de adentrarnos en el tema concreto de cómo se formula y se realiza un guión, es indispensable que hablemos de otros factores que deben ser tenidos en cuenta y debidamente valorizados. El ambiente, en primer lugar, referido tanto al que normalmente desarrollamos nuestras actividades, como al que pretendemos dar a la historieta. La época en que vivimos y en consecuencia los gustos del público, que en definitiva tendrá que ser el juez que dicte el veredicto definitivo.

EL AMBIENTE

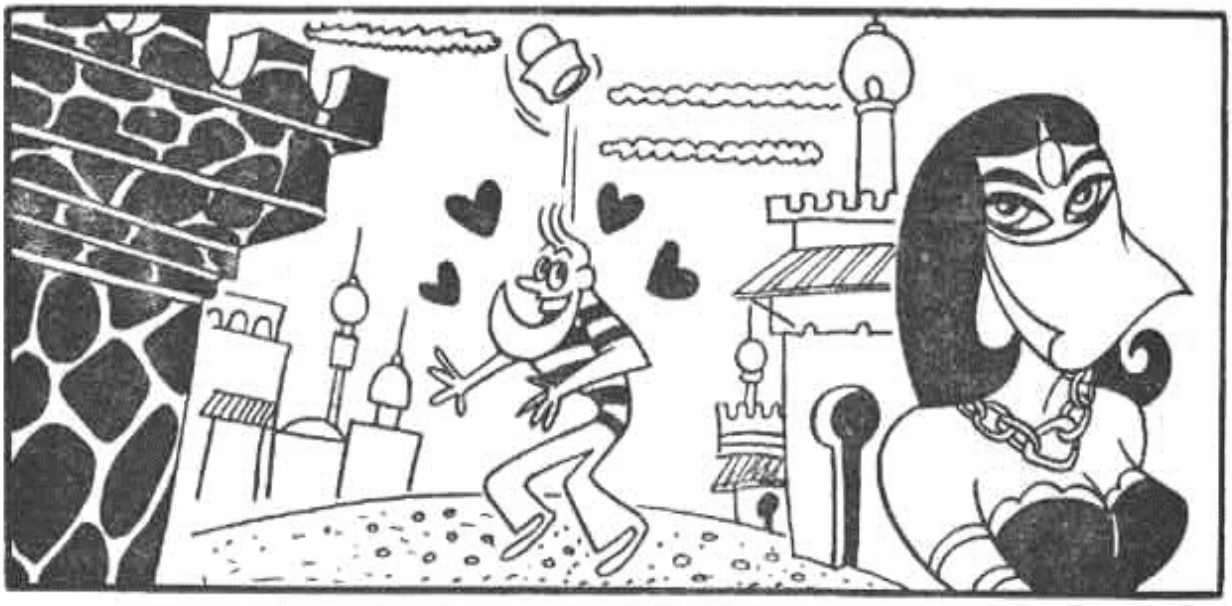
Hasta hace relativamente pocos años, podía considerarse como un elemento imprescindible para la práctica del humorismo, el conocimiento del ambiente del país en donde debería publicarse la chispa de ingenio, en razón a que la psicología colectiva de cada nacionalidad era distinta y en muchos casos antagónica, requiriendo por lo tanto un tipo determinado de humor para cada caso.

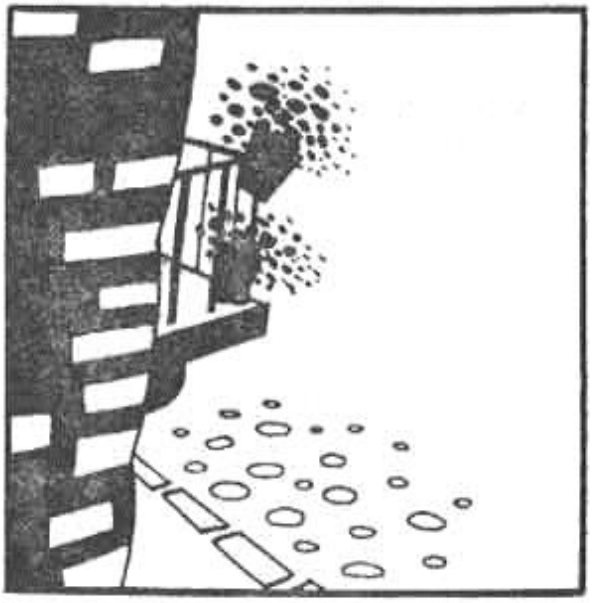
Esta diferenciación, un poco a remolque de la realidad de su época, particularizaba llevando el tipismo —mejor diríamos el localismo— al primer plano de la actualidad, dando ocasión al nacimiento de grupos claramente determinados. Y así había un humor andaluz, un humor baturro, un humor madrileño, un humor catalán, un humor gallego, un humor vasco, origen casi todos ellos de unos chistes ingenuos y sencillos, de una elementalidad casi escolar, que el público aceptaba quizás un poco influenciado por el sabor regionalista que tenían. Y si esto ocurría dentro de un mismo país, ya puede imaginarse cuál sería la situación en cuanto se confrontaran entre sí psicologías colectivas de carácter extranacional.

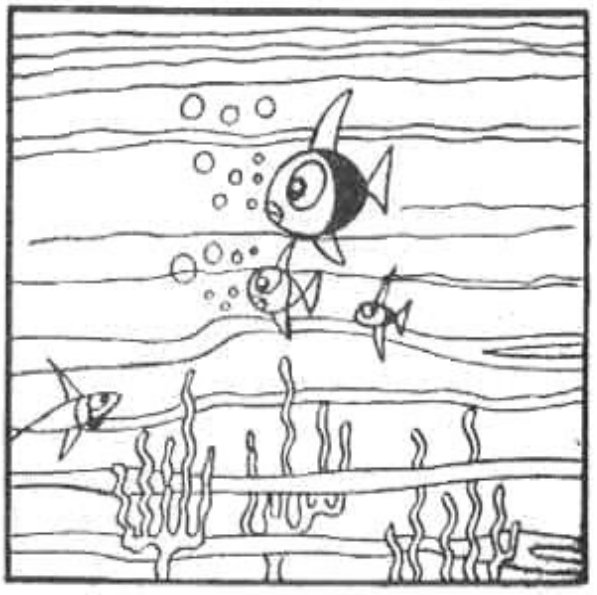
Entonces sí que se podía decir que no existía un compendio que pudiera presentarse como síntesis del humor universal, capaz de satisfacer las exigencias y gustos de lectores nacidos en lugares geográficos distantes etnológicamente.

Todo esto, según hemos dicho en anteriores ocasiones, está desapareciendo del brazo del cinematógrafo, de las revistas gráficas, del intercambio turístico, que acerca unos países a otros y los va fundiendo poco a poco en un mismo patrón, formando seres de parecido modo de vida, de similares problemas, de iguales deseos y ambiciones, cargados de unos mismos deberes, e intentando superar el materialismo histórico, la duda, el escepticismo, la angustia económica, que legaron las generaciones ya en trance del camino de vuelta.

En todas las actividades del saber humano, no interesa el coto cerrado de los fáciles incondicionales. Salvo en el reducido número de los que se aferran a este tipo de política menuda que consiste







Figuras 2950 a 2954. — Ambientación de escenarios.

Figuras 2055 a 2060. — Los temas, como puede verse, adoptan por lo general aires de universalidad, para favorecer su reconocimiento por parte del público.

en renunciar a la universalidad para encerrarse dentro de estrechos círculos familiares, cultivando el localismo y contentándose con un pequeño público que celebre, comente y aplauda, sin aspiraciones de llegar a más, es muy raro encontrar quien no espere que su obra sea conocida de todo el mundo, sino por la vanidad de la gloria, siquiera por el volumen de los ingresos que piensa de tal modo incrementar.

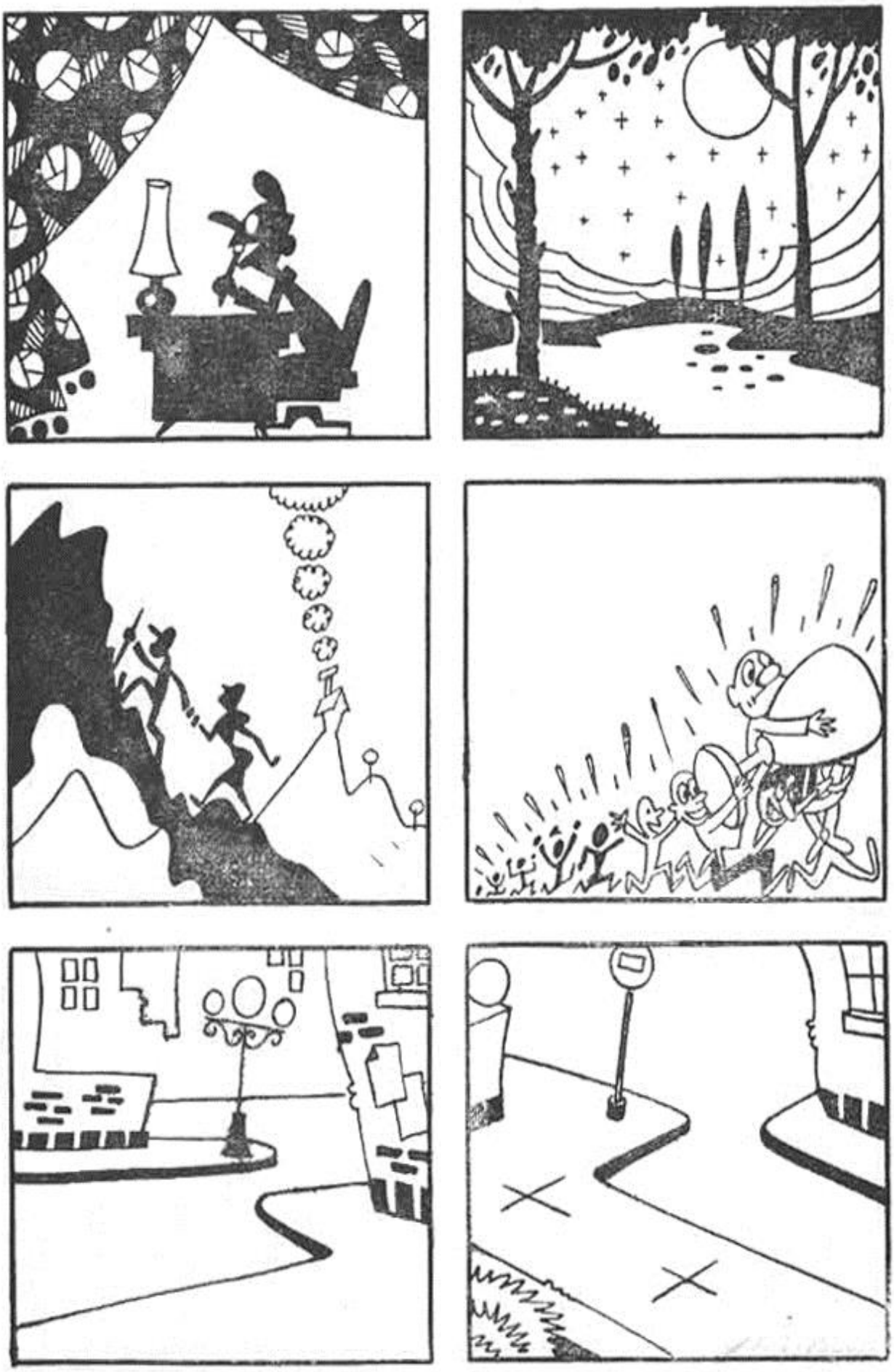
Por lo tanto nos encontramos con el curioso fenómeno de que, no es tan sólo que a medida que las fronteras van convirtiéndose en algo anacrónico, el modo de crear y pensar de las gentes vaya unificándose, sino que el autor de cualquier manifestación espiritual, intelectual o artística, ambiciona que su trabajo sea conocido por la mayor cantidad posible de personas, para lo cual procura apartarse de toda expresión que no pueda considerarse como genérica.

Ciñéndonos al tema del Curso, diremos que el dibujante humorístico que se contenta con publicar sus caricaturas en el semanario de su pueblo y que sabiendo el escaso alcance que va a tener el fruto de su ingenio no se preocupa de elevar el tema, pocas posibilidades de triunfo encontrará dentro de la profesión. Lo natural es que, aun sabiendo que aquellos chistes no serán leídos por más allá de cuarenta lectores, todos ellos paisanos y amigos suyos, procure crear sus chispas pensando en que puedan ser traducidas a catorce idiomas, y publicadas a la vez en quinientos grandes rotativos de la prensa mundial, y que sean comprendidas, y por consiguientes celebradas, en cualquier punto del globo terrestre.

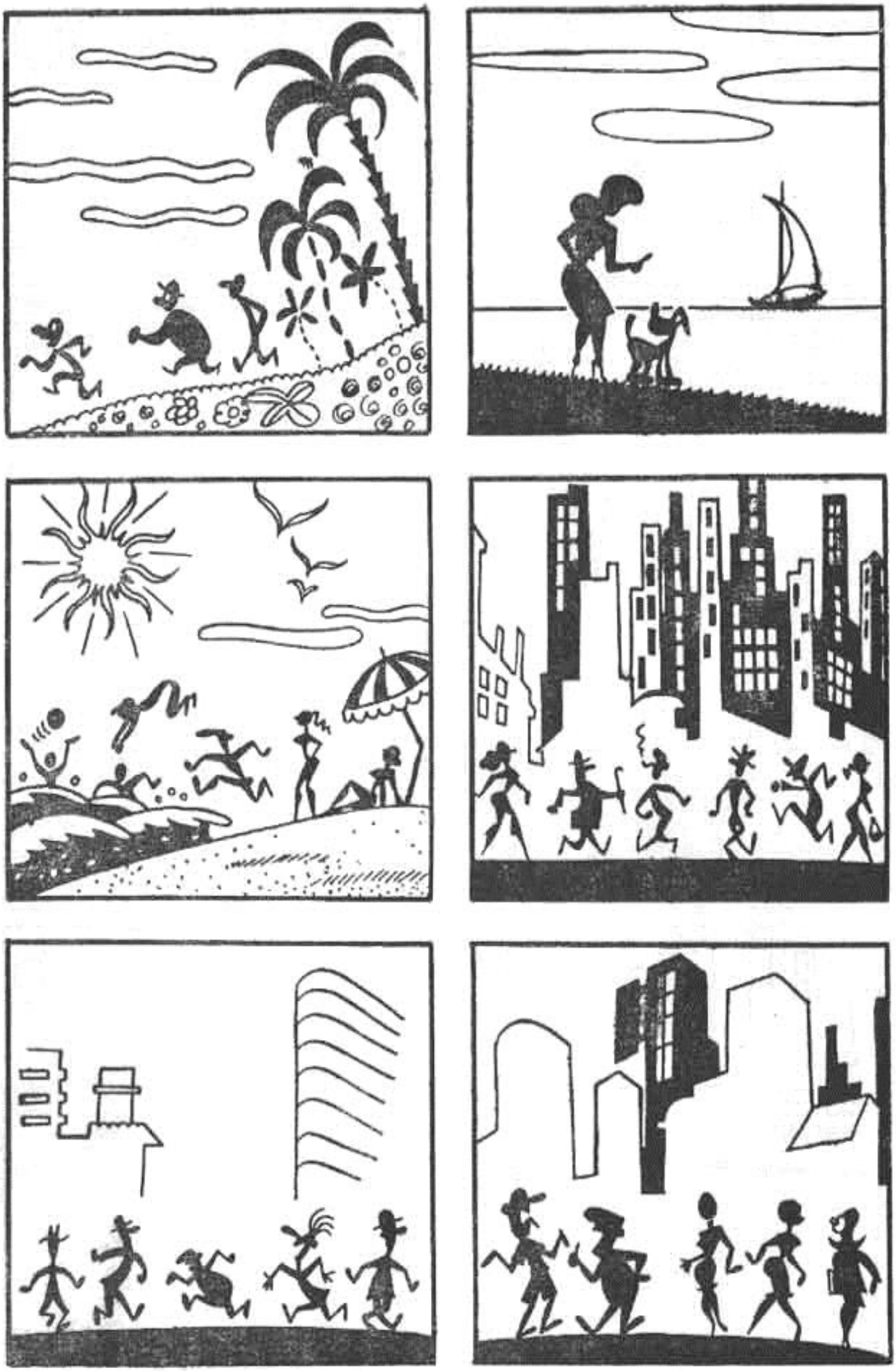
El ambiente, pues, debe responder a ese carácter universal que convierte la atmósfera del chiste, del escenario y de los personajes, en una situación fácilmente comprendida por todo el mundo: lo cual se conseguirá humanizando las escenas tanto como sus protagonistas, de manera que ambos tengan visos de responder a una realidad, que como hemos dicho últimamente, salvo muy contados casos, deberá presentar un carácter internacional.

Ese hálito de vida que rodeará la anécdota, hará que el lector se sienta atraído por ella y se interese de buen principio, confiriéndoles una personalidad determinada, concreta y característica en cada caso, viendo como los muñecos se mueven, accionan, piensan, actúan y reaccionan en un marco lleno de verosimilitud.

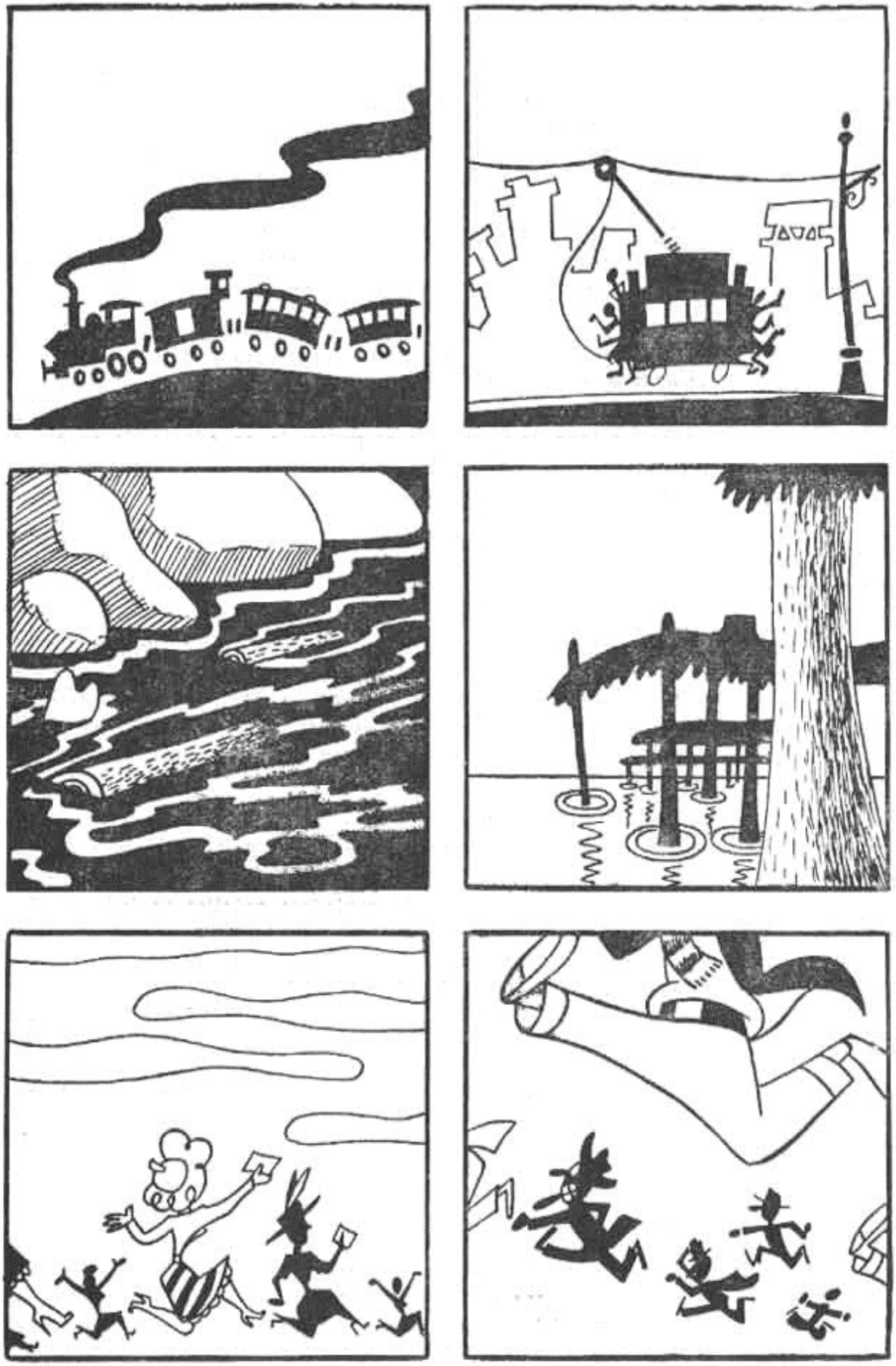
Hay que tener en consideración también, la evolución que experimentan las costumbres, para adaptar el pensamiento humorístico al paso exigido por el tiempo. No se debe a un capricho de unos cuantos dibujantes, el hecho de que en estos últimos veinte años hayan cambiado tantas cosas relacionadas con el dibujo, la caricatura y el humor. La verdad obliga a declarar que los pioneros del



Figuras 2961 a 2966. — Las viñetas para historieta tienen que hallarse bien contrastadas, lo cual facilita su claridad expresiva. Por lo tanto, el negro conjugará con el blanco, oponiéndose ambas valoraciones según la intención de la escena que deba interpretarse.



Figuras 2967 a 2972. — Un recurso que se utiliza mucho para acentuar el aludido contraste, es el del contraluz absoluto, dibujando las personas recortadas en negro sobre fondo blanco.



Figuras 2973 a 2978. — En las últimas viñetas de la página, el dibujante alterna el contraluz con la luz directa, resolviendo sus personajes de manera que el principal de ellos que actúa como protagonista, destaque de los demás por medio de la oposición de valores tonales. En este caso se trata del blanco.

actual movimiento que podríamos denominar codornicesco, que en su época levantó una verdadera tormenta de críticas, censuras y comentarios adversos, cuando no el franco insulto, y que hoy, después de haber triunfado en toda la línea, puede permitirse el lujo de formar escuelas de disidentes, que en realidad, no son otra cosa que brotes desgajados del mismo tronco común, no inventaron ni crearon nada, sino que se limitaron a llevar al papel el ambiente de las nuevas generaciones, que por su cuenta se habían adelantado a enterrar el viejo concepto humorístico del chascarrillo de calendario.

Y aquí entra en liza un nuevo e importante factor que hasta el momento no ha sido tenido en cuenta para nada. Nos referimos al público, cuyos gustos, en definitiva, marcan la trayectoria a seguir y obligan a que el viejo dibujante tenga que evolucionar y ponerse a tono de las modernas generaciones, adaptando su estilo y su grafismo expresivo a los gustos generales de la época, so pena de comenzar a perder popularidad y acabar poco menos que olvidado.

EL TEMA

Para realizar un guión, lo que en primer lugar se necesita es encontrar el tema, una anécdota susceptible de ser convertida en imágenes, de la que se posea una clara visión y de la que se presuponga un mínimo de gracia espontánea, que permita un fácil desarrollo para llegar a cristalizar en algo concreto y de positivos resultados.

El problema puede plantearse en el momento en que no acuda un tema propicio, en un fallo del ingenio o de la fantasía. Sin embargo, hay que reconocer que la inmensa mayoría de las veces, este fallo se presenta por falta de verdadera práctica profesional. Un tema puede encontrarse en cualquier parte, aprovechando la primera ocasión que se presente. Hallarlo requiere, desde luego, habilidad, inspiración, capacidad inventiva, imaginación, pero también sentido de observación, espíritu crítico y agilidad mental. Porque una simple gacetilla leída en un periódico, una frase captada al vuelo en una reunión de sociedad o en un grupo de amigos, un gesto escapado de un tipo que haya llamado nuestra atención, un incidente cualquiera ocurrido en la calle y del cual seamos testigos, constituyen muchas veces un tema aprovechable no sólo para un chiste o una historieta, sino incluso para una serie de personajes populares.

No es necesario insistir en que la fuente natural en donde ir a beber inspiración se halla en la vida misma, en la gente que vive junto a nosotros y se roza continuamente con nosotros también, en la calle, en el tranvía, en un salón de espectáculos, en un establecimiento comercial, en un local público. Es difícil, por no decir imposible, que en nuestro diario contacto con la muchedumbre que

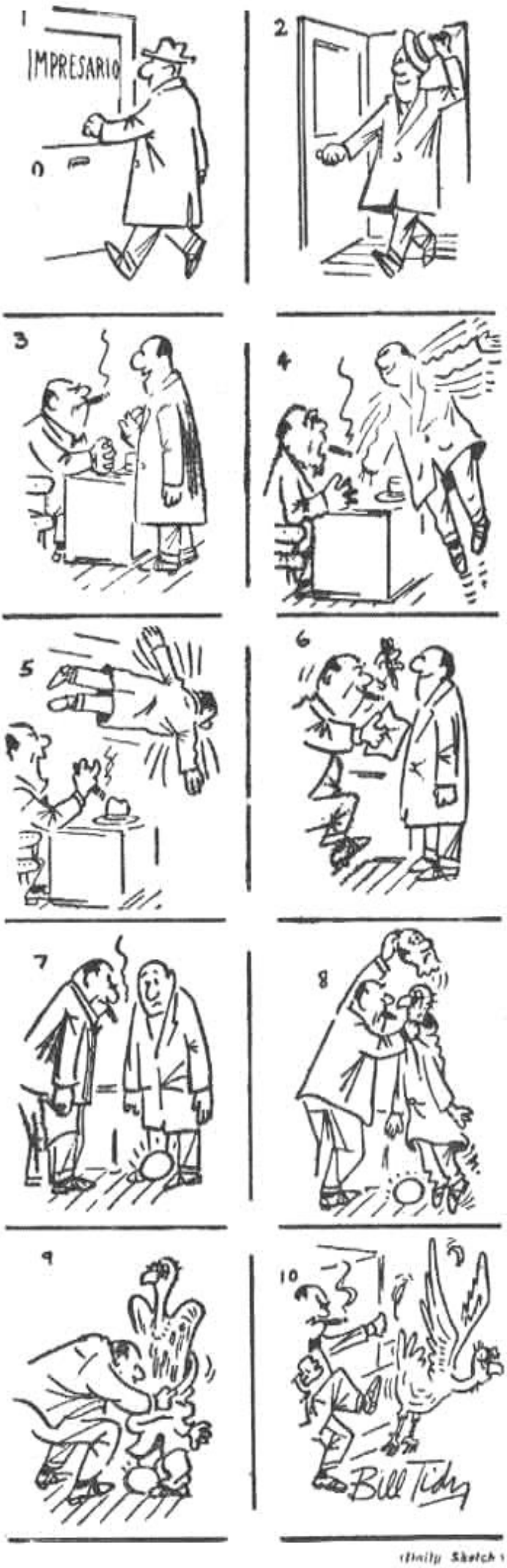


Figura 2979. — La historieta que podríamos calificar «para adultos», ha sido tratada con suficiente extensión en la lección anterior. La presente, puede decirse que se halla dedicada en su integridad a la historieta infantil, sobrenombre que no significa que sea leída exclusivamente por lectores de pocos años, sino que sigue una concatenación de ideas, de situaciones y de expresiones, de traza simple e ingenua, propia para niños y para personas de cualquier edad que posean todavía espíritu infantil. Compárese este ejemplo, con los restantes que aparecen en el mismo envío y se advertirá en seguida la diferencia aludida.

inunda la ciudad, no salte en muchas ocasiones un motivo con categoría de ser recogido y ampliado generosamente. En la capacidad de localizarlo allí en donde se halle, de retenerlo en la memoria y darle una interpretación humorística, se encuentra en definitiva el secreto de la profesión, que muy pocos saben utilizar con la destreza necesaria para crearse un buen cartel.

El humorista experimentado obtiene el máximo provecho de lo que ha visto y que, según su parecer, ofrece posibilidades de explotación humorística. El segundo paso, según esto, consistirá en desarrollar la idea e nel número de viñetas necesario, de acuerdo por lo general con el criterio del autor, es decir, que el tema es susceptible de ser alargado o encogido a voluntad del dibujante, según que pretenda orientarlo hacia el tipo infantil o el, llamémosle, humorismo para adultos.

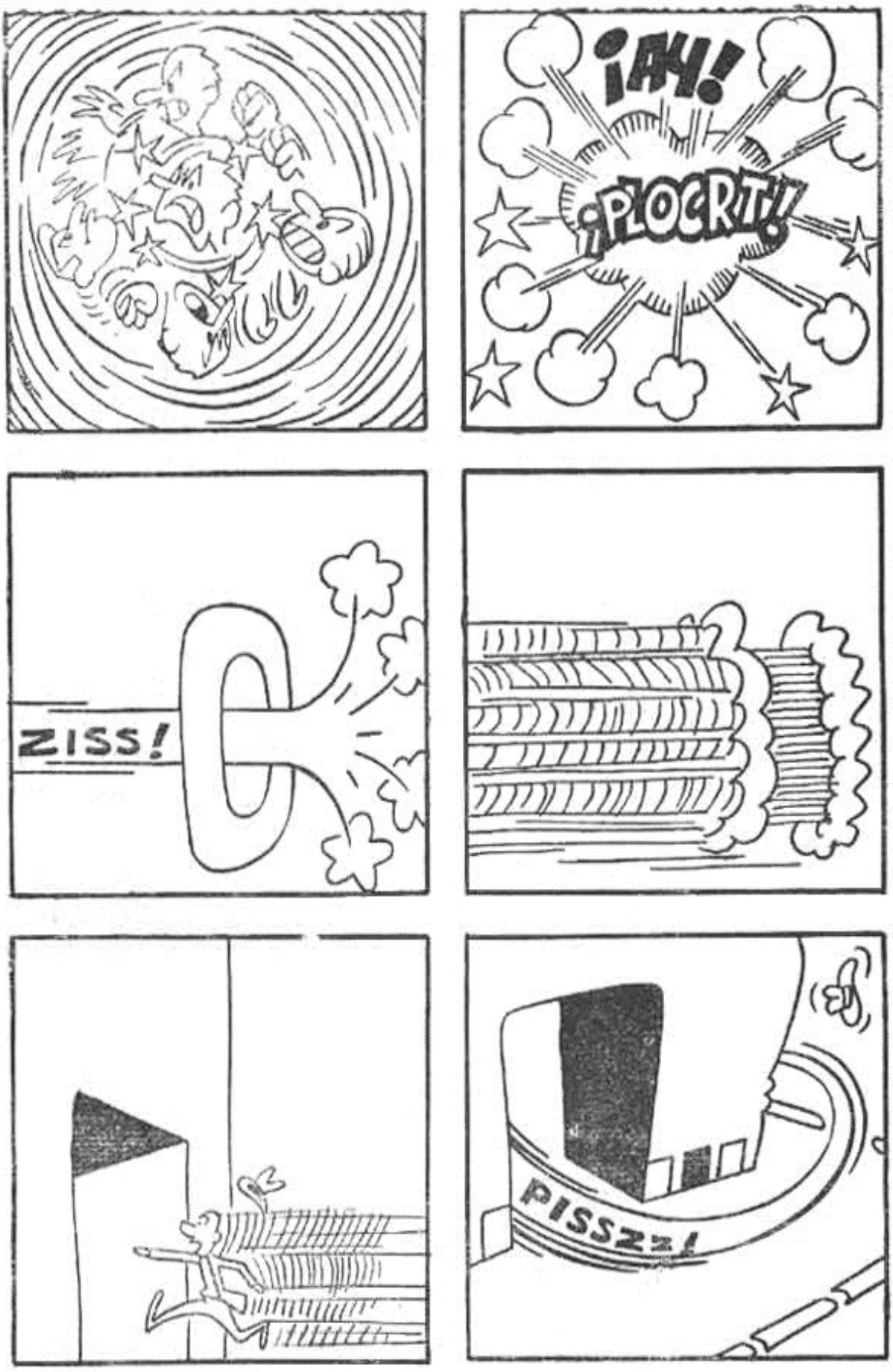
En el primer caso, el desarrollo de la anécdota se parecerá mucho al que seguirá una obra teatral, dividiendo la narración en tres partes perfectamente diferenciadas. Primeramente se planteará el asunto, presentando a los personajes que habrán de protagonizar la historia, poniéndolos en situación por medio de escenario adecuado. La segunda parte, que es la fundamental, consistirá en desarrollar la intriga, es decir, la razón de existencia del mismo problema, dejando para el final la solución.

El tema debe ser distribuido de manera que el guión ofrezca una armonía, un equilibrio, y que el interés de la acción vaya acrecentándose a medida que aparecen los cuadros, de manera que el desarrollo sea fluido y natural pero que el lector no pueda adivinar, por la facilidad descriptiva, cuál será el verdadero desenlace. Este deberá, por el contrario, producirse de modo inesperado, casi con violenta brusquedad ya que para ser humorista tendrá que desconcertar al lector, llevando el contraste y el absurdo hasta donde le permitan sus facultades de interpretación.

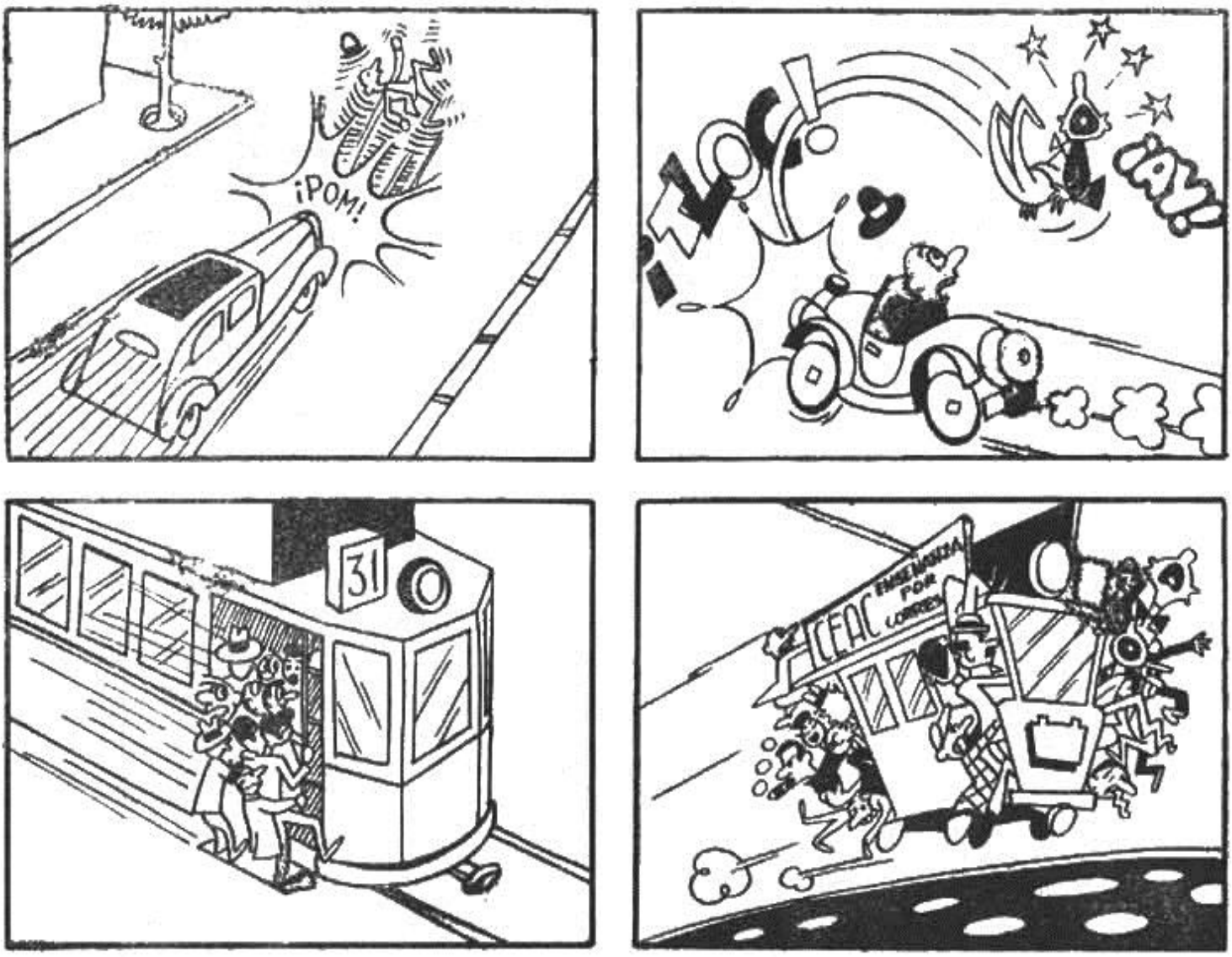
LA CLARIDAD Y LA SENCILLEZ

Toda creación humorística tiene que reflejar ideas que se adapten a la mentalidad y a la comprensión de la mayoría de los lectores que comúnmente tengan contacto con las publicaciones en donde vayan a ser insertadas. Ello implica, como primera intención, que la narración en modo alguno podrá aparecer confusa, llena de simbolismos difíciles de comprender, ni desentrañar.

La claridad y la sencillez son los elementos más importantes que conviene tener siempre en cuenta cuando se trate de realizar una historieta, la cual debe pretender su fuerza en la expresión del dibujo antes que en las notas aclaratorias ni explicativas del texto. Una verdadera situación cómica tendrá que resolverse forzosamente por medio de la mímica, de la expresión o el gesto de un personaje, por su actitud o por el ambiente que le rodea, antes que



Figuras 2980 a 2985. — Las historietas infantiles emplean, para simbolizar diversas actuaciones, esquematizaciones que pueden considerarse como de uso general. Sin necesidad de texto aclaratorio alguno, el lector adivina en seguida el significado de la viñeta, tal es la fuerza expresiva.



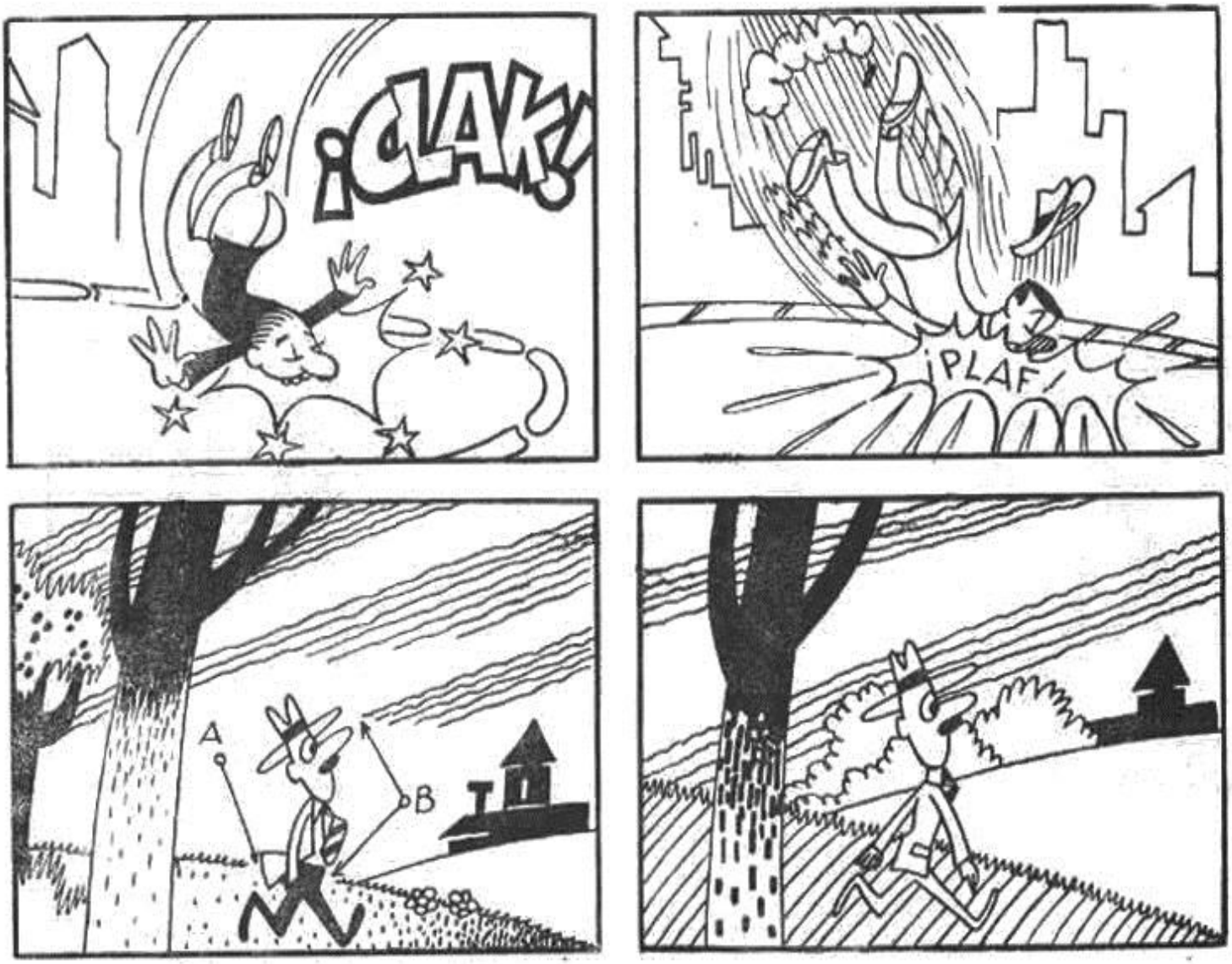
Figuras 2986 a 2989. — Sin embargo en la representación de estos que podríamos calificar de, tomando la denominación de la terminología cinematográfica, «efectos especiales», se advierte alguna disparidad de criterio imputable, la inmensa mayoría de las veces, a una deficiente preparación profesional del dibujante.

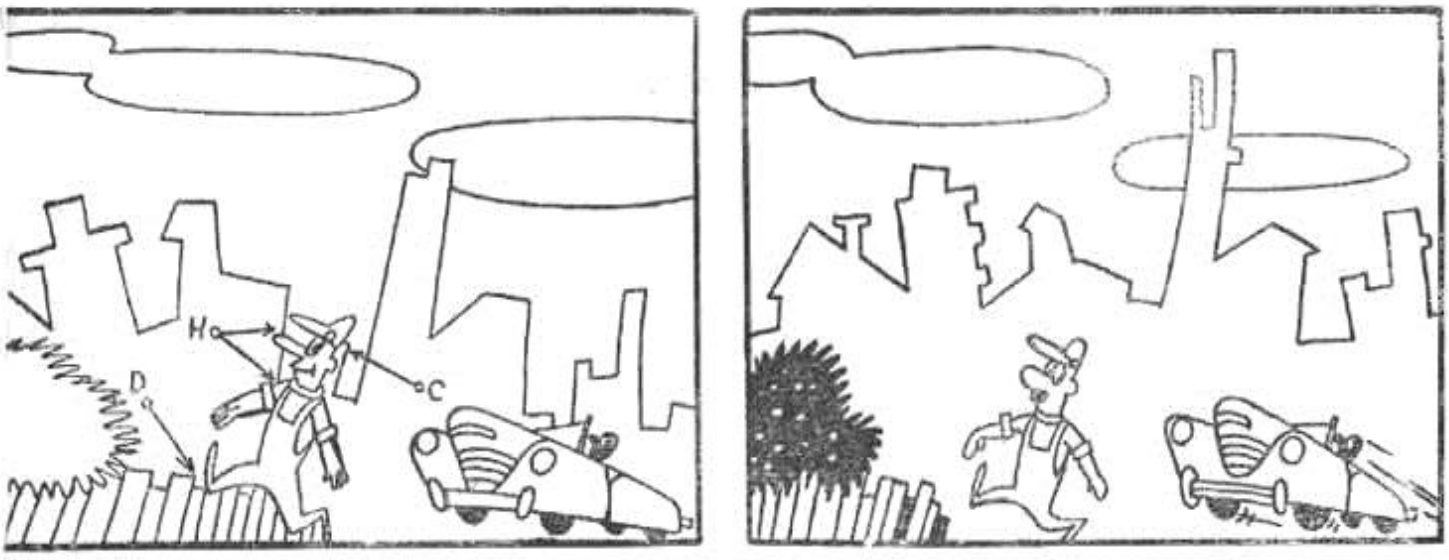
El efecto que se desea conseguir con la ilustración, tiene que regirse no solamente por lo que hemos llamado claridad expresiva, puesta en servicio por la sencillez del trazo y la limpieza de ejecución, sino igualmente por el acierto en la composición de la viñeta, por la disposición de los personajes que intervienen en la escena y, sobre todo, por el ángulo de toma.

A la izquierda de la página presentamos dos ejemplos de dibujo que, desde un punto de vista exclusivamente técnico, tiene que considerarse bueno. La idea del dibujante ha sido la de representar un automóvil atropellando a un peatón y un tranvía repleto de viajeros lanzado a toda velocidad. Véase a la derecha como, por el solo cambio de ángulo de toma de la escena, la ilustración cobra mayor dramatismo, es decir, adquiere más fuerza descriptiva.

Figuras 2990 a 2993. — En los ejemplos de la derecha el fallo se encuentra en el fondo, resuelto con cierta confusión de líneas que restan visualidad a la escena, quitándole destaque al protagonista de la misma. No puede decirse que el dibujo sea deficiente, ni que el dibujante desconozca la técnica de la composición ilustrativa, pero...

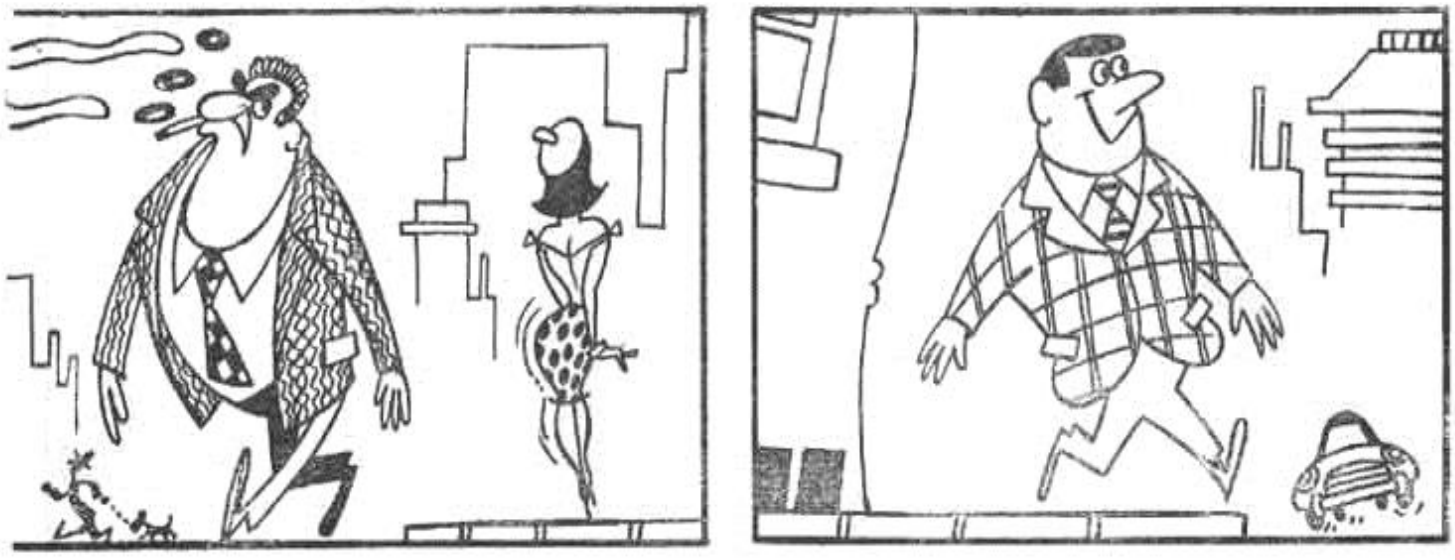
Comparemos ambas viñetas con las que aparecen a la izquierda y veremos como las modificaciones introducidas mejoran grandemente el resultado. En este caso no se ha variado el ángulo de toma, sino que simplemente se ha tenido en cuenta el principio de la valoración de los contrastes, procurando que unas líneas secundarias en ningún caso puedan interferirse y anular o mediatizar a otras de orden principal. Para facilitar la comprensión de lo dicho, en la figura tercera de la página quedan señalados con las letras A y B, los puntos claves de la escena.





Figuras 2994 y 2995. — El defecto presentado en la página anterior vuelve a repetirse en el primer recuadro. Las líneas del personaje se tocan con las dos de los segundos términos y obstaculizan la visibilidad del protagonista. Se trata de un fallo que presentan muchísimos dibujos realizados por profesionales que se formaron a sí mismos, a fuerza de práctica y de años, sin contar con una preparación básica que les capacite para cumplir su misión con el mínimo esfuerzo y las mejores posibilidades de éxito.

Creemos que el alumno, de ahora en adelante, no incurrirá ya en un vicio que tan fácil resulta de eludir una vez conocido.



Figuras 2996 y 2997. — El primer término suele suponerse perpendicular al plano inferior o piso de la viñeta. Muchos dibujantes intentan otros puntos de vista, pero los resultados no siempre son buenos. Nuestra opinión es que, antes de lanzarse a revolucionarias soluciones, el alumno adopte y practique la concepción clásica, que muy difícilmente le jugará nunca una mala pasada.

por el diálogo. No debe olvidarse nunca una cosa que muchos dibujantes parecen desconocer, y es que el dibujo no es literatura y que, el dibujante, aparte de alejarse de su profesión, no se halla capacitado, en la inmensa mayoría de las veces, para escribir con la debida corrección.

Por lo tanto, habrá que procurar limitar desde un primer momento el número de palabras a utilizar en cualquier caso, reduciéndolas a lo estrictamente indispensable, de manera que lo que deban decir sea claro, directo y limpio de toda suerte de imágenes retóricas. Un lenguaje que, aunque concreto y breve, puede hacerse acompañar de alguna que otra pequeña nota humorística, pero sin perder nunca su sobriedad expresiva, ni su elegancia natural, sin que jamás aparezca carente de sentido ni de lógica, ni ofrezca modismos y giros extravagantes o de dudoso gusto y, sobre todo, que no desvíe el sentido de la historia ni rompa su ritmo. Porque este ritmo debe ser mantenido desde el principio hasta el fin, tanto en cuanto se refiere al texto como a la ilustración, los cuales no pueden decaer en su lógico desarrollo.

Lo que acabamos de indicar no es sólo un consejo. Es también una norma establecida, en este orden de cosas, por la superioridad, la cual determina taxativamente.

«El estilo del lenguaje será sencillo, claro, directo, poético, ingenuo, desterrando el almibarado y cursi, el conceptuoso y retórico y, sobre todo, el chabacano y grosero.» Y luego añade: «La redacción se ajustará siempre a la más pura y estricta gramática castellana, evitando expresiones y giros extranjerizantes, así como, modismos impropios de un conocimiento elemental de nuestra lengua.»

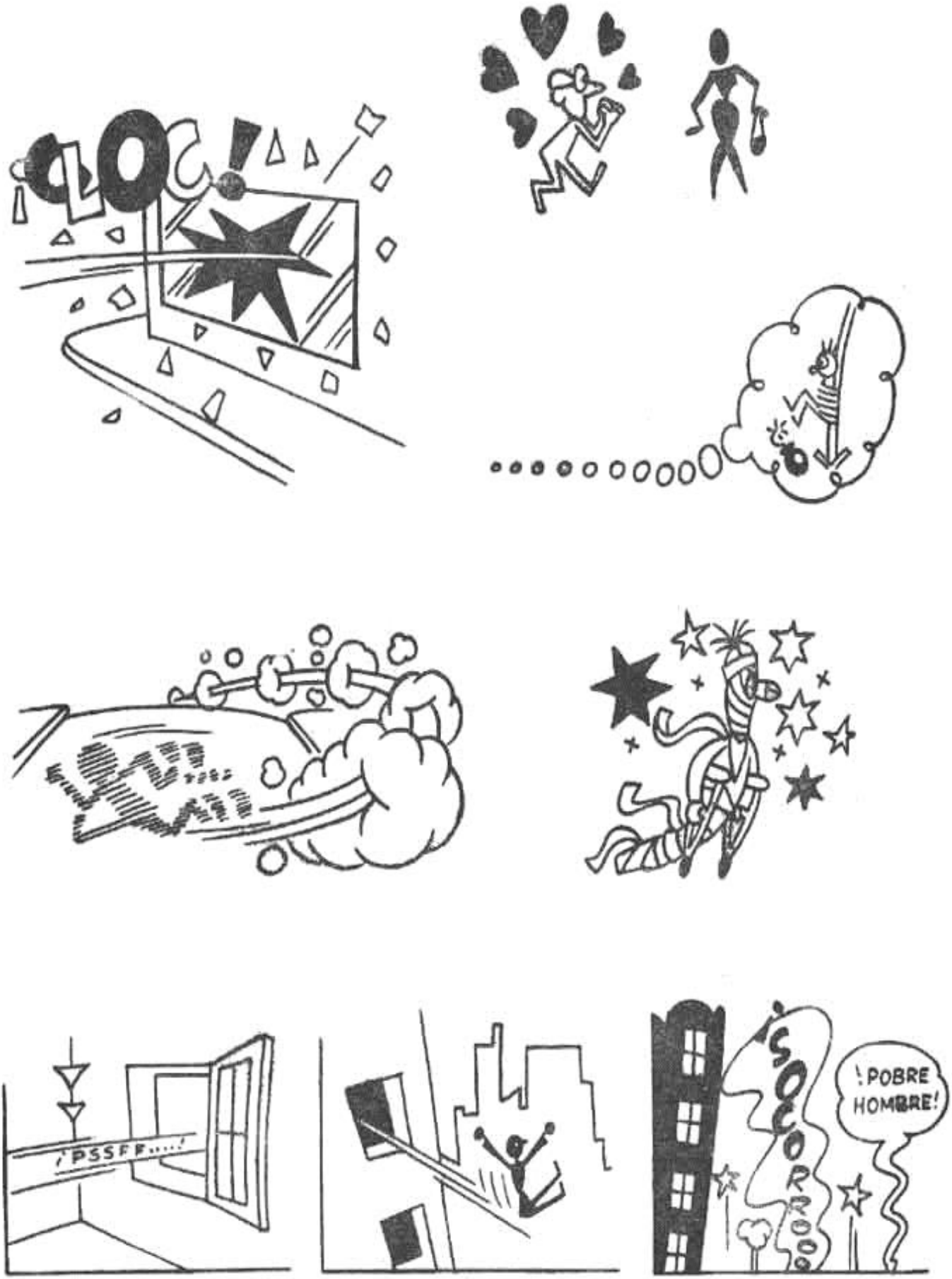
Poco texto, repetimos una vez más. Poca leyenda, para que ésta no ocupe el espacio que en la viñeta debería corresponder a la ilustración, y no se vea después precisado el dibujante a luchar con una limitación de tamaños que le obligue a dibujar enanos, medios cuerpos, o personajes agobiados por el peso de unos monumentales bocadillos que se coman la casi totalidad del espacio disponible.

GUIONISTA Y DIBUJANTE

Por el mismo motivo de que en una creación humorística ilustrada se impone una perfecta armonía de los elementos que en la misma intervienen —guión, texto e ilustración —resulta conveniente que sea siempre el dibujante su propio guionista porque ello habrá de permitirle formar una idea de conjunto bastante acertada y realizar la obra posterior de acuerdo con su intención, haciendo maniobrar libremente a sus personajes, según las situaciones que previamente haya concebido y esquematizado.

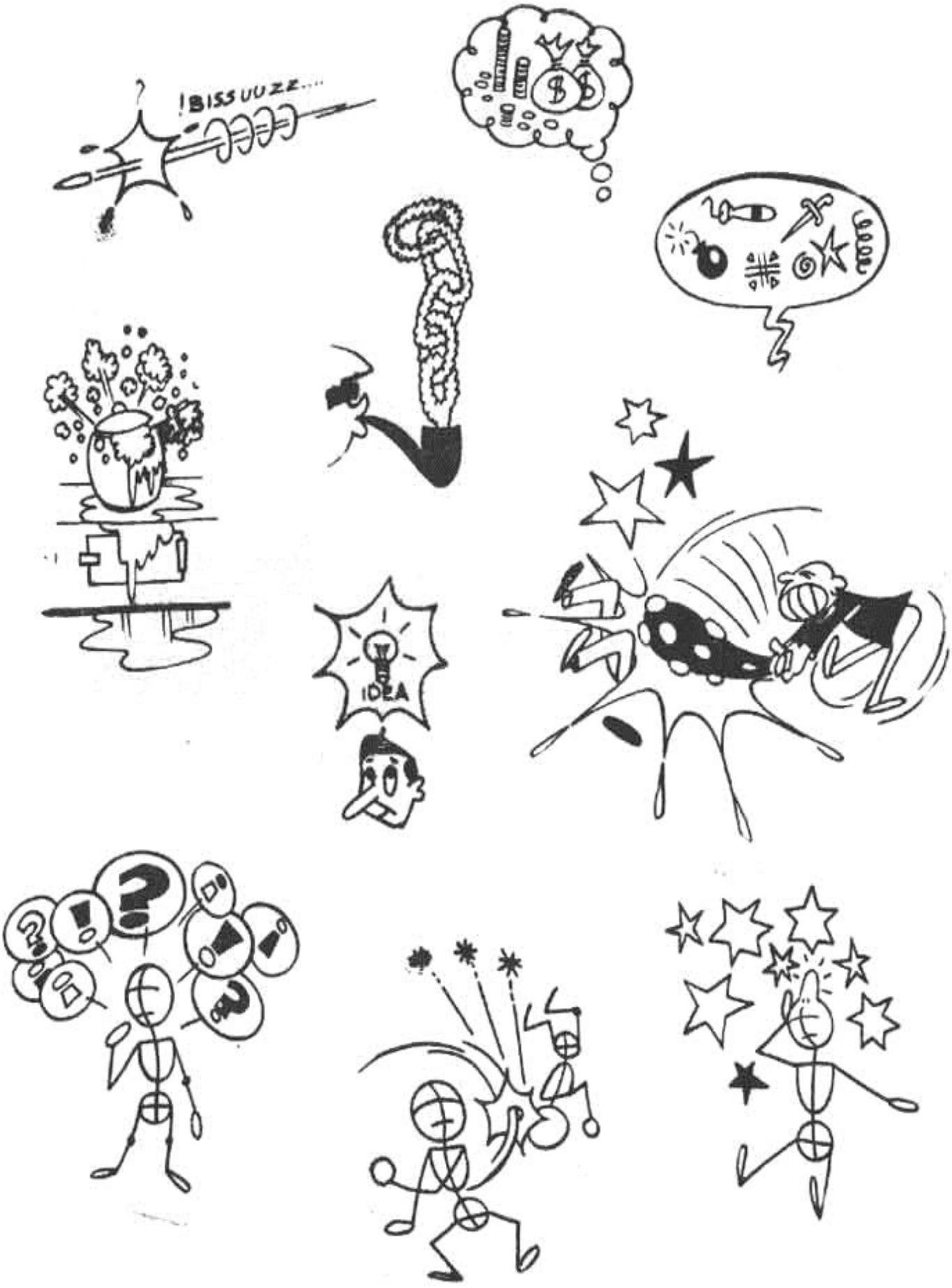
Cuando la personalidad del dibujante coincide con la del guio-

Figuras 2998 a 3005. — Los recursos gráficos de que el dibujante puede valerse para sintetizar su idea, pueden considerarse prácticamente como infinitos...



Figuras 3006 a 3013. — ...como puede verse en esta pequeña selección de viñetas, debidas a los dibujantes más conocidos del momento actual, especializados en el género.

Figuras 3014 a 3019. — A destacar la extraña onomatopeya que suele aplicarse para significar ruidos y sonidos que hasta el momento se representaban echando mano de un pequeño surtido de palabras consideradas como idóneas para resolver tales casos y que, actualmente, han sido substituidos por voces de muy dudosa ortografía y en muchas ocasiones incluso, poca claridad expresiva, es decir, de una oportunidad muy discutible.



Figuras 3020 a 3029. — Según nuestro criterio, resulta suficiente con aplicar determinados recursos gráficos, haciendo obstracción de texto aclaratorio alguno.

Figuras 3030 a 3039. — Que es lo que ocurre en la mayoría de las ocasiones, cuando el dibujante no se deja arrastrar por la resolución facilona.

nista, no suele resultar extraño, sino precisamente todo lo contrario, que se llegue a la consecución de un trabajo perfecto, debido a la identificación creada entre el personaje y su autor, porque éste se hallará en condiciones de manejarlo a su antojo. Si tiene que valerse de un guionista, en cambio, a su labor natural de dibujante tendrá que añadir la dificultad que supone interpretar ideas ajenas.

No siempre, pues, es guionista el dibujante. De modo que la profesión de guionista existe, quizás impuesta por la propia fuerza de las circunstancias, que exigiendo un mayor esfuerzo de los dibujantes, ha encontrado a éstos, en muchos casos, preparados deficientemente o formados un poco a la buena de Dios, sin método y sin maestro, en malas condiciones de asumir su doble papel creador. El guionista suele ser, por lo general, un individuo despierto y dotado de viva imaginación, que no sabe coger un lápiz ni una pluma, pero que se halla capacitado para inundar de ideas el mercado que se le abra propicio. El profesional guionista se encarga, en este caso, de suministrar la materia prima y trazar la pauta a la que el ilustrador deberá posteriormente someterse.

El guión humorístico tiene, con la excepción del sonido, las mismas características que el llamado cinematográfico. En la lección precedente presentamos un ejemplo bien concreto de la manera de escribir un guión y presentarlo para su debida ilustración por el encargado de dar forma a la acción.

A ser posible, el guionista abocetará a lápiz el cuadro correspondiente, de modo esquemático pero suficientemente claro para evitar dudas ni confusiones. Si carece de aptitudes para el dibujo y no se ve capaz de hacer siquiera un «churro», tendrá que disponerse a dar el máximo de detalles en el apartado relativo a la acción, al objeto de que el dibujante pueda interpretar su idea del mejor modo posible. Procurará asimismo centrar el diálogo y ceñirlo, reduciendo al mínimo el número de palabras indispensables para evitar que el texto pueda llegar a comerse parte de la viñeta, lo que impediría al dibujante maniobrar con desembarazo dentro de la misma, para situar con libertad a sus personajes.

El guionista, pues, aparte de facilitar el tema, se encargará de su desarrollo, dándole al dibujante el trabajo tan masticado, que la labor de éste resulta en realidad puramente mecánica. Ni el dibujo ni el texto deben decaer en su interés en ningún momento. Si la presentación de la historieta arrastra un defecto de principio, es decir, de confusión en el guión, el dibujante luchará con mayor dificultad y probablemente el resultado será que, a pesar del mayor tiempo invertido, aquella creación no ofrezca el ritmo ágil, vivo y animado que debe corresponder a este género.

En cuanto al dibujo, no es obligatorio que el personaje sea re-

presentado caricaturescamente para cumplir su misión humorística. Porque tal cosa sería involucrar la gracia, la intención de la anécdota, a un rasgo fisonómico, cosa que dista mucho de ser la realidad. Por tal motivo es por lo que si bien muchos dibujantes optan por crear sus monigotes con rasgos de traza caricaturizada al máximo, como sucede por ejemplo con Tono, Gila, Chumy, etc., otros en cambio nos los presentan con aspecto casi normal, sin que por ello pierda lo más mínimo la gracia del chiste o de la historieta. Tal es el caso, sin ir más lejos, del tantas veces nombrado y popular Mingote, muchas de cuyas chispas han aparecido ya por estas páginas.

LABOR EDUCATIVA DEL GUIONISTA Y DEL DIBUANTE

Hay que pensar en la misión educativa que corresponde efectuar aprovechando el brillante palanquín que ofrece el humorismo, antes que en hacer concesiones a la masa para conquistar su aprecio. Tanto la misión del escritor como del dibujante, consiste precisamente en disponerse a elevar el nivel cultural, espiritual y moral de las gentes, ya que para ello cuentan con magníficos medios de captación, manejando la inteligencia, el tacto, la habilidad, la experiencia, el saber y la técnica necesarias en cada caso. Ponerse al nivel del vulgo, demostrar ignorancia ante la ignorancia es precisamente todo lo contrario que corresponde a la función intelectual, cuya primera obligación consiste, como hemos dicho, en intentar educar.

Tal cosa no equivale, naturalmente, a decir que deben ser presentadas situaciones de difícil comprensión, inasequibles a las personas de cultura mediocre o de bajo nivel mental, sino que debe procurarse presentar la narración con el máximo posible de dignidad, utilizando un lenguaje gracioso, pero claro, inteligente y exacto.

Esta es, descrita en muy pocas palabras, la misión que incumbe desarrollar tanto al guionista como al dibujante. Someterse a las exigencias de la masa significa anularse inicialmente. Hacer que ésta aplauda siempre, lleva de un modo fatal e inexorable a cultivar la chabacanería, la gracia chocarrera y vulgar, que es precisamente todo lo contrario de lo que estamos intentando inculcar en nuestros alumnos.

Las disposiciones oficiales que rigen en la materia, por otra parte, son bien taxativas al respecto y no difieren en absoluto de cuanto estamos diciendo.

Normas morales y leyes escritas. — Rigen, pues, en este aspecto, unas normas de carácter intelectual y moral a las que el hu-

morista debe someterse necesariamente. No tan sólo las que nacen de la propia conciencia impiden tratar ciertos temas o presentar otros con demasiado realismo con excesivo desenfado, sino normas escritas, que vetan la publicación de lo que, en el mejor de los casos, habrá de considerarse como improcedente. He aquí las disposiciones vigentes en la actualidad en nuestro país por lo que respecta al particular.

PUBLICACIONES PARA NIÑOS DE 6 A 10 AÑOS

Están prohibidos:

1.° Cuentos de crímenes, suicidios y todos aquellos en que aparezcan entes repulsivos que puedan perjudicar el sistema nervioso y el equilibrio mental infantil.

2.° Cuentos en los que se invoque al diablo para la obtención de algún éxito.

3.° Deben evitarse los cuentos en que sea protagonista triunfante un tipo de niño, aparentemente bueno, pero de bondad falsa o fingida que haga antipática la virtud.

4.° Deben separarse ángeles y hadas, porque no son armónicos y pueden traer confusión a las mentes infantiles.

5.° Historietas o cuentos en los que se exalte y presente simpático al niño díscolo y desobediante, sin confundirlo con el rebelde, cuando esta rebeldía sea para oponerse a la injusticia o a la sinrazón que pretendía imponerse por la fuerza.

6.° Historietas que traten con realismo excesivo e impropio la relación de los sexos, tanto cuando se trate de personajes humanos como de animales.

7.° Huir del naturalismo de fondo panteísta.

8.° Los cuentos populares que presentan ciertas crudezas por las cuales deban calificarse como inmorales.

9.° Historietas o cuentos en que el amor es tratado sin la conveniente idealidad o delicadeza.

10. Historietas o cuentos en los que quede malparada la autoridad de los padres, maestros, sacerdotes y, en general, las personas mayores, y también aquellos en que se abuse del tópico de la madrastra.

Figuras 3040 a 3045. — Presentar una verdadera antología de los mejores recursos que el dibujante ha llegado a crear, formando escuela, requeriría dar al tema la extensión de un voluminoso tratado, tal es el número de los que merecerían ser reproducidos como afortunados.

11. Los que alaban los malos actos, como la pereza, la mentira, etc.

12. Historietas en que se ponga en ridículo la vida familiar, con las que señalan engaños matrimoniales; la mujer que hace trabajar al marido en menesteres caseros mientras ella descansa, etcétera.

PUBLICACIONES PARA NIÑOS DE 10 A 14 AÑOS

Deben prohibirse. En cuanto se refiere a la moral:

1.° Láminas o descripciones que puedan excitar la sensualidad, tales como desnudos, posturas o movimientos provocativos, etcétera.

2.° Novelas de trama amorosa en las que aparezcan con demasiada viveza efusiones —besos, caricias mal intencionadas— o entren en el argumento deslices matrimoniales o adulterios.

3.° Presentar cosas prohibidas dentro de la moral de manera tan sencilla, corriente y natural, que los muchachos consideren que no hay en ellas mal alguno.

4.° La exaltación del divorcio, la eutanasia y el suicidio.

5.° Las descripciones que puedan despertar malsana curiosidad en torno a los misterios de la generación.

6.° Las novelas y relatos policíacos donde se exalten el odio, la venganza o aparezca atrayente la figura del criminal. Así como las ilustraciones terroríficas e indecorosas. También las escenas de duelo no censurado. Y, finalmente, todo cuanto sirva para presentar favorablemente el bandidaje, el fraude, el engaño, etc., o que pueda ser considerado como escuela de robo.

7.° Historietas que fomentan malos hábitos, como la pereza, el alcoholismo, etc.

8.° Relatos que, aun bien intencionados y excelentes para un país, reflejan costumbres no adaptadas al nuestro, como besos entre jóvenes de distinto sexo, disputas religiosas entre protestantes o prosélitos de otras religiones, mencionar a la mujer y los hijos del cura, sin advertir que se trata de un pastor protestante, etc.

Por lo que respecta a la religión:

1.° Errores más o menos velados sobre verdades de la Fe, y relatos de la Sagrada Escritura, como el mito del Paraíso Terrenal y la serpiente, la Eucaristía, símbolo del Cuerpo de Cristo, etc.

2.° Ataques a la Iglesia Católica, a sus Sacramentos, al culto de los santos, ministros, o pinturas despectivas y grotescas de ellos.

3.° Cuentos en que el diablo invocado proporcione un triunfo definitivo en la vida de un personaje.

4.° La descripción de sesiones espiritistas, si no es para descubrir la supercheria.

5.° Historietas en que la trama contenga ejemplos de laicismo, impropios de un país católico.

6.° Descripción de ceremonias del culto protestante, que puedan confundir a los niños, o detalles que los escandalice (el vicario —sin especificar que no es católico— enamorado de una muchacha, que flirtea con ella, etc.).

En cuanto a la vida familiar y social:

1.° Los que van en desprestigio de la autoridad de padres, maestros, autoridades civiles o de la Patria, el derrotismo.

2.° Los que despierten sentimientos de envidia, rencor, odio de clases.

3.° Todo cuanto atente a los principios fundamentales del Movimiento Nacional, al concepto de la vida y la historia que debe tener el español inspirado en dichos principios, y al sentido católico de la existencia que debe informar toda la vida española.

Como primera norma literaria a que deben ajustarse las publicaciones infantiles, se señala también la siguiente:

Los temas tratados deberán pertenecer fundamentalmente al mundo infantil, rechazándose por inadecuados, los que se salgan de su esfera, glosando tipos, situaciones, problemas y ambientes alejados de su comprensión y de su mentalidad (ejemplo: suegras feroces, trifulcas conyugales, apuros monetarios, noviazgo de las tatas, etc.).

El desarrollo de un tema deberá examinarse con arreglo a cada una de las dos clasificaciones de edad, concediendo un margen mayor a la fantasía en la primera infancia y una dosis mayor de realismo en la segunda.

Por lo que respecta a otras normas en vigencia en materia de publicaciones infantiles, cuyo conocimiento pueda resultar interesante para el ejercicio profesional del dibujante, podemos considerarlas todas como relacionadas con la presentación de las ilustra-

ciones y con la corrección del lenguaje puesto en boca de los personajes que intervengan en las mismas. Ambos aspectos de la cuestión se desprenden con facilidad de las anteriores observaciones y además hemos hablado ya de ello en diversas ocasiones, por lo que juzgamos que no será necesario dedicar al tema mayor espacio.

Hemos dicho infinidad de veces que, el dibujante, debe hallarse poseído de la función educativa que a sus creaciones corresponde y que por ello, en ningún momento podrá desentenderse de este imperativo que la sociedad le exige. Ahora bien, no hay que confundir los términos y creer que las páginas de un semanario deben convertirse en una especie de cátedra, detrás de cuyas ilustraciones se encuentra siempre la fría y antipática suficiencia de un profesor pedante, convencido de su superioridad. Una cosa es cumplir, burla burlando, la misión docente de encauzar el espíritu de la juventud, aprovechando sus ratos de ocio, y otra muy distinta suponer que una publicación infantil debe seguir los moldes del didáctico, conspicuo y enervante Juanito, ese raro ejemplar de niño prodigio que, según parece, hizo las delicias de nuestros abuelos, pero que entre las generaciones actuales, enemigos de la pedantería, pocos éxitos editoriales podría alcanzar.

No olvidaremos que estamos intentando la creación de un excelente plantel de dibujantes humoristas. Y el humorismo, sigue precisamente la línea contraria que acabamos de citar, y, en parte, quizás deba considerarse como consecuencia directa de ella, nacida en movimiento de reacción. De hecho, la inmensa mayoría de las revistas infantiles que se editan, cuentan con un público lector que supera en mucho, la edad indicada anteriormente. No es raro, incluso, que lo hagan constar así en el titular o cabecero. En realidad se trata de publicaciones humorísticas para lectores que no quieren aceptar el paso de los años y, modernos Peter Pan, intentan seguir aferrados a un mundo ingenuo e infantil, de mentalidad escasamente complicada. Este tipo de público, busca exactamente el género que acabamos de comentar y tanto el dibujante como el guionista, tienen que atenerse a satisfacer sus preferencias, incorporando cierta psicología primitiva, instintiva, rudimentaria, a las reacciones de sus personajes.

El éxito de tales historietas humorísticas dependerá, por lo tanto en muchísimo mayor grado de la gracia del dibujante al resolver gráficamente la escena, que en la intención del guionista. Los argumentos, tratándose del género que apuntamos, suelen ser banales. Cualquier virguería puede dar motivo a la construcción del andamiaje de una historieta. Los temas, por lo demás, se repiten con insistencia machacona. No es raro que en un mismo ejemplar puedan descubrirse dos o tres argumentos exactamente iguales. Lo que salva, en ambos casos, la solución, es el dibujo.

Y volvemos al punto de partida, cuando al señalar la diferencia que podía establecerse entre el humorismo infantil y el humorismo adulto, estableciamos que en el primero lo que importaba era la realización gráfica, es decir, el dibujo, mientras que en el segundo tenía más arrolladora importancia la idea, la gracia y el ángel de la situación planteada.

Naturalmente que, nosotros, desde el punto de vista pedagógico, no tenemos más remedio que recomendar al dibujante que piense dedicarse a la especialización de la historieta, que cuide tanto del argumento y del diálogo como de las ilustraciones, recurriendo incluso a la colaboración de un tercero, cuando carezca de las aptitudes necesarias para llevar a buen término la empresa por sí solo.

Depósito Legal B. 10831-1958
GERSA, Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13
PRINTED IN SPAIN

rotulación

LECCION
18

Se conoce bajo el nombre de rotulación el arte de disponer letras dibujadas a mano, formando palabras y frases de gran legibilidad. Se trata de un tema que debe hacer su aparición forzosa al final de las pasadas lecciones, dedicadas a la historieta de orientación infantil o para ser publicadas en semanarios de parecidas características. Ello es así porque muy raramente, en ningún otro caso, tendrá utilidad el conocimiento y práctica de esta especialización.

En efecto. Para dominar el Dibujo Publicitario, será obligatorio ser un consumado rotulista, y sólo dificultades en el desenvolvimiento de tal profesión encontrará quien, por desidia manifestada en el momento que debía haber dedicado a tal aprendizaje, por falta de oportunidad, o por carecer de la guía y de la ayuda precisas, se lanza a la aventura de ejercer unas funciones para las que carece de la suficiente capacitación.

Otro tanto puede decirse del dibujante de Artes Gráficas dedicado a la propaganda comercial, el cual debe poseer, si quiere mantener cierto rango para su firma, un trazo seguro y perfecto en lo que se refiere a la rotulación. En cambio, para crearse un nombre de prestigio dentro del campo del dibujo humorístico, para sobresalir del montón donde andan vegetando las medianías, para luchar y vencer practicando la caricatura, no se necesita para nada saber dibujar letras.

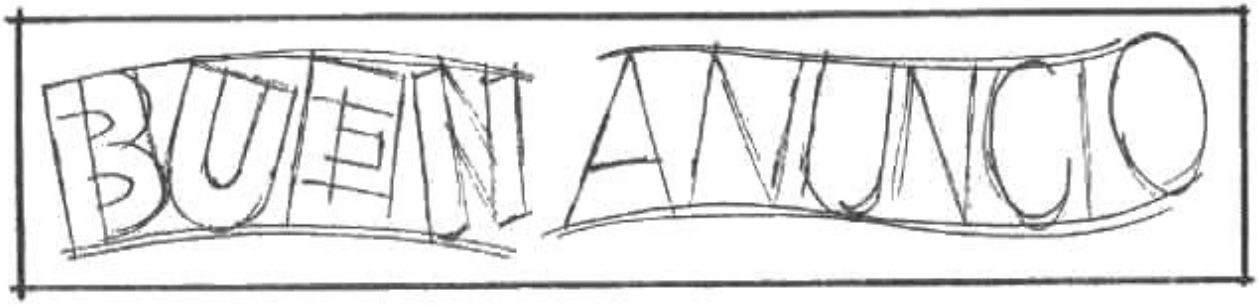
Existen multitud de variantes dentro de las cuales puede moverse con singular desembarazo cualquier dibujante, alejado por completo de los abecedarios de artesanía. Un humorista resuelve todos los textos de sus creaciones por medio de tipos de caja. Los títulos de sus chistes y de sus historietas —en el caso de que posean «título»—, son confeccionados igualmente por el cajista de la imprenta. La gracia debe residir con exclusividad en la intención y en la línea interpretativa, es decir, en el dibujo propiamente dicho y en la chispa que anima la ilustración. Los pies, por importantes que puedan ser, volvemos a repetir que no pueden constituir problema alguno en cuanto a su realización gráfica, ya que la misma queda encomendada a terceras personas. Es más. En muchísimas ocasiones, el solo hecho de que en un dibujo humorístico aparezcan rótulos ejecutados a mano, da ocasión a que de un modo inconsciente se clasifique dicha manifestación como de un orden inferior, suponiéndole destinado a publicaciones infantiles.

—¿No has notado cómo los enfermos no pueden soportar a los niños?

Fig. 3.046. — Por regla general, los textos de las ilustraciones humorísticas se resuelven con tipos de caja.

Figs. 3.047 a 3.054. — De esa regla se escapan, salvo muy raras excepciones, los dibujos de orientación juvenil, que suelen resolver los textos por medio de la rotulación a mano.

(Titulares de Historietas populares del «DDT».)

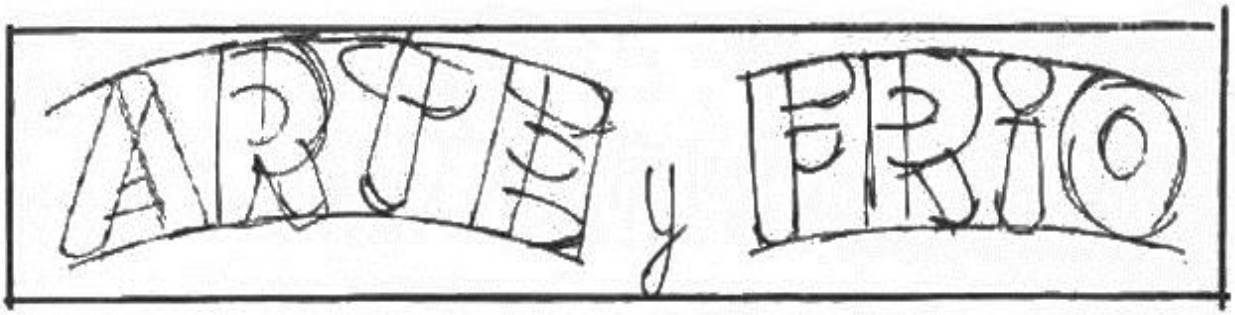


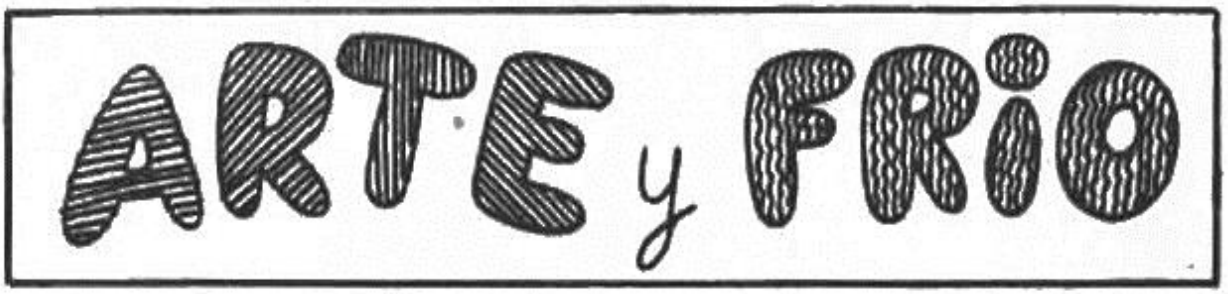
Figs. 3.054 a 3.055. — Planteamiento de un titular. Bosquejo y distribución de letras, y resolución original.

En el ejemplo que se muestra, el dibujante demuestra conocer muy poco el arte de la rotulación. Las letras, muy mal concebidas y peor ejecutadas, responden a una idea que pretende ser de corte moderno y que resulta en realidad de una mediocridad espantosa.

El planteamiento (figura 3.055) en principio puede aceptarse como bueno. Lo que es malo, es el rotulado que resulta de aquel boceto.

Fig. 3.056. — Obsérvese en esta resolución cómo, partiendo de una misma base, en este caso el boceto de la figura 3.055 pueden obtenerse muy distintos resultados. El rotulado obtenido no es demasiado brillante, porque arranca de un mismo punto, pero mejora bastante la anterior resolución.





Figs. 3.058 y 3.059. — Parecido comentario puede dedicarse a este otro titular, en el que vemos como un boceto que en principio puede aceptarse como bueno, se malogra debido a la poca pericia que el dibujante demuestra tener en la resolución de letras.

Igual que hemos hecho en el ejemplo de la página precedente, presentamos dos soluciones distintas al mismo planteamiento de la figura 3.058.

En la primera de ellas, vemos como a pesar de los recursos a que acude el dibujante para acreditar su labor, como es el rayado interior de las letras, el rotulado carece de verdadera calidad.

Fig. 3.060. — El segundo intento sobre el anterior boceto, ha sido bastante más afortunado. Compárense ambas soluciones respecto al esqueleto del rotulado que aparece en cabeza.

Figs. 3.061 a 3.068. — Sin embargo, el pecado de una rotulación deficiente es tan frecuente en el dibujo humorístico, que resulta digno de constatar que, soluciones mediocrillas como éstas, pueden considerarse como de primerísimo orden.

Ello tiene su explicación si se piensa que, en principio, al público de tales revistas y semanarios, constituido en su mayoría por muchachos y por personas que en inteligencia y gustos se hallan más cerca de infancia que de su propia edad, hay que darle las cosas bien claras masticadas y empleando un símil de enorme plasticidad, digeridas. Todo lo que suponga aclarar conceptos, por lo tanto, tiene una gran importancia en el momento en que el dibujante se dispone a dirigir su humor hacia tales sectores de opinión. Por lo tanto, la letra —el rotulado— aparece como una ayuda valiosísima, cuya inclusión dentro del dibujo obliga a que sea a su vez dibujada.

Vemos entonces cómo el dominio de esta especialización cobra gran importancia y por tratarse de una parte tan caracterizada, como lo es dentro del curso, la ilustración de chistes e historietas de orientación infantil, requiere que dediquemos al tema el espacio suficiente.

NORMAS GENERALES PARA ROTULAR HISTORIETAS HUMORISTICAS TITULARES

Hay que establecer de buen principio dos grupos claramente diferenciados, según se trate de un titular, es decir, de aquella palabra o conjunto de éstas que constituyan una frase destinada a dar nombre a la creación gráfica objeto del problema, o que se refiera a rotulación de bocadillos.

El primer caso, aunque personalmente seamos enemigos de una exhibición a todas luces desacertada, ya que es susceptible tanto por el tamaño como por la resolución que adopte, de restar visualidad y, por lo tanto, interés a la ilustración, suele resolverse por medio de enormes letras, tanto positivas como negativas, dotadas por lo general de aquellos recursos que aumentan su vistosidad, como son batientes, filetes, sombras, relieves y toda clase de adornos (véanse figuras 3047 a 3054).

Una norma puede aceptarse, sin embargo, como de capital importancia: la claridad expresiva. Todo en el titular deberá hallarse supeditado para conseguir el máximo de legibilidad en las letras dibujadas, de manera que el lector apenas deba parar atención en el rótulo que se le ofrece, ya que podrá leerse de un modo instintivo. Tal tendrá que ser la fuerza de atracción que estos titulares ofrezcan.

Desde el punto de vista de la rotulación, el dibujante deberá conocer, siquiera sea a título de curiosidad, las bases elementales que constituyen el abecedario del buen rotulista. Dibujar letras es tarea de una especialización que no se consigue en unas semanas

Figs. 3.069 a 3.074. — Tipos de letras utilizados para titulares de historieta.

y que, además de la práctica continuada que exige para llegar a obtener unos resultados mínimamente aceptables, suponen un cierto gusto innato y sentido de la proporción por parte del letrista.

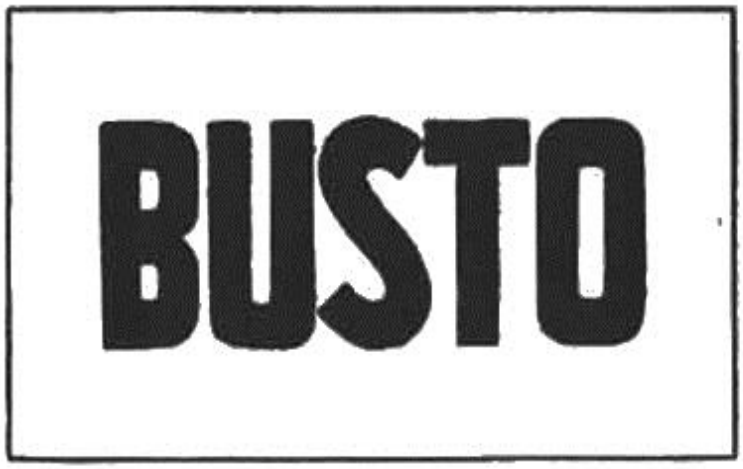


Fig 3.075. — Aunque en el Dibujo Humorístico ya hemos dicho que la rotulación puede considerarse como de orden secundario y, por lo tanto, debe exigirse mucho menos que en las restantes especializaciones, es conveniente que el alumno conozca algunos principios básicos por los que se rige el Arte de la Rotulación, a fin de que evite siquiera los principales errores que suelen presentarse en la realización de textos ejecutados a mano.

En el ejemplo que se presenta, la S no corresponde al tipo de letra que lleva el resto de la frase.

Este es un defecto que muy pocos dibujantes saben evitar, generalmente debido a que aprendieron a rotular sin guía ni preparación alguna, siendo sus propios maestros la mayoría de las veces.

Es de todo punto imposible suponer que, en el contado espacio de las páginas de una lección, pueda desarrollarse toda una teoría que es objeto de un curso completo. Si el alumno siente deseos de adentrarse en las ramas de esta especialidad, sugerimos que se inscriba en el curso de Rotulación que edita asimismo CEAC, aunque dada la muy relativa importancia que dentro del Dibujo Humorístico tiene el rotulado, creemos que bastará —para salir del paso— con atenerse a las normas que damos a continuación.

La única condición que debe pedirse a las letras es que sean claras y muy fáciles de lectura, evitando cualquier rasgo que pueda prestarse a la confusión.

Habrá que procurar por todos los medios que las letras que intervienen en la redacción de un título se hallen bien distribuidas,

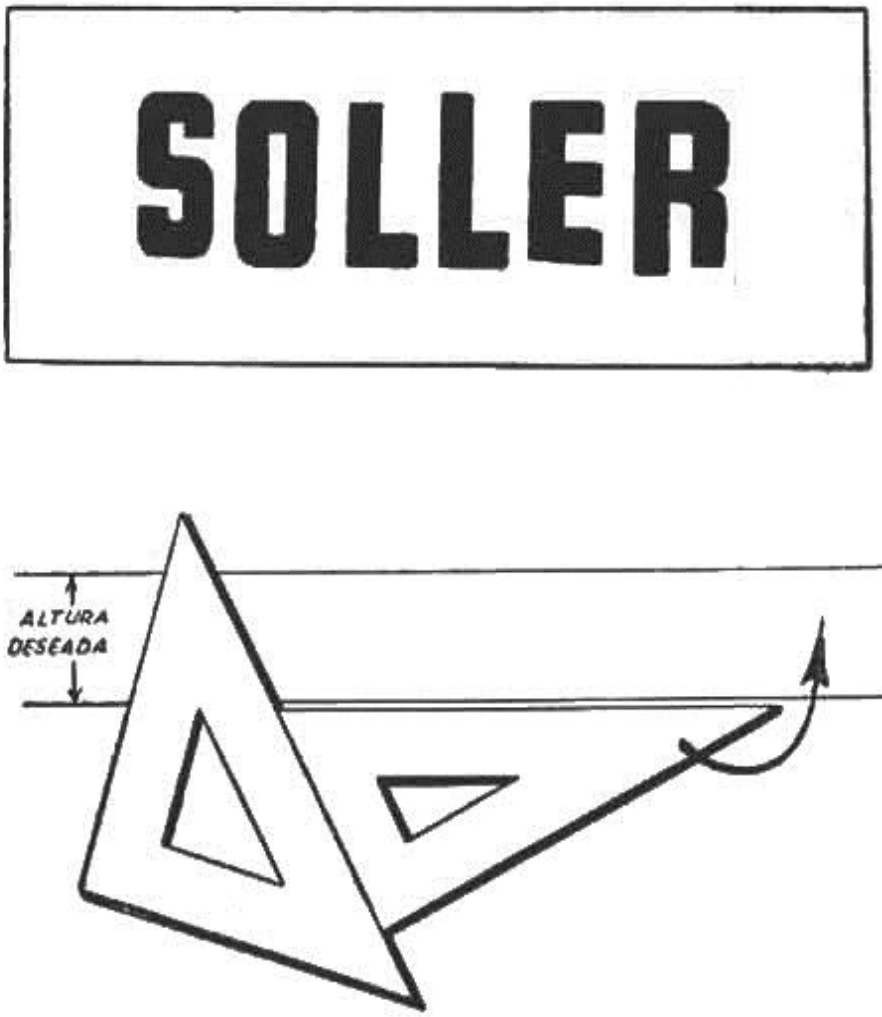


Fig. 3.076. — Otro vicio que suele presentarse más de la cuenta, es aquel que se deriva de la costumbre que tienen muchos malos rotulistas de fiar a su instinto y a su habilidad constructiva, el trazado de las letras que integran un rótulo, sin dibujar previamente sobre el papel y a modo de guías, las dos líneas paralelas que determinen con exactitud la altura del texto.

En el ejemplo, la palabra Sóller ha sido realizada a la buena de Dios, trazando las letras una a continuación de otra, sin preocuparse excesivamente de su alineación. Por eso bailan. No todas empiezan en el mismo plano longitudinal, ni todas terminan en el punto que deben.

Para evitar tal defecto, la única solución posible será dibujar dos líneas a lápiz valiéndose de escuadra y cartabón, de manera que nos marquen de un modo preciso, los límites exactos a que deberán ajustarse las letras en cuestión.

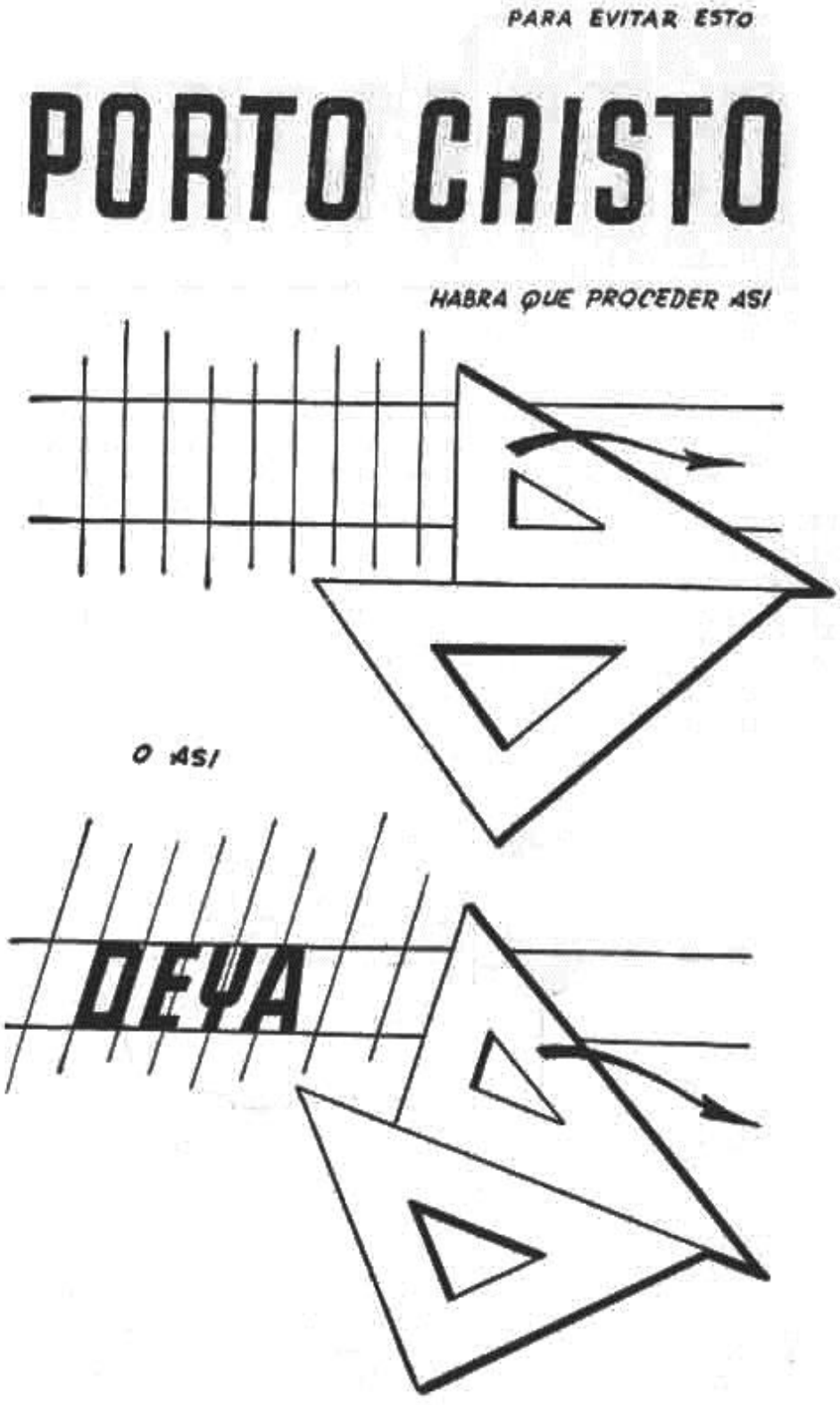


Fig. 3.077. — Otro error que habrá que procurar evitar, es la falta de paralelismo de ejes verticales u oblicuos entre las letras que integran un texto, defecto muy fácil de corregir si se procede a trazar en lápiz, tal como indica la figura, líneas verticales u oblicuas paralelas entre sí, que después de realizado el rótulo serán borradas.

BELLVER

Fig. 3.078. — Lo más difícil de conseguir para el principiante, es que las letras que forman un rótulo presenten por igual un grueso uniforme. El ejemplo que presentamos como modelo es muy corriente. La diferencia de gruesos es evidente en todo el texto, pero todavía se hace más patente si comparamos las dos «L» que están situadas una al lado de otra. Observemos también las dos «E» y veremos como son distintas. Asimismo, la R y la B aparecen claramente contrastadas entre sí.

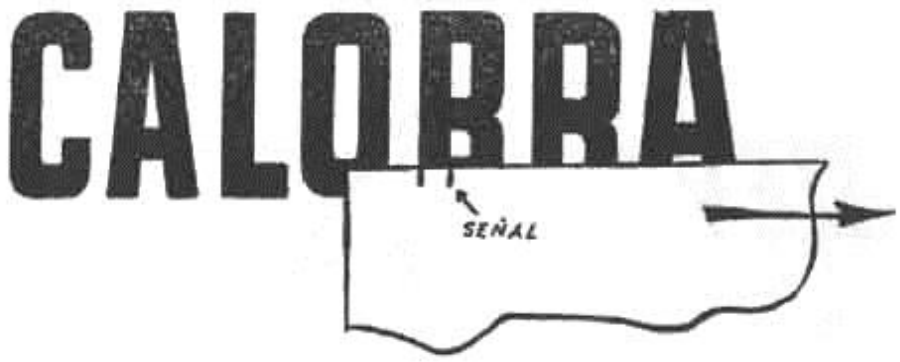


Fig. 3.079. — La manera más sencilla de evitar el defecto que hemos citado ,es recurrir a un pedazo de cartulina que nos permita trazar, con seguridad, un mismo grueso para todas las letras que forman el rótulo objeto del problema.

Como puede verse en la figura, el procedimiento es de una elementalidad casi escolar, pero sumamente práctico y eficaz. Consiste en tomar la medida deseada sobre el borde superior de la cartulina, que haremos correr en dirección natural, esto es, de izquierda a derecha, a fin de ir señalando con lápiz y sobre las letras que se hallarán previamente trazadas en un primer tanteo, los gruesos definitivos.

Fig. 3.080. — Por el contrario, el procedimiento de la medición no podrá aplicarse a la distancia que debe separar dos letras entre sí, si queremos evitar lo que se conoce con el nombre de desequilibrio visual.

Observemos la figura. A pesar de la rigurosidad de medidas efectuado para la distribución de las letras, el trazado parece defectuoso para la distribución de las letras, el trazado parece defectuoso. Ello sucede así, porque entre la E y la N se descubre menor distancia que entre la L y la E, de la misma forma que entre la S y la A existe más blanco que entre esa misma E y la N.

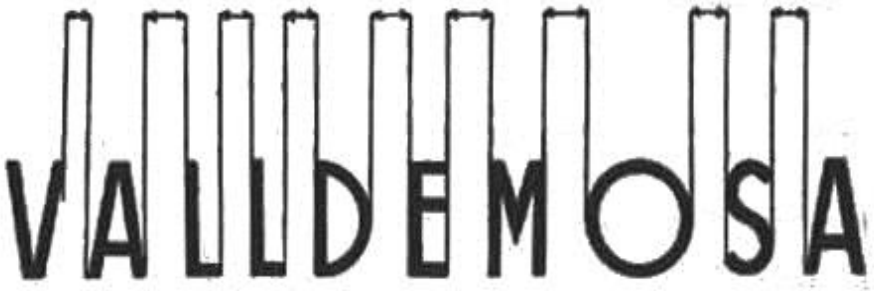


Fig. 3.081. — De la anterior figura se desprende que al no ofrecer por igual una masa compacta cada una de las letras que integran cualquier alfabeto, tampoco será la misma distancia que tenga que situarse entre cada dos de aquéllas.

La acertada distribución se conseguirá haciendo que la distancia que medie entre cada letra y las dos que le anteceden y preceden, respectivamente, sea **visualmente** igual, en lugar de **realmente** igual, para lo cual tendrá que disponerse el texto de manera que las zonas negras y blancas que forman las letras y los espacios, se equilibran armoniosamente entre sí.

Fig. 3.082. — Este ejemplo presenta el mismo defecto que hemos puesto en evidencia en la figura 3.075. En el rótulo que ahora comentamos se advierten en seguida dos tipos distintos y claramente definidos, de letras de palo seco, en las que por una parte pueden agruparse la P y la O como resoluciones curvas, y por otro lado las R y C como caracteres mixtos, realizados a base de rectas y curvas.

Figs. 3.083 y 3.084. — La debida utilización de los elementos citados queda señalada en los dos presentes ejemplos.

El perfecto equilibrio entre líneas rectas y curvas que intervienen en la composición de un alfabeto, o el predominio de una de ellas sobre su compañera, es una cosa que depende exclusivamente del criterio del dibujante encargado de realizar el rótulo. Lo que no puede permitirse es que dentro de un mismo alfabeto aparezcan grupos de letras que sigan distintas directrices.

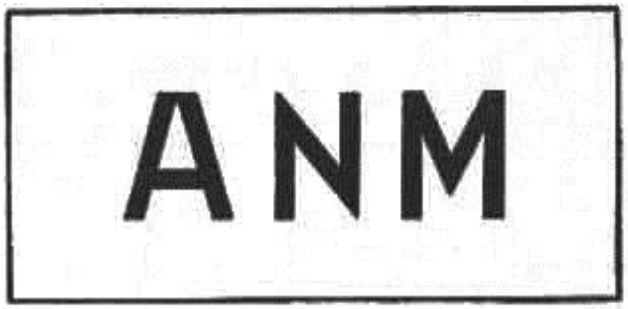


Fig. 3.085. — He aquí un rótulo resuelto sin uniformidad de línea en lo que respecta al corte de los terminales de trazo. Este defecto, mucho más extendido de lo que a primera vista pudiera parecer, no acredita precisamente la pericia de rotulista del dibujante que incurre en el mismo.

Figs. 3.086 a 3.088. — Las tres letras del ejemplo anterior pertenecen a tres alfabetos distintos, cuyo trazo correcto y uniformemente proporcionado para cada uno de ellos es el que aparece indicado en las presentes figuras.

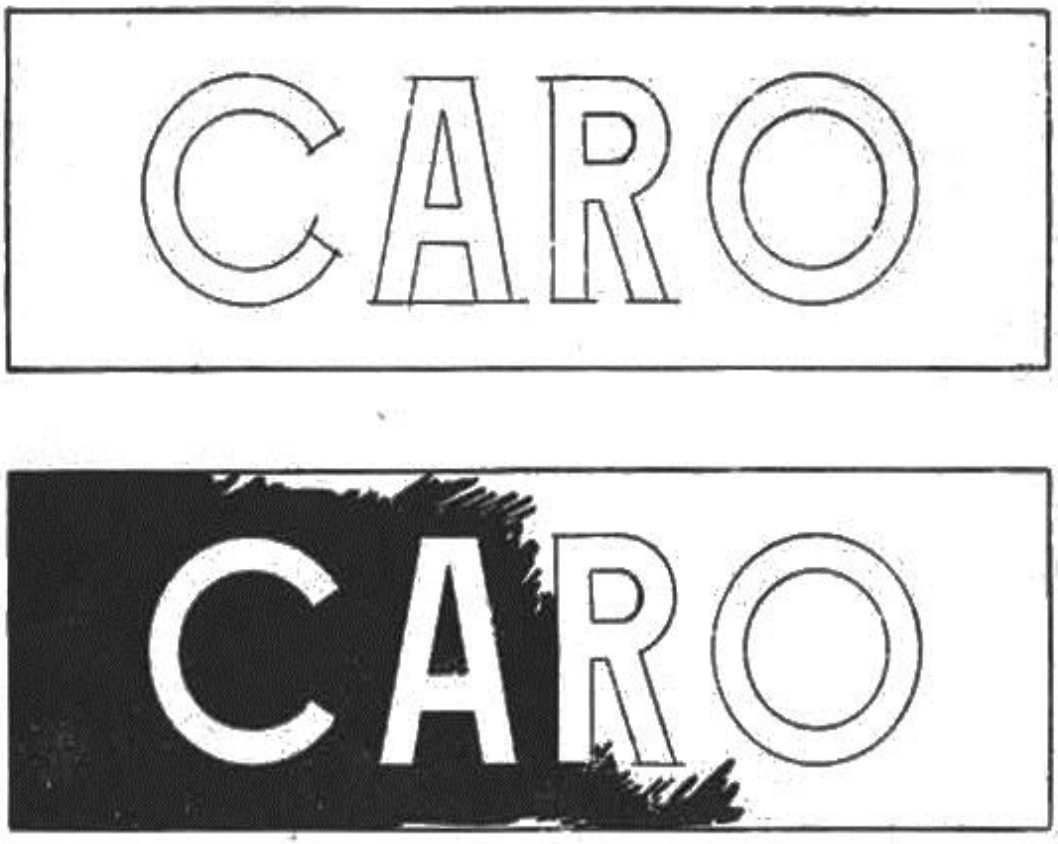


Fig. 3.089. — Se llama negativo al texto que aparece trazado en orden inverso al que por lo general se considera, eso es, cuando en lugar de aparecer el negro sobre el blanco del fondo, es este mismo fondo el que se utiliza como base negra para dibujar encima las letras en blanco.

Los textos negativos acostumbran a presentar mayor destaque, son más visibles y, por lo tanto, facilitan su lectura. Aunque es un recurso del cual conviene no abusar, ya que esta visualidad puede en muchos casos perjudicar a la ilustración, es necesario que el alumno conozca su utilidad y la manera de solucionar los casos de negativos que puedan presentarse.

En el ejemplo, las letras se reservan, es decir, se perfilan utilizando el dibujo de las mismas hecho a lápiz, de manera que la línea resiga perfectamente el trazo exterior, procedimiento a continuación a rellenar a pluma o a pincel los espacios del fondo.

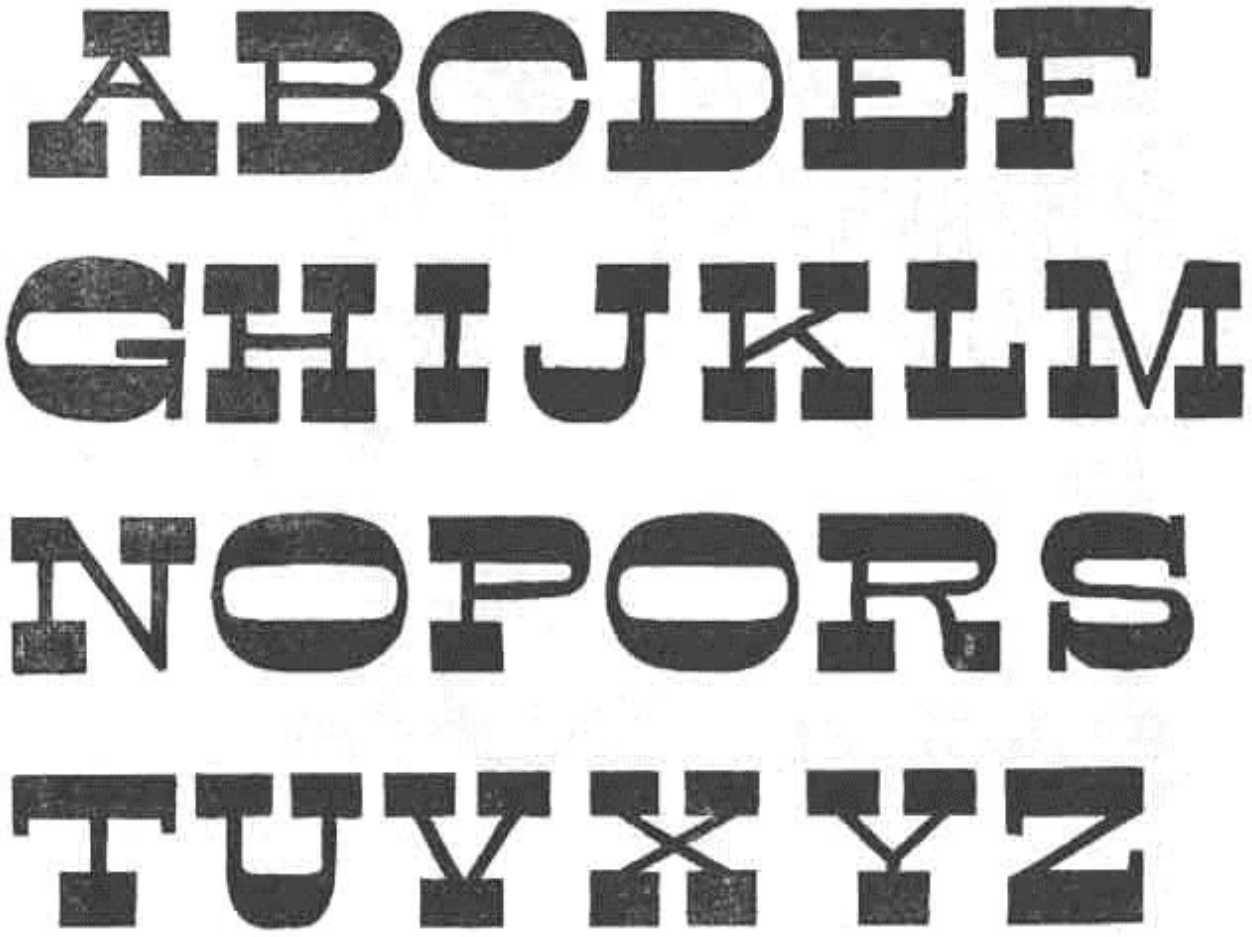
Fig. 3.090. — En el anterior ejemplo, los perfiles que señalan el contorno de las letras son demasiado finos, lo cual dificultaría el relleno posterior del fondo, obligando a perder el tiempo necesario para que la pluma o el pincel no se pasen de la raya trazada, para proceder a un concienzudo retoque posterior, lo cual significaría igualmente una pérdida de tiempo en muchos casos valiosa.

Este inconveniente se evita recurriendo, tal como se indica en la figura a engruesar los perfiles de las letras.

Fig. 3.095. — Otra manera de resolver un negativo es tal como se indica en la figura, perfilando directamente en blanco sobre un fondo negro, procediendo después a rellenar igualmente de blanco las zonas que deban ir resultas en tal color.

Para dibujar sobre un fondo negro, puede utilizarse un lápiz de mina blanca o amarilla, o recurrir a un trasplante de texto.

Trasplantar un texto se logra dibujando el mismo sobre un papel, preferentemente fino, cuya cara posterior se manchará con tiza o con lápiz pastel amarillo, colocando a continuación dicho calco sobre el papel del fondo, y una vez fijado por medio de clips de oficina sobre el lugar conveniente, se procederá a pasar el texto, utilizando un lápiz de mina dura y bien afilada, resiguiendo los perfiles con sumo cuidado.



Figs. 3.092 y 3.093. — Alfabetos de fantasía, propios para titulares.

¡¡¡!!!
¡OF!
¿?
¡BEUM!
¿NO?
¡EH!
AYYYYYYY
SAM
#%!

Figs. 3.102 a 3.108. — No sólo en los titulares es obligado el empleo de tipos visibles y relativamente grandes de tipos de letra. Para expresar exclamaciones y ruidos onomatopéyicos es corriente igualmente el uso de los más variados alfabetos, resueltos siempre de forma sencilla y clara, no exenta algunas veces de pretensiones. Debe rechazarse, empero, un exceso de fantasía que, por lo general, sólo sirve para que los textos aparezcan confusos. La «R» de Histarieta, por ejemplo, se presta a muchas discusiones y no digamos del arlequinesco tablero de damas en que se ha convertido la palabra «Pepito», que no acredita precisamente a su autor de rotulista...

dejando espacios sensiblemente iguales entre el principio y el final respecto a los límites máximos de la superficie a rotular.

Los titulares de historietas permiten toda suerte de fantasías gráficas. El ingenio y la habilidad constructiva hará el resto.

Lo que, en cambio, suele considerarse como reprobable es que en un mismo grupo compositivo y por falta del sentido de la armonía en el dibujante, se ejecuten letras de distinta factura, es decir, se utilicen para resolver el problema diferentes abecedarios, mezclando unos tipos con otros de modo caprichoso cuando no arbitrario.

Suponemos que la contemplación de los ejemplos que insertamos, así como la atenta lectura de los comentarios que se publican al pie de cada uno de ellos, aclarará cualquier duda que pudiera surgir.

Por otro lado, insistimos en que la rotulación, dentro del dibujo humorístico, presenta un valor muy relativo, ya que tan sólo en la resolución de historietas de orientación infantil deberá emplearse

Figs. 3.109 a 3.112. — Planteamiento y resolución de un titular de historieta.

Figs. 3.113 a 3.116. — Ejemplos de malas y buenas soluciones, a un mismo texto. En los modelos de la izquierda, la proporcionalidad de las letras que componen las distintas palabras no se halla de acuerdo con las necesidades lógicas de la totalidad de la frase. Véase, en la parte derecha, como pueden y deben resolverse tales casos.

tal especialidad, lo cual representa un porcentaje muy reducido dentro de la profesión. Y por otra parte, dadas las características de la publicación en donde van a ser impresas y de los lectores que van a trabar contacto con este tipo de ilustraciones, puede suponerse de antemano que no va a encontrarse una crítica demasiado exigente en lo que respecta a la ejecución del rotulado.

DISTRIBUCION DE TITULARES

Dado un título cualquiera, por ejemplo, el que ofrecemos en la serie de la figuras 3109 a 3112, que no es otro que «El detective Pirulete que la pata mete, en Feliz Día», procederemos en primera instancia a tantear a lápiz y dentro de las dimensiones sobre las que hay que trabajar, la totalidad del título distribuído de acuerdo con

la lógica, que nos dirá cuáles son las palabras o frases que conviene destacar. Este boceto (figs. 3109 a 3110) servirá para que desarrollemos el titular de un modo aproximado, admitiendo sobre la marcha toda clase de enmiendas, correcciones, adiciones o substracciones que puedan beneficiar el original.

Sobre el planteamiento así obtenido y actuando con la goma de borrar, eliminaremos las líneas que contribuyan a ensuciar el rótulo, impidiendo su perfecta legibilidad y, con un lápiz de mina dura y punta afilada se dibujarán entonces las letras para facilitar la posterior labor de la pluma, terminando tanto más los perfiles cuanta menos sea la habilidad resolutiva del dibujante. Se supone que el profesional que lleva muchos años de trabajo no precisará de un acabado muy perfecto en el lápiz, ya que se hallará capacitado para trazar las letras con bastante naturalidad utilizando simples tanteos de distribución.

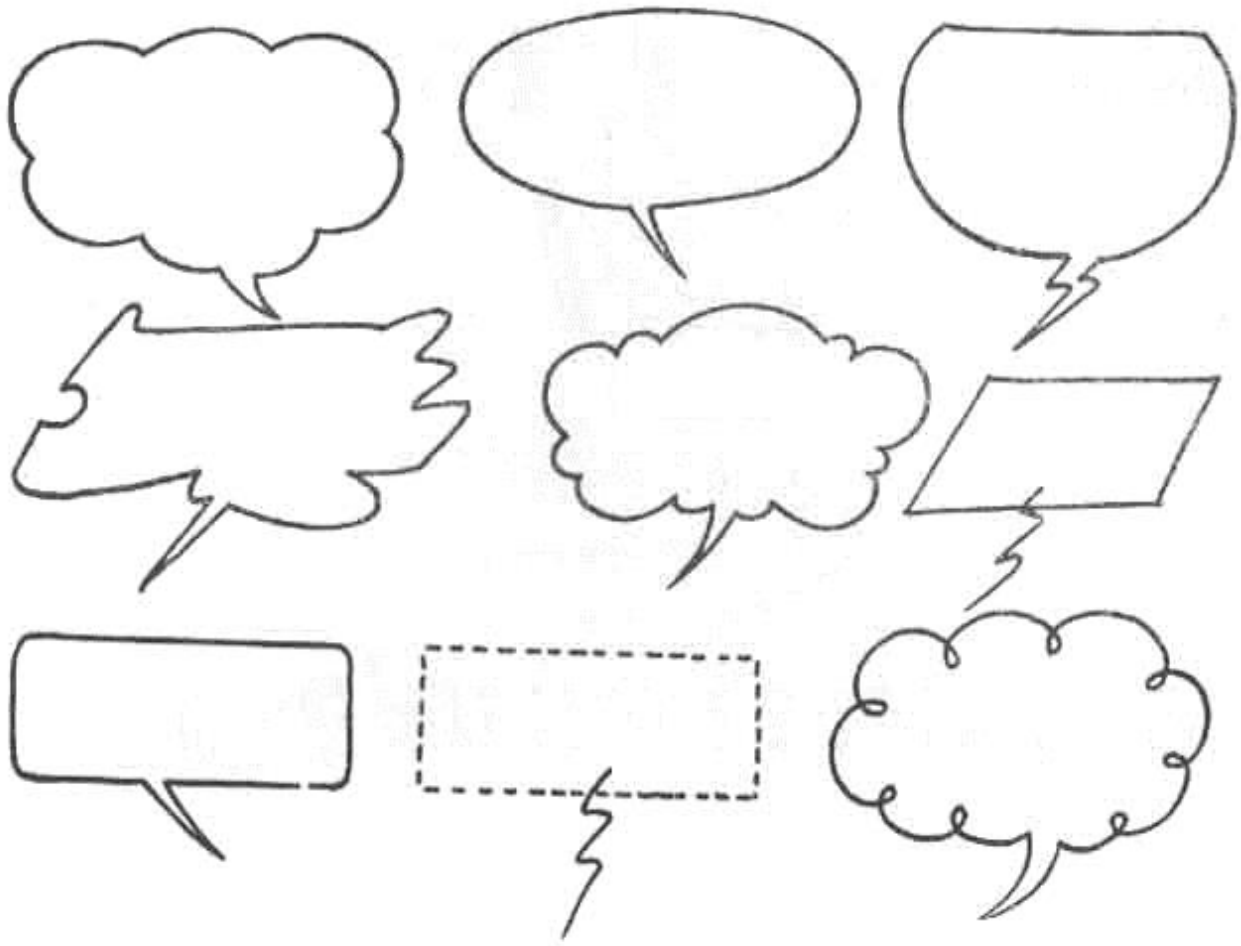
En cambio, el principiante necesitará que los rótulos se le den bien señalados y, antes de atreverse a empuñar la pluma o el pincel, se verá obligado a dejar muy perfiladas unas letras que, de otra forma, muy posiblemente malograría.

La última operación (fig. 3112) no necesita explicación, pues se trata de terminar el rotulado con los retoques que precisa el acabado del mismo.

El titular puede descomponerse en dos o tres frases, según que lleve subtítulo y el nombre del autor. El primer caso supone una serie de aventuras protagonizadas por un mismo personaje, y el subtítulo significará el nombre del episodio. Por ejemplo, la figura anteriormente comentada presenta como título principal el susodicho «Detective Pirulete que la pata mete» y como subtítulo adicional el enunciado de la aventura, que no es otro que «Feliz Día», enlazando ambos con la preposición «en».

El nombre del autor, hasta hace pocos años, solía ponerse en un ángulo del último cuadro de la historieta. Por regla general se inscribía en caracteres menudos, un poco tímidamente, como intentando pasar inadvertido. Muchas veces, incluso se omitía este detalle, y no eran pocas las ocasiones en que el avieso editor, deseando quitar toda posibilidad de popularidad al dibujante, daba orden al fotograbador para que eliminase aquella firma del grabado.

Esta época, tan lejana en el recuerdo, se halla a solo unos lustros de distancia. La actual generación, más audaz o más segura de sus derechos, ha presentado la batalla de la propiedad de autor en unos términos que ya muy pocos editores se atreven a discutir. Y uno de los primeros procesos reivindicativos promovidos ha sido este de la firma. Ningún dibujante admitiría hoy día que sus trabajos fue-



Figs. 3.117 a 3.125. — Diversas maneras de encerrar los textos de los llamados bocadillos, que en las historietas dan nombre a la parte hablada o dialogada que llevan las viñetas.

ran publicados como anónimos. Hasta el punto de que, la inmensa mayoría, en cuanto tienen ocasión hacen gala de su paternidad publicando su nombre en lugar destacado, que las historietas infantiles ofrecen generosamente en su primera viñeta.

Así no es raro que incluso los principiantes, coloquen su firma en el momento de intitular su creación, poniendo el nombre con letras destacadas a continuación del nombre de su personaje y del episodio correspondiente.

Según nuestro criterio, ello es recomendable cuando se trate de un dibujante con suficiente popularidad, cuyo solo nombre pueda suponer un mínimo de garantía en cuanto a la calidad, y cuanto menos una predisposición inicial por parte de los lectores. En el caso de que la historieta sea creación de un caricaturista poco menos que desconocido, la firma no dirá otra cosa que la vanidad de su autor, a menos que haya sido resuelta con tipos discretos.

Fig. 3.126. — Diversos tipos de letras mayúsculas empleadas corrientemente para encabezar párrafos en bocadillos.

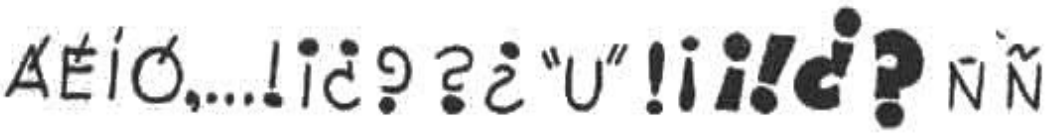


Fig. 3.127. — Signos y acentos, tal como suelen resolverse gráficamente en el tipo de dibujo humorístico que estamos estudiando.

Fig. 3.128. — Cuatro tipos de letra de los que se emplean generalmente en la construcción de los textos que encierran los bocadillos. Como puede apreciarse por las muestras, se trata de letras resueltas exclusivamente a mano, sin intervención de compases, reglas, ni escuadras de ningún género, muy rápidas de ejecutar, sobrias de trazo y sobremanera legibles. La claridad, como es lógico suponer, debe ser su principal característica. Claridad que excluye, en aras a la misma, toda suerte de adornos y retorcimientos expresivos.

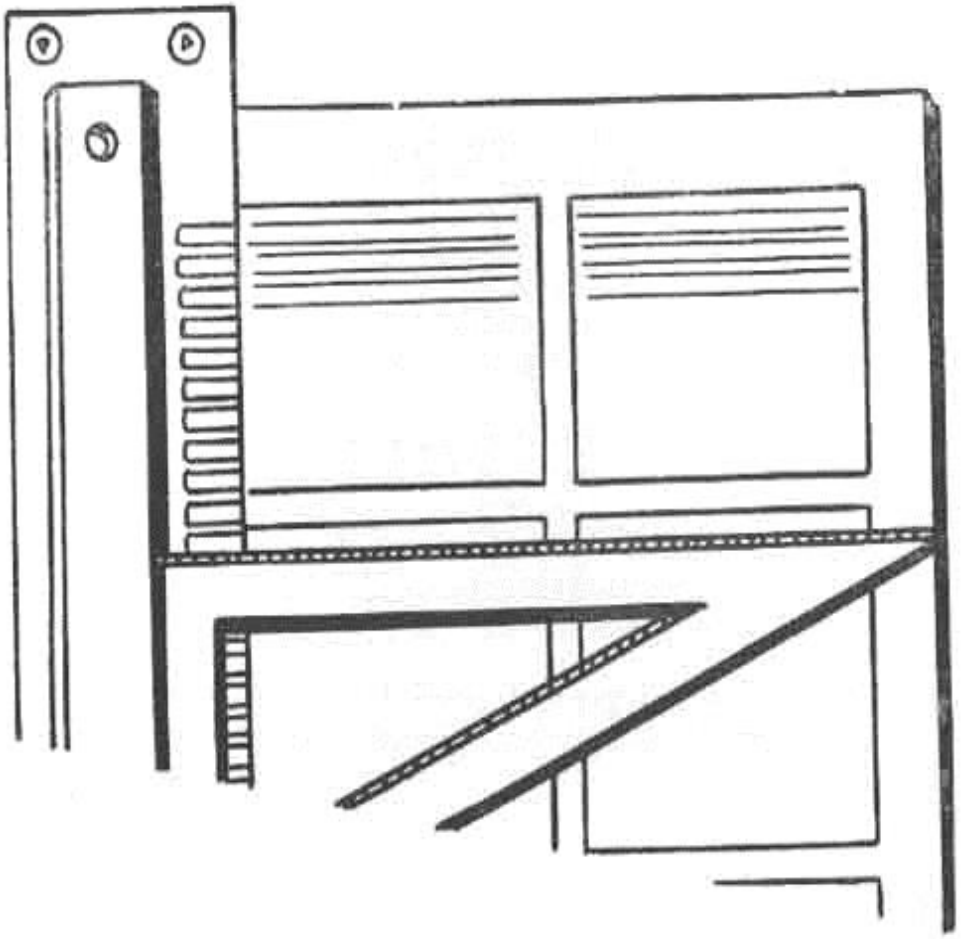


Fig. 3.129. — Aparato de fácil realización que facilita el trazado de los textos de los bocadillos. En una tira de cartulina con bordes lisos y rectos, se inscribe en su margen derecho y por medio de líneas horizontales, las distancias que deben mediar entre líneas de texto, así como la altura de las letras. Fijando con chinchetas sobre la superficie a rotular, tal como se indica en el grabado, la citada tira y por medio de regla y cartabón, se obtendrán con suma facilidad una serie de líneas horizontales exactamente situadas en la medida debida. Estas horizontales se deberán trazar con lápiz de mina blanda, afilando la punta y sin apretar mucho sobre la superficie de trabajo.

Sin embargo, no podemos oponer muy serios reparos a que la juventud que empieza quiera darse a conocer y utilice para ello toda suerte de recursos. En realidad, si el dibujo es bueno y la historieta tiene gracia, al lector le gustará conocer cómo se llama su autor. Y si por el contrario, la obra es mala, a nadie más que a sí mismo se perjudicará el dibujante con tal procedimiento, ya que una firma conocida igual puede servirle para abrirle las puertas de otros editores, como para que se le cierren de modo definitivo delante de sus narices.

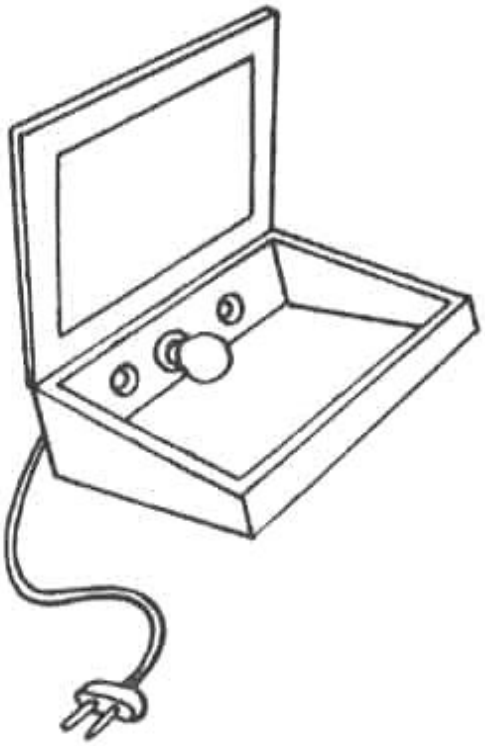
Lo que sí habrá que tener en cuenta para la distribución de este texto, es la importancia de cada una de las frases que intervienen en su desarrollo, y por lo tanto del mayor o menor destaque que

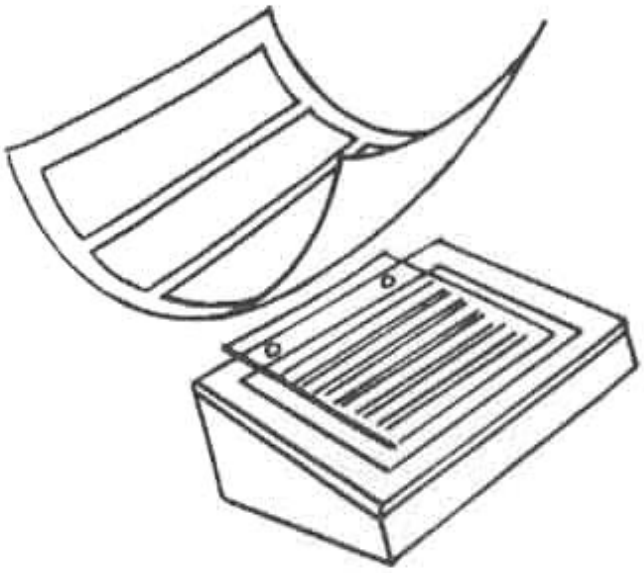
deben ofrecer dentro del conjunto formado. Un atento examen a las figuras que ilustran el tema (ejemplos 3113 a 3116) nos aclarará este párrafo.

El primero de ambos rótulos presenta tres destaques perfectamente diferenciados entre sí. El del nombre del personaje, que hace las veces de título. El que lleva la denominación de episodio, que equivale a un subtítulo. Y el del autor de la historieta. El mismo orden de aparición indica la importancia racional que debe darse a cada uno de los componentes del texto. Por consiguiente, el título aparecerá resuelto en letras de mayor destaque que el subtítulo y éste que el nombre del autor.

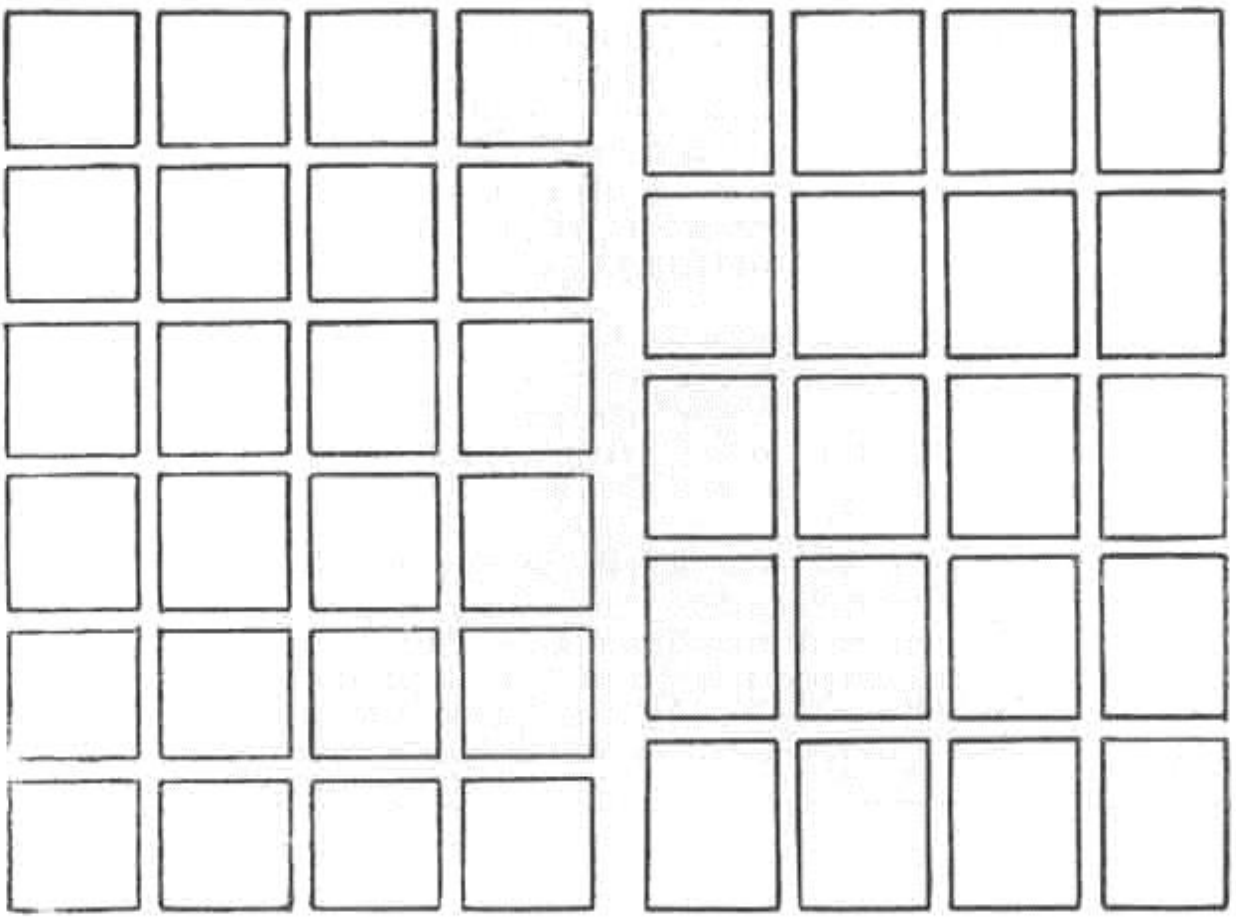
A la izquierda hemos situado las soluciones que pueden considerarse como muy deficientemente consignadas, a causa de no haber escalonado debidamente estos valores, lo cual es causa de que pueda presentarse alguna confusión en la lectura, y en la parte izquierda de la misma página se ha dibujado la solución lógica para cada caso. Los ejemplos son tan gráficos que apenas precisan de comentario.

No hacemos mención de la escasa gracia humorística que ha tenido el dibujante al dar nombre a sus personajes, porque se trata





Figs. 3.130 y 3.131. — Otro sistema más rápido y práctico, aunque no tan perfecto en lo que supone de guía fiel para el rotulado de textos simétricamente construidos, es el que aparece en las figuras. Tal como puede apreciarse, consiste en utilizar una pauta rayada colocada encima del cristal de un pequeño pupitre portátil, dotado de luz interior, que permitirá, por transparencia, situar las líneas horizontales en el lugar deseado, sin tener luego que borrar las rayas de lápiz como ocurría co nel método explicado anteriormente.



Figs. 3.132 y 3.133. — Distribución de cuadros simétricamente dispuestos. A la izquierda, el espacio disponible se halla dividido por seis columnas horizontales y cuatro verticales, lo que da un total de 24 cuadros. A la derecha, el número de columnas horizontales se ha reducido a cinco, por lo que las viñetas serán solamente 20.

de un defecto muy extendido en nuestros medios profesionales. Aceptamos la realidad como tal, pero confesamos que encontramos de muy poco gusto denominaciones chabacanas parecidas a la de «Wurilla Tripas» del ejemplo, que corren por ahí, como índice de la mentalidad de sus autores.

ROTULACION DE BOCADILLOS

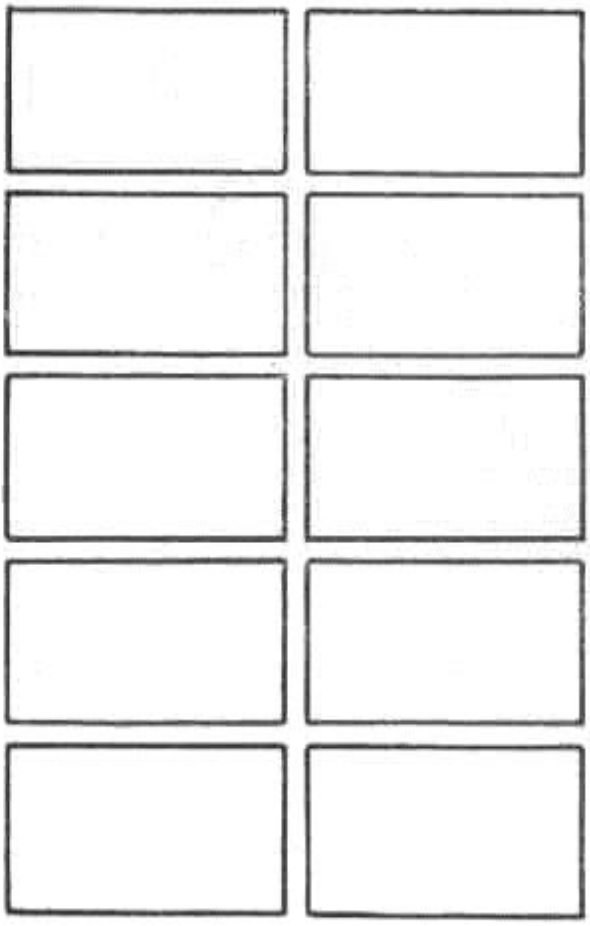
En el dibujo de historietas infantiles reciben el calificativo de «bocadillos» aquellos textos que aparecen en el interior de los recuadros, por lo general suponiendo diálogo de los personajes que intervienen en la escena.

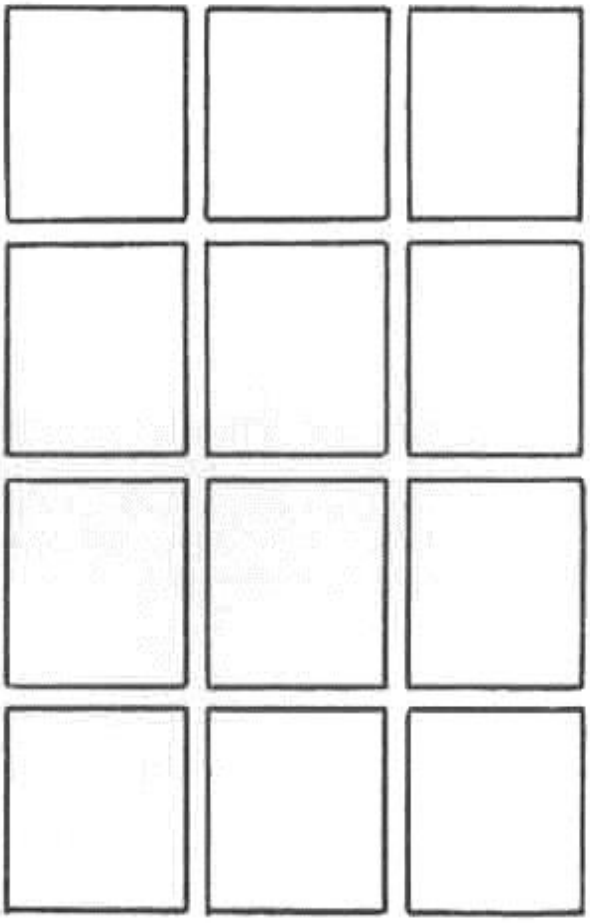
Aunque en muchas ocasiones nos hemos referido a la necesidad de que los dibujantes se acostumbran a utilizar lo menos posible el recurso de la palabra escrita, y procuren extraer toda la gracia

de las situaciones por medio del dibujo, la verdad es que por una parte la improvisación de temas, muchos de ellos carentes del menor asomo de originalidad y escasos de chispa humorística, a que obliga la producción en masa de este tipo de historietas, y por otro lado el mismo gusto del público, que en muchas ocasiones parece ser que busca más el texto que la misma ilustración, obligan a tener en cuenta la necesidad de estos espacios atiborrados de letras.

No puede negarse que tales excesos contribuyen tanto a la baja calidad que se observa, por lo general, en esta especialización, muy por debajo de cualquier otra rama del dibujo, como a la standardización del género, que se repite de un modo incansable cada semana, variando apenas el título de la aventura y la firma del autor.

No cabe ninguna duda de que, para el dibujante, es mucho más fácil llenar doce o diez y seis cuadros a base de texto que utilizando exclusivamente la ilustración. Es posible que si los editores se preocupasen un poco más de la calidad y un poco menos en la cantidad, y retribuyesen a los dibujantes de acuerdo con la gracia y espontaneidad de sus dibujos, en lugar de hacerlo (como ocurre ahora) en





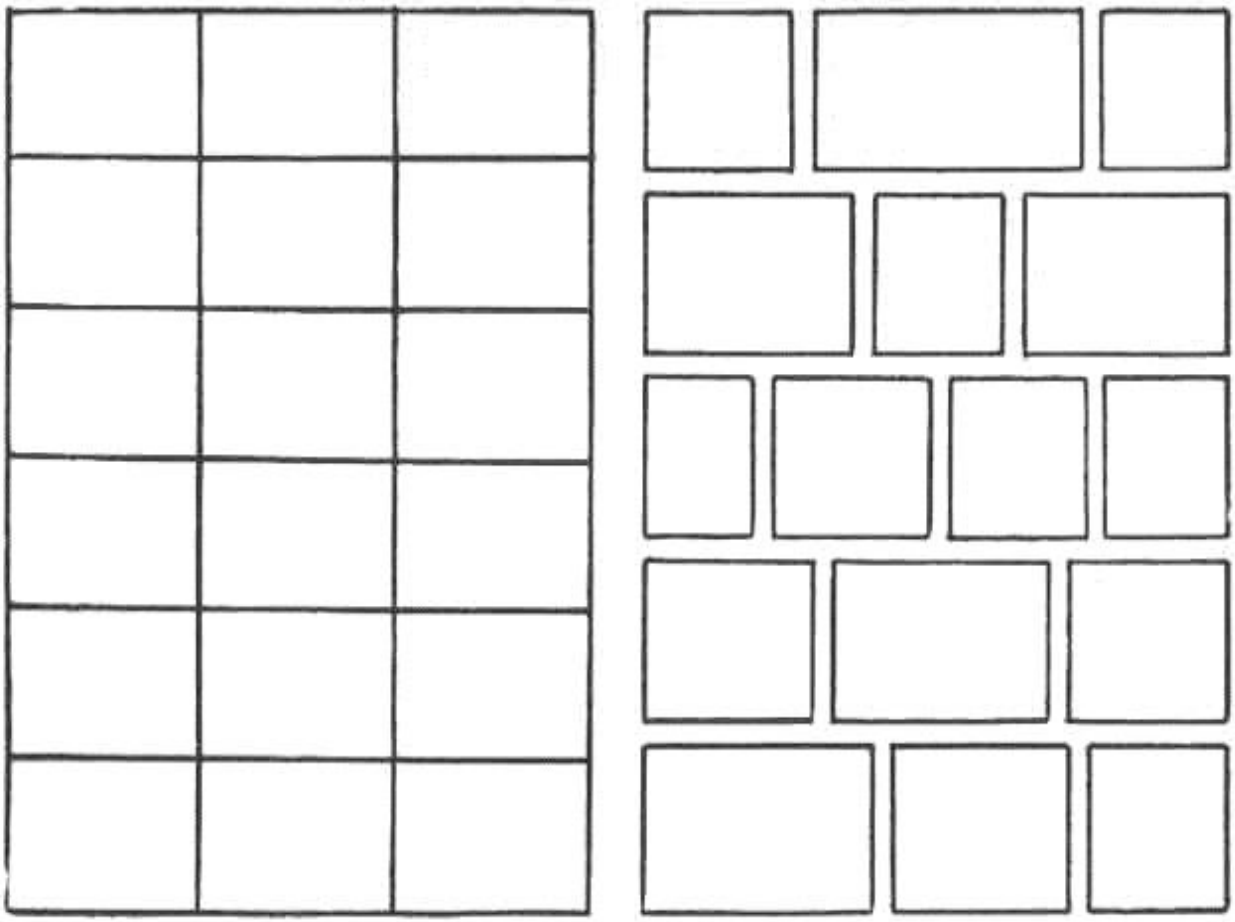
Figs. 3.134 y 3.135. — Distribución de cuadros simétricamente construidos. Superficies de trabajo divididas respectivamente en diez y doce viñetas.

orden a la capacidad de trabajo que semanalmente sea capaz de desarrollar, el género se depurase de un modo automático por sí mismo.

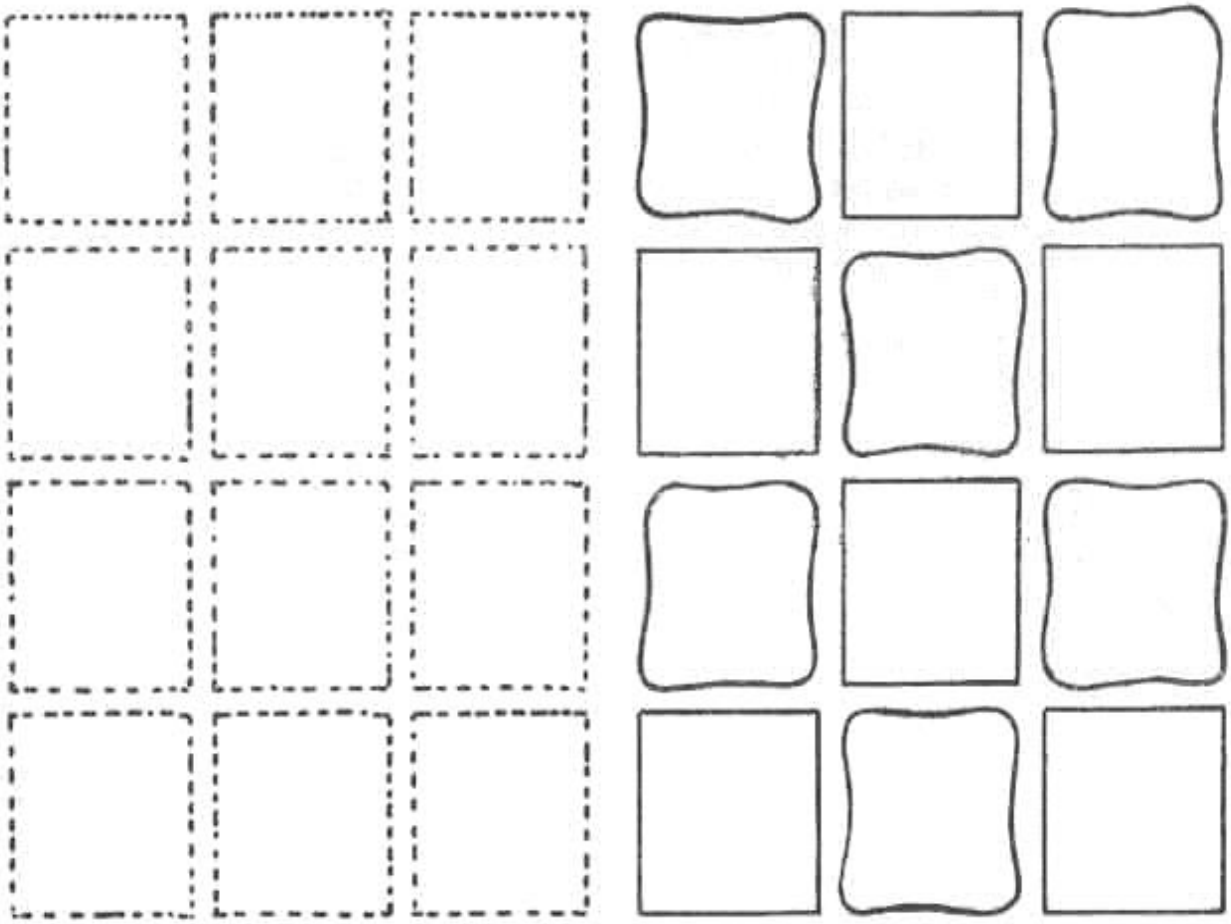
Pero esta es una cuestión que se aparta un poco del tema objeto de la lección, y que nos llevaría muy lejos a poco que ahondásemos en el mismo. Por lo que creemos oportuno poner punto y aparte y ceñirnos a la cuestión, que las figuras 3148 y 3149 explican con suficiente claridad.

FORMACION Y DISTRIBUCION DE CUADROS EN UNA HISTORIETA

El problema de resolver una superficie en un número conocido de viñetas es de fácil ejecución. Por regla general, los editores señalan el tamaño de la página a que habrá de sujetarse el dibujante, y dejan a su elección la división en cuadros que en cada caso estime como más conveniente. Pero tanto si ocurre así como si indican de antemano el número de los mismos, de hecho el dibujante se verá



Figs. 3.136 y 3.137. — A la izquierda, distribución de espacios sin señalar recuadros independientes. A la derecha, distribución asimétrica de viñetas en forma encontrada o de ladrillo.

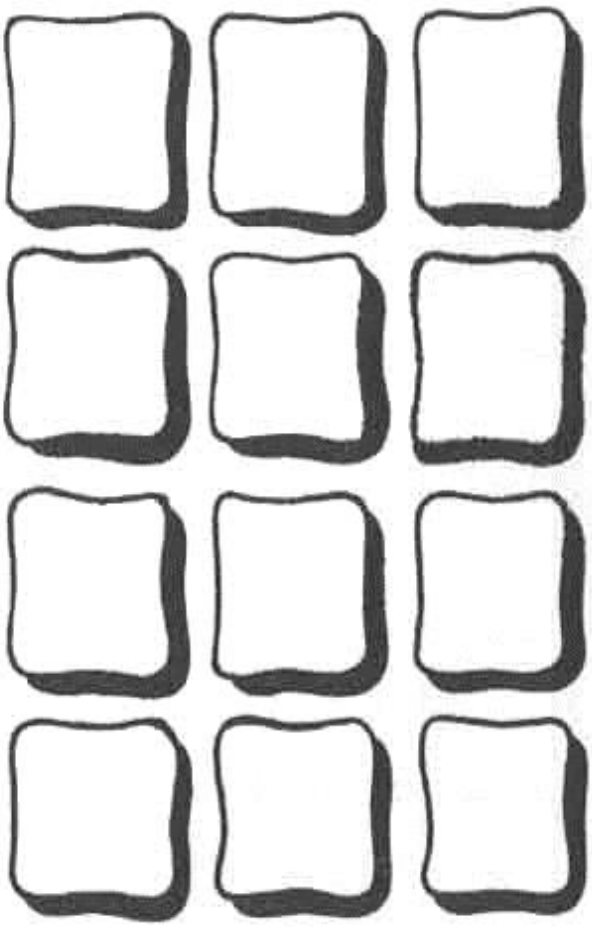


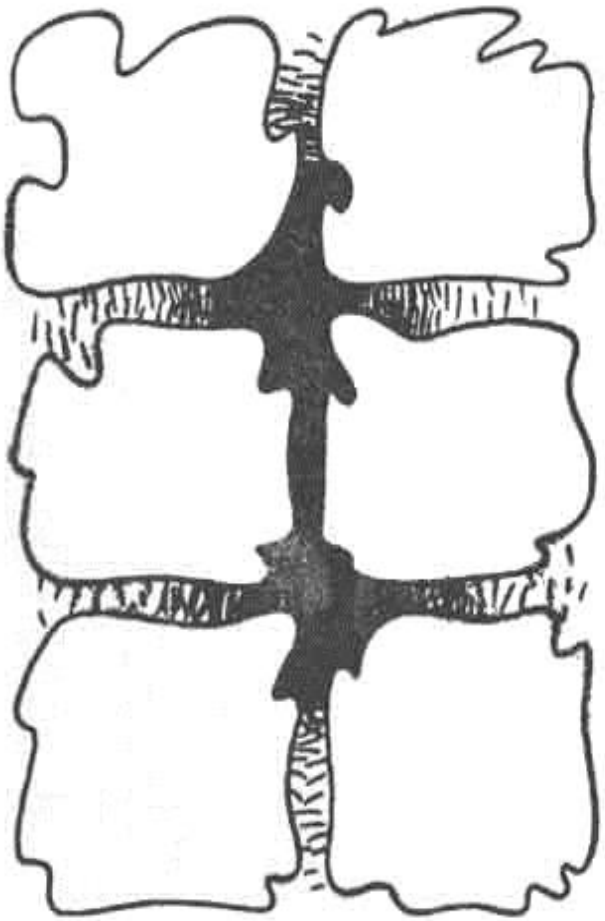
Figs. 3.138 y 3.139. — Distribución de cuadros falsos por medio de líneas que, una vez realizado el dibujo posterior, son borradas. Este sistema se utiliza poco. A la derecha, se intenta romper la monotonía de las líneas rectas intercalando entre viñeta y viñeta una resolución en línea ondulada.

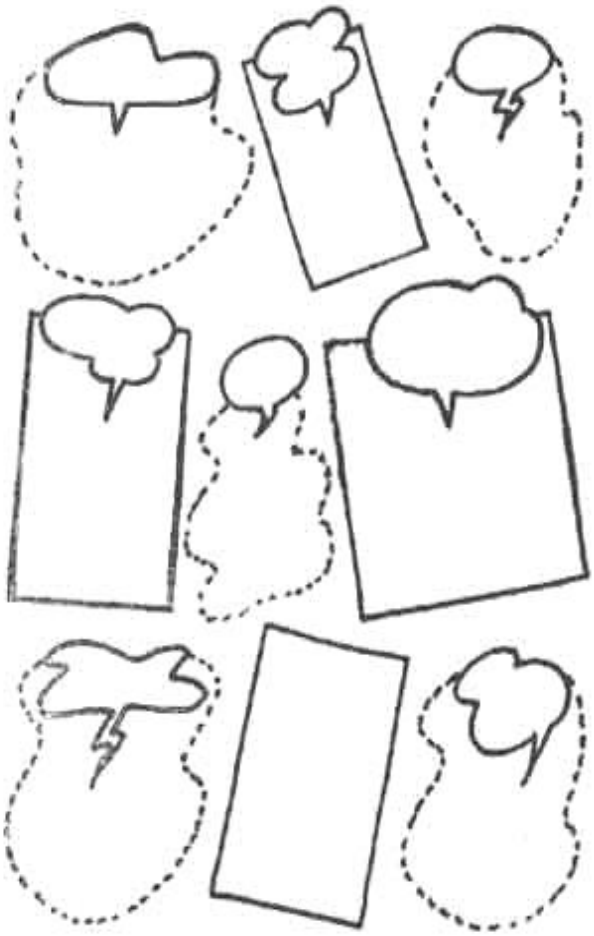
Figs. 3.140 a 3.143. — Por orden de aparición natural:

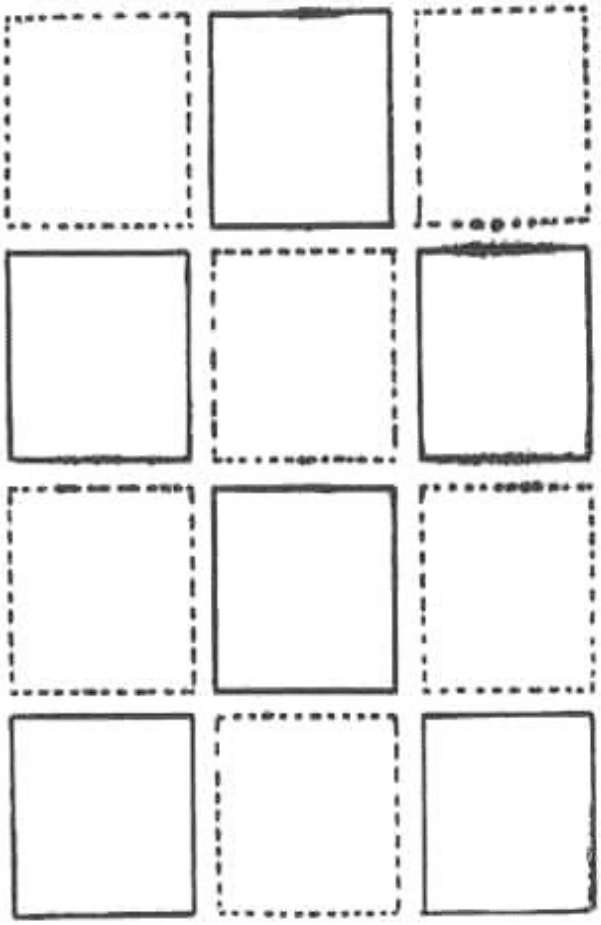
- Distribución de viñetas con relieve o profundidad, sombreando las partes del cuadro que se supongan opuestas a la luz.
- Disposición en recuadros de fantasía.
- Intercalación de rectángulos y figuras en línea ondulada.
- Id., pero utilizando rectángulos simétricamente dispuestos.

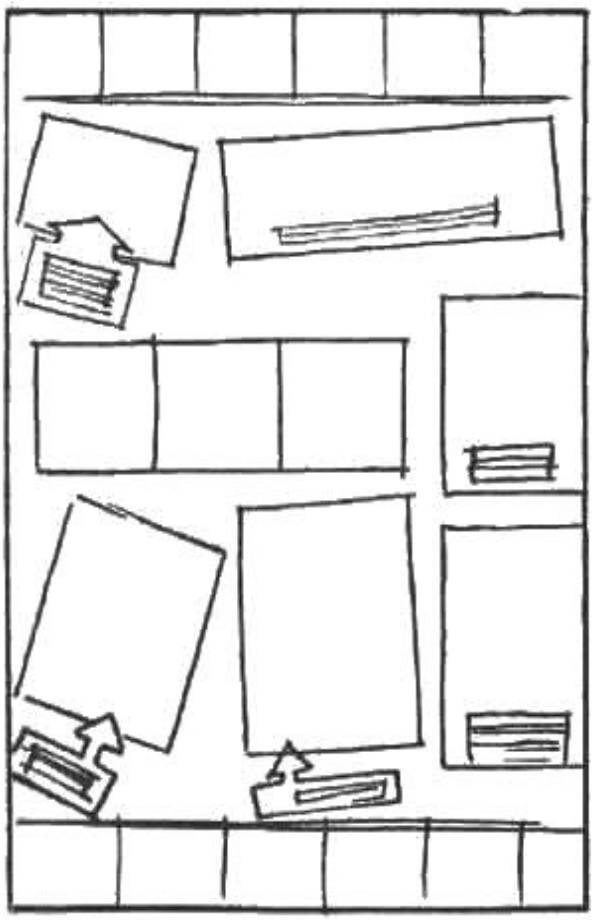
Las líneas resueltas con puntos significan que trazadas solamente a lápiz, sirven de tope máximo para la expansión del dibujo, el cual no podrá exceder, en ningún caso de tales límites. Una vez realizada la ilustración, mediante la goma de borrar, se eliminará esta ya citada guía del lápiz.

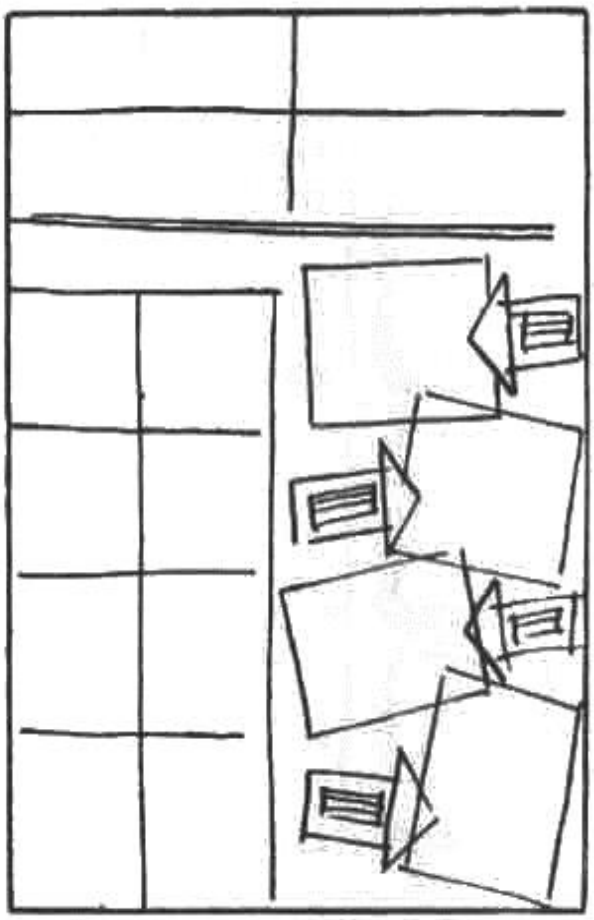












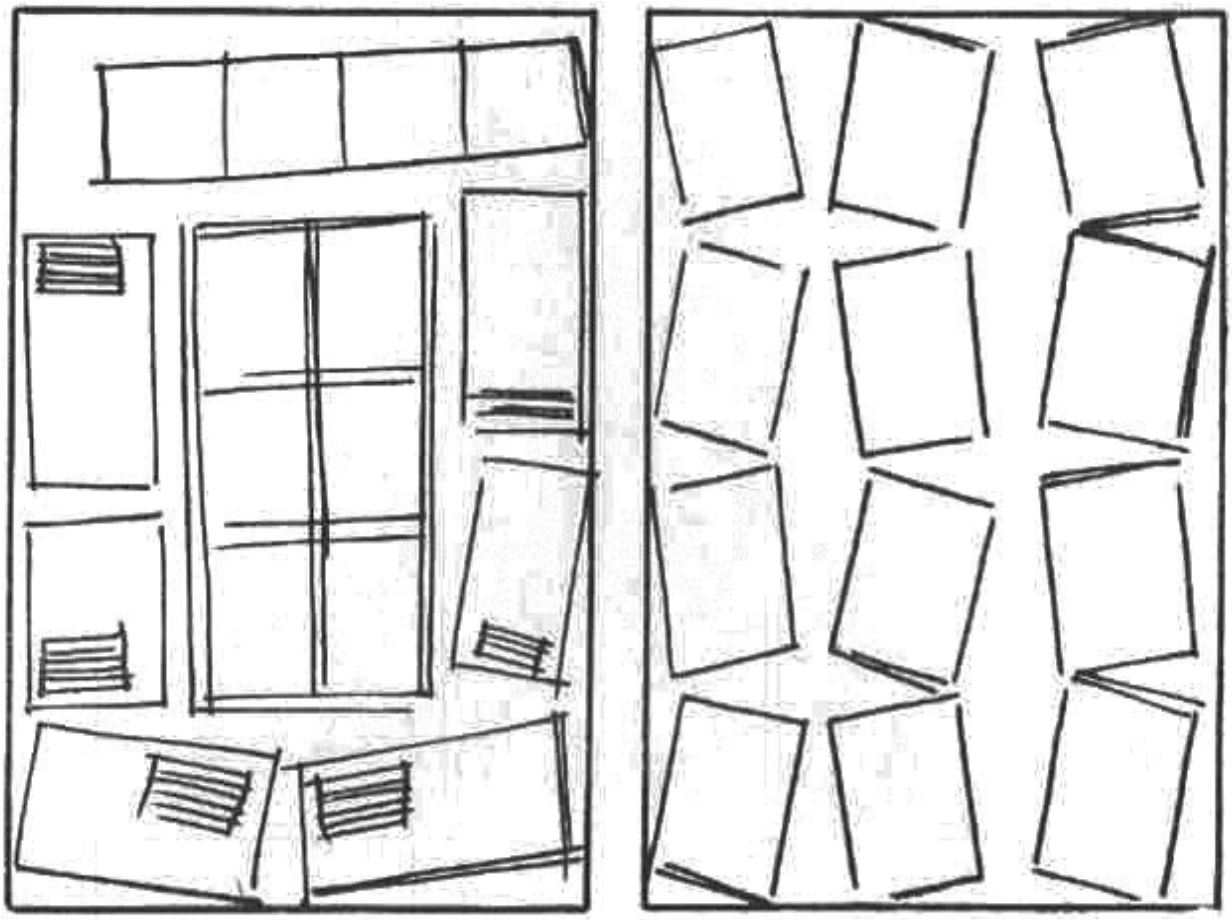
Figs. 3.144 y 3.145. — Combinación de elementos heterogéneos, tales como textos e ilustraciones de variada significación (anécdotas, chistes, historietas cortas, frases ingeniosas, etc.) para formar una página de «amenidades».

obligado a dividir la cartulina en donde se disponga a trabajar, sujetándose a unas ciertas medidas.

Las figuras 3132 a 3135 le ofrecen las soluciones más corrientemente utilizadas. La disposición de las series de cuadros horizontales y verticales, determinarán el mayor o menor número de viñetas, así como su tamaño.

En cuanto a la manera de proceder para conseguir una medición rápida y exacta que permita situar la altura y longitud de cada cabeza de serie, no puede ser más sencilla, pues se limita a un simple problema de división.

Supongamos que el rectángulo útil, es decir, las medidas máximas a que debe sujetarse el conjunto de viñetas que integran la página a dibujar tiene una altura de 30 centímetros por una anchura de veinte, lo que equivale a decir 300 × 200 mm. A estas distancias



Figs. 3.146 y 3.147. — Tanteos para disponer adecuadamente una página de chistes, en un semanario humorístico. Se supone que los dibujos se trazarán en papel aparte, y una vez recortados, se situarán en el lugar más conveniente. Esta forma de actuar permite que antes de pegar los originales sobre la cartulina del fondo, puedan ensayarse toda suerte de combinaciones, en busca de aquella que juzguemos más acertada.

habrá que agregar en cada caso la separación en milímetros, que deseamos exista entre cada dos viñetas consecutivas. Por ejemplo, imaginemos que consideramos pertinente establecer una separación de cinco milímetros, la suma obtenida será

$$305 \times 205 \text{ mm.}$$

Todo se reducirá a dividir a continuación el número de milímetros que alcanza la línea vertical del rectángulo establecido en principio ¿en este caso 305 mm.¿ por el número de cabezas de serie horizontales, y a su vez los milímetros que determinan la longitud horizontal —que es 205 mm.— por el número de cabezas de serie verticales.

Concretaremos el ejemplo, observando con atención las soluciones que gráficamente se exponen en las figuras 3132 a 3135 que corresponden a una distribución de espacios para páginas de veinticuatro cuadros, diez cuadros y doce cuadros respectivamente.

Figs. 3.148. — Rotulacion previa de una pagina de historieta. Raramente se utiliza este procedimiento, que exige que guionista y dibujante sean la misma persona.

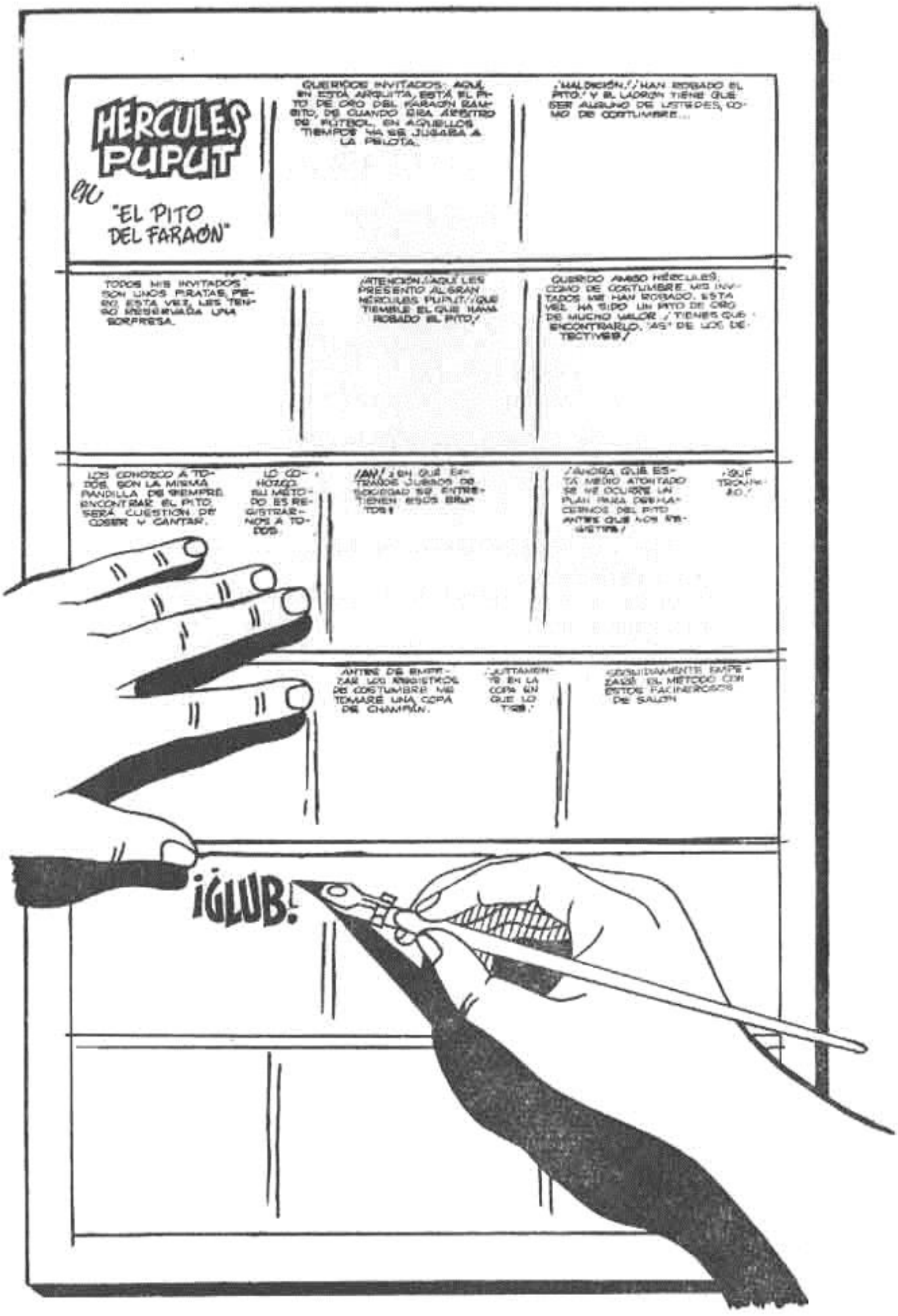


Fig. 3.149. — Por regla general el dibujo precede a la rotulación, por lo que el dibujante deberá dejar espacio suficiente, en las viñetas, para que posteriormente pueda ser incluido el texto sin dificultades.

Primer problema. Veinticuatro viñetas corresponden a cuatro columnas horizontales por seis verticales.

Es decir

$$(305 : 6) \times (205 : 4)$$

Y efectuadas las divisiones pertinentes.

$$50{,}83 \times 51{,}25 \text{ mm.}$$

que serán las medidas que deberán alcanzar las líneas divisorias horizontales y verticales, medidas de las que deduciendo por lado los 5 mm. que deben figurar como distancia entre cuadro y cuadro, nos darán el tamaño exacto de cada viñeta.

$$(50{,}83 - 5) \times (51{,}25 - 5 \text{ mm} =$$

$$= 45{,}83 \times 46{,}25$$

El mismo procedimiento se seguirá para los distintos casos que puedan presentarse.

A primera vista y leída la explicación —que como todas aquellas en las que entran en menor o mayor cuantía las matemáticas, parece un poco confusa y complicada— quizá semeje esta división de una página en viñetas exactamente iguales como algo que requiere una gran destreza en el manejo de las tablas de dividir. No hay que asustarse. El proceso que aquí aparece lento de resolución es una realidad cosa de escasísimos minutos. En cuanto se han realizado tres o cuatro veces seguidas operaciones parecidas, se aprende su utilidad y se advierte que es mucho más fácil de manejar este método y que se pierde mucho menos tiempo con el mismo, que empleando el sistema clásico e incómodo de los tanteos por medio de un compás, o llenando las líneas divisorias imaginadas con un papel, rectificando las veces que sea necesario hasta encontrar siquiera sea aproximadamente, la medida deseada.

PAGINAS DE AMENIDADES

Reciben este nombre ciertas páginas de semanarios (por lo general de tendencia infantil) en las que se combinan adecuadamente varios elementos de distinta significación, aunque todos ellos orientados hacia el tema común del humor, como por ejemplo sucedería barajando historietas cortas, chistes con o sin dibujo, anécdotas, noticias humorísticas, frases de ingenio, pensamientos célebres, caricaturas, etc. En pocas palabras, una serie de trabajos de escasa extensión que, para ser publicados, necesitan agruparse para llegar a formar una página interesante.

La manera de proceder para efectuar un montaje de este tipo, igualmente cuando se trata de montar una página a base exclusivamente de chistes ilustrados, es muy sencilla. Todos los elementos que han de intervenir en la confección de la citada página se dispondrán en papel aparte, recortados formando rectángulos que dejen, alrededor del texto o del dibujo, un pequeño margen blanco. Sobre la cartulina que habrá de constituir el fondo se situarán estos recortes, que antes de pegarse en el lugar más conveniente, podrán adoptar toda suerte de combinaciones entre sí, de modo que se equilibren armoniosamente dentro de la zona ocupada. Ni qué decir tiene que, para el montaje de este tipo de páginas, lo único que se necesita es unas tijeras, un tubo de pegamento y una respetable dosis de buen gusto y de sentido de la proporcionalidad. El hecho de que antes de pegar ningún material puedan efectuarse cuantos cambios, adiciones y substracciones se estimen pertinentes, facilita enormemente la tarea, que como puede adivinarse por lo dicho, no precisa de ninguna especialización.

ROTULACION DE BOCADILLOS

Dos son las formas que normalmente se utilizan para escribir los textos interiores de historietas, aplicables tanto al dibujo humorístico como a las ilustraciones de tipo serio, aventuras policíacas, guerras, etc.

Lo más corriente es que se dibuje primero la parte ilustrada, dejando en cada viñeta el espacio en blanco que se suponga ocupará el rotulado posterior. Una vez terminada la página (o la totalidad de las mismas que constituyan el episodio completo) se procederá a escribir los textos, utilizando el mismo tipo de letra y un mismo tamaño en el transcurso de toda la aventura.

Muchas veces, incluso, no es la misma mano la encargada de efectuar la ilustración y la que deberá rotular los bocadillos, siendo ambas tareas objeto de sendas especializaciones. Esto ocurre sobre todo en las grandes editoriales, en donde un equipo de dibujantes integrados en el estudio que dicha empresa suele montar, participa en la tarea común, dedicándose a ejecutar trabajos en serie. Unos se especializan en inventar guiones, otros se encargan de su desarrollo en un número determinado de cuadros, otros los dibujan y, finalmente, un cuarto equipo termina la conjunta tarea rotulando los textos.

El caso del dibujante que se independiza y trabaja por su propia cuenta desde un estudio montado por él mismo, del cual es al mismo tiempo director técnico y patrono, se halla posibilitado para el éxito o el fracaso en razón a la capacidad que posea para reunir en una sola mano estas cuatro especialidades que acabamos de citar. De ahí que, en un principio, pueda considerarse como un serio obstáculo para alcanzar cierta independencia económica, la excesiva deli-

mitación de trabajos que, en las editoriales y agencias, impiden adquirir verdadera eficiencia a sus empleados. No nos cansaremos nunca de advertir el peligro que, para la formación profesional, encierra ese círculo vicioso de las especializaciones llevadas hasta sus últimas consecuencias, que en definitiva, si permiten que la empresa marche sobre ruedas con un ritmo de trabajo bastante elevado, sirven las más de las veces, en cambio, para anular por completo la capacidad de inventiva de sus dibujantes, destrozando su carrera artística o, en el mejor de los casos, convirtiéndolas en valores mediocres.

La forma de rotular estos bocadillos, cuando el alumno se halla muy seguro de su habilidad y teme que pueda estropear la ilustración ya efectuada, es procediendo inversamente al orden natural ya citado, es decir, escribiendo primeramente los textos y dibujando a continuación las viñetas (figura 3148).

El rotulado se realizará sin ayuda de carbones ni reglas, empleando una pluma de punto redondo, o mucho mejor todavía, una estilográfica Graphos de punto adecuado, la cual se carga con tinta china y mediante plumines intercambiables pueden intentarse toda clase de gruesos en el trazo.

GERSA. - Llorens y Barba. 38 - Barcelona
Dep. Legal. B. 10.831 - 1958

dibujos animados

LECCION 19

BREVE RESUMEN HISTORICO DE LOS FILMS DE DIBUJOS ANIMADOS

Recurriendo a la sintetización de ideas, tal como hemos procurado realizar a través del curso en cuantos temas hemos ido desarrollando, podemos definir las películas de dibujos animados como una historieta gráfica dotada de movimientos, es decir, el logro de la máxima concreción expresiva, ya que el dibujo tiene a su alcance la posibilidad de llegar a crear verdaderas sensaciones realistas de cualquier fantasía. En definitiva, pues, los films de dibujos animados no son otra cosa que una colección de láminas (miles de miles intervienen en la confección de una película de corto metraje), que son proyectadas sucesivamente sobre una pantalla encargada de recoger la imagen, y que, merced a la rapidez con que pasan una a continuación de otra, enlazando entre sí, producen la sensación de constituir una sola, en la que los monigotes trazados se mueven con la naturalidad que haya sabido imprimirles el dibujante.

Los dibujos animados, aplicados al cinematógrafo, no consiste, pues, en otra cosa que en fotografías, un argumento desarrollado exclusivamente por medio de ilustraciones, lo cual supone poner al alcance del dibujante todas las posibilidades técnicas que esta industria ha logrado alcanzar, permitiendo una expresión gráfica prácticamente ilimitada, ya que puede decirse que no existen límites que puedan oponerse a la fantasía creadora.

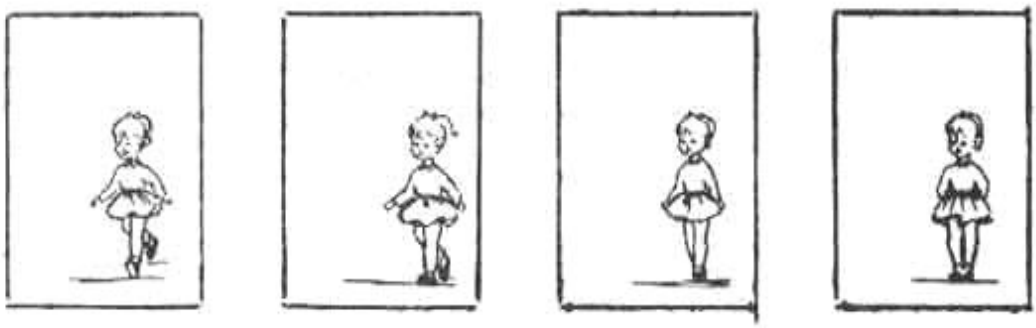
En principio, pudiera parecer que el hecho de contar con toda clase de recursos y trucos mecánicos, por una parte, y, por otra, la posibilidad de poder desarrollar una idea sin verse obligado a concretar un número muy escaso de cuadros, como sucede, sin ir más lejos, con la historieta, supone una mayor facilidad, y ello, quizá, nos llevase a conclusiones erróneas, como imaginar que el primer paso se halla en el dibujo filmado y que la especialización del dibujo de historietas debe considerarse en un plano superior, cuando, en realidad, sucede todo lo contrario. El manejar mayores medios, no quiere decir que la tarea directiva reduzca su importancia precisamente, cosa que se comprende en seguida, recurriendo a un ejemplo concreto. No se necesita gozar de una inteligencia privilegiada para comprender que resultará más cómodo ser el director de un quinteto de cuerda que de la Orquesta Municipal de Filadelfia.

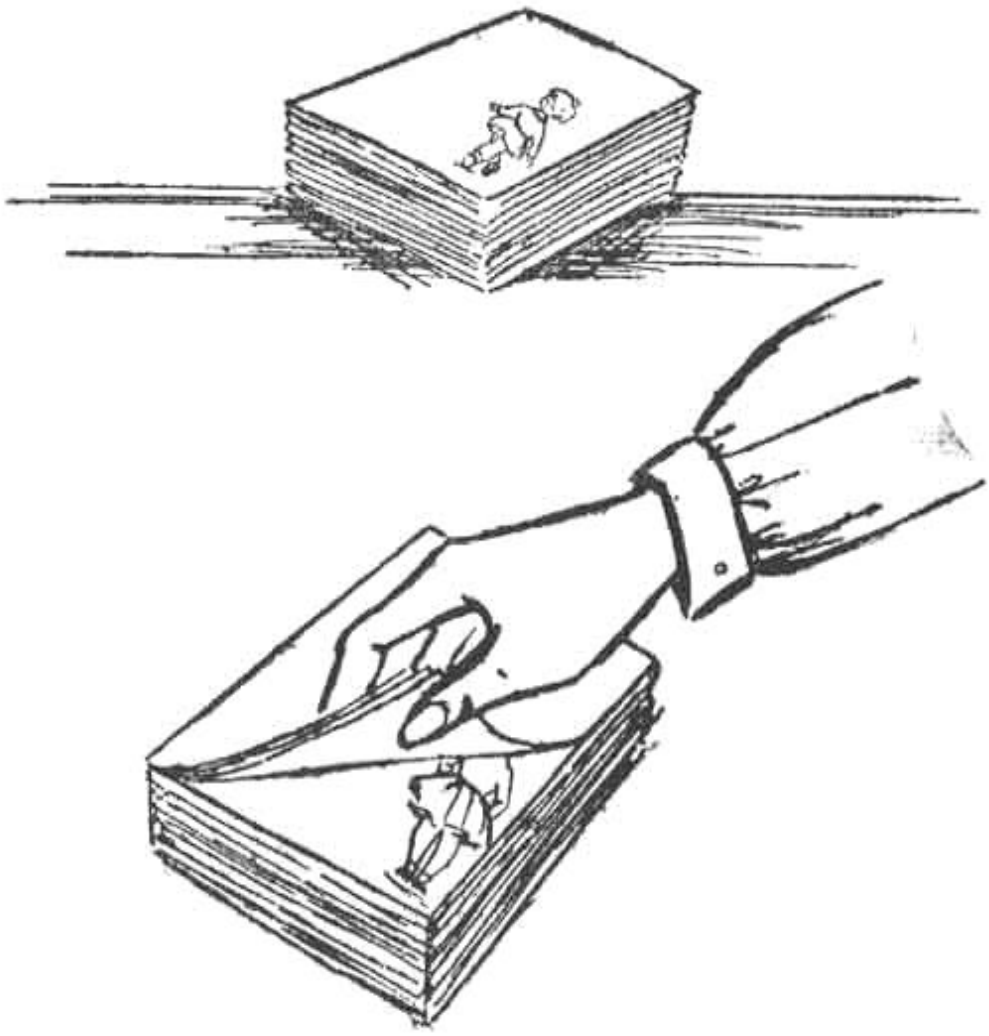
El movimiento, incorporado al dibujo, ha necesitado de la invención del cinematógrafo para alcanzar el grado de perfección con que hoy es conocido. Pero su aplicación práctica es mucho más antigua que el ingenio de los hermanos Lumière. En el siglo XVIII, y concretamente en la corte francesa, constituyeron pasatiempo predilecto de damas y caballeros lo que se conocía con el nombre de sombras chinescas animadas, que, dentro de su aparente elementalidad, pueden considerarse como excelentes precursores de lo que dos siglos más tarde revolucionaría el mundo del dibujo.

Son de sobras conocidas, porque de pequeños todos hemos aplicado nuestro esfuerzo a resolver el problema, las colecciones de dibujos sencillos y poco complicados, que, efectuados en un ángulo de varias cartulinas, en cada una de las cuales se ha colocado la fase de un determinado movimiento —por ejemplo, un monigote andando— permiten, por el paso rápido y sucesivo de todas las hojas, prestar a la ilustración la sensación de continuidad deseada (figuras 3.150 a 3.155).

En la figura que acabamos de mencionar se explica, con la suficiente claridad, el principio por el que se rige la realización de una película de dibujos animados. Como es lógico imaginar, la dificultad estriba, tanto en el terminado de la ilustración, como en saber captar el desarrollo preciso de cualquier imagen en movimiento. Desde el sencillo péndulo de unas piezas esquematizadas en trazos de alambre, que constituye el primer intento conocido de dibujos animados, hasta lograr representar con un realismo impresionante la furia desatada de los elementos —«Bambi», «Saludos, amigos», «Fantasía»— media un verdadero abismo. Los pasos, empero, se recorrieron poco a poco, sin precipitaciones.

El primer autor de cintas de dibujos que merece ser tenido en cuenta, es el francés Emile Cohl, el cual, y después de varios experimentos personales, llevados a cabo con regular éxito, fue contratado





Figs. 3.150 a 3.155.— El fundamento de los dibujos animados puede buscarse en este inocente pasatiempo que todos hemos practicado, en nuestra infancia, de hacer pasar rápidamente ante la vista una sucesión de imágenes, en cada una de las cuales se ha introducido una pequeña variación en el movimiento del personaje que protagoniza el experimento.

por la empresa Gaumont para realizar una serie de películas de corto metraje que, a pesar de su evidente rusticidad, presentan el sello inconfundible de la fantasía creadora, que años más tarde alcanzaría su plenitud en otros escenarios y climas. El honor de haber conseguido la primera película de dibujos animados, con evidentes propósitos de dar a la imaginación el vuelo que permitía el nuevo recurso de la cinematografía, y, al mismo tiempo, lograr un film de cierta categoría, corresponde a Lartoc.

Hace ya medio siglo, fue proyectada la primera cinta de dibujos animados que consiguiera popularizarse. Se trataba de Fantasmagorías, debida al dibujante J. R. Barry, que empleó, para realizar los 36 metros de que se componía originalmente su película, la cantidad de 2.000 cartulinas, cifra que en aquella época se llegó a considerar como fabulosa y que hoy no bastaría ni para realizar una escena de filmet comercial.

Recién terminada la primera contienda mundial, en 1918, el capitán Bud Hisher llevó a la pantalla sus famosos personajes Mutt y Jeff, que todavía es posible encontrar, hoy en día, protagonizando sus increíbles aventuras en muchos semanarios infantiles, sobre todo suramericanos.

Debemos nombrar, a continuación, al, en su día, famoso realizador Charles Bay, con su película de dibujos de regular metraje «Las extrañas aventuras de un aeronauta negro». Antes de que Walt Disney llegara a crear y lanzar sus populares ratoncito Mickey y su novia Minnie, Max Fleisher y Pat Sullivan popularizaron los famosos tipos conocidos bajo el nombre del Payaso Koko y el gato Félix. El irlandés Sullivan hizo de su gato un personaje famoso, que sólo habría de superar con el tiempo el ratón Mickey. El gato Félix —en España, y, no sabemos por cuál motivo, en algunas cintas aparecía con este nombre, mientras que en otras era rebautizado con el de Periquito— tuvo el honor de fundar varias revistas y clubs infantiles, camino que han seguido después casi todos los tipos populares del dibujo animado.

Por su parte, Max Fleisher incorporó al dibujo animado el truco de intercalar en una misma escena la fotografía natural con la ilustración, haciendo que su personaje saliera de un tintero al comenzar la película y terminara la misma volviendo a introducirse dentro del estrecho cuello del frasco, después de haber protagonizado su aventura, que, por lo general, le valía la reprimenda del propio dibujante, el cual ponía fin a las travesuras de su muñeco cogiéndole por el pescuezo y encerrándole de nuevo en el tintero de un certero papirotazo. Kokó se paseaba por la manga de su creador, trepaba por la solapa, llegaba al nudo de la corbata, se empinaba en el cuello de la camisa y se encaraba con el autor, utilizando un trucaje que casi podía considerarse como perfecto.

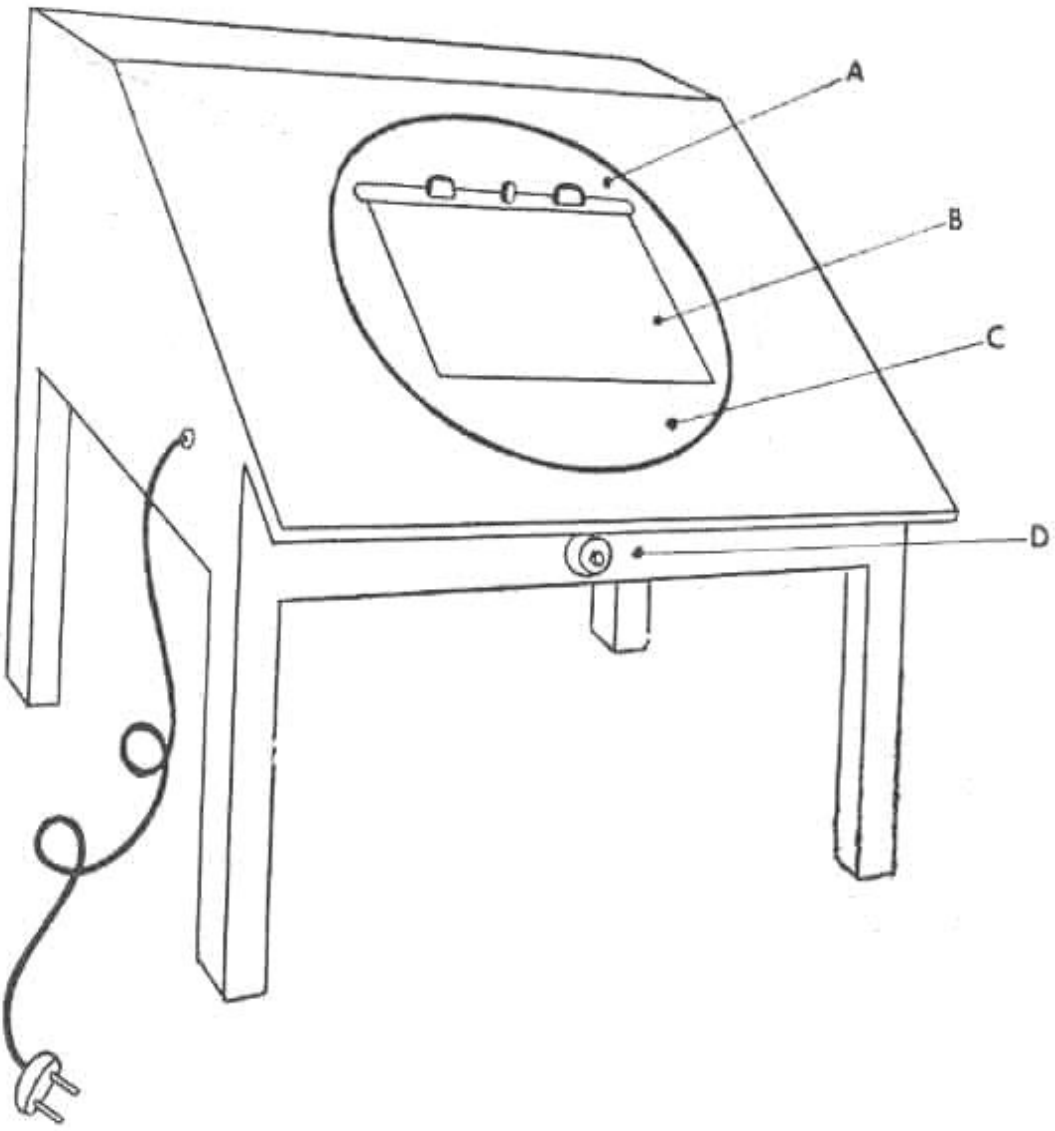


Fig. 3.156 — Mesa utilizada para el dibujo de películas de este tipo, cuya descripción detallada se relaciona:

A. — Pivoter de hierro que sirve para situar exactamente el rectángulo del cartón a dibujar en el lugar conveniente, de manera que todos ellos ajusten de un modo matemático.

B. — Rectángulo recortado, con fondo de cristal esmerilado que deja pasar la luz interior de un par de bombillas que se hallen situadas debajo de la mesa.

C. — Plataforma circular, encargada de situar el plano —y por lo tanto el dibujo— en la posición más conveniente en cada caso, por medio de un sencillo movimiento de giro.

D. — Interruptor para encender la luz.

Tanto Kokó, con el gato Félix, crearon el concepto del argumento aplicado a la película de dibujos animados, al mismo tiempo que ampliaban el número de los metros dedicados a desarrollar la película, de manera que puede decirse que ellos fijaron el concepto definitivo de esta clase de cintas cinematográfias.

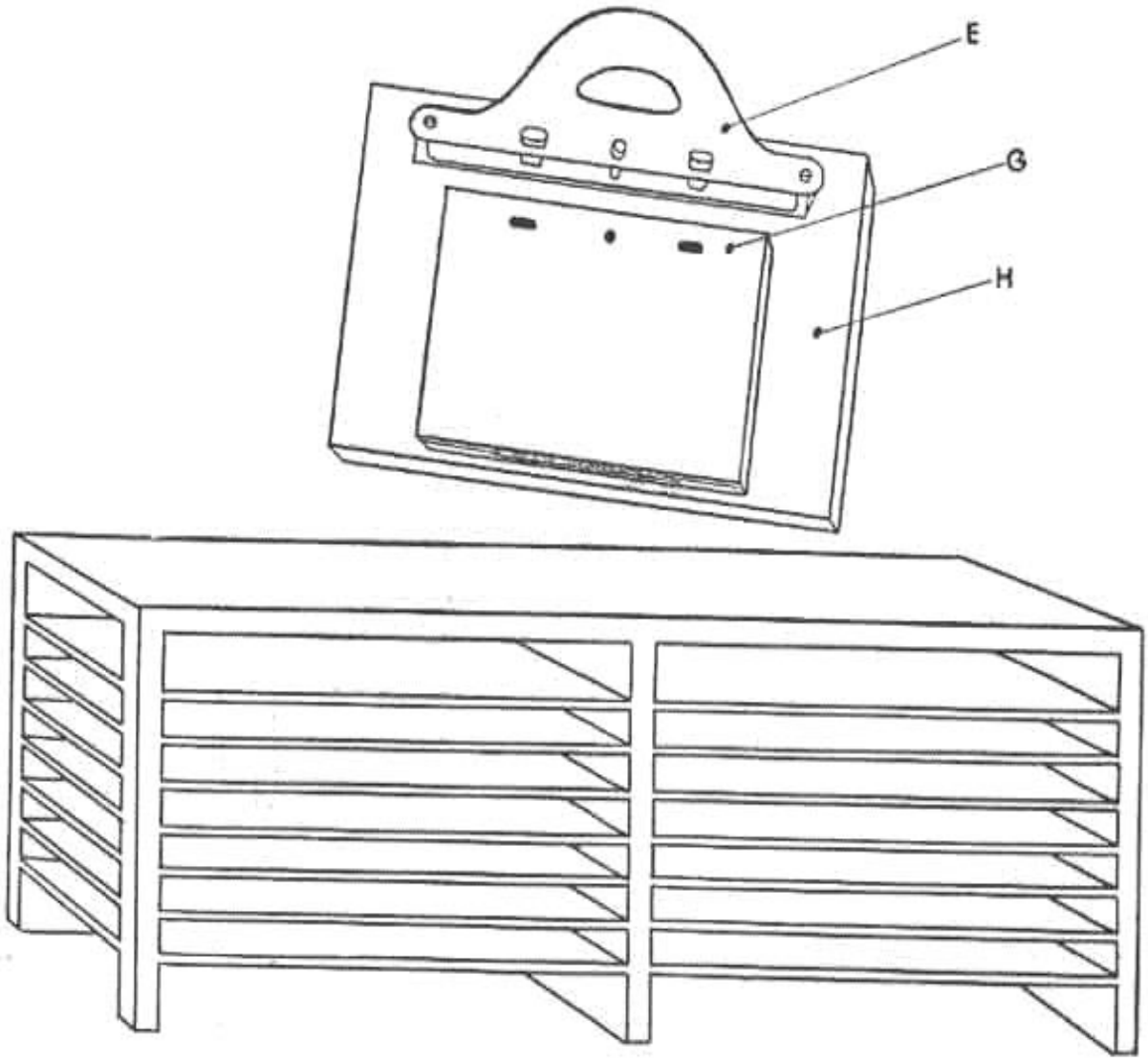


Fig. 3.157 (parte superior). — Máquina taladradora encargada de ajustar tanto las cartulinas de dibujo como las planchas de celuloide al paso de los pivotes de la mesa de calca que hemos presentado en la figura anterior.

E. — Palanca que sirve para aprisionar al mismo tiempo que para agujerear las cartulinas, que después de la mencionada operación presentarán el aspecto G.

H. — Es una placa de madera que tiene por misión sujetar la taladradora y las cartulinas en un mismo plano horizontal.

Fig. 3.158 (parte inferior). — Estantería de madera cuya misión consiste en recoger y almacenar transitoriamente las planchas de celuloide una vez dibujadas.

Fig. 3.159. — Máquina fotográfica aplicada a la reproducción de los dibujos, conocida por el nombre de «truca».

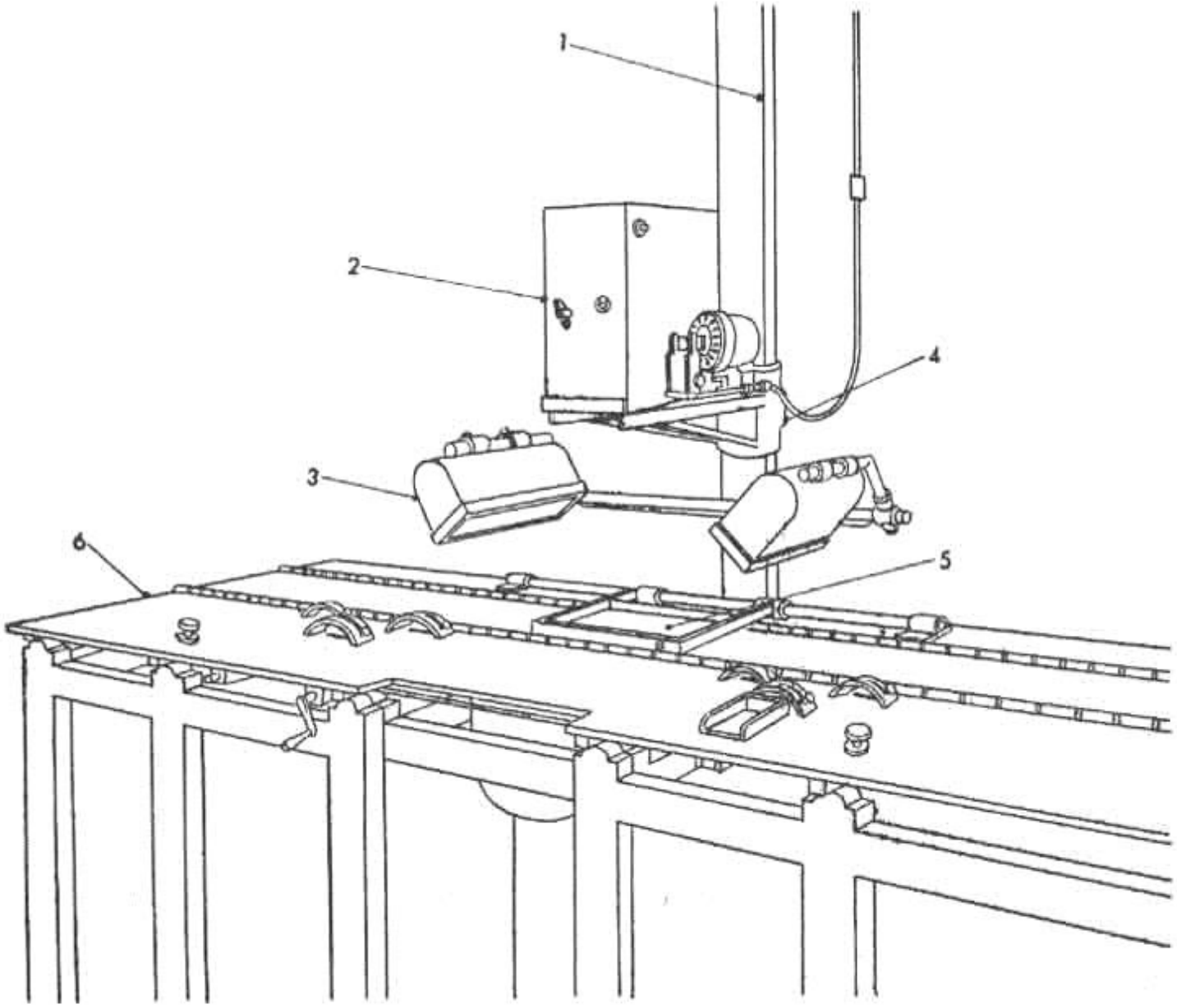
1. — Barra perpendicular al plano de toma, que sirve de soporte a la cámara.

2. — Cámara fotográfica de foco fijo.

3. — Focos laterales dispuestos para iluminar del modo más conveniente el campo de toma.

4. — Tabla de toma vistas.

5. — Cristal fílmico.



Lo que viene a continuación es ya actualidad y se halla presente en la memoria de todos. La incorporación del sonido y del color y la aparición del coloso Walt Disney, entre otros factores que jalonan la historia de las películas de dibujos animados.

MATERIALES Y ELEMENTOS MECANICOS

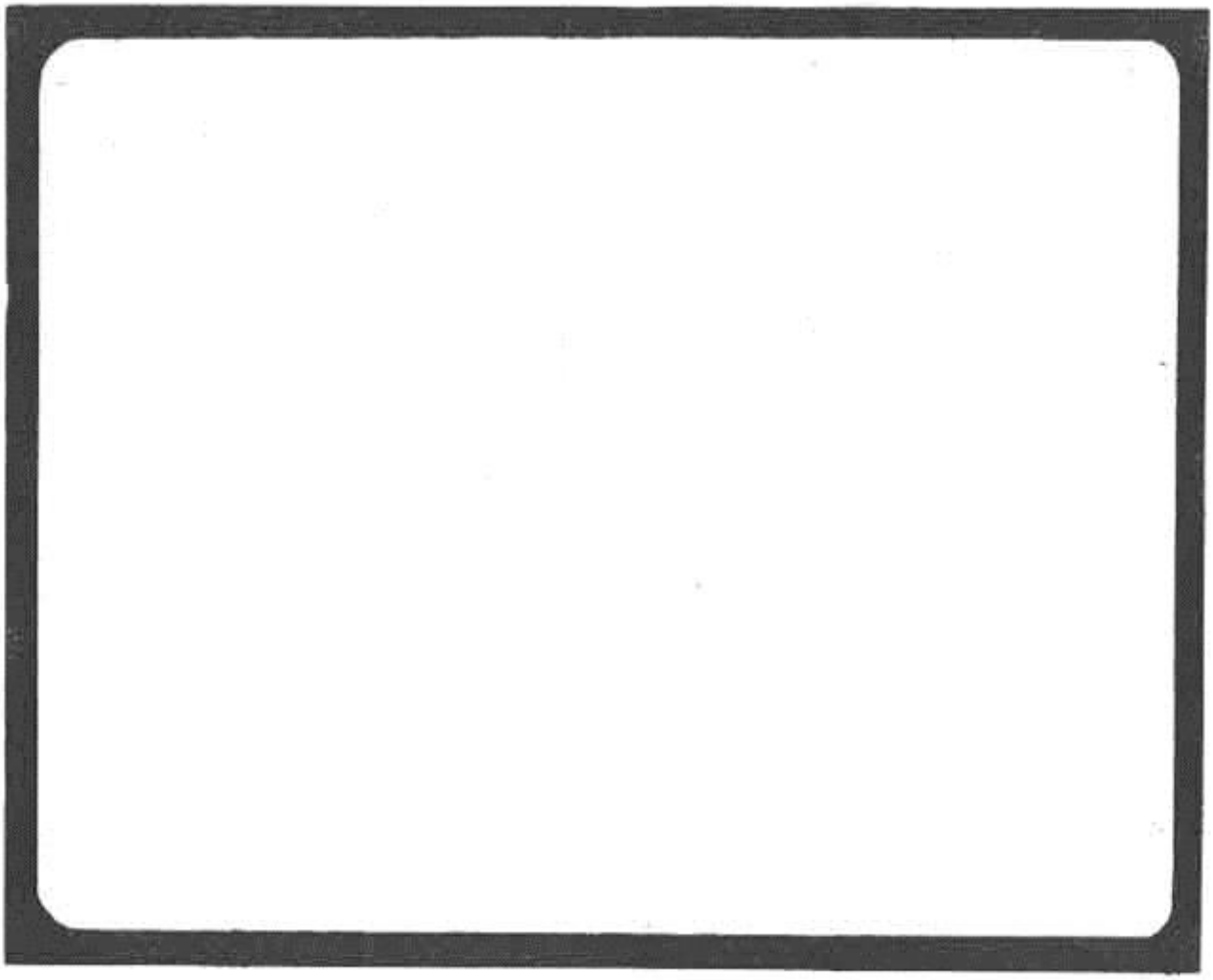
Vamos a explicar cuáles son los elementos esenciales que deben intervenir en el proceso de ejecución de un film de dibujos animados. Debemos considerar primeramente, y como base indispensable para el buen funcionamiento de esta fase inicial, que consiste el dibujo de los cartones, que después tendrán que fotografiarse, la masa giratoria, dotada de iluminación autónoma, tal como puede apreciarse en la figura 3156, cuyo detalle viene dado en la explicación que acompaña.

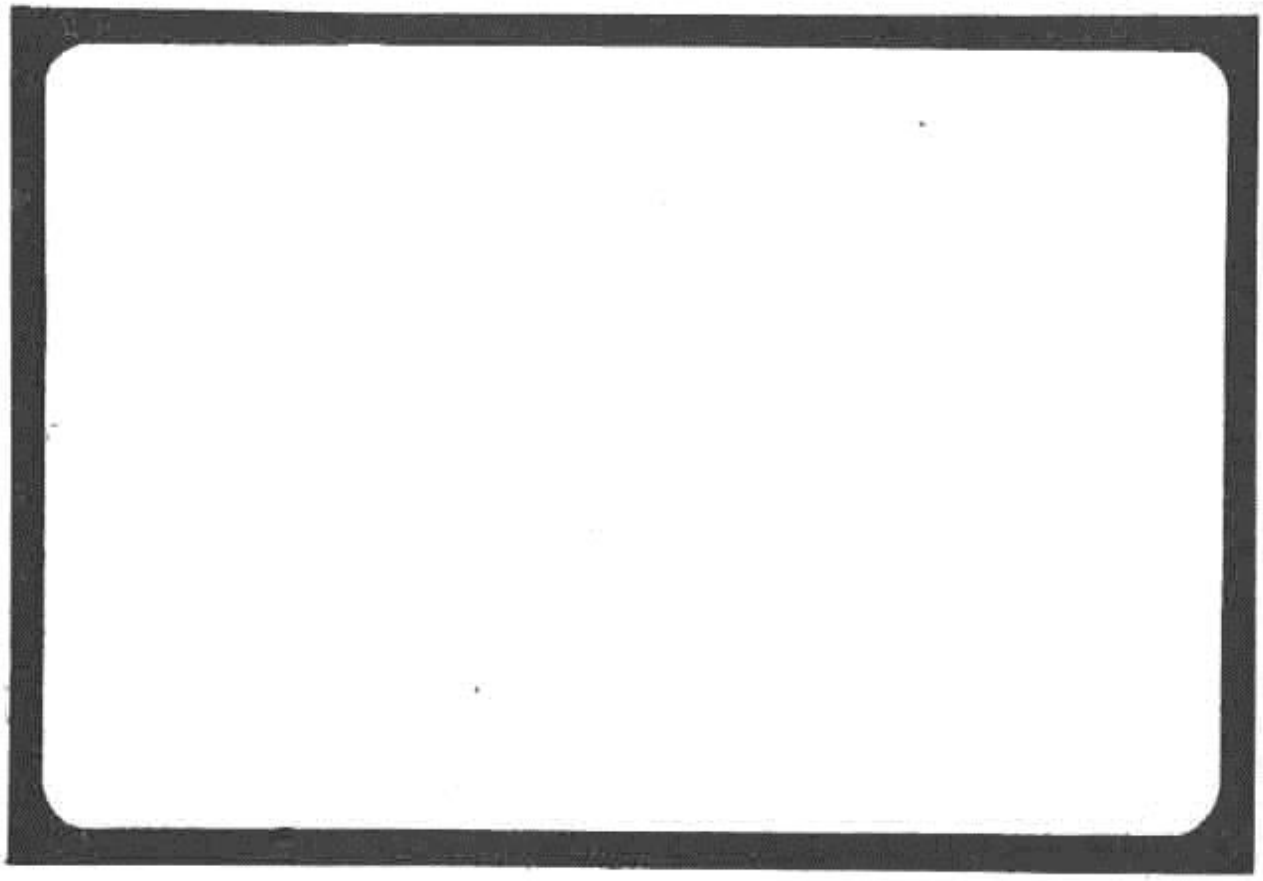
Esta mesa substituye, bajo todos los efectos, a la normal que corrientemente utilizan los dibujantes para efectuar sus trabajos. Fácilmente se comprende que su uso no puede considerarse como obligatorio, aunque sí muy conveniente y necesario, por cuanto suprime la mayoría de los errores de encuadre, que, de otra manera, suelen presentarse, obligando, en caso contrario, a un esfuerzo más intenso por parte del dibujante, lo cual supone mayor número de horas invertidas.

Las figuras 3157 y 3158 presentan, a su vez, la máquina taladradora y una estantería auxiliar, factores ambos de importancia para el normal desarrollo de un trabajo aplicado a la creación de dibujos animados. Sobre todo, la máquina taladradora, que permite un rápido y exacto encuadre de los cartones destinados a ser dibujados.

La cámara empleada para proceder a filmar los dibujos, una vez realizados, recibe el pintoresco nombre de Truca, y aparece dispuesta tal como ofrecemos en la figura 3.159, en posición vertical, es decir, actuando en sentido inverso del que suele considerarse como normal.

La truca o cámara multiplano presenta, tal como puede verse en la indicada figura, la tabla de toma vistas y el tablero de filmación en posición horizontal, siendo este último iluminado desde dos ángulos convergentes, a fin de obtener el máximo de condiciones lumínicas. Hasta hace pocos años esta tarea se hallaba encomendada a bombillas, con un promedio de cuatro mil vatios, lo cual era causa de que sobre aquel punto se produjera una elevación de temperatura realmente importante, con algunas consecuencias sobre las cartulinas y celuloides dibujados. En la actualidad, tal inconveniente se halla salvado con la utilización de fluorescentes, que permiten obtener una luz de análoga intensidad con menor número de vatios, y, en consecuencia, sin que se presente el moleso efecto anteriormente comentado.





Figs. 3.160/3.161. — Comparación proporcionada de los tamaños de pantalla normal y la llamada panorámica.

Los focos, según puede verse en la indicada figura 3.159, se hallan inclinados en ángulo oblicuo respecto al plano de toma, a fin de que la dirección de los rayos no produzca, en ningún caso, reflejos sobre la brillante superficie de las planchas de celuloide.

En cuanto a la cámara fotográfica, está emplazada sobre el tablero, en sentido perpendicular al mismo, con el objetivo dirigido hacia abajo. El foco permanece fijo, lo cual es comprensible, si se tiene en cuenta que la distancia establecida entre este último y la placa de celuloide, que va a retratarse, es siempre la misma. La cámara puede desplazarse en sentido vertical, con el fin de permitir la filmación de un mismo dibujo en distintas alturas, con lo que se consigue el efecto de huida o fuga, conocido con el nombre de traveling. Como puede suponerse, el proceso fotográfico tiene lugar imagen por imagen, mediante un disparador automático, que deje paso de las ondas luminosas a través del objetivo.

Las operaciones del encendido de los focos, toma de una imagen, apagado de luces, avance o retroceso de la cámara, así como la rectificación del enfoque, si es preciso, se desarrollan mecánicamente, por medio de una botonadura automática. La misión del operador consiste en manejar estos botones del modo adecuado a cada caso, al mismo tiempo que procede a cambiar los distintos celuloides que compongan la escena.

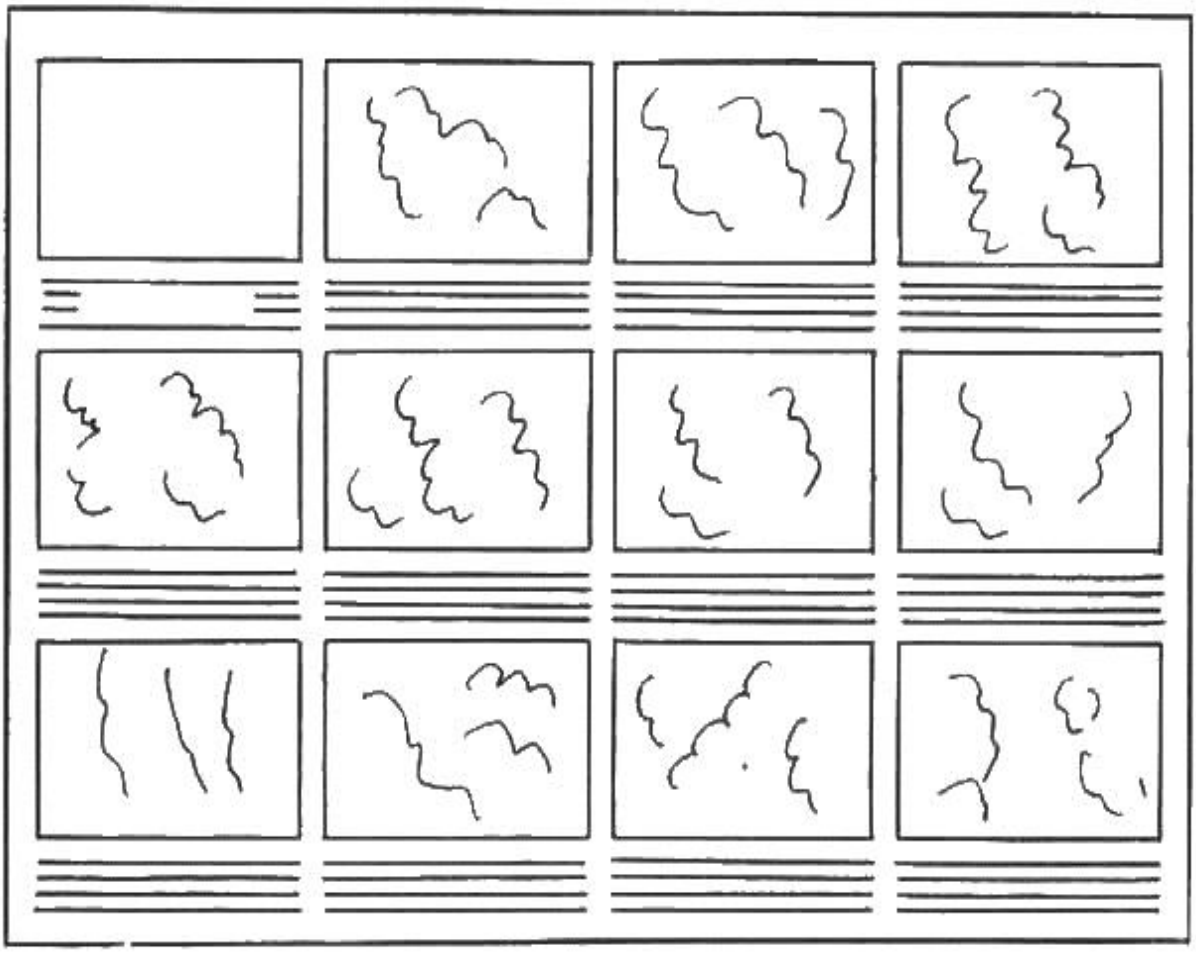


Fig. 3.162. — Planteamiento inicial de un film de dibujos animados. Boceto del desarrollo del argumento.

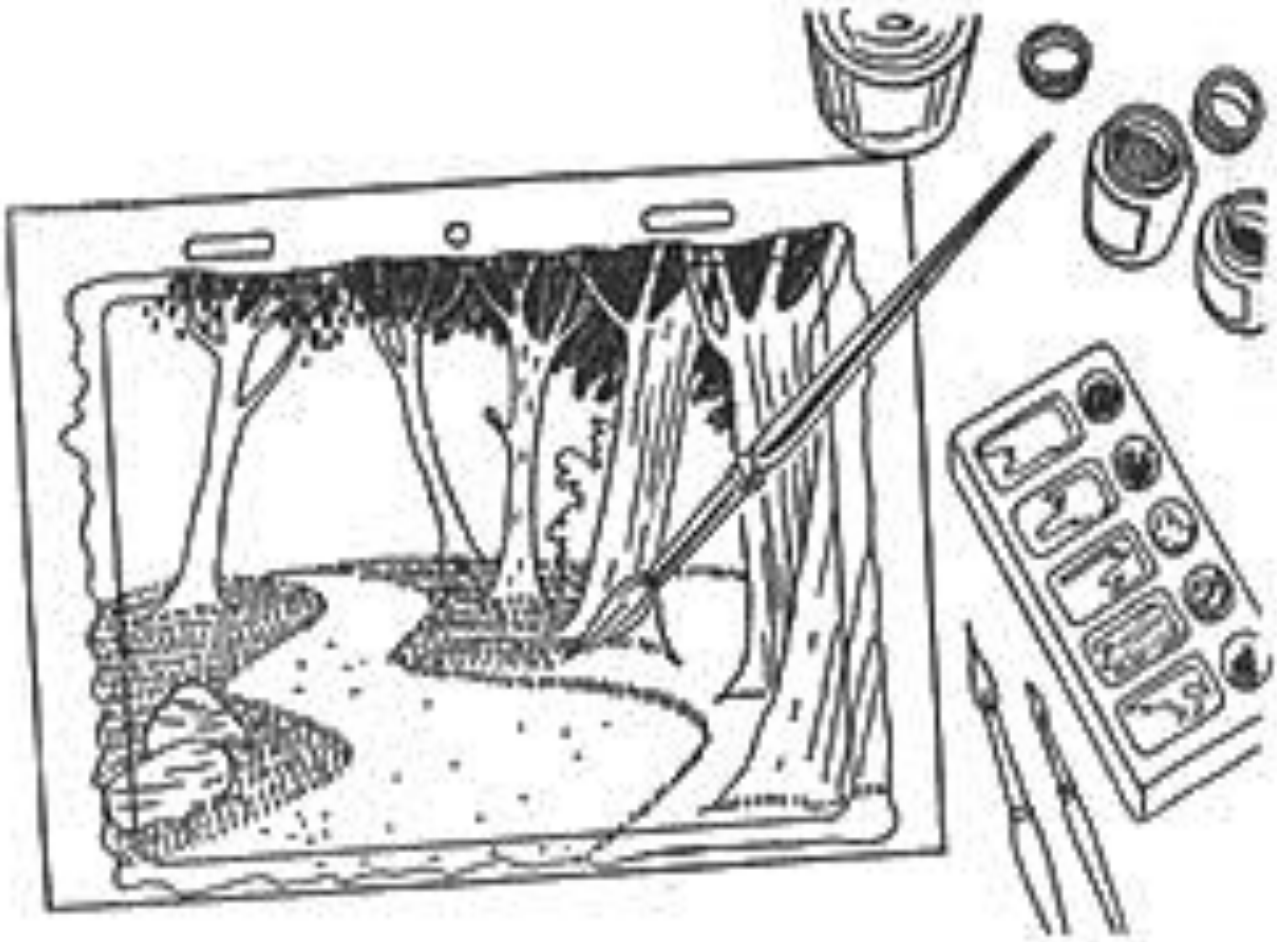


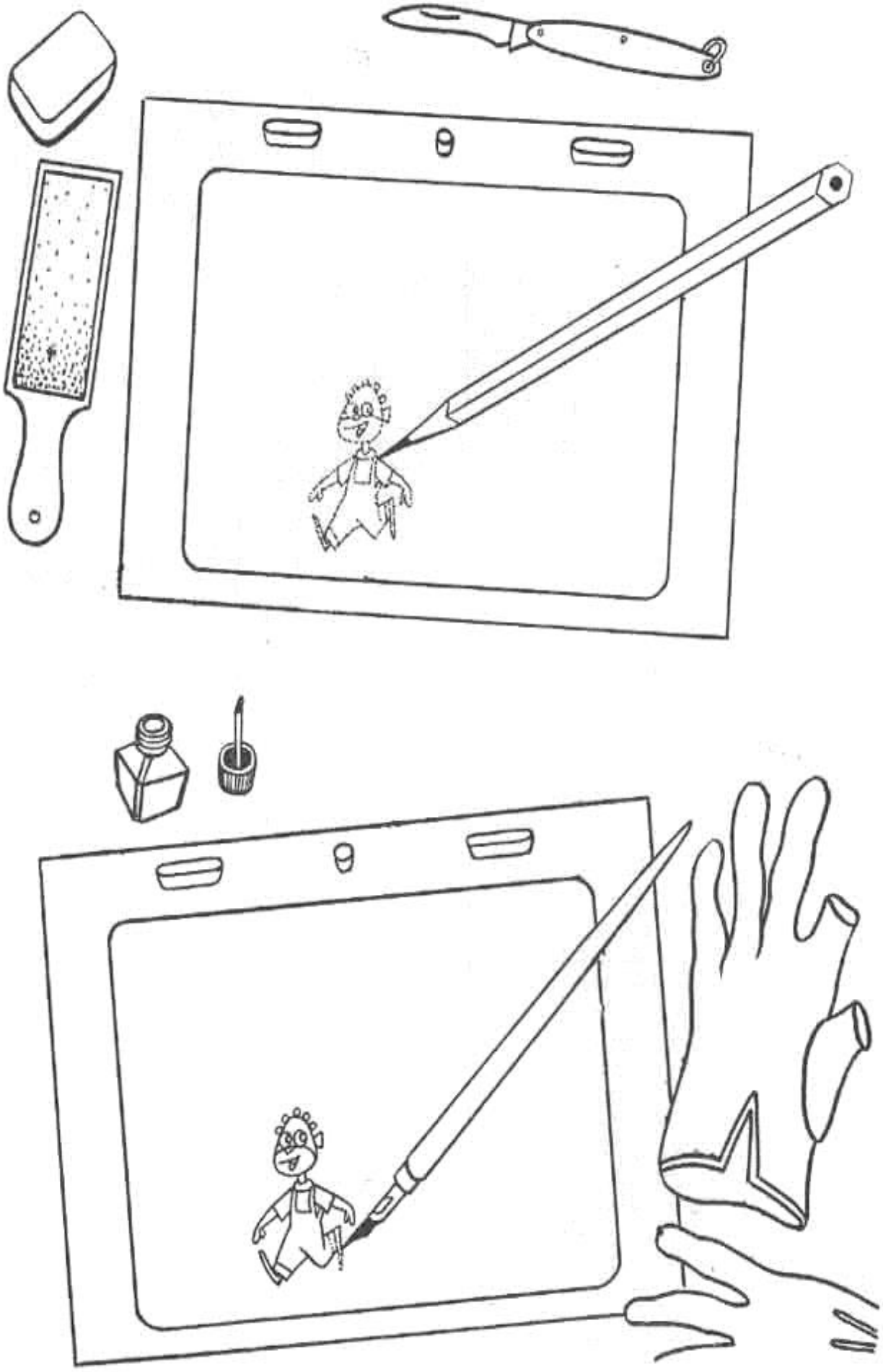
Fig. 2.163.—Los fondos se pintan siempre por separado, utilizando una cartulina opaca o una placa de celuloide.

Las dimensiones de trabajo, en lo que respecta al dibujo, pueden referirse al tamaño de pantalla normal o al conocido actualmente con la denominación de pantalla panorámica, que es el utilizado en la mayoría de los casos. En las dimensiones 16 × 22 y 13 × × 21 cm., tenemos señalado el recuadro antiguamente empleado y el que la técnica ha impuesto como más conveniente.

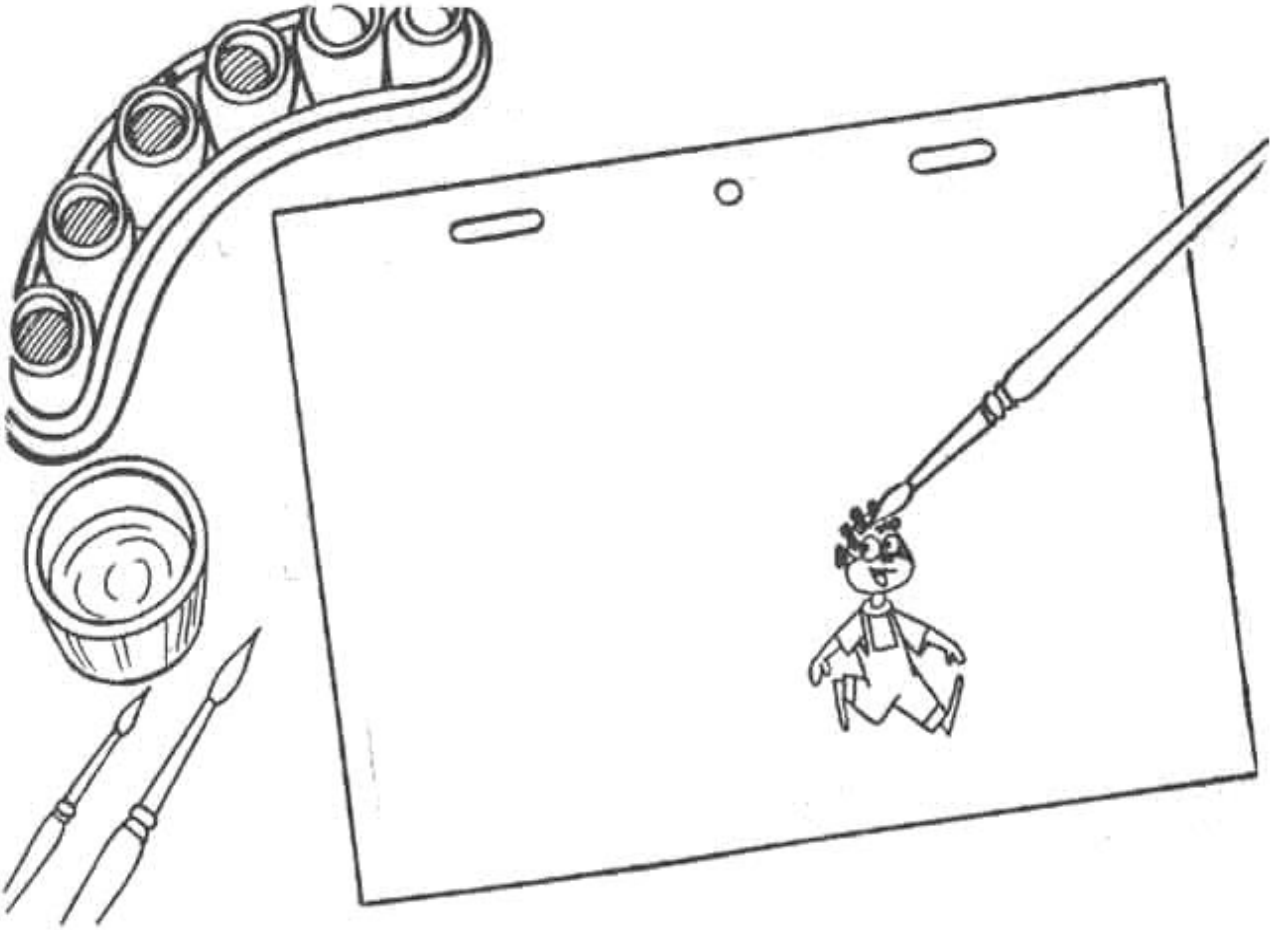
PREPARACION DE UN FILM

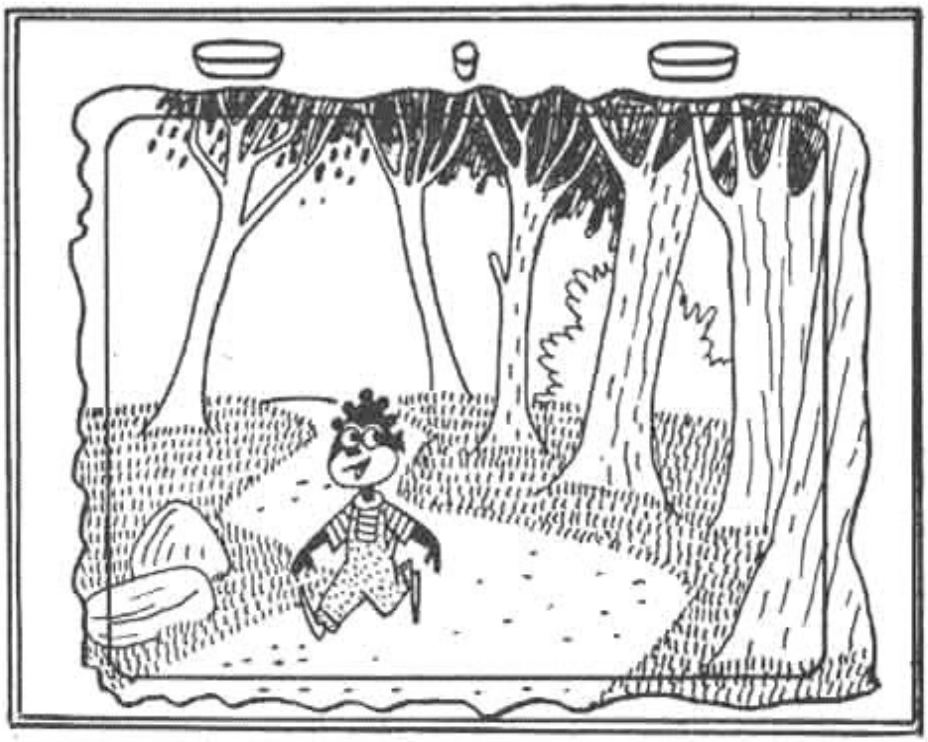
Dentro del concepto que acabamos de enunciar, pueden situarse todos aquellos trabajos que anteceden a la realización propiamente dicha, y que suponen, en principio, la redacción de cuantos documentos sean necesarios para materializar una idea primitiva, disponiendo una obra cinematográfica sobre el papel y a punto de ser rodada.

Como trabajos preparatorios deberán considerarse, pues, el guión literario o, en su defecto, el desarrollo escenografiado del argumento, el guión técnico y el plan de trabajo. La experiencia de-



Figs. 3.164/3.165.—Fases del dibujo de un personaje. Bocetado a lápiz y perfilado original a pluma.





Figs. 3.166/3.167.—Coloreado del personaje y colocación, por tranparencia, sobre el fondo.

muestra la importancia de estos trabajos preliminares, por el hecho comprobado de que, en el caso de prescindir de alguno de ellos, pasando a realizar directamente la película, a partir de la idea original y sin haber llegado a efectuar un detallado estudio previo, el resultado que se obtiene es, por lo menos, mediocre, cuando no francamente malo.

La realización de un film consiste en el conjunto de operaciones que sirven para plasmar de un modo definitivo y por medio de imágenes, la idea concebida y preparada con anterioridad en aquella fase preparatoria que ya hemos relatado. En síntesis, podemos señalar las siguientes componentes que comienzan por la puesta a punto o de escena de la obra escogida y terminan en la sonorización de la cinta, pasando por la realización de los dibujos, la fotografía de éstos o toma de vistas, los trabajos de laboratorio, revelado, tiraje de pruebas, trucajes, etc., y el montaje de los elementos reunidos en esta última y definitiva etapa.

REALIZACION DE UN FILM DE DIBUJOS ANIMADOS

La primera etapa referida a la misión concreta del dibujante, se inicia en el momento en que, terminado el estudio de la obra a ejecutar y planteado el argumento, tanto en su aspecto literario como técnico, comienza a desarrollarse la parte gráfica, mediante un primer tanteo preparatorio, que recuerda mucho al utilizado para el abocetamiento de historietas (figura 3.162). Al mismo tiempo que se esboza la presencia real de la imagen, deberá efectuarse el cálculo pertinente, a fin de saber de modo aproximado el número de cuadros que necesitará para completarse el movimiento iniciado en cada escena por los personajes que la protagonicen, y, por lo tanto, el tiempo de exposición que deberá cargarse a cada plazo.

Hay que tener en cuenta que todos los dibujos se efectuarán sobre hojas perfectamente calibradas y provistas de los agujeros de fijación, cuya utilidad hemos explicado con anterioridad.

Por separado, se preparan los fondos (paisaje, decorado, maquetas o teatrines, según el caso) sobre hojas de cartulina opaca, o, mejor aún, empleando el celuloide. Tratándose de un film en negro, se usará solamente el blanco del fondo pintado encima con negro o cualquier tonalidad intermedia de grises. Cuando deba intervenir el colorido, excusado será decir que no existirá limitación alguna en lo que respecta al número de colores ni a la técnica que se emplee, dependiendo esta última, tanto de la capacidad y habilidad del dibujante, como de los efectos que quieran conseguirse. De ahí que un dibujante que pretenda dedicarse a la especialidad del dibujo animado, aparte de un gran dominio de la línea, una frescura interpre-

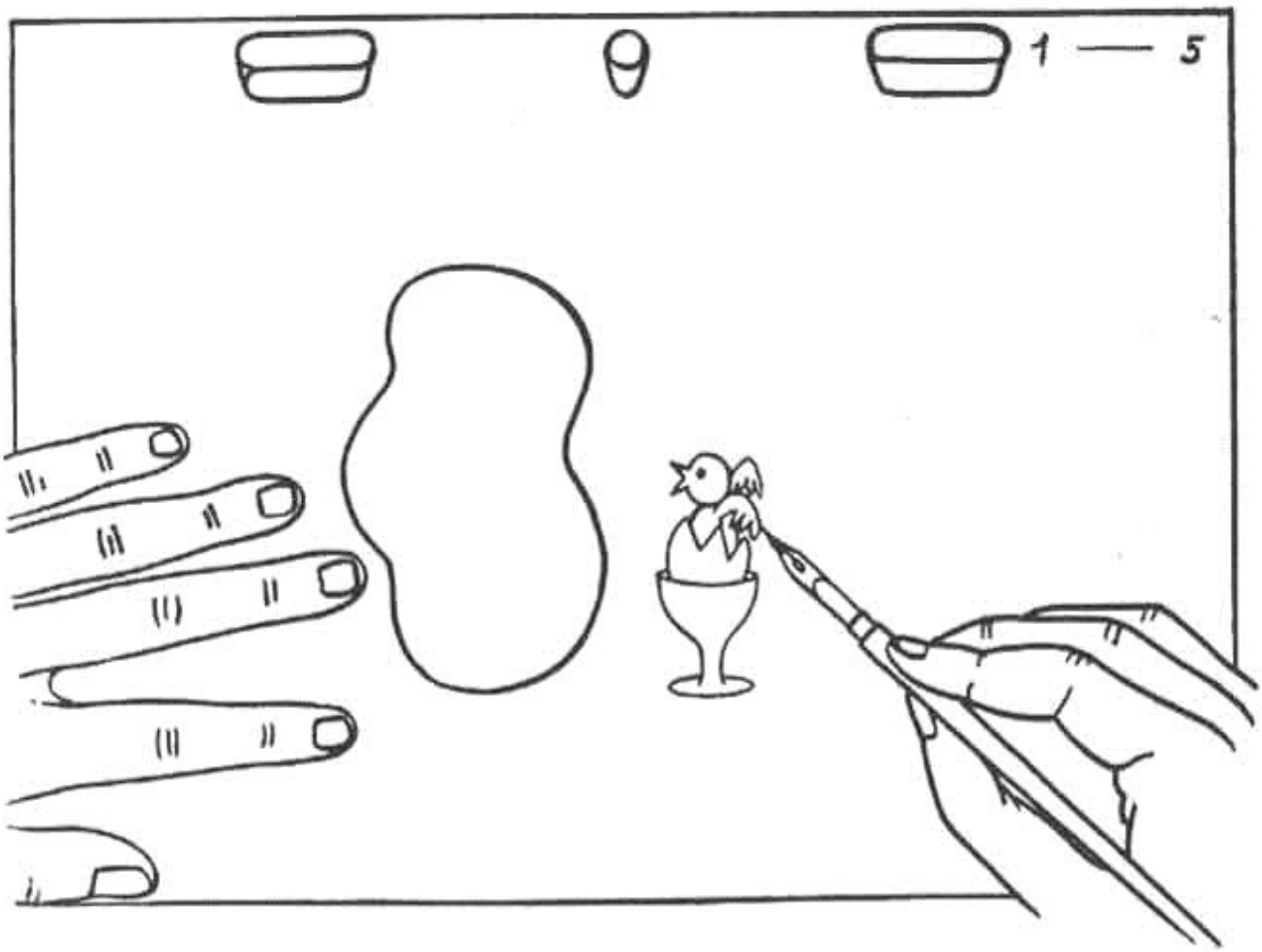
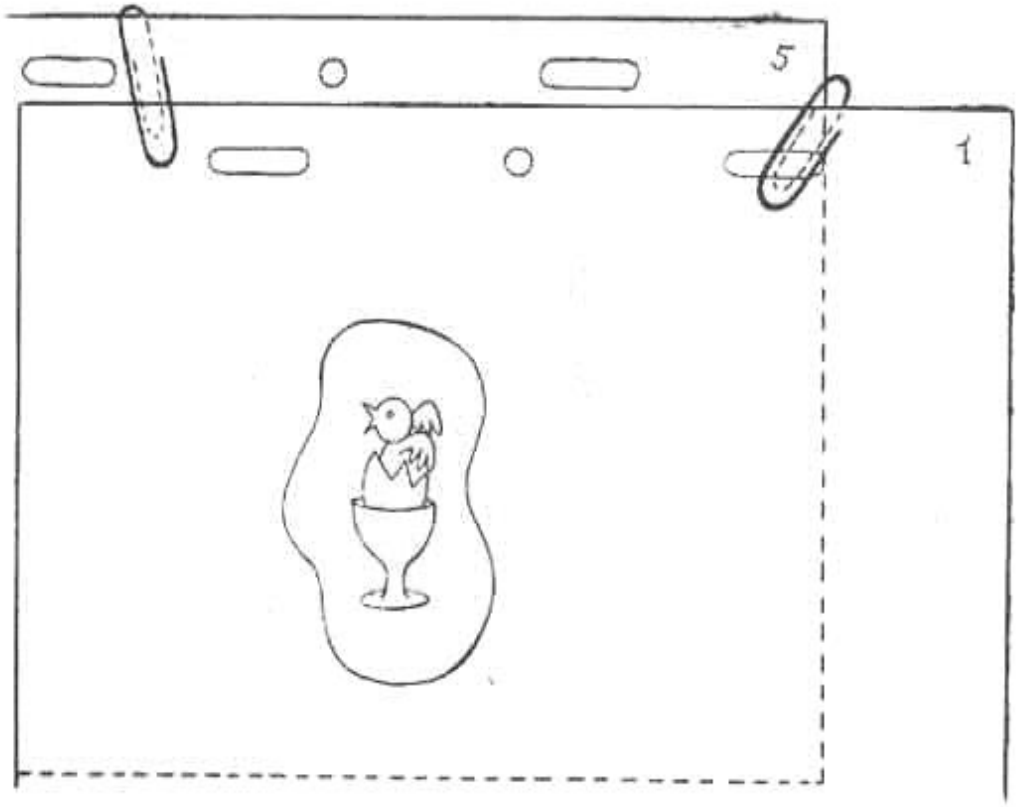


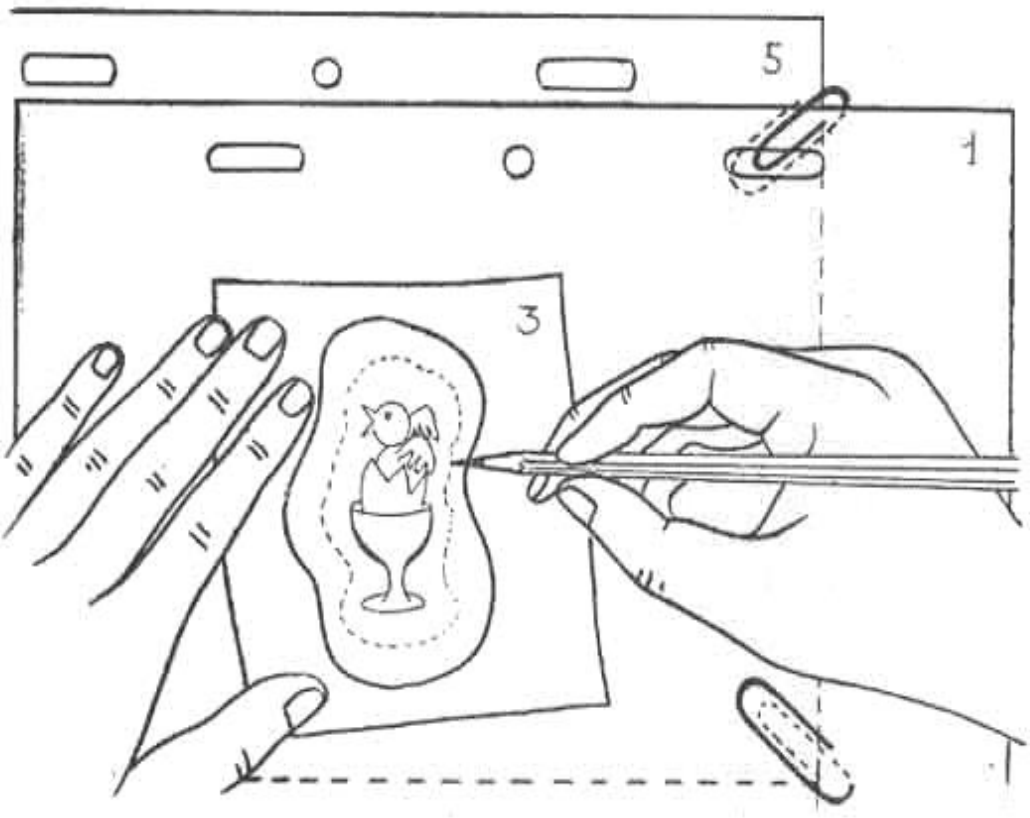
Fig. 3.168. — Preparación de una fase de movimientos por parte del dibujante animador. En la figura se indica la conversión del pollito de la derecha en la nube que aparece a la izquierda, dibujos que deben tomarse como principio y fin del movimiento deseado.

tativa y una gracia natural en la expresión gráfica de sus ideas, debe saber manejar el color en todas sus manifestaciones, acuarela, gouache, óleo, anilinas, plásticos al látex, etc.

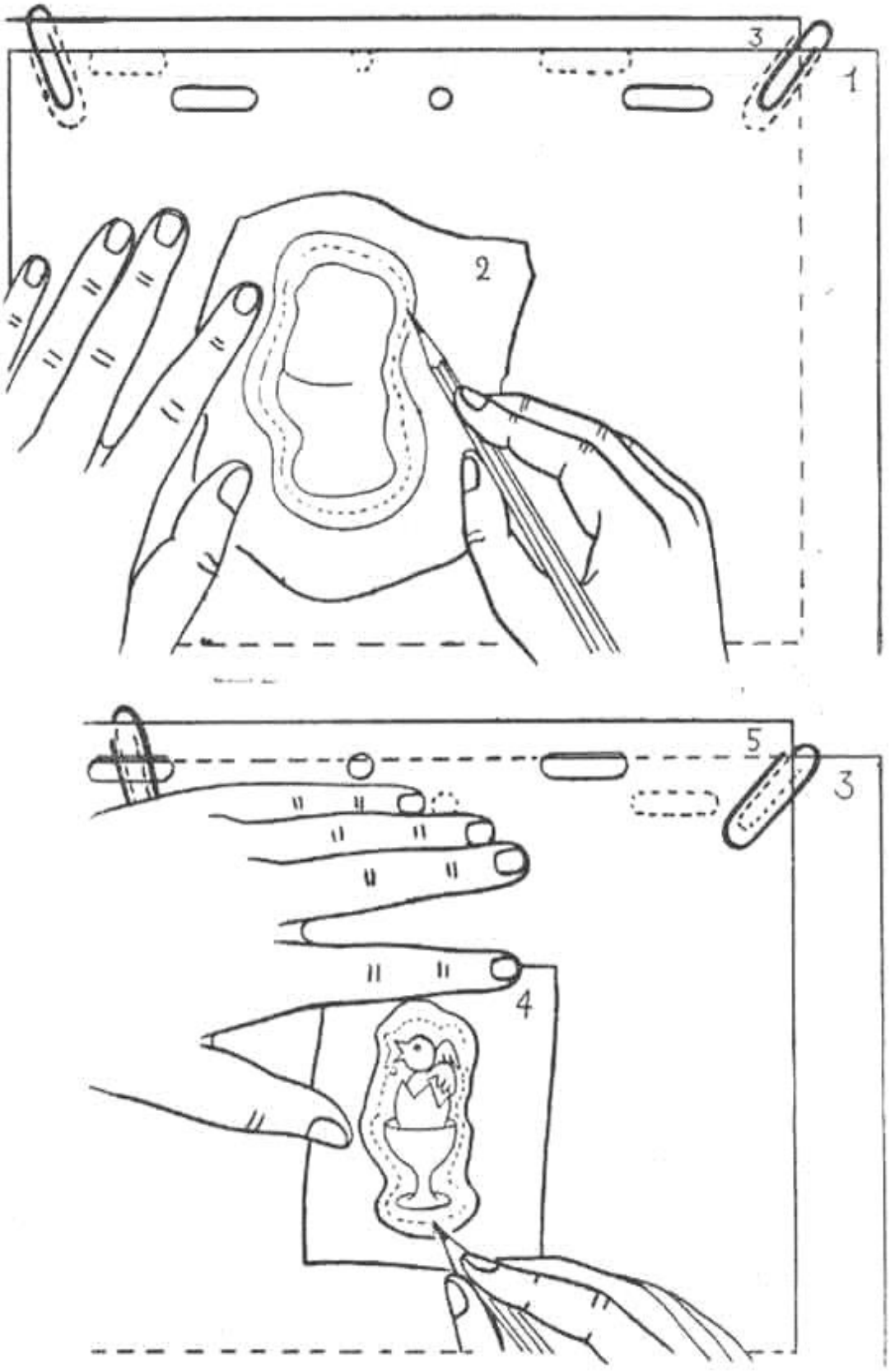
En los grandes estudios, cada misión queda encomendada a un grupo de especialistas, que trabajan parcialmente en su propia labor,sin inmiscuirse —y muchas veces sin conocer siquiera— en la que al mismo tiempo se hallan efectuando sus compañeros. Mientras los dibujantes de fondos se dedican a dar vida a la escenografía de la película, el dibujante creador es el encargado de proyectar sobre cartulina los tipos y personajes que deben intervenir en la misma.

A su vez, los llamados animadores están encargados de la misión de dar movimiento a estos personajes, dibujando solamente con lápiz negro y utilizando papeles de calco, los principales puntos de apoyo que servirán para que los llamados entintadores procedan a dibujar el desarrollo completo, ultimando las fases. Los entintado-





Figs. 3.169/3.170. — Fases intermedias de animación de una escena. Obsérvese el desarrollo lógico del movimiento.



Figs. 3.171 y 3.172. — Fases intermedias de animación de una escena. Por intercalación de dos cuadros se obtiene siempre el intermedio.

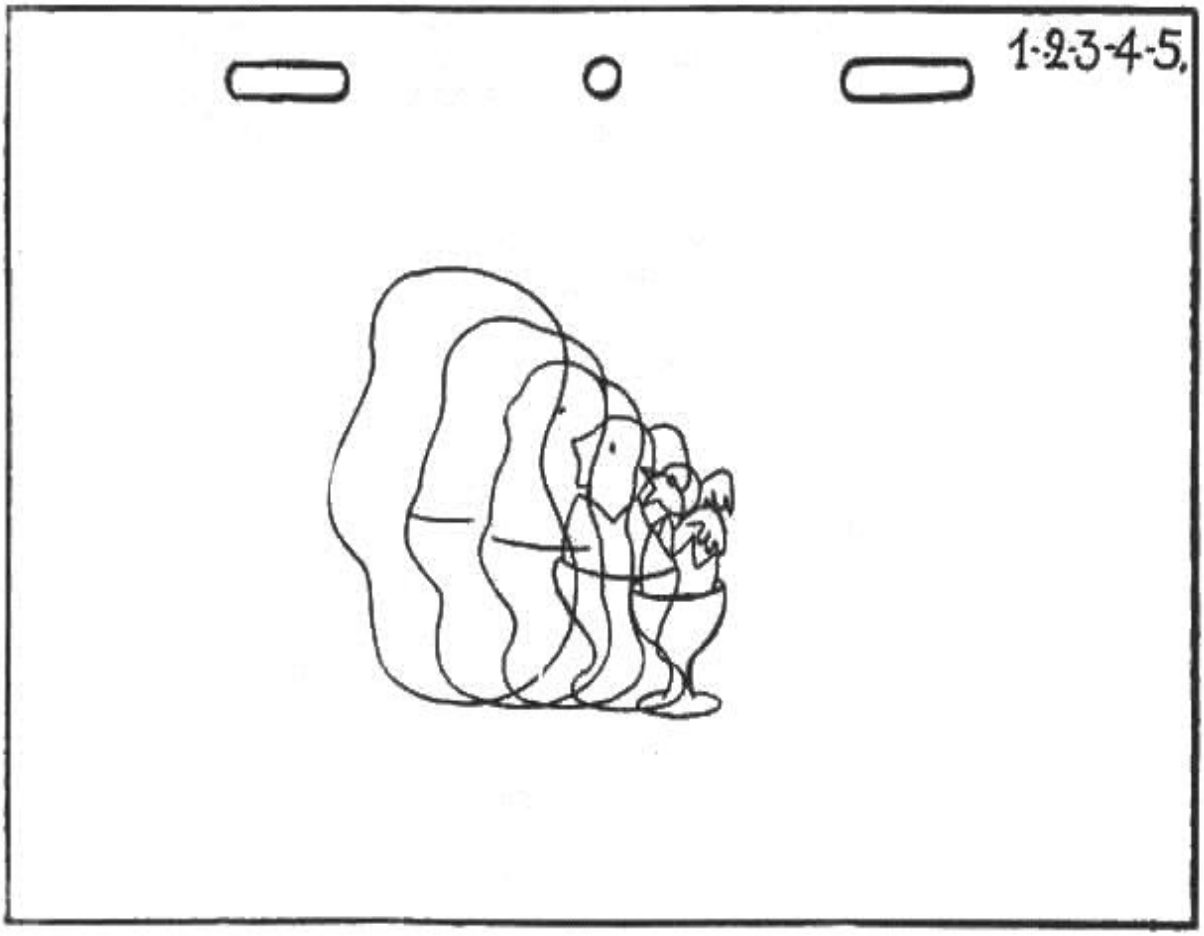
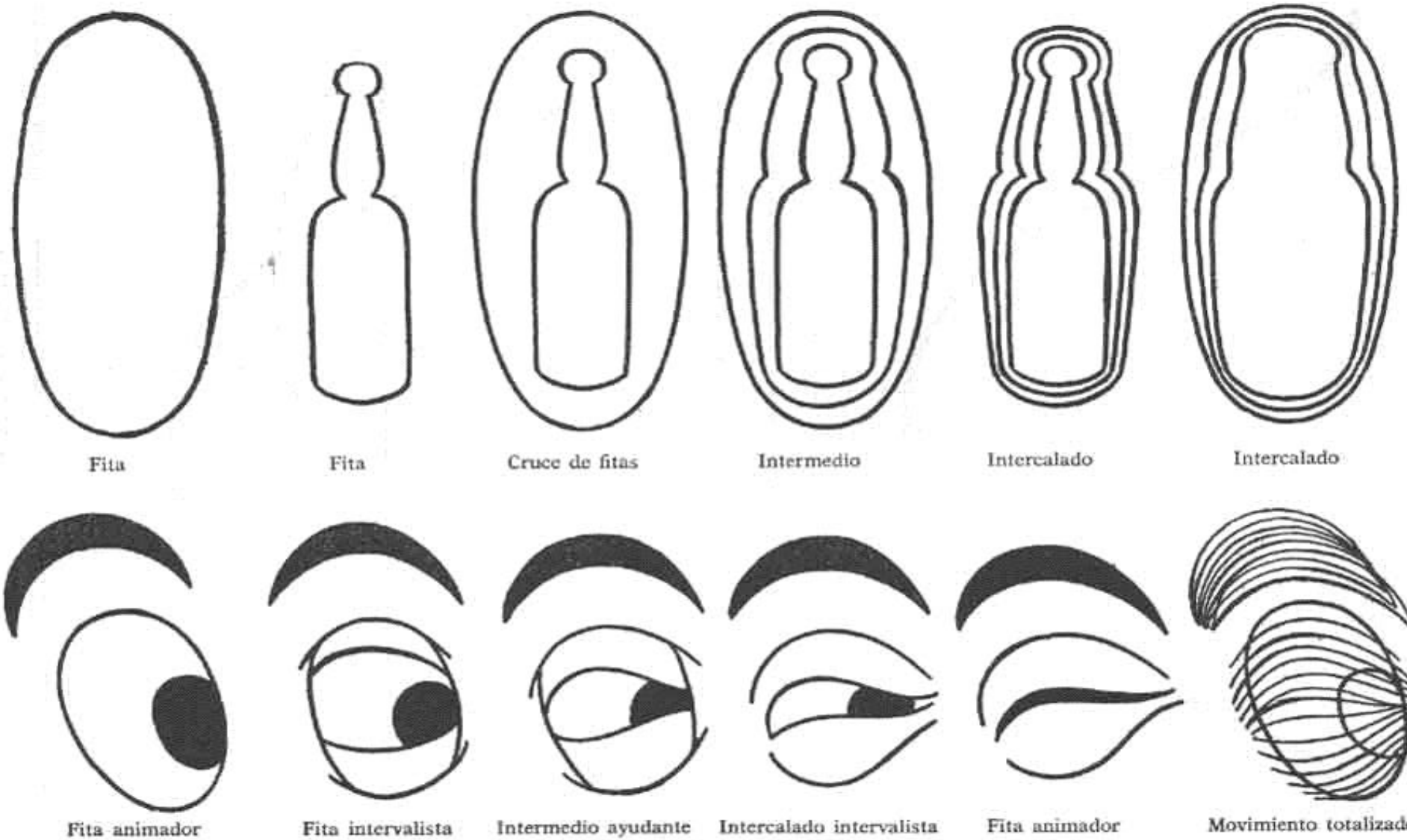


Fig. 3.173.—Una vez obtenidos los cinco dibujos que habrán de totalizar la escena, superpuestos dentro del pivote de sujeción y por transparencia de la placa de celuloide en donde fueron realizados las ilustraciones, se podrá contemplar el ciclo completo.

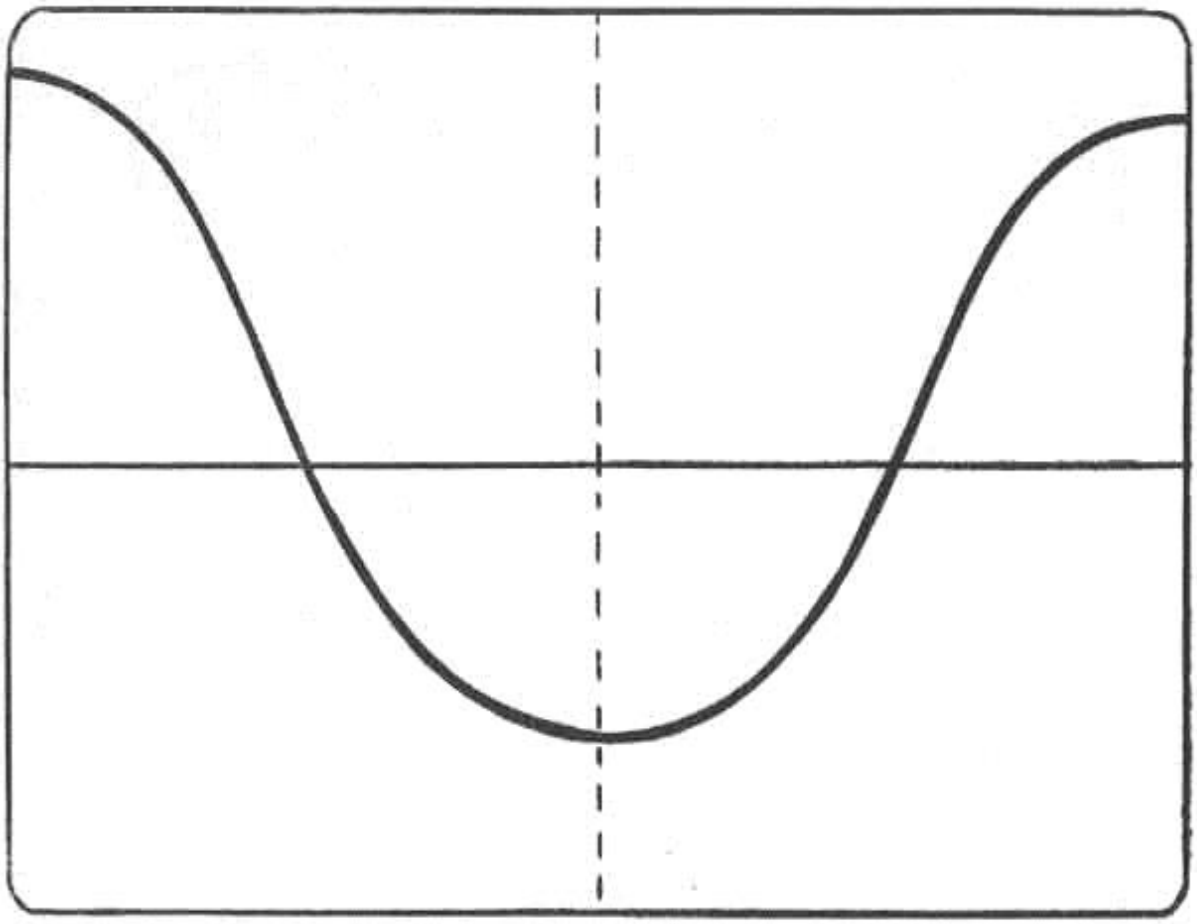
res, pues, se dedican a calcar los dibujos anteriores, completando los ciclos dispuestos por la animación, utilizando ya para su trabajo las placas de celuloide. Esta labor, un poco delicada, debido a la facilidad que presenta el celuloide para retener la grasa de la palma de las manos, deberá efectuarse tomando algunas precauciones, como son la utilización de guantes de goma o gamuza, tal como puede verse en la figura 3.165, con los extremos de los dedos pulgar e índice agujereados, a fin de facilitar el manejo de la pluma o el pincel, y, sobre todo, recurriendo a la limpieza escrupulosa de la superficie de la placa, lo que se conseguirá pasando una gamuza con polvos de talco, encargados de absorber la grasa y humedad que pudiera existir.

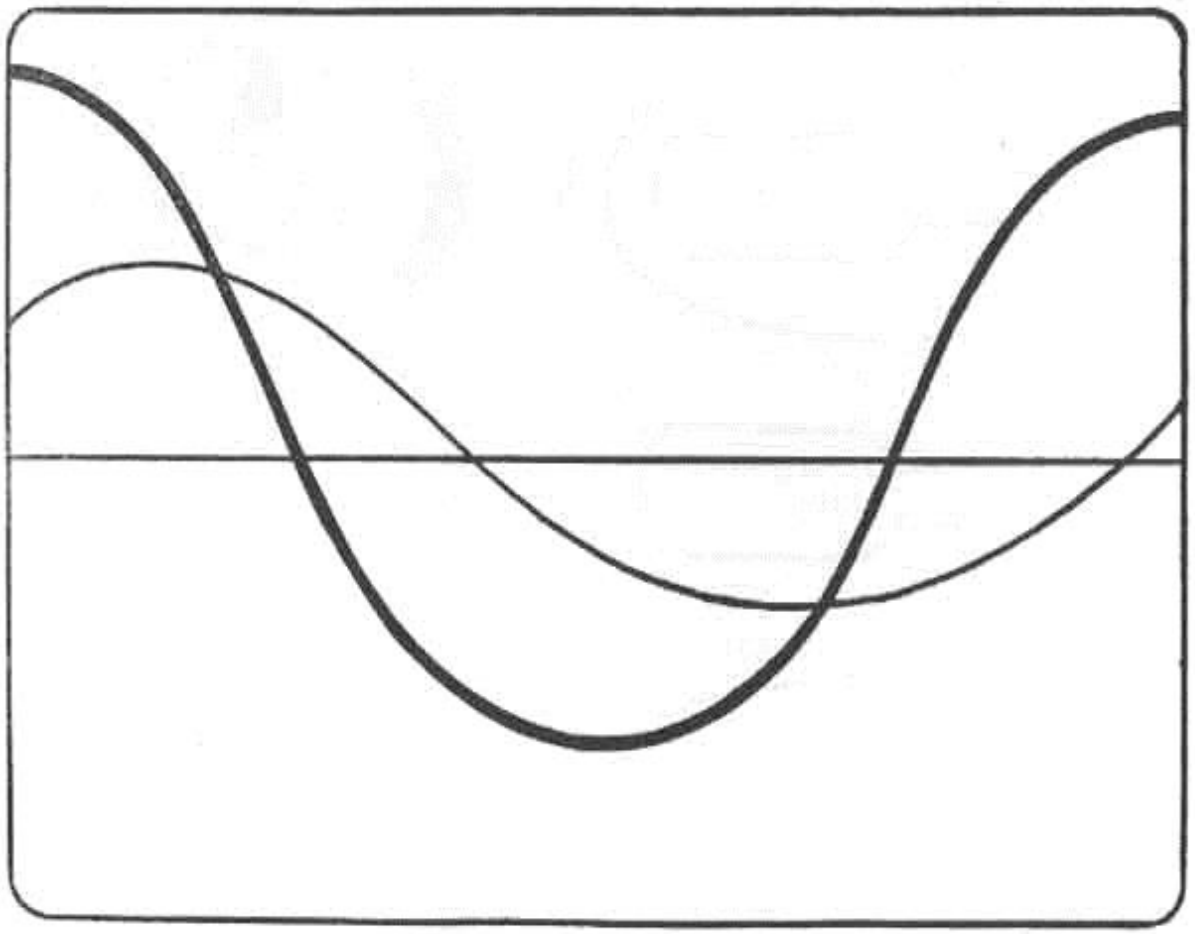
Una vez dibujadas, las placas de celuloide pasan a los coloristas, encargados de colorear al personaje, lo cual se efectúa siempre por el reverso, es decir, por la parte de atrás (fig. 3.166).

Y, finalmente, se coloca cada fase del movimiento, una vez terminada, encima del fondo (fig. 3.167), ajustando por medio de los



Figs. 3.174 a 3.185. — Denominación técnica correspondientes a las diversas fases de una serie de movimientos dentro de un mismo grupo.





Figs. 3.186 y 3.187.—Fitas del movimiento de una ola del mar.

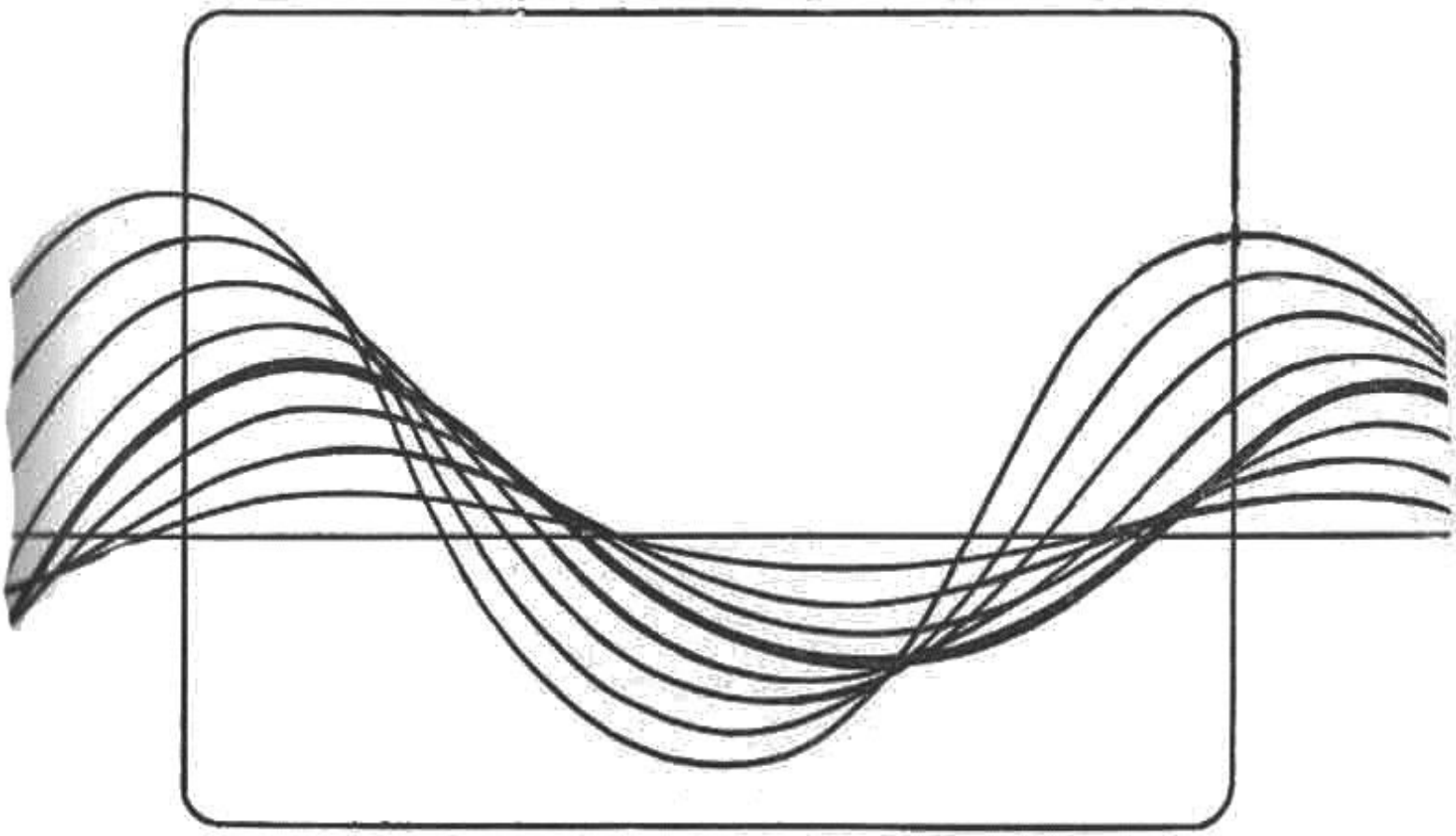


Fig. 3.188.—Desarrollo completo del movimiento de una cresta marina, realizada en nueve dibujos tomando como base los iniciales que se representan en las figuras de la página anterior.

pivotes, para evitar diferencias de situación, lo cual produciría saltos, pasando seguidamente a fotografiar cuadro por cuadro lo totalidad de la escena, mediante un procedimiento automático, que regula el ritmo de paso posterior.

A título de curiosidad, diremos que para una película cuya longitud no pasa de los 250 metros, lo cual equivale, en tiempo de proyección, a 9 minutos aproximadamente, son necesarios no menos de 13.000 dibujos.

Una vez terminada la producción, pasa a otro departamento especial del estudio, encargado de acoplarle el sonido, labor que efectuará trabajando en colaboración el autor de la partitura original, cuando la haya, o, en su defecto, el arreglador, los profesores de la orquesta y el realizador de sonido. Y, finalmente, se ultima el proceso en el laboratorio, en donde se realizarán los cortes, trucajes y ensambles pertinentes, y, una vez obtenido el negativo definitivo, la tiradora de copias dará al mercado el número que la película exija.

Naturalmente, estas últimas fases tienen un valor muy secundario, por no decir nulo, para el aprendizaje de la especialidad que

estamos relatando en esta lección, ya que se aparta por completo del campo del dibujo y no corresponde a los profesionales de este arte pasar de las primeras etapas.

LOS EQUIPOS ESPECIALISTAS

Comenzaremos hablando del animador, que, como hemos dicho anteriormente, es el dibujante, que, a las órdenes directas del dibujante (o grupo de dibujantes, en algunos casos) autor de los personajes, se encarga de iniciar y terminar el movimiento de los mismos para cada escena, sirviendo de enlace entre la creación originaria y la copia casi mecánica de los entintadores.

Vamos a explicar el proceso por medio de un ejemplo concreto. En la figura 3.168 se presentan dos placas transparentes de celuloide, ya dibujadas por el animador, indicando el principio y el fin de un movimiento, que debe ser resuelto en cinco fases, cuyo número se indica en el ángulo superior derecho, en donde aparecen las cifras 1 y 5. Se trata, no solamente de convertir el pollito que aparece a la derecha, en la nube que tiene a su izquierda, sino también de proceder a su traslación paulatina hasta llegar a ocupar el lugar (y la forma) asignada en la última etapa. Habrá que intercalar, por lo tanto, tres dibujos intermedios.

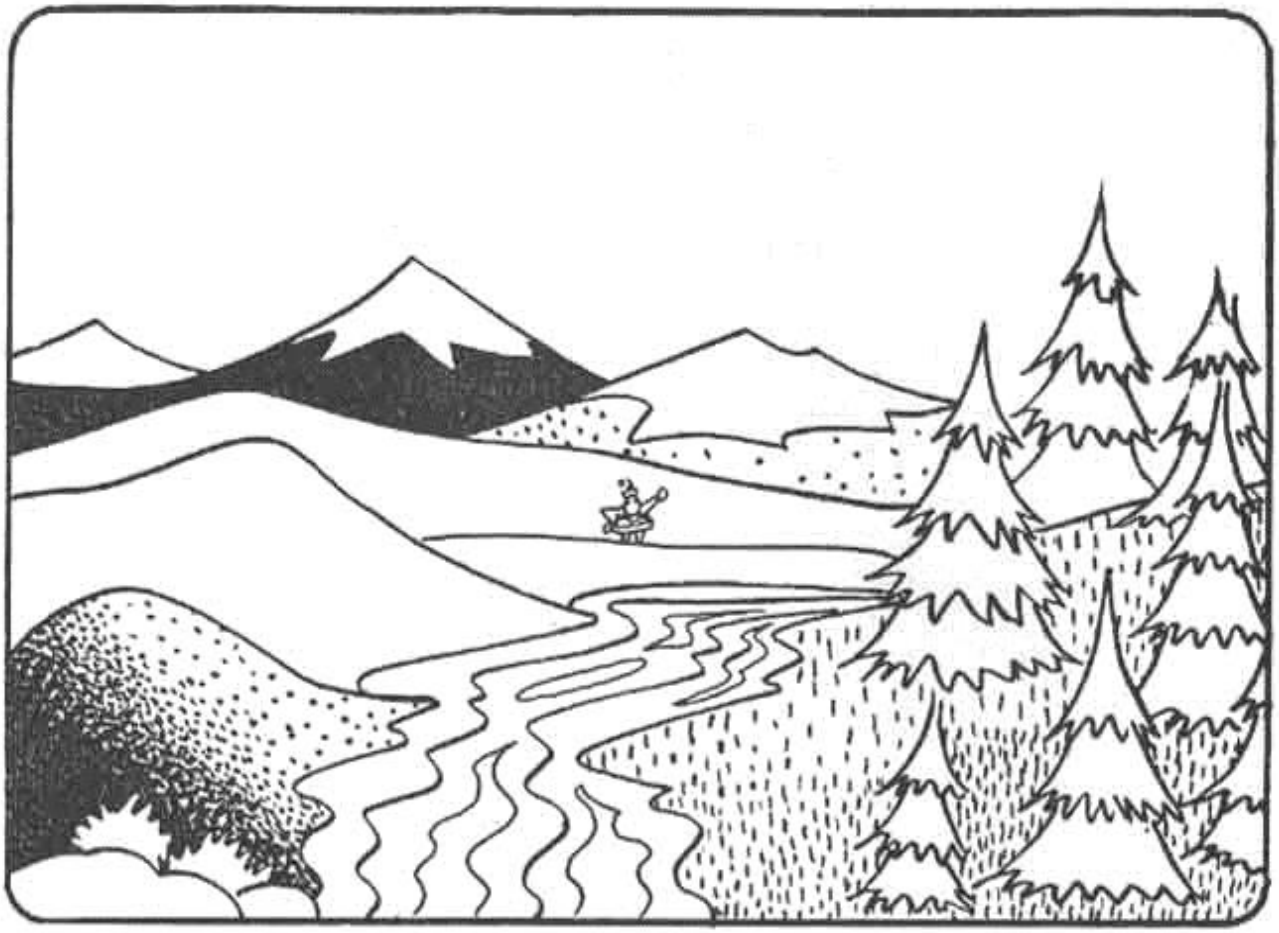
Tal operación se realizará sacando los celuloides del pivote de sujeción y poniéndolos encajados, tal como indica la figura 3.169, procediendo seguidamente a obtener el intermediario, número 3, sobre un pedazo de papel de calcar y trabajando en la mesa de tablero iluminado, que ya hemos descritos. Unos clips de oficina facilitarán esta labor, permitiendo cierta tranquilidad de movimientos por parte del dibujante (figura 3.170).

Una vez obtenido el calco, se dibujará la fase número 4, por medio de la superposición de los celuloides 3 y 5, así como la figura 3.172 señala el proceso de intercalar los cartones 1 y 3 para trazar el número 2.

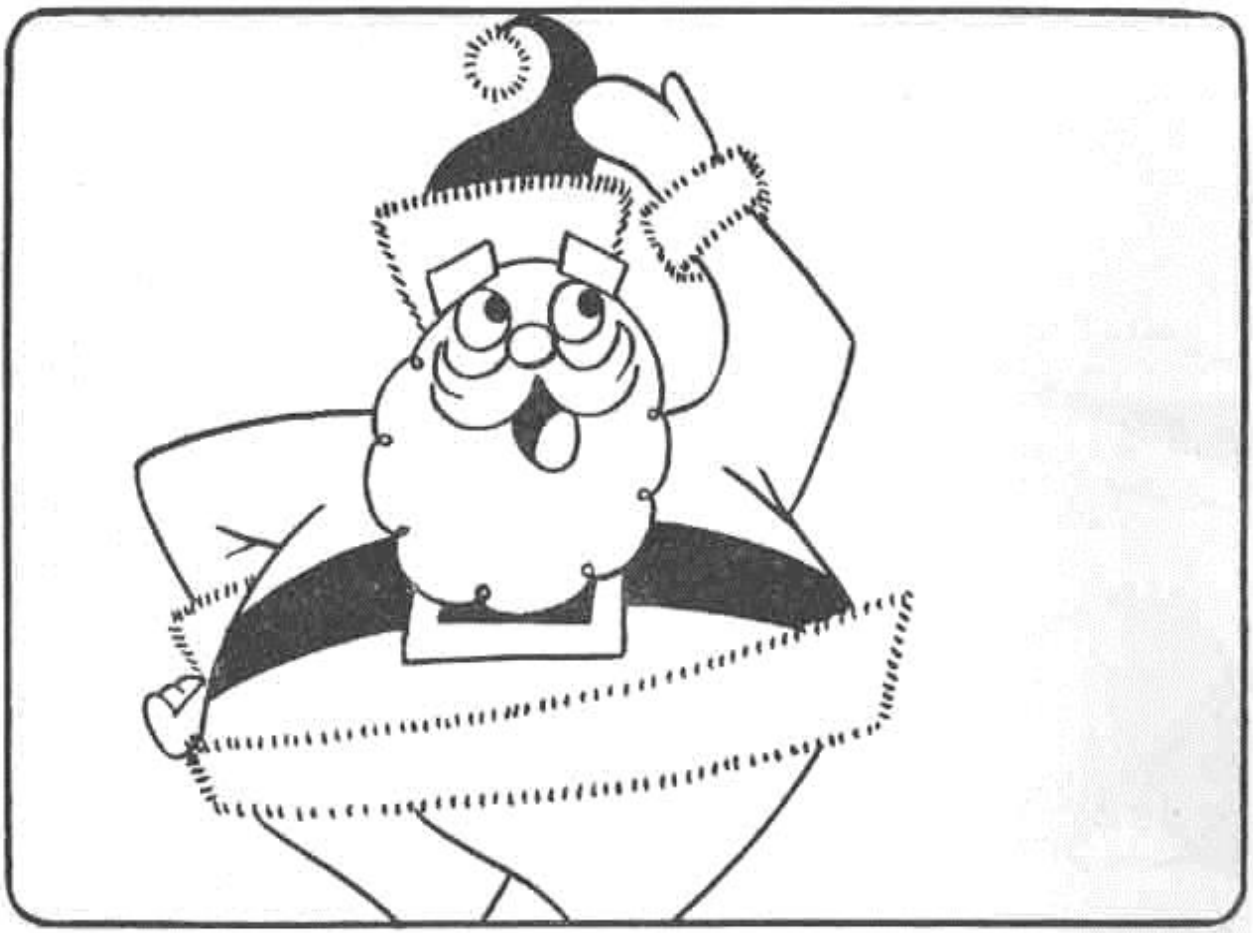
El movimiento está realizado y aparece completo en la figura 3.173, en donde la transparencia del celuloide permite que puedan verse, en ciclo completo, los cinco dibujos que constituyen el movimiento deseado del personaje que surge de la nube.

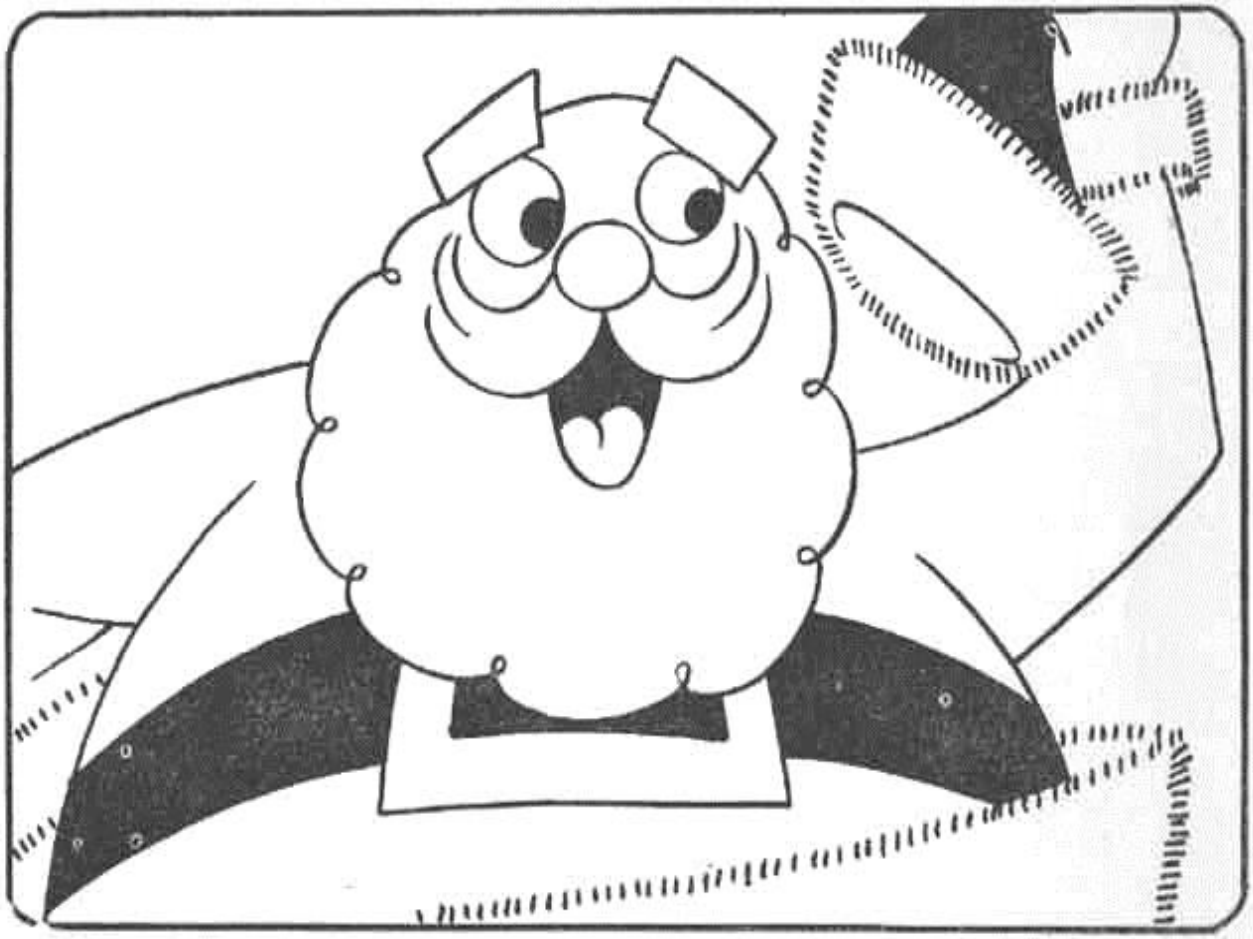
REPARTO DEL TRABAJO DE EQUIPO

El dibujante animador prepara, según acabamos de relatar, los dibujos topes o fitas, que tal es el nombre que reciben los principios y fin de un ciclo de movimientos, dibujos que distribuye entre sus

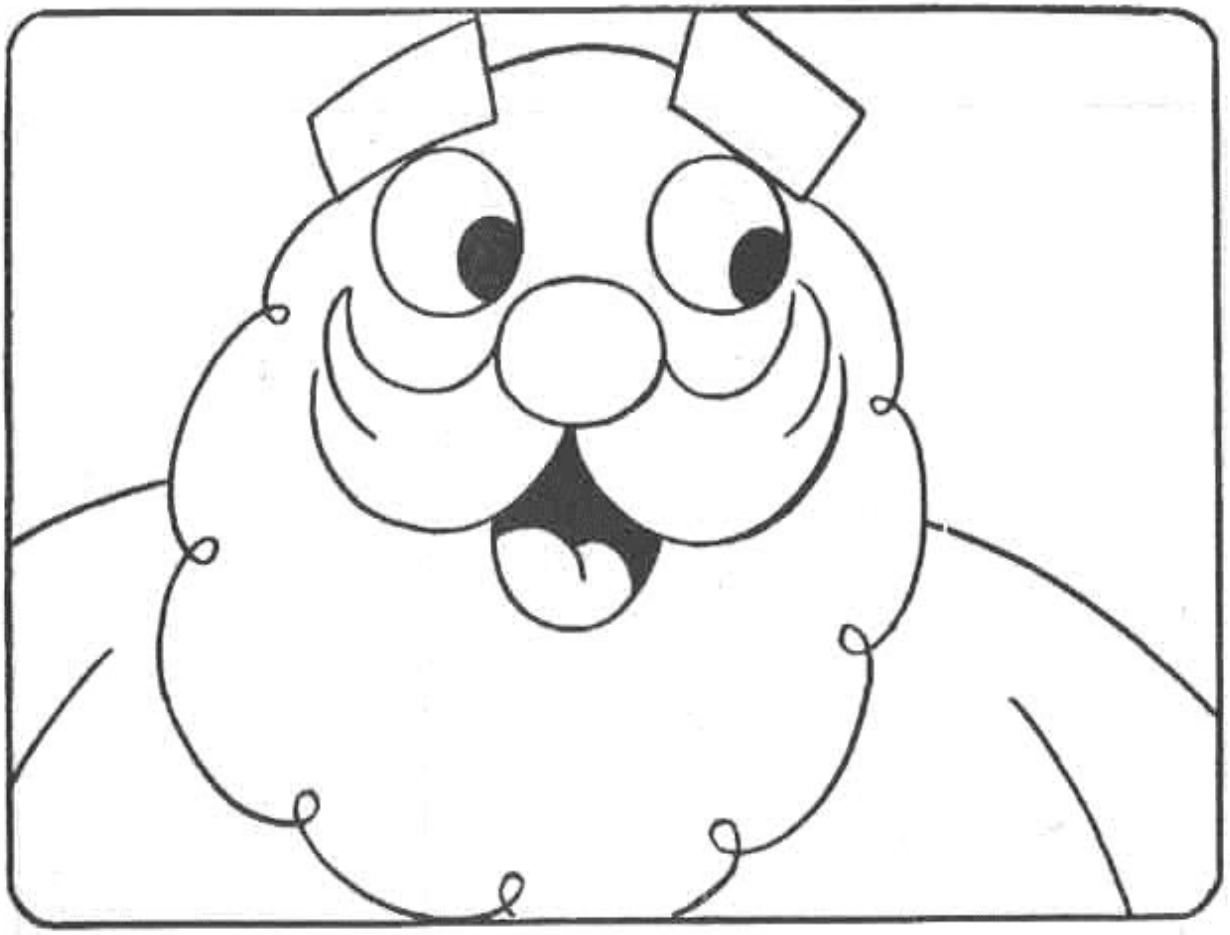


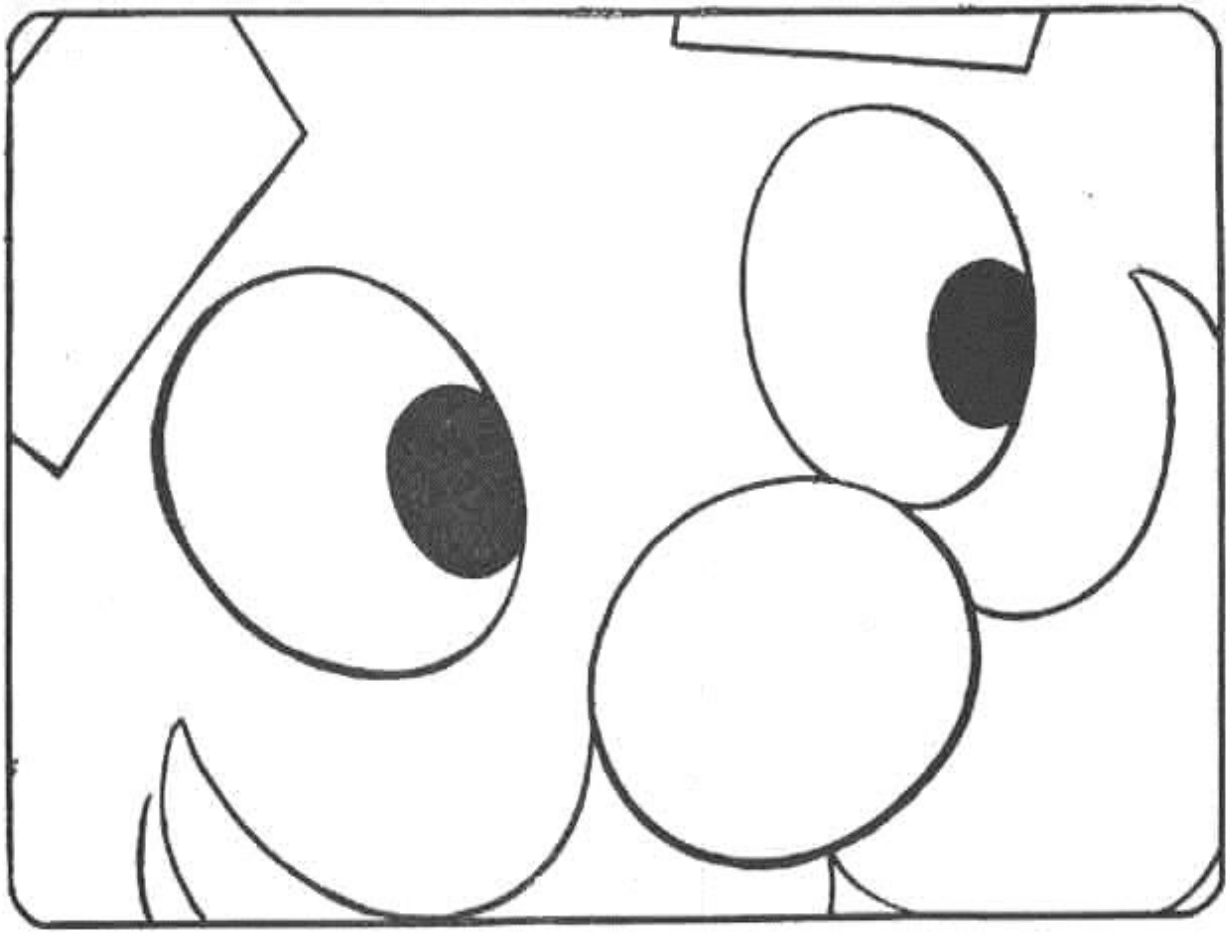
Figs. 3.189 y 3.190. — Primer plano general o de conjunto, y plano general, cuyas abreviaciones GPC y PC para el primer caso y PG para el segundo, corresponde a la terminología aceptada en los estudios cinematográficos.





Figs. 3.191 y 3.192 — Arriba, plano americano (PA), conocido también por plano en tres cuartos (PTC). Abajo, plano medio (PM).





Figs. 3.193 y 3.194. — Arriba, primer plano (PP) y abajo, gran primer plano (GPP).

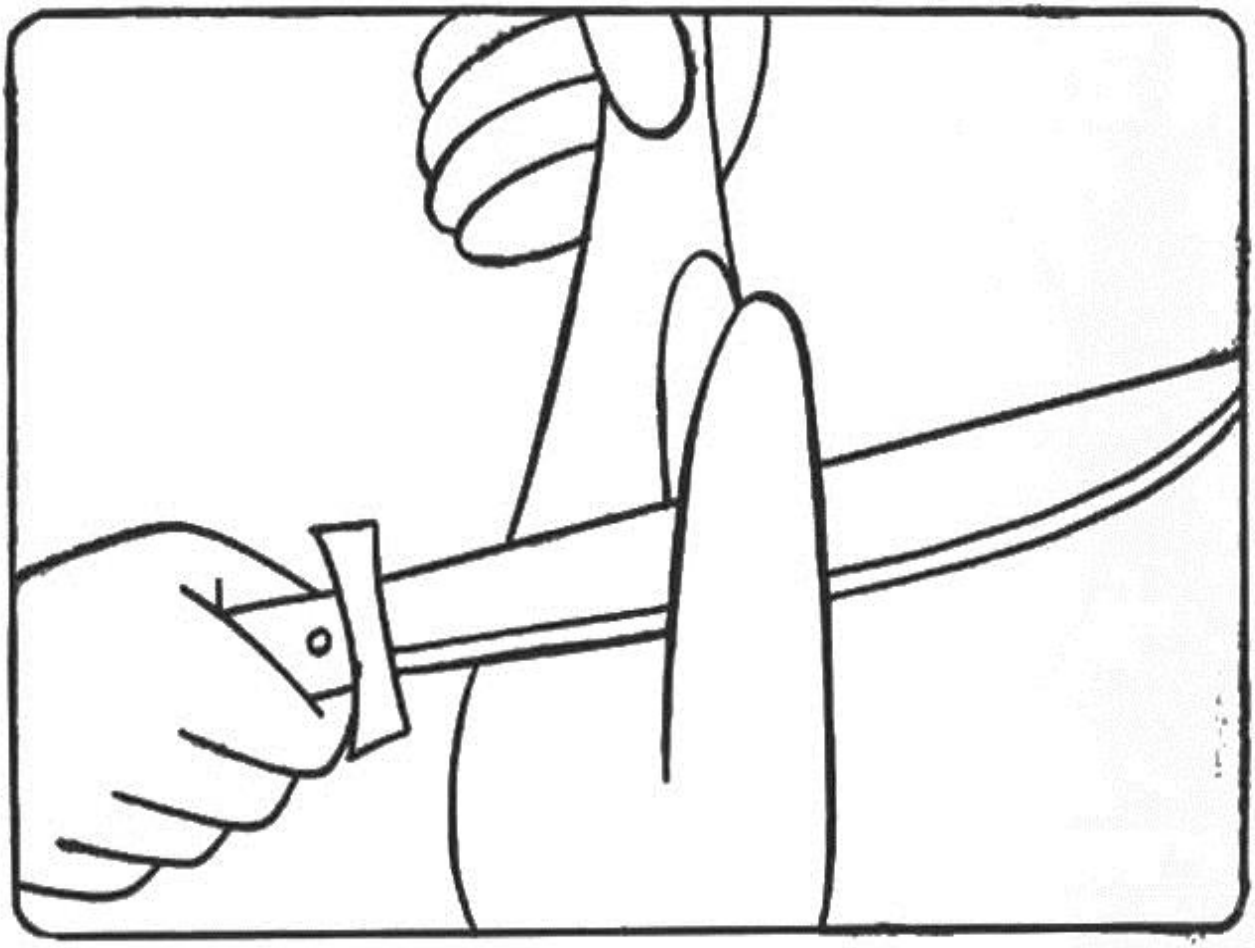
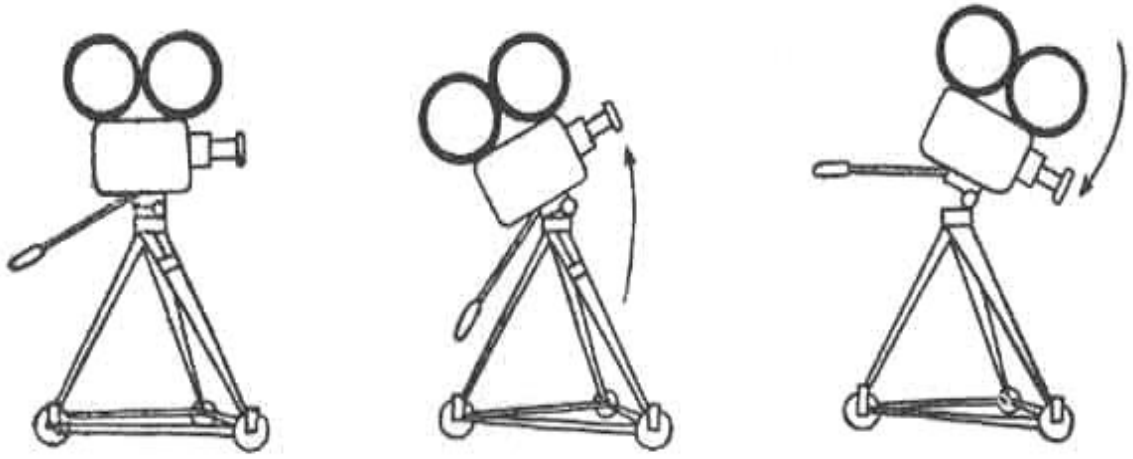


Fig. 3.195.—Plano detalle (PD); con cuyo enunciado se cierra la serie de siete grupos generales de punto de toma de vista cinematográfica.

ayudantes o asistentes para que procedan a realizar el primer intermedio, llamándose intercalado a los dibujos que realizan los intervalistas, encargados de completar la serie que presentamos con los números de figura 3.174 a 3.179, o en el grupo que va del 3.180 a 3.184. En este último, y para facilitar la comprensión, añadimos el movimiento completo, compuesto por la interpretación de los cinco dibujos que componen el desarrollo (figura 3.185).

El número 5, que hemos empleado hasta ahora, puede suponerse a título de ejemplo, ya que el intervalista deberá descomponer un movimiento cualquiera en el número de imágenes que sean necesarias para ejecutar con naturalidad el mismo. Como norma de orientación, puede aceptarse una base de 24 tiempos por segundo, reduciéndose o incrementándose esta cifra, según que pretenda representarse un movimiento acelerado, normal o retardado.

Ni que decir tiene que muchos desarrollos de movimientos pueden aprovecharse varias veces en el transcurso de la misma pelícu-



Figs. 3.196 a 3.198. — Cámara normal, toma en panorámica ascendente y en panorámica descendente.

Figs. 3.199 a 3.201. — Cámara normal en posición frontal, y toma de panorámicas laterales izquierda y derecha.

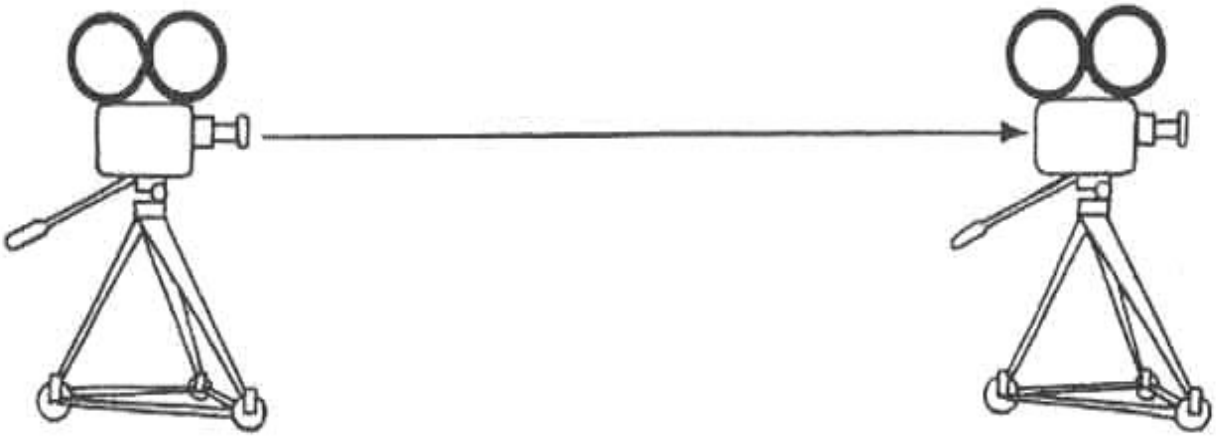
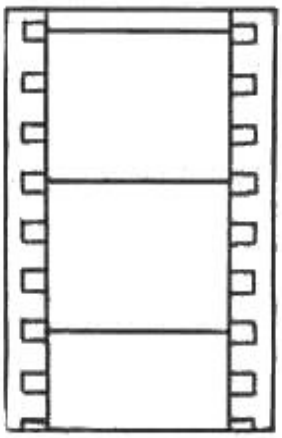


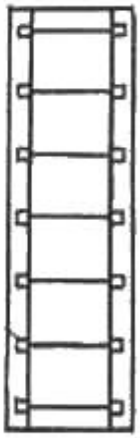
Fig. 3.202. — Travelling.

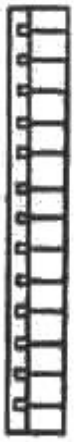
la, así como inversiones de los mismos, lo cual simplifica el número de los dibujos a efectuar. Debe tenerse en cuenta igualmente que cuando no se halla en movimiento la totalidad del cuerpo del personaje, y aprovechando la transparencia de las placas de celuloide que sirven de soporte, se procederá a dibujar tan sólo aquellas partes sujetas a cambio, aprovechando el resto.

En muchos casos, y cuando la categoría de la película o el prestigio del equipo de dibujantes que realizan la cinta exigen una cierta fidelidad de movimientos, se recurre a la prueba de los mismos, dibujando previamente los perfiles de las personas, animales o cosas afectadas por la idea de traslación y fotografiando las placas, a fin de que, pasadas sobre la pantalla, pueda corregirse cualquier derecto de realización. Estas pruebas suelen realizarse utilizando el negativo de la película, ya que se ha comprobado que las líneas de movimiento blancas, corriendo dentro de un rectángulo negro, son mucho más visibles y, por lo tanto, fáciles de controlar.

El dibujante animador debe ser él mismo capaz de crear los personajes, ya que sólo desde el punto de vista de una seguridad creadora y la facultad de asimilar rápidamente cualquier juego de imágenes, podrá considerarse como apto para cumplir tal misión.







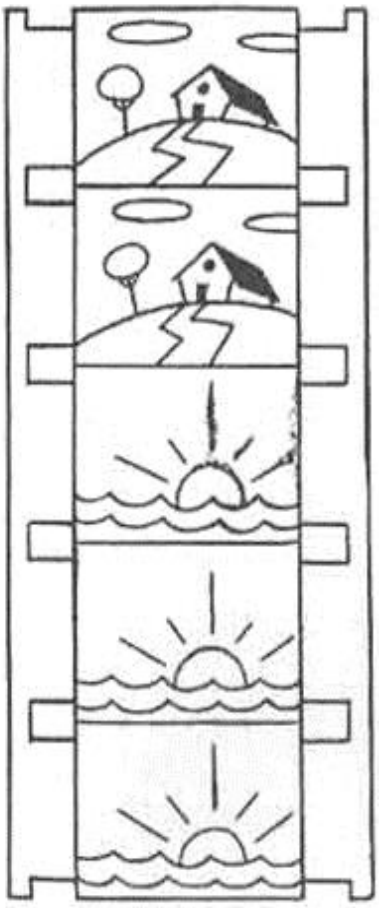
Figs. 3.203 a 3.206. — De izquierda a derecha y por orden de aparición, comparación de tamaños de películas corrientemente utilizadas en la cinematografía comercial y en la amateur o de aficionado.

35 mm. Formato standard.

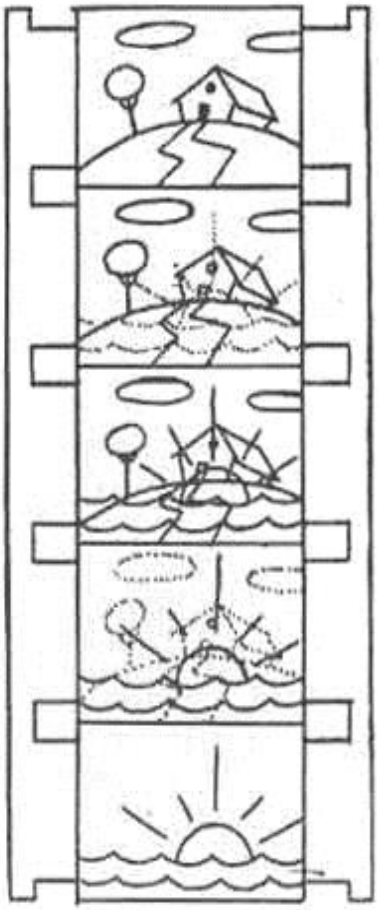
16 mm. Formato Kodak, con un doble taladro situado precisamente en el principio y fin de la línea que separa los recuadros.

9,5 mm. Formato Pathé-Baby, con un solo taladro central.

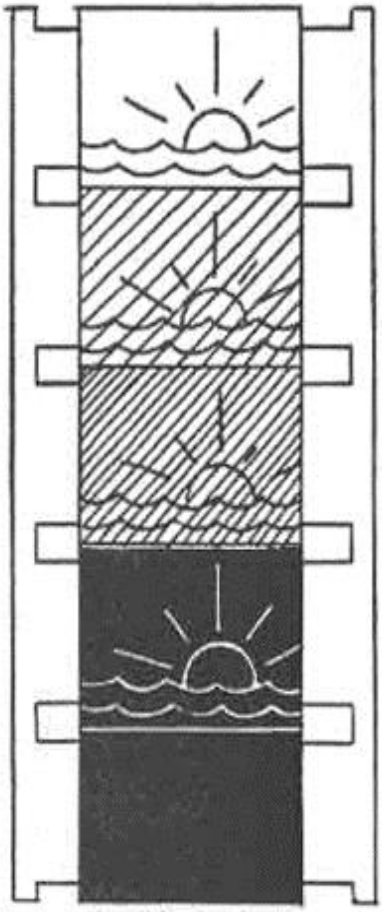
8 mm. Formato micro, con un solo taladro igualmente, pero lateral.



Cambio de plano simple.



Fundido encadenado.



Fundido de cierre.

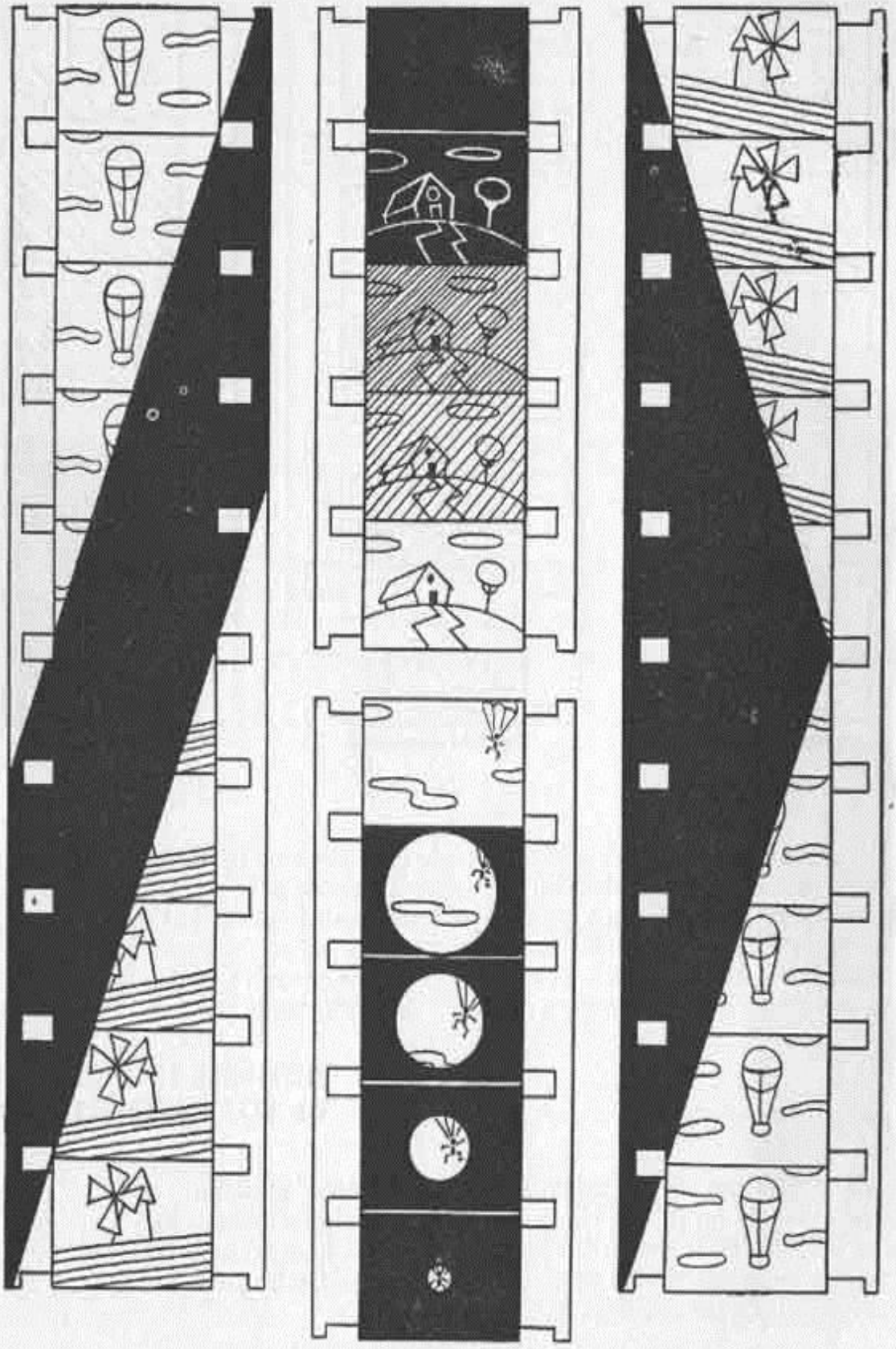
Figs. 3.207 a 3.209.

A este fin, debe conocer profundamente el mecanismo del dibujo, tanto como poseer la habilidad de captación precisa para retener el movimiento de animales y personajes humanos en acción, para expresar estados de ánimo de los mismos y para saber deformar, caricaturizándola, una realidad convincente que se envuelve dentro de la envoltura de un humorismo tierno y en cierto modo poético.

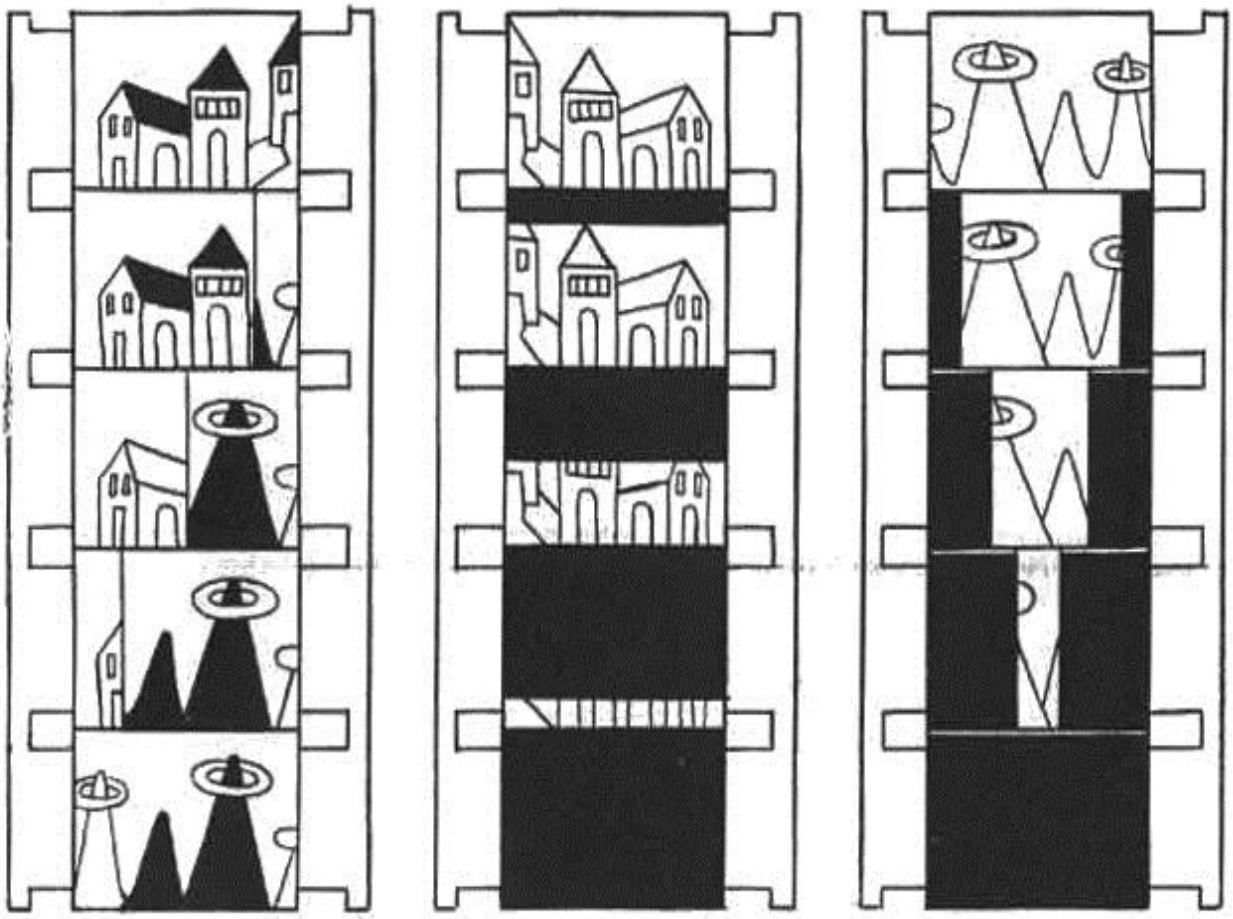
NOMBRES TECNICOS DE LOS DIVERSOS PLANOS

Los diferentes valores asignados para determinar el plano —o realización— de un dibujo cinematográfico, son equivalentes a los que se emplean en el rodaje de escenas del natural, hallándose comprendidos todos los casos que pueden presentarse dentro de la siguiente escala de siete cabezas de grupo:

1. Gran plano general (abreviatura utilizada: G. P. G.). El sujeto de acción es el panorama que puede abarcar sobre la línea del horizonte la cámara fotográfica enfocada al infinito. Sirve para si-



Figs. 3.210 a 3.213.— En el centro, parte superior, fundido de una escena por abertura de la imagen, y en la parte inferior, el caso contrario, fundido por cierre diafragmado. A la izquierda, cortinillas paralelas. A la izquierda, cortinillas opuestas.



Figs. 3.214 a 3.216.—Cortinillas. A la izquierda, cortinilla encadenada. En el centro y a la derecha, cortinillas encontradas.

tuar el lugar en donde va a desarrollarse la escena, presentando lo que cinematográficamente se conoce también con el nombre de plano de conjunto P. C. (figura 3.180).

2. Plano general (P. G.). El protagonista de la escena ocupa la totalidad del recuadro, pero aparece completo (figura 3.190). En los ejemplos se ha utilizado, para facilitar la comprensión, un personaje humano, pero la denominación puede referirse igualmente a un animal, a un objeto (como por ejemplo una silla), a un rincón natural, como puede ser un árbol, una cueva, una roca o una casa, al interior de una habitación, etc.

3. Plano de tres cuartos (P. T. C.), o plano americano (P. A.), cuando representa tan sólo las tres cuartas partes del plano general, en el caso concreto que comentamos, cortando a Papa Noel por las rodillas (figura 3.191).

4. Plano medio (P. M.), que, como su nombre indica, toma la mitad del plano general que estamos considerando, a partir de la cintura hacia la cabeza o en dirección de los pies (figura 3.192).

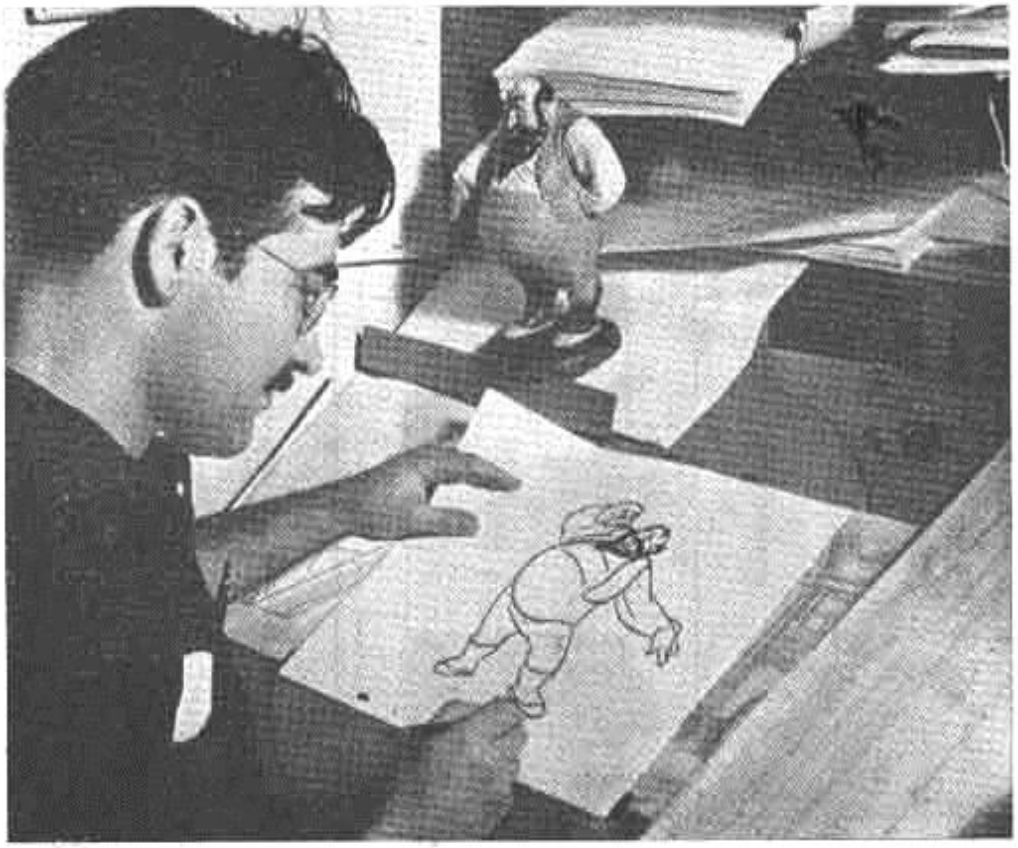


Fig. 3.217. — Animación de un personaje, con modelo utilizado como base.

Fig. 3.218. — Buscando a través del espejo la manera de representar muecas y gestos expresivos.

Fig. 3.219. — Dibujante de fondos, realizando la escenografía de una escena.

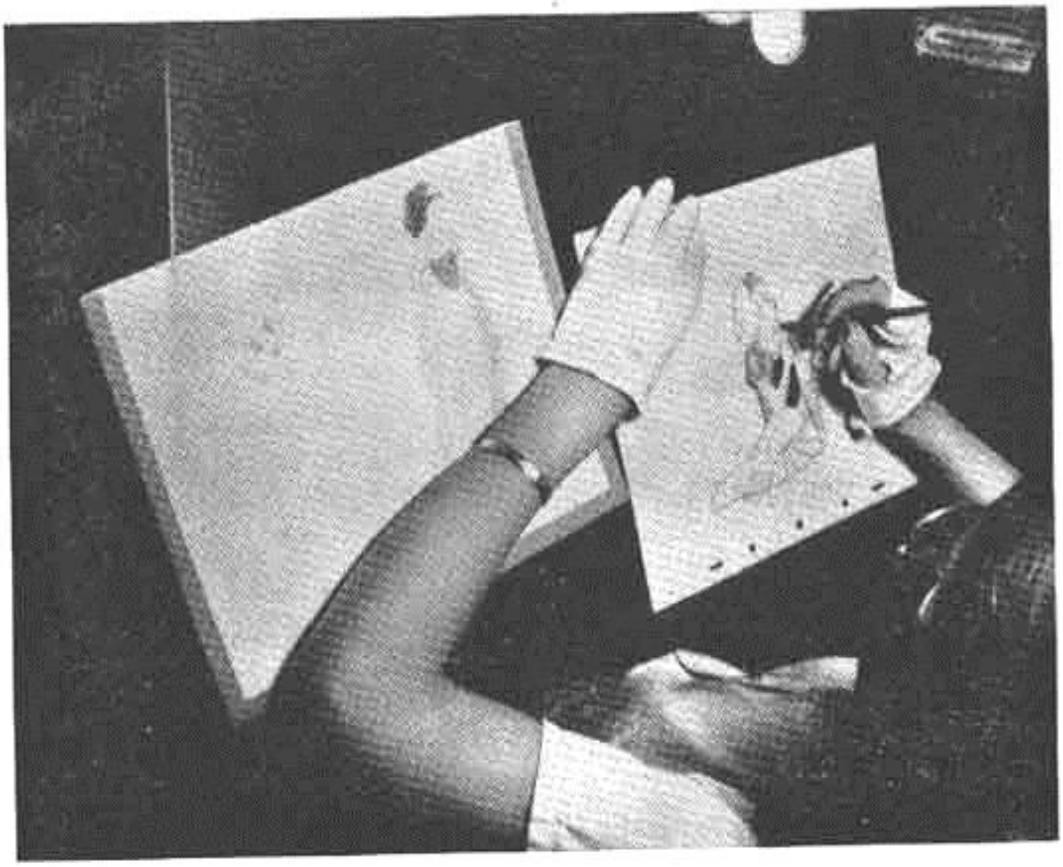


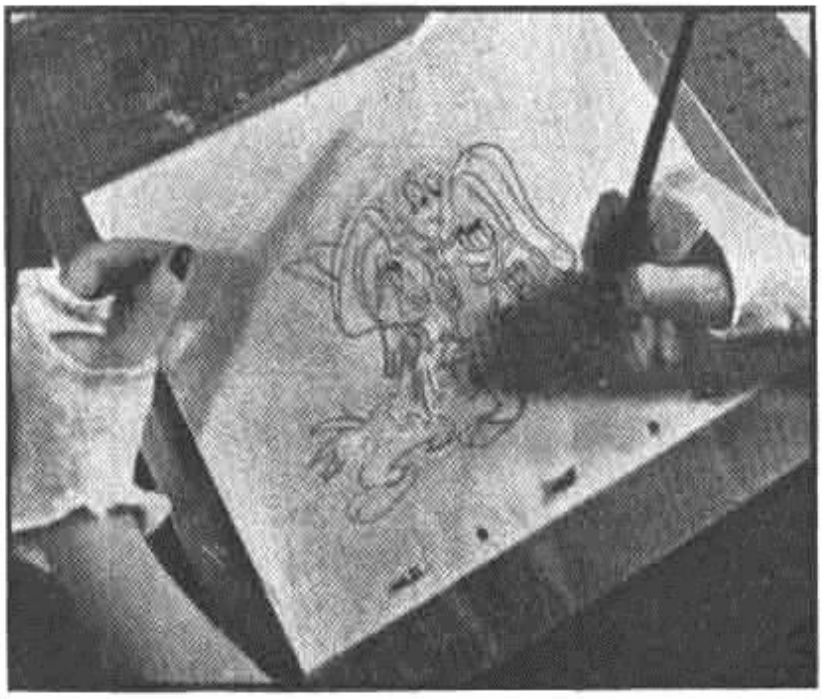
Fig. 3.220. — Intercaladora, utilizando los guantes de los que ya hemos hablado, realizando una escena de la película «Blancanieves».

Fig. 3.221. — Sonorizando una película (fotos cedidas por la casa RKO Radio Pictures, delegación de Barcelona).

5. Primer plano (P. P.), cuando encuadra una parte importante del todo: por ejemplo, la cabeza de nuestro personaje (figura 3.193).

6. Gran primer plano (G. P. P.), en el caso de que se recurra a presentar un fragmento del plano anterior (fig. 3.194), significando una toma de vista considerada como audaz y de gran fuerza emotiva, que todos los directores han utilizado hasta la saciedad, llegando incluso al abuso en algunas ocasiones. Y, finalmente tenemos el

7. Plano detalle (P. D.), que puede tomarse como una nota de atención para realzar un pequeño detalle, que, por algún motivo, se desea hacer bien patente, llevando el objetivo a una ampliación que



Figs. 3.222 a 3.224. — El procedimiento que acabamos de relatar, es poco más o menos el mismo que utilizan todos los grandes creadores de los famosos personajes que conocemos, a través de las películas animadas que dieron la vuelta al mundo, popularizando figuras cuya popularidad es superior, incluso, a la de muchas personalidades reales.

Figs. 3.225 a 3.232. — He aquí cuatro expresiones del famoso dibujante inglés Maurice Denham, que ilustra mejor que cuanto pudiéramos decir al respecto, acerca de la utilidad de emplear el espejo para encontrar el gesto deseado en cualquier momento.

puede ser considerada, bajo todos los puntos de vista, como desusada o anormal (figura 1.195).

MOVIMIENTO DE CAMARA

Los movimientos que la cámara puede efectuar, respecto al dibujo, son de dos géneros, denominados, respectivamente, panorámicas y travelings.

Las primeras reciben este nombre por afectar a un radio de acción mayor que aquel que normalmente puede captar el objetivo estático, es decir, sin moverse del sitio en que se halla enclavado, determinando el angular del lente y el recuadro de la placa fotográfica el máximo alcance de extensión en el horizonte. En este caso, y cuando por algún motivo se desea recorrer mayor longitud (por ejemplo, las agujas de una catedral, el recorrido de una gran avenida, una zona de bosques, el curso de una playa o un río, etc.), se utiliza el movimiento de traslación de la cámara sobre el trípode, llamándose arriba, y panorámica descendente, en el caso contrario (figuras 3.197 y 3.198).

Las panorámicas horizontales reciben, a su vez, el nombre de laterales izquierda o derecha, según sea la dirección que imprima a su recorrido (figuras 3.200 y 3.201).

Cuando lo que recorre un camino no es la cámara, sino el trípode que le sirve de base de sustentación, el movimiento se denomina toma en marcha (en inglés, traveling), que, por lo general se efectúa en dirección rectilínea, pudiendo ser en avance o retroceso (Trav. Ava. y Trav. Retro., en la terminología apocopada que se utiliza en el lenguaje cinematográfico), según cuál sea el desplazamiento de la cámara (figura 3.202).

FORMATOS

El tamaño standard que se utiliza por los profesionales del cine, y suficientemente conocido por todos los aficionados a la fotografía, es el conocido por el nombre de 35 mm., que se refiere a la medida longitudinal de cada cuadro, siendo 24 mm. la altura que alcanzan los mismos.

Aparte de este formato, existen otros tres que son los que emplea generalmente el aficionado, aunque en muchas ocasiones también el profesional recurre a dichos tamaños, debido, tanto a la mayor facilidad de manejo, como a la economía de coste y de peso, ya que utilizando igual longitud en metros, los fotogramas se multiplican por cantidades que varían sensiblemente, según cuál sea el material escogido.

Las figuras 3.203 a 3.206 presentan los distintos tamaños aceptados en la actualidad.

CAMBIO DE PLANOS

Recibe el nombre de cambio de planos a la sustitución que durante el transcurso de una película se efectúa de una escena o toma de vistas por otra, pudiendo afectar las diferenciaciones que pasamos a comentar.

Se llama cambio de plano simple, cuando se empalman de un modo directo dos escenas distintas, produciéndose, como es natural, el salto de una vista a otra. Este inconveniente se soslaya recurriendo al fundido encadenado, que, como puede verse en la figura 3.208, significa que un cierto número de fotogramas aparecen con doble imagen impresionada, coincidiendo la desaparición de una de ellas con el destaque de su compañera.

El fundido de cierre (figura 3,209) va velando poco a poco la escena, hasta llegar al negro absoluto, en cuyo momento se procede a la sustitución de una escena por otra.

El caso contrario es el que presenta la figura 3.210 (fundido de cobertura), que parte precisamente del negro puro para ganar poco a poco luminosidad, hasta llegar al enfoque y luces normales.

El recurso de introducir como cambio de dos escenas una tira o franja negra, que sirva para dividir con claridad las mismas, recibe el nombre de cortinillas.

Cortinillas paralelas, como su nombre indica, suponen una franja más o menos ancha, delimitada perfectamente por dos líneas paralelas (figura 3.211), mientras que las cortinillas opuestas adoptan la figura de un triángulo, con el vértice apuntando hacia un lateral y la base en el lado opuesto (figura 3.213).

La cortinilla encadenada, o falsa cortinilla, se refiere al paso paulatino de una escena a otra, haciendo avanzar de izquierda a derecha o de arriba abajo una de las mismas, mientras, desaparece la otra (figura 3.214).

Otros tipos de cortinilla son presentados en las figuras 3.215 y 3.216, bajo el nombre de cierre y doble cierre, mientras que el ejemplo número 3.212 señala la cortinilla diafragmada o iris fundido, que, como puede verse en el dibujo citado, supone, al convertir el rectángulo del recuadro exterior en un círculo, por lo general, de reducido tamaño, encargado de la misión de centrar el interés del públicos sobre un determinado punto.

Todos estos trucos son elementales y pertenecen a una época que, en cierta manera, puede considerarse ya como historia. Como se comprenderá, dado el carácter de estas lecciones, no es aconsejable entrar en mayores detalles técnicos, que, por otra parte, no es necesario que el dibujante llegue a conocer para desempeñar su misión con verdadera ejemplaridad. El ejercicio de la especialización del dibujo animado constituye motivo suficiente, no para llenar un par de lecciones del Curso, sino para dar origen a otro completo, dada la prolijidad de sus manifestaciones. Por lo que estos rápidos y someros apuntes que aquí damos, más pueden tomarse a título de orientación y de formación de cierta cultura general, que como pretensión de verdadera enseñanza.

Con que el alumno llegue a interesarse por el tema y decida, si no dedicar sus actitvidades a esta especialización, por lo menos pretender ampliar estas generalidades, nos consideraremos satisfechos.

CERSA, Llorens y Barba, 38
Depósito legal: B.-10.831-1.º

dibujos animados

LECCION 20

EL GUION LITERARIO Y EL GUION TECNICO

Se llama guión literario a la exposición narrada del argumento y diálogos que intervienen en un film, operación previa que antecede a la realización del mismo, del cual puede considerarse como base. El guión literario, por lo tanto —y como su nombre indica—, no cumple otra misión que la de ir describiendo la situación de los personajes y poner en boca de ellos las frases necesarias para seguir la hilación de la trama. La tarea de señalar la función privada de todos aquellos elementos que intervienen de un modo directo o indirecto en la realización de la película, corresponde al guión técnico, en el que por el contrario, se inscriben lo que podríamos llamar historia privada de la cinta, que jamás llegará a conocimiento del espectador y sin cuya ayuda la película no podría desarrollarse.

Para la redacción de un guión literario no es necesaria sino la imaginación del autor y un leve conocimiento escenificado en el guión técnico, que sirva para indicar el futuro plan de trabajo, es llevada a cabo por personal especializado, el cual deberá acoplar sus conocimientos para que la obra original quede dispuesta para el rodaje.

Este guión técnico puede considerarse como un documento igualmente narrado en el que se describe el film plano por plano en orden natural, es decir, por lógica concatenación de las escenas que vayan produciéndose. Por lo general se presenta bajo la forma de un folleto en cada una de cuyas páginas se detallan, con la debida

minuciosidad, el número del plano correspondiente, el nombre y clasificación de tales planos, la técnica a utilizar (clase de plano, ángulo de toma, movimiento de la cámara, accesorios de objetivos y filtros, signos de puntuación, trucajes, etc.), la descripción o la indicación del decorado, la enumeración de los personajes así como de la vestimenta que deban llevar, la exposición detallada de la interpretación que los actores tendrán que hacer y de los movimientos que deberán efectuar en cada escena, el texto del diálogo y los comentarios aclaratorios que sean necesarios, la relación de los ruidos acompañantes y la trabazón de la partitura musical con el desarrollo de la película.

El guión técnico es, pues como un film dormido sobre el papel. Si se halla bien realizado, su lectura deberá evocar en cualquier mente un desfile de imágenes de tal riqueza expresiva, que pueda ser considerado como la más detallada exposición de la película, posibilitando su rodaje y definitivo montaje posterior sin vacilaciones ni dudas.

Por consiguiente, la materialización de la idea que supone el proceso de gestación de una película, sigue las siguientes frases: guión literario, guión técnico, rodaje y montaje.

Creemos que el alumno comprenderá mucho mejor el procedimiento a seguir presentándole un ejemplo bien concreto. Para realizar las operaciones señaladas anteriormente, hemos escogido un fragmento de la obra de Giovanni Guareschi. —El Destino se llama Clotilde.

—Usted afirma que hace falta mucha gente, pero ¿qué hace usted con ella?.

Fil explicó con claridad su hipótesis.

—Tres hombres suben al coche que se ha de robar: Uno de los hombres se queda en el interior del vagón. Se trata de un coche del medio y el asunto es delicado. Junto a la ventanilla más a propósito, preparado para sacar el brazo y hacer señales luminosas que permitirán hasta de noche, el reconocimiento de coches por los que están esperando.

Los otros dos hombres se pondrán, respectivamente, en la plataforma anterior y posterior para aflojar los enganches, de manera que puedan soltar el vagón en el momento oportuno.

Mientras tanto, otros hombres, muchos hombres, trabajan en la línea: después de haber montado un cambio de maniobra, hacen un desvío que sale de la vía por la que anda el convoy y va a parar a dos fuertes carros acoplados que están por los alrededores.

Un hombre se pone junto a la palanca del desvío y otro se echa al suelo lo más cerca posible del punto donde la aguja del cambio entra en la línea.

En el momento fijado, los hombres de las plataformas del coche, sueltan los enganches. El hombre de la ventanilla saca el brazo y hace señales con la luz. Gracias a su gran velocidad, todo el tren sigue andando tranquilamente. Claro está, la distancia entre el coche desengachado y los dos segmentos del tren irán aumentando siempre, de manera que, una vez pasado el primer segmento, se podrá hacer funcionar el desvío para que salga de la línea el vagón en cuestión, y también se podrá cerrar de nuevo el desvío antes de que llegue el segundo segmento. El hombre de la vía permite con sus señales que no se pierda ni un minuto en las operaciones.

Así, mientras el tren sigue por su camino, nuestro coche anda por la vía del desvío...

Supongamos que debemos guionizar esta escena.

En primer lugar, deberemos extraer del texto lo que nos parezca fundamental, eliminando aquello que pueda suponerse eccesorio, escribiendo con ello el llamado guión literario.

En este guión literario, deberán hacerse figurar, sin embargo, otros pormenores que en la novela no tienen importancia, debido a que no ha de darse una visualización de los mismos.

Digamos por último, que la escena transcurre en una celda de la cárcel.

GUION LITERARIO

CELDA. — Int. día.

Fil está sentado sobre su litera. En la parte opuesta de la estrecha celda, su interlocutor permanece echado, fumando.

—Usted afirma que hace falta mucha gente, pero ¿qué hace con ella?.

Fil, mira a su compañero, se levanta pausadamente y empieza a pasear por la celda, mientras explica:

—Tres hombres suben al coche...

ESTACIÓN. — Ext. atardecer.

Los tres hombres suben a la plataforma de un vagón, del convoy que está detenido en la estación. Suena la campana, luego el pitido del tren y éste arranca.

PLATAFORMA VAGÓN. — Int. Atardecer.

Los tres hombres en la plataforma. El que parece ser el jefe dice a los otros:

—Tú a la plataforma delantera; tú Joe, ya sabes, en una de las ventanillas de la izquierda, ¿llevas la linterna?

El interrogado, responde, enseñando una linterna que enciende y apaga varias veces. El jefe añade:

—Bien.

Los dos hombres entran en el interior del vagón. Cuando se ha cerrado la puerta, el que parece el jefe, observa que no le vea nadie, se agacha y prueba si le será posible deshacer los enganches del vagón. Satisfecho al comprobar que ello es factible, se levanta nuevamente.

INTERIOR DEL VAGÓN. — Int. noche.

Ha anochecido. Se encienden las luces del vagón. Joe, sentado junto a una de las ventanillas de la izquierda del coche, se asoma, vuelve a su posición inicial y comprueba la linterna.

PLATAFORMA VAGÓN (delantera). — Int. noche.

El hombre está asomado, al poco se agacha y empieza a maniobrar.

El hombre tenteando los enganches.

CELDA. — Int. día.

Fil se detiene, saca un pitillo, lo enciende y prosigue:
Fil se detiene, saca un pitillo, lo enciende y prosigué:

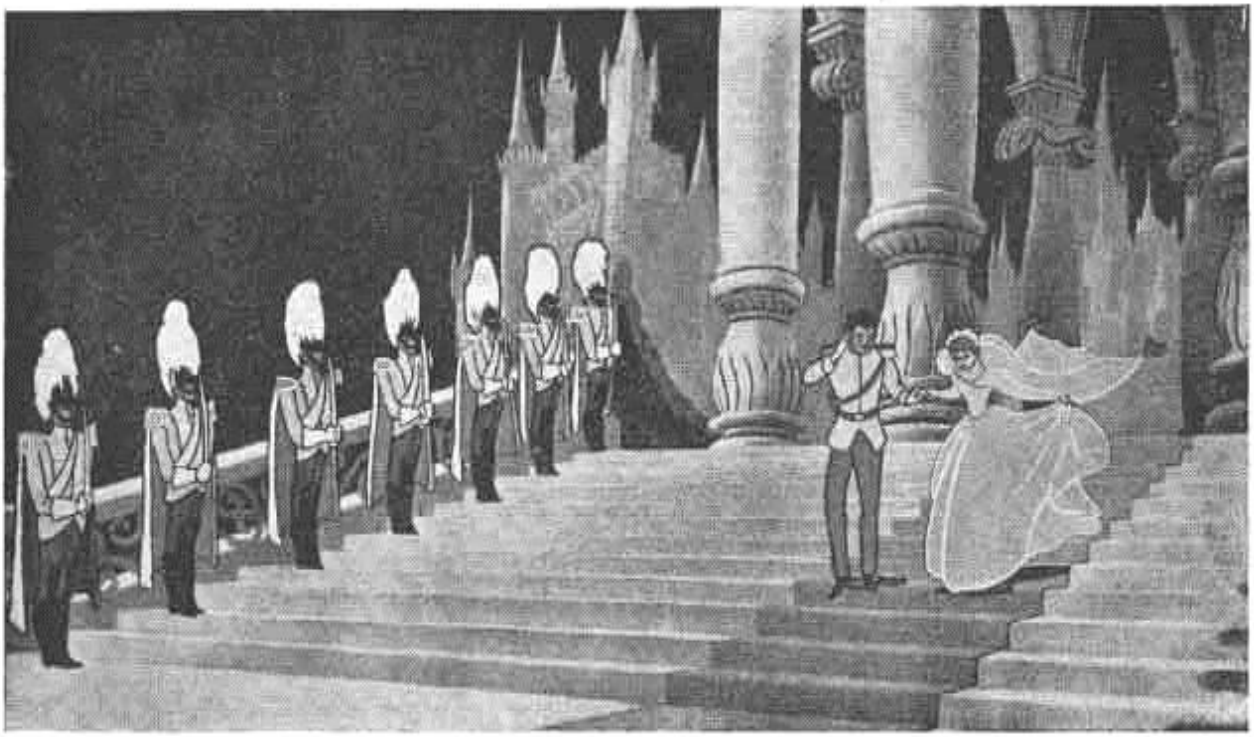
—Mientras tanto...

GRAN LLANURA. — Ext. noche.

A la luz de una hoguera, hombres (una veintena) trabajando en la colocación de los rafles de una vía.

PUENTE. — Ext. noche.

El tren avanzando.



Figs. 3233 y 3234. — Dos escenas de la película «Blancanieves», de Walt Disney.

(Cortesía de RKO Radio.)

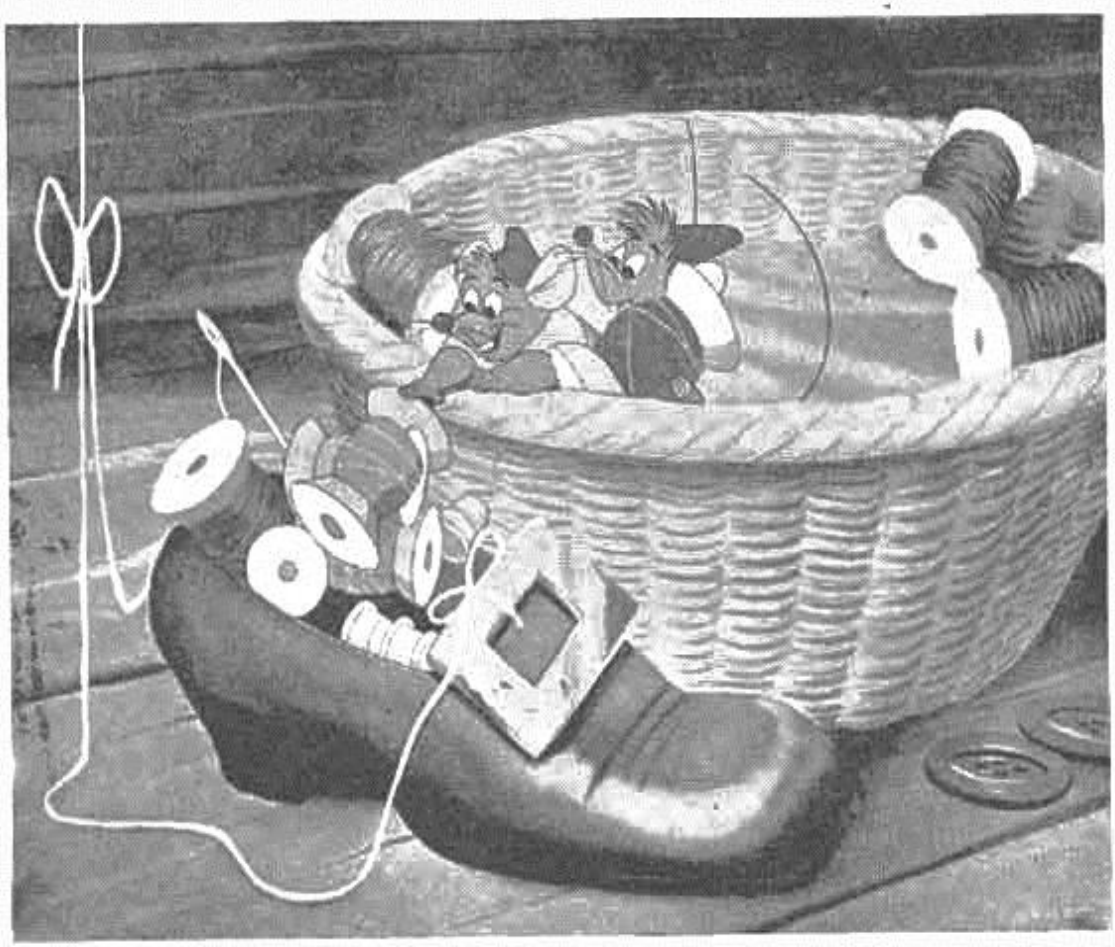


Fig. 3235.—Otra escena de la misma película citada anteriormente.

GRAN LLANURA. — Ext. noche.

Uno de los hombres comprueba un desvío.

—Esto está ya listo.

Uno de los hombres (parece el capataz) dice al del desvío:

—Bien.

Dirigiéndose a todos.

—Cada uno a su sitio y recordar bien las instrucciones.

Uno de los hombres se tiende junto al desvío, otro coge la palanca de mando del mismo, el jefe se esconde y con los demás hombres van desapareciendo en la oscuridad.

En primer término los hombres, muy atentos, el del desvío hace señas a su compañero.

El tren acercándose a gran velocidad.

INTERIOR DEL VAGÓN. — Int. noche.

Joe, está mirando por la ventanilla, coge la linterna, la saca al exterior.

GRAN LLANURA. — Ext. noche.

Los del desvío están muy atentos. El tren está ya muy cerca. Se ven señales que hace Joe al balancear la linterna.

PLATAFORMA VAGÓN. — Int. noche.

El jefe desengancha.

PLATAFORMA DELANTERA. — Int. noche.

El otro desengancha.

El resto del convoy, visto desde esta plataforma, toma ventaja.

PLATAFORMA. — Int. noche.

La parte trasera del convoy (vagones posteriores al afectado) se van rezagando.

El jefe entra en el interior del vagón.

GRAN LLANURA. — Ext. noche.

El hombre tendido al desvío contrae el rostro; está sumamente atento. En estos instantes pasa la locomotora y los primeros vagones del convoy.

El hombre del desvío, con las dos manos asidas a la palanca, espera con gran tensión.

Pasa la última rueda del último vagón del primer sector del convoy.

El hombre tendido hace señal al del desvío.

El hombre del desvío mueve la palanca.

El desvío actúa.

Entra en el desvío el vagón.

Pasa la última rueda de éste, el hombre tendido hace señal.

El hombre del desvío mueve nuevamente la palanca de mando.

El resto del convoy sigue la dirección del primer sector.

El convoy sigue por su línea, mientras el vagón anda por el desvío. En primer término, el hombre tendido se levanta y acercándose al del desvío, se felicitan mutuamente.

El guión literario, con los detalles precisos para la transcripción en imágenes, está escrito.

Falta ahora confeccionar el guión técnico que nos aportará los demás datos necesarios para poder iniciar el rodaje del film, dando a cada acción su enfoque más conveniente, para que la exposición narrativa sea correcta.

GUION TECNICO

CELDA. — Interior día.

1 P. G. De Fil sentado sobre su litera, en la parte opuesta su interlocutor permanece echado, fumando.

INTERLOCUTOR. — Usted afirma que hace falta mucha gente, pero ¿qué hace usted con ella?

2 P. M. Fil que tras mirar a su compañero, se levanta pausadamente TRAV. RETRO hasta P. G. de la celda. Fil aparta la mirada de su compañero y empieza a contar.

Fil. — Tres hombres suben al coche...

ENCADENA CON...

ESTACIÓN. — Exterior atardecer.

3 P.T.C. Tres hombres suben a uno de los vagones de un convoy.

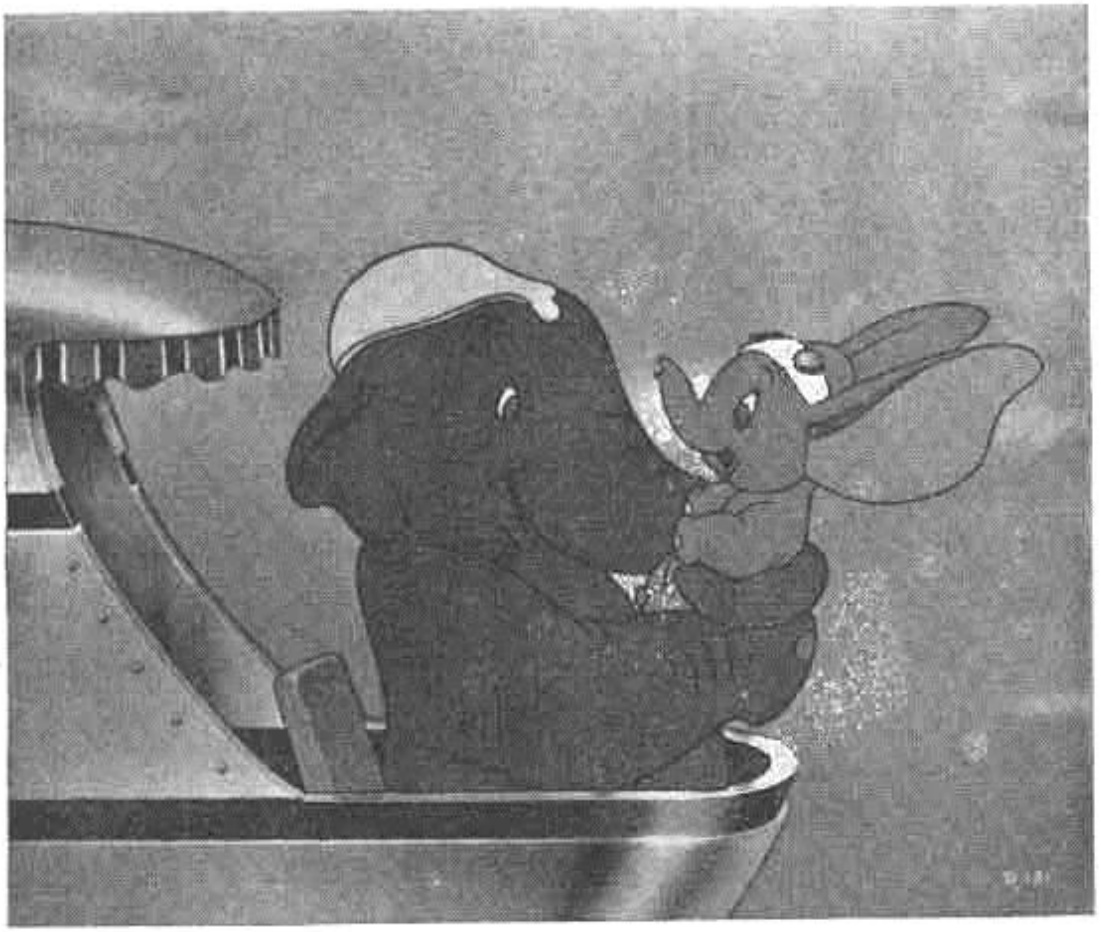
Sonido campana.

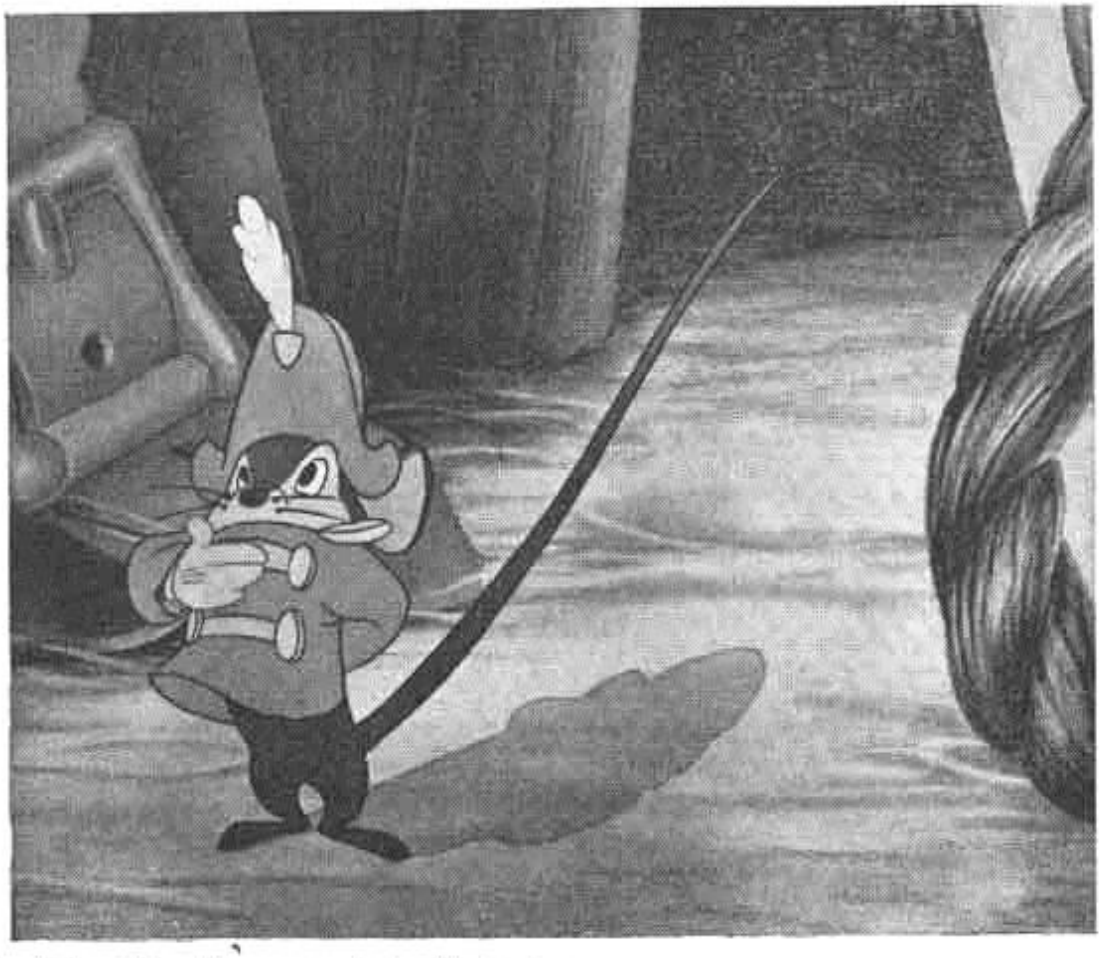
Estación.

Pitido tren.

El tren arranca.

PLATAFORMA VAGÓN. — Int. atardecer.





Figs. 3236 y 3237. — Dos escenas de la película «Dumbo», de Walt Disney.

(Cortesía de RKO Radio.)

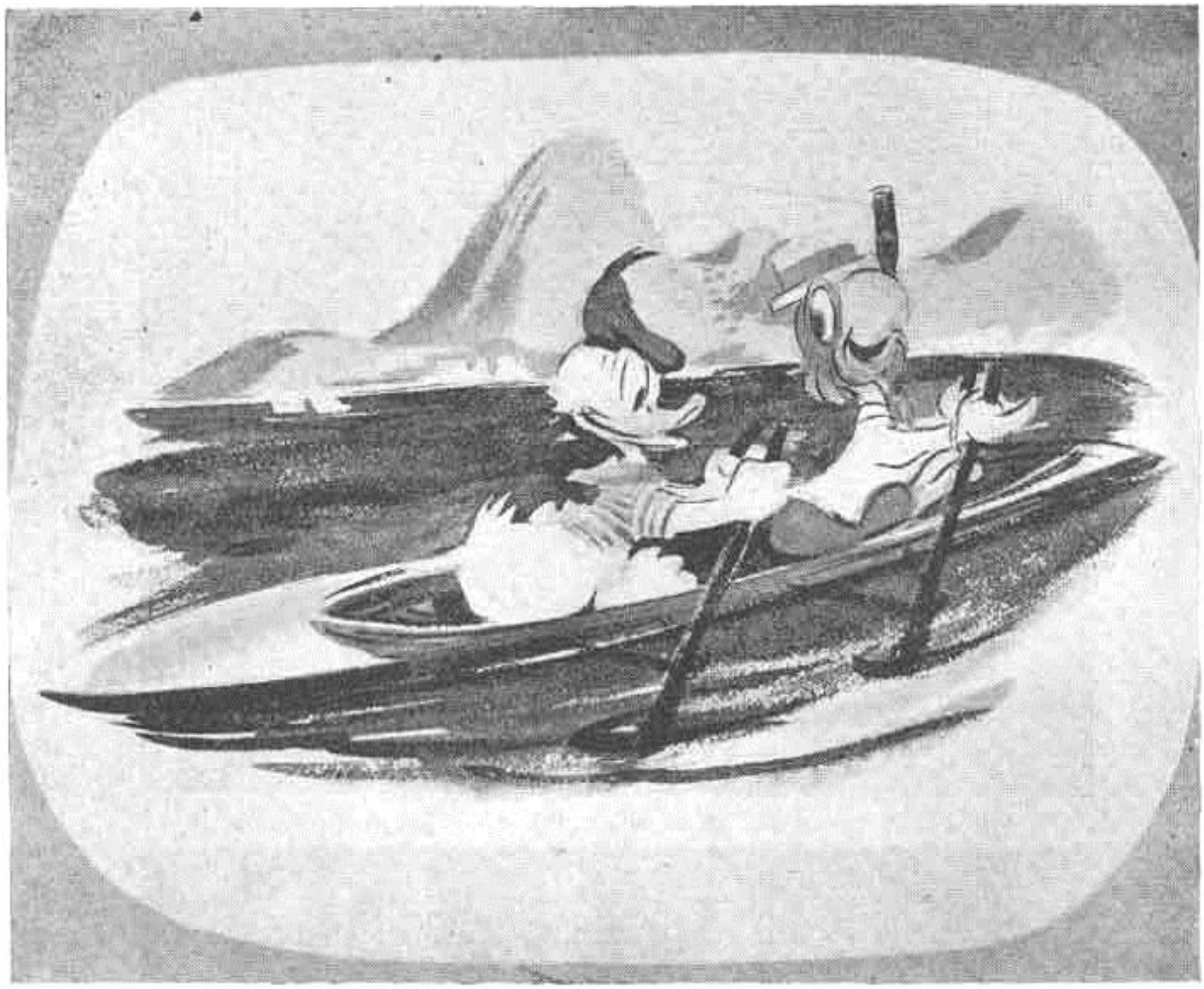


Fig. 3238. — Una escena del film de Walt Disney «Saludos, amigos».
(Cortesía de RKO Radio.)

4 P. M. De los tres hombres en la plataforma.

El jefe mira a sus acompañantes.

JEFE. — Tú a la plataforma delantera; tú, Joe, ya sabes, en una de las ventanillas de la izquierda.

5 P. M. Del de la linterna.

JEFE. — (En off). ¿Llevas la linterna? —el interrogado, responde enseñando una linterna, que enciende y apaga varias veces.

JEFE. — (Off). Bien

6 P. G. (Visto desde el vagón siguiente). Los dos hombres entran en el interior del vagón. Se cierra la portezuela,

el jefe observa que no le vea nadie, se agacha PAN. DES, siguiendo la acción. Comprueba si le será posible deshacer los enganches (al hacer la PAN se procurará queden las manos del jefe en P.D.).

PAN. ASC. al tiempo que el jefe se levanta.

INTERIOR DEL VAGÓN. — Interior noche.

7 P. G. Se encienden las luces del vagón. Ambiente viajeros.

Leve PAN.LAT. que nos dejará ENC, en P. M. a Joe que se asoma, luego comprueba si la linterna funciona debidamente.

PLATAFORMA VAGÓN (delantera). Interior noche.

8 P. G. El hombre asomado, al poco se agacha y empieza a maniobrar.

9 P. D. Las manos del hombre comprobando los enganches. Procurar que este plano sea parecido de ENC a la seguuda parte del P. 6.

CELDA. — Interior día.

10 P. M. El interlocutor de Fil, se reincorpora interesado, echa el cigarrillo.

11 P. G. De los dos, Fil saca un pitillo, lo enciende y prosigue.

FIL. — Mientras tanto.

VUELTA DE IMAGEN

GRAN LLANURA. — Exterior noche.

12 P. G. Hombres (una veintena) trabajando en la colocación de unos raíles de ferrocarril, divergentes de la línea general. En primer término unos que trasladan un rail.

PUENTE. — Exterior noche.

13 P. G. Del puente. Cruza el tren con todas las luces encendidas.

GRAN LLANURA. — Exterior noche.

14 P. G. (Muy corto). En primer término un hombre mueve el desvío que han colocado, repetidamente. Se dirige a los que trabajan más al fondo.

HOMBRE DESVÍO. — Esto está ya listo.

15 P. M. En primer término el capataz que hace un gesto al del desvío que se ve al fondo.

CAPATAZ. — Bien.

16 P. G. Varios hombres dan los últimos toques a la vía ya instalada. Al fondo el capataz gritando les dice:

CAPATAZ. — Cada uno a su sitio y recordar bien las instrucciones.

Los hombres dejan su tarea y se distribuyen.

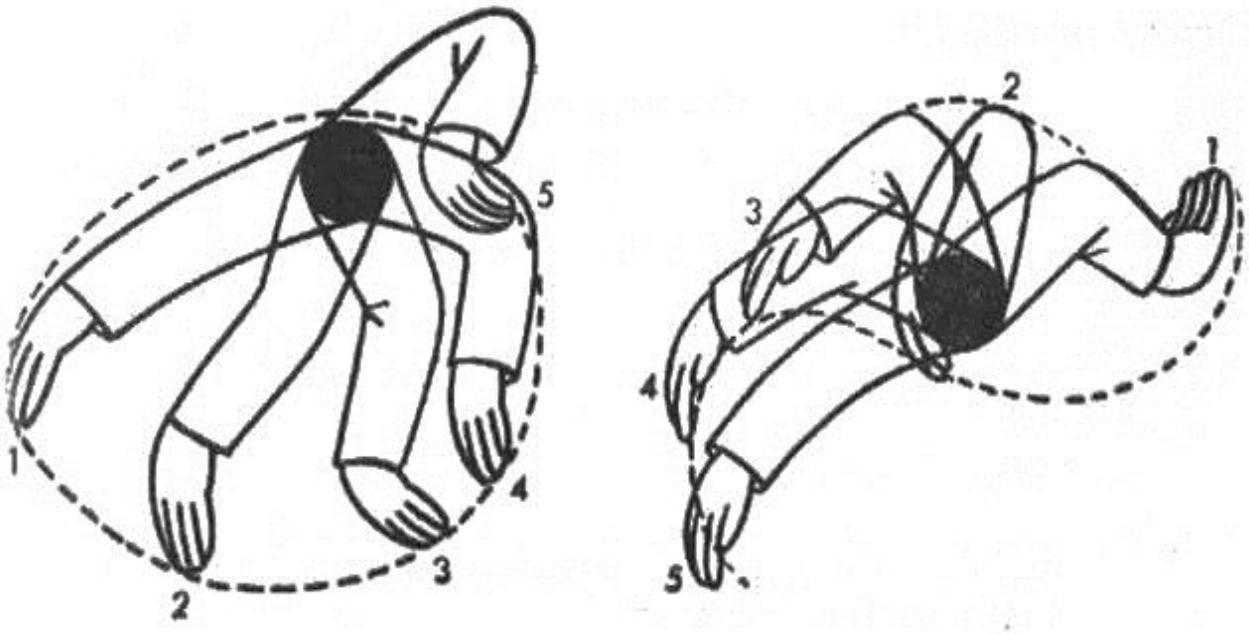
17 P. G. Uno de los hombres se tiende junto al desvío, otro coge la palanca del mismo. En segundo término el jefe escondiéndose. Más al fondo el resto de los hombres desaparecen en la oscuridad.

18 P. G. El hombre del desvío, muy atento hace señales a su compañero señalándole un punto en el extra CPO.

19 P. G. El tren acercándose a gran velocidad.

INTERIOR DEL VAGÓN. — Int noche.

20 P. M. TRAV. LAT. siguiendo movimiento del tren Joe, está mirando por la ventanilla, coge la linterna, la saca al exterior.



Figs. 3239 y 3240. — Rotación alrededor de un eje. Movimiento de los brazos de un nadador.

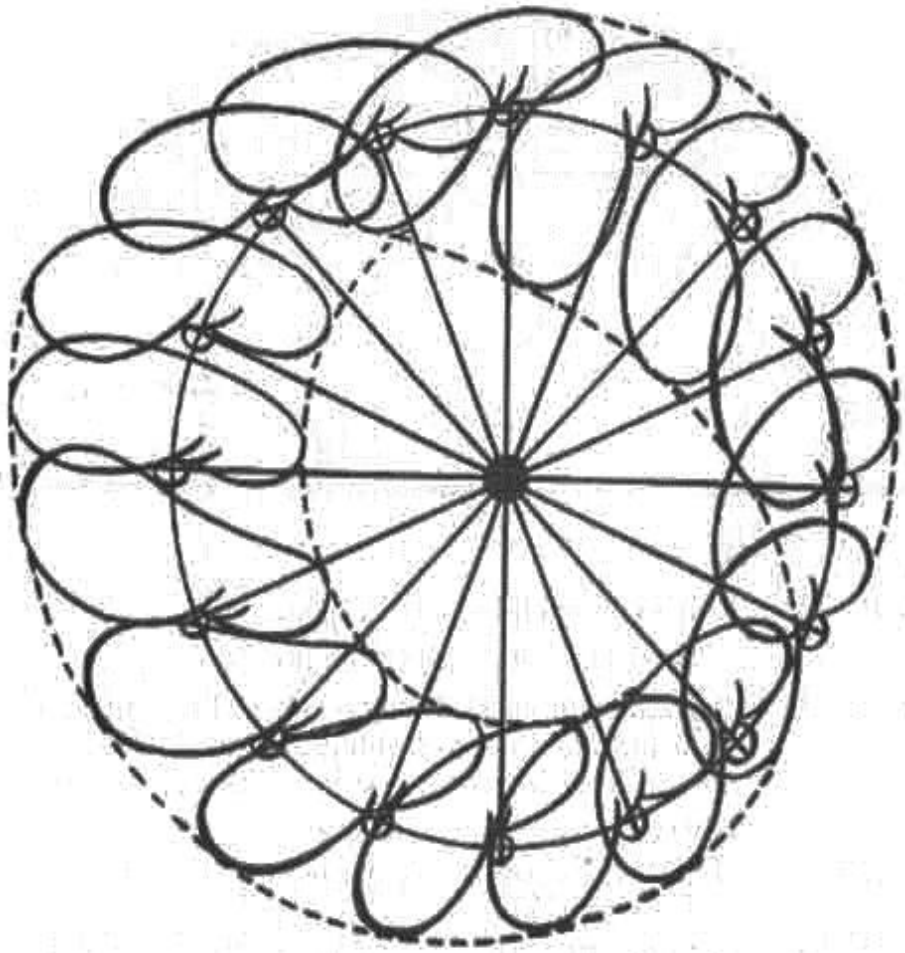


Fig. 3241. — Movimiento de un pie empujando el pedal de una bicicleta.

GRAN LLANURA. — Exterior noche.

21 P. G. En primer término los hombres del desvío muy atentos. El tren está ya muy cerca. Deberán verse claramente las señales que hace Joe al balancear la linterna.

PLATAFORMA VAGÓN. — Interior noche.

22 P. M. El jefe con atención. PAN RAP, a los enganches del tren, que son soltados por las manos del jefe.

PLATAFORMA DELANTERA. — Interior coche.

23 P. D. De los enganches que son soltados.

24 P. G. Escorzo del hombre de la plataforma (el que ha deshecho los enganches). El convoy se aleja del vagón.

PLATAFORMA. — Interior noche.

25 P. G. La parte trasera del convoy (vagones posteriores al afectado se van rezagando).

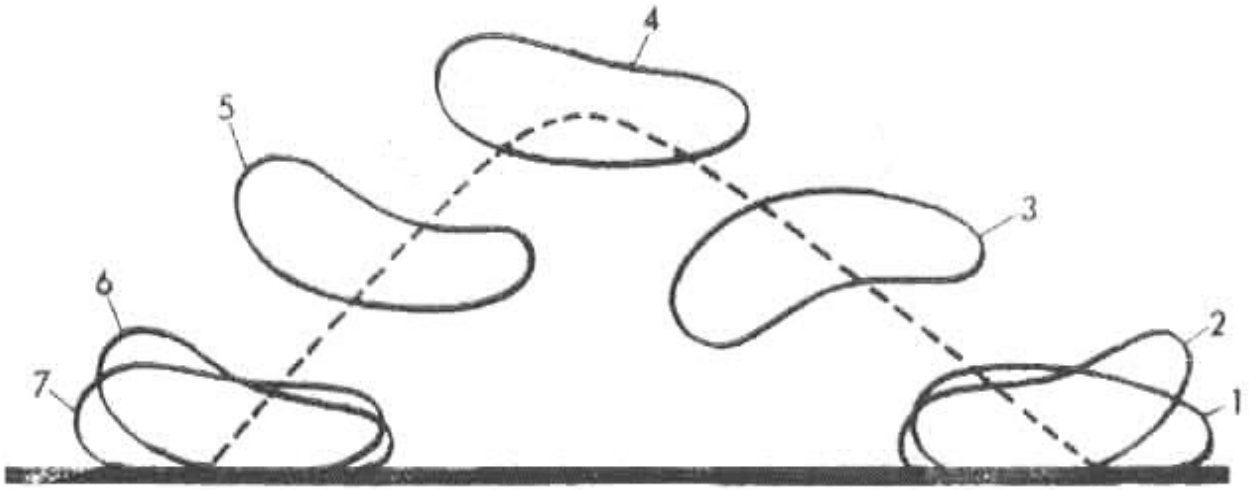


Fig. 3242. — Movimiento de un pie andando.

26 P. M. El jefe entra al interior del vagón.

GRAN LLANURA. — Exterior noche.

27 P. P. El hombre junto al desvío contrae el rostro; está sumamente atento. En segundo término detalle de las ruedas de la locomotora y los primeros vagones del convoy.

28 P.T.C. El hombre del desvío con las manos asidas a la palanca. Gran tensión.

29 P. D. Las ruedas del tren pasando. Pasa la última del último vagón del primer sector del convoy. Queda unos instantes del ENC vacío.

Fig. 3243. — Descomposición heterogénea.

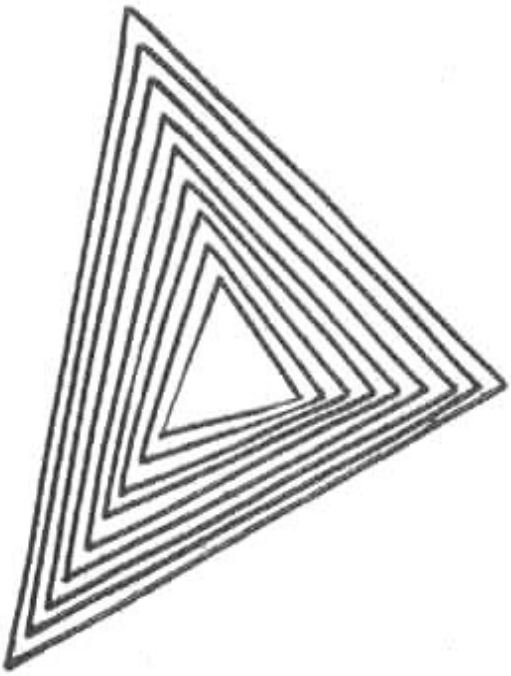


Fig. 3244. — Descomposición homogénea.

Figs. 3245 y 3246. — Dos escenas de la película de Walt Disney «Pinocho».

(Cortesía de RKO Radio.)

Fig. 3247. — Una escena de la película «Peter Pan», de Walt Disney.
(Cortesía de RKO Radio.)

30 P. D. De las manos del hombre del desvío que mueve la palanca.

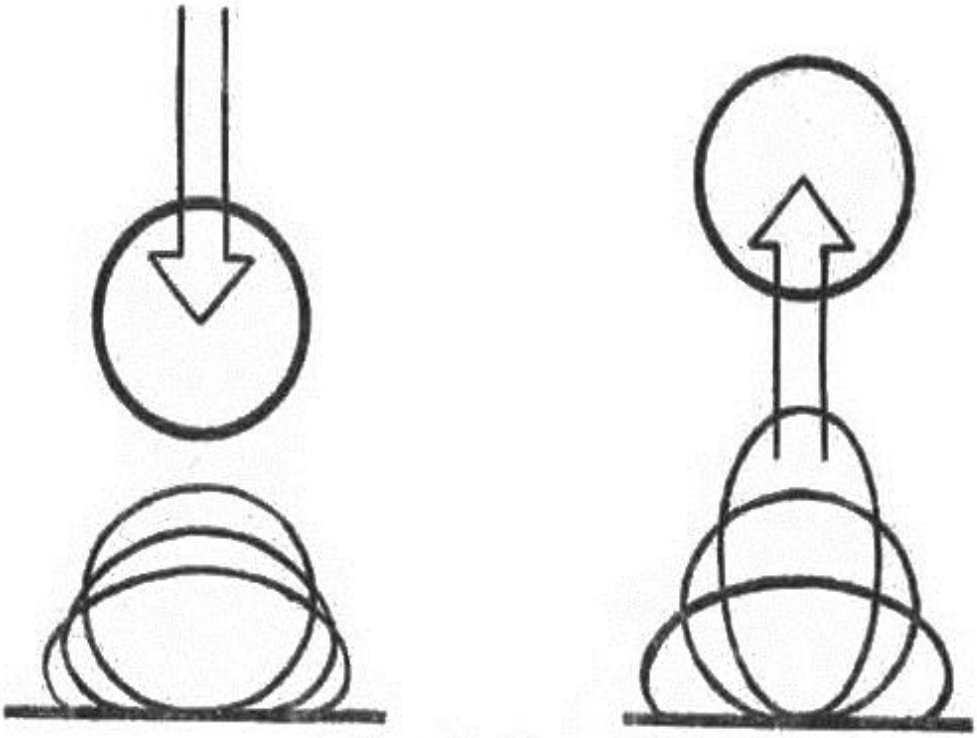
31 P. D. De los raíles que actúan al moverse el desvío.

32 P. G. El vagón desenganchado entra en el desvío.

33 P. G. Ha terminado de pasar el vagón, se acerca el resto del convoy (parte posterior). El hombre tendido hace señal al del desvío.

34 P.T.C. El hombre del desvío mueve el mismo. Al fondo la última parte del convoy.

35 P. G. El resto del convoy (parte posterior) sigue la dirección del primer sector.



Figs. 3248 y 3249. — Proceso de descomposición del movimiento de una pelota al caer sobre el suelo y en el momento de iniciar el rebote.

36 P. C. La totalidad del convoy (dividido en dos sectores) sigue por su línea, mientras el vagón en dirección divergente avanza por el desvío. En primer término el hombre tendido se levanta y acercándose al del desvío, se felicitan mutuamente por el éxito.

TECNICA DEL DIBUJO ANIMADO

En cinematografía se denominan evoluciones, al movimiento que efectúa durante el rodaje de una escena un personaje cualquiera, o en su defecto, el sujeto de acción que haga sus veces.

Los principales movimientos que suelen ser objeto de estudio detallado por ser los de uso más corriente, son los que pasamos a transcribir a continuación.

Rotación alrededor de un eje.

En las figuras 3.239 y 3.240 se presenta el movimiento completo, desarrollado en cinco etapas consecutivas, de los brazos de un nadador utilizando el estilo crawl. La figura 3.239 representa el miembro derecho, mientras que la 3.240 corresponde al izquierdo.

Otro ejemplo puede considerarse como clásico y que además sirve para poder apreciar con todo detalle cual es el desarrollo de un problema de este tipo, es el que resulta de un pie empujando con brío el pedal de una bicicleta (figura 3.241).

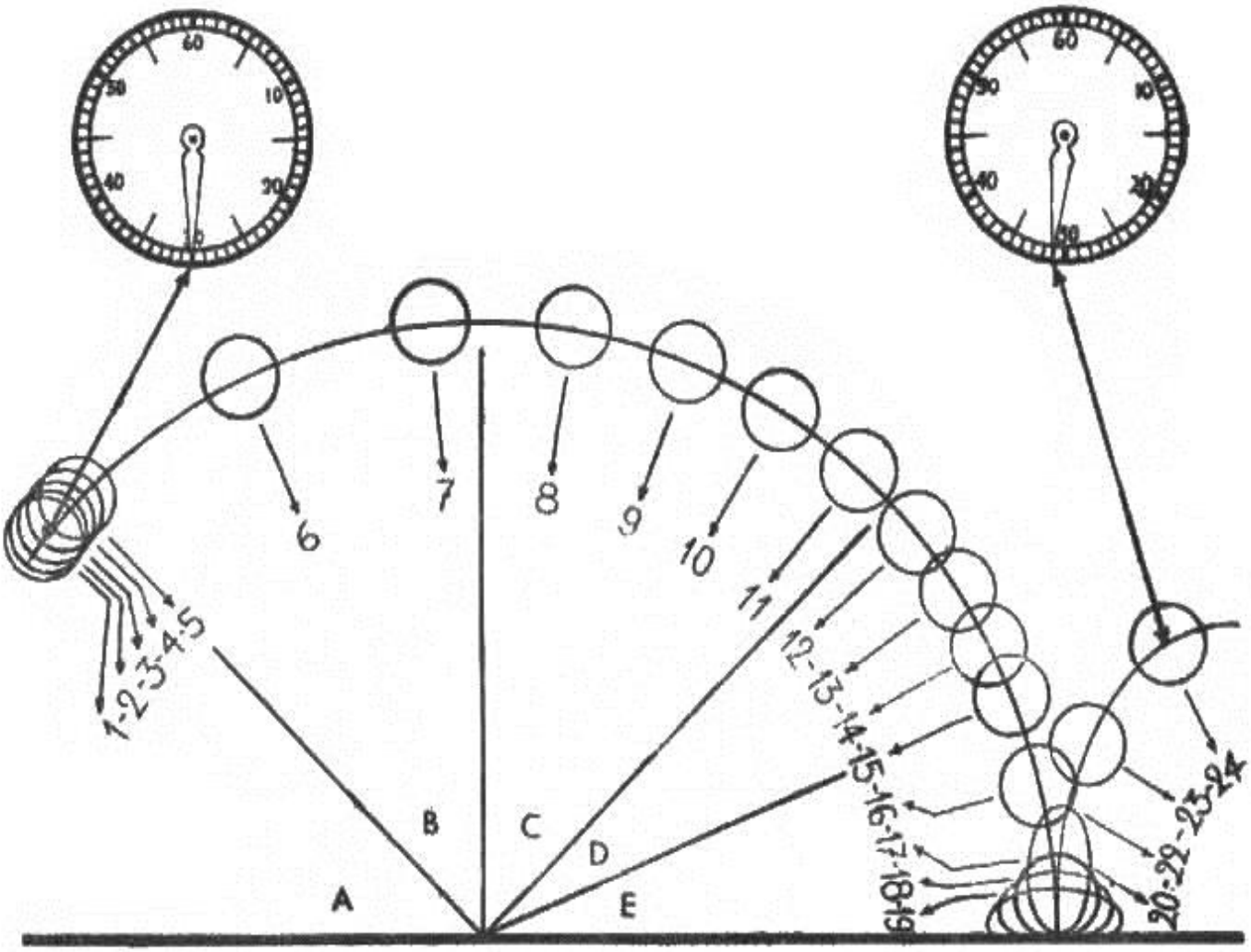


Fig. 3250. — Velocidad, trayectoria y caída de una pelota de goma, supuesta sobre una superficie plana y dura.
A. Impulso inicial, movimiento retardado.
B. Impulso normalizado, velocidad máxima.
C. Comienza a retardarse el movimiento por efecto de la pérdida de fuerza.
D. La caída se acerca a su punto final.
E. Choque y rebote.

El paso caricaturizado de un pie en posición de andar, pisando en el suelo con decisión, viene representado con bastante claridad en la figura 3.242. Para llegar a comprender el proceso de construcción que resulta al desdoblar el movimiento deseado en un número determinado de fases, sirva de dato curioso el conocimiento de que un paso rápido y ligero puede resolverse por lo general en 5, 7 y 9 fases o dibujos distintos, llegando a pasar de las 25 ilustraciones cuando quiera representarse un camino cansino, perezoso o simplemente torpe. Corrientemente, el movimiento normal necesita desenvolverse a través de 15 ó 17 etapas.

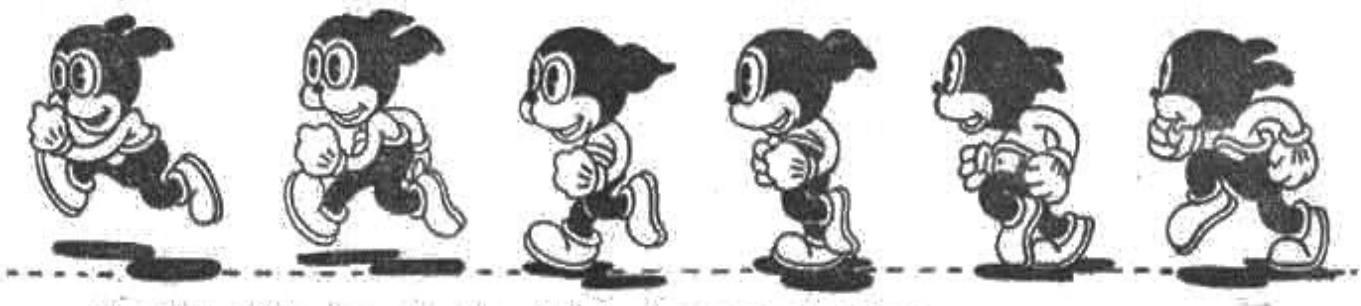
Como puede verse por las figuras que acompañan al texto, resulta punto menos que imposible el dictar normas para la descomposición de un movimiento cualquiera en un número preciso de fases, ya que depende tanto del desarrollo iniciado, como de la velocidad que debe imprimirse a la misma, como de las formas adoptadas como topes extremos. La intuición, tanto como la práctica, suelen señalar en cada caso el procedimiento más conveniente.

Las figuras 3.243 y 3.244 presentan dos ejemplos que pueden tomarse como los más representativos de cuantas combinaciones puedan intentarse. La primera de las enumeradas indica el paso de una figura que poco a poco se convierte en otra distinta, es decir, una descomposición heterogénea. La primitiva estrella de cuatro puntos, en nueve fases pasa a convertirse en un círculo de mayor tamaño.

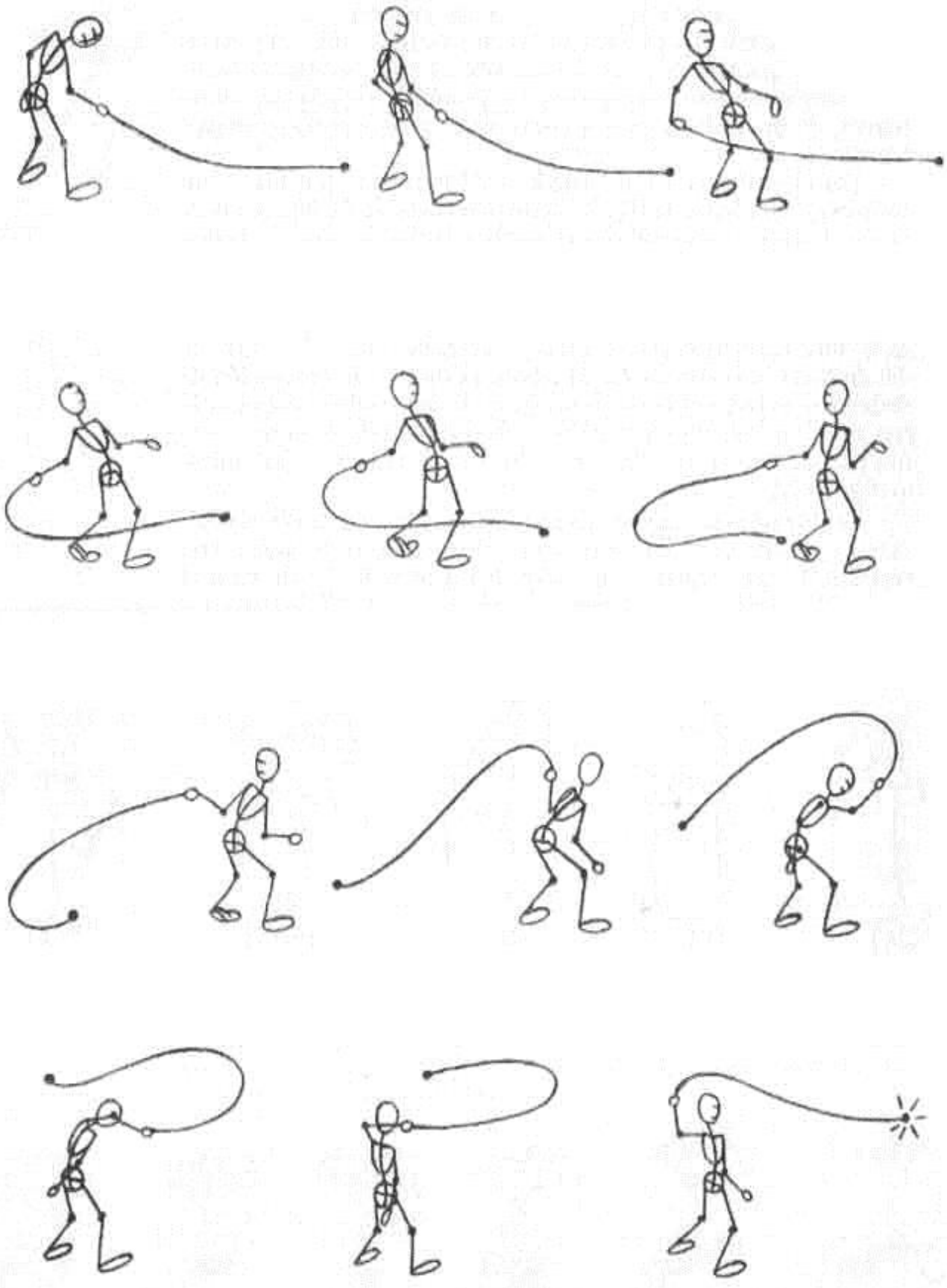
Por el contrario, en el ejemplo 3.244 la figura aumenta de dimensión y gira hacia la izquierda, pero no cambia de forma, adoptando el proceso conocido con el nombre de descomposición homogénea.

En la figura 3.248 puede estudiarse el desarrollo gráfico de una pelota de goma en el momento de caer encima de una superficie plana y dura, sobre la cual se contrae y ensancha a un mismo tiempo, dando lugar, a continuación, al rebote, es decir, a la proyección de dicho cuerpo hacia el lugar de procedencia, iniciando su trayectoria con un alargamiento en sentido vertical de la esfera, movimiento que puede considerarse como reacción física de anterior achatamiento (fig., 3.249).

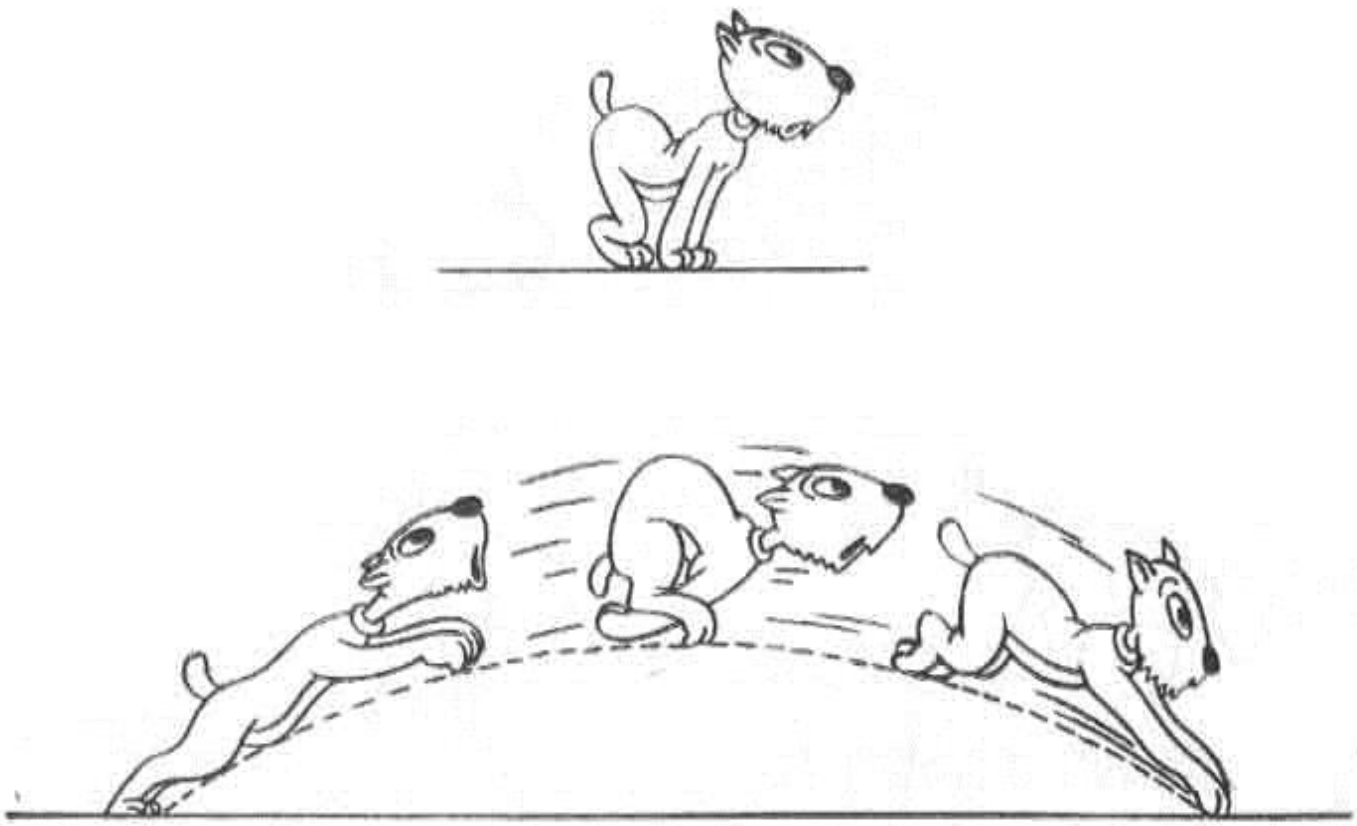
Tanto este achatamiento como el caso inverso que inicia el rebote, como puede verse en los dibujos que se citan, responden a una realidad, pero se hallan exagerados. No debe perderse de vista el hecho de que se trata de dibujo humorístico,y que, por lo tanto, todos los movimientos tendrán que presentarse deformados por un mismo proceso caricaturesco.



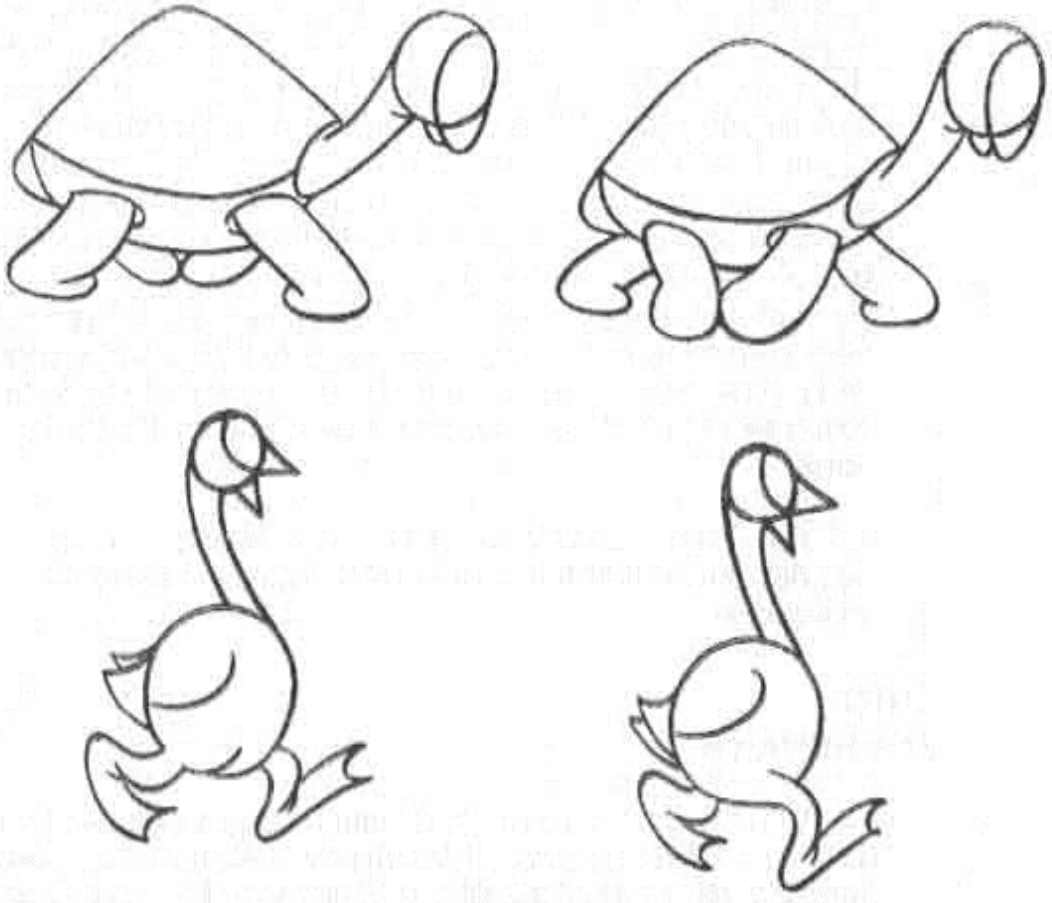
Figs. 3251 a 3261.—Desarrollo del movimiento de un personaje andando.



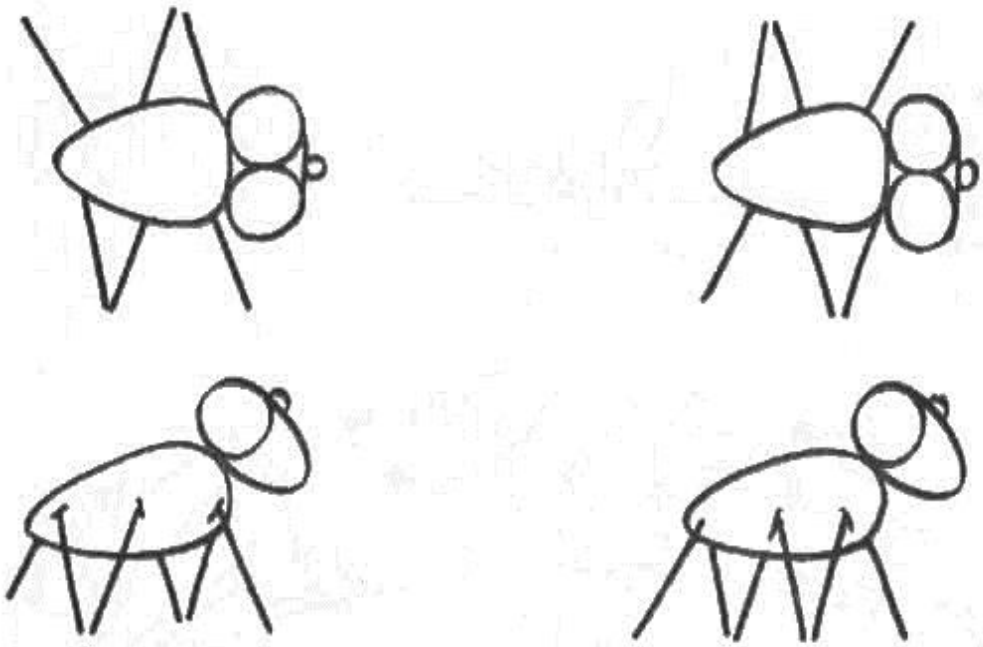
Figs. 3262 a 3273. — Fases del desarrollo lógico del movimiento de un látigo manejado con la mano izquierda.



Figs. 3274 a 3277. — Movimiento escalonado del salto de un perro.



Figs. 3278 a 3281. — Proceso sintetizado del movimiento de andar de una tortuga y una oca.



Figs. 3282 a 3285. — Esquematización inicial en el movimiento de las patas de una mosca.

En el gráfico 3.250 puede verse el proceso detallado del movimiento de caída de una pelota, realizado en veinticuatro fases claramente diferenciadas. La trayectoria y velocidad siguen en su recorrido el camino de un semicírculo, el cual ha sido dividido en cinco etapas, señaladas respectivamente con las cinco primeras letras del abecedario. La letra A corresponde al impulso inicial, un poco retardado y respecto al B, donde se supone que el móvil en el espacio adquiere su máxima velocidad. Un poco después de recorridos los dos tercios, en C aproximadamente, el cuerpo pierde velocidad e inicia un principio de movimiento retardado, que se acentúa luego en D. Y por último, un poco antes de terminar su trayectoria y chocar contra el suelo, vuelve a acelerarse la velocidad. Las siguientes fases corresponden al choque propiamente dicho, a la contracción de la goma sobre sí misma por efecto del parón imprevisto, y al comienzo del rebote que ya hemos estudiado en las figuras anteriores.

En el transcurso de las 24 fases que intervienen en la totalidad del movimiento transcurren solamente en el breve período de un segundo.

EL MOVIMIENTO EN LA FIGURA HUMANA

Veamos ahora en la serie de dibujos que va desde el número 3.251 al 3.255 la descomposición del movimiento de un personaje andando, que el dibujante Max Fleicher resuelve en la serie 3.256 a 3261 para un animalito humanizado.

Naturalmente, cada resolución de movimiento significa un concienzudo estudio de los mismos por parte del dibujante. La realidad, aun cuando se presente caricaturizada, exige un cierto ritmo y una fidelidad descriptiva que no puede improvisarse. Es lógico que aquel dibujante que se haya preocupado de estudiar de un modo directo y constante la vida de relación de un bicho cualquiera, por ejemplo, un gato, un perro o un lorito hablador y travieso, se hallará en muy buenas condiciones para interpretar sobre el papel tanto sus movimientos propios como sus reacciones típicas, adaptándose a su manera de proceder ante cualquier acontecimiento. Y, por el contrario, resultará tarea poco menos que descabellada, que el animador de una película de dibujos animados intente llevar a la pantalla el movimiento de un animal que no haya conocido más que por malas fotografías.

Por tal motivo es por lo que los dibujantes dedicados a esta especialidad cinematográfica, dedican una parte importante de sus actividades al estudio de los animales, conviviendo con ellos en parques y granjas experimentales —muchas veces propiedad de la Empresa— y recurriendo a la fotografía, que permite luego la descomposición matemática de cualquier movimiento deseado.

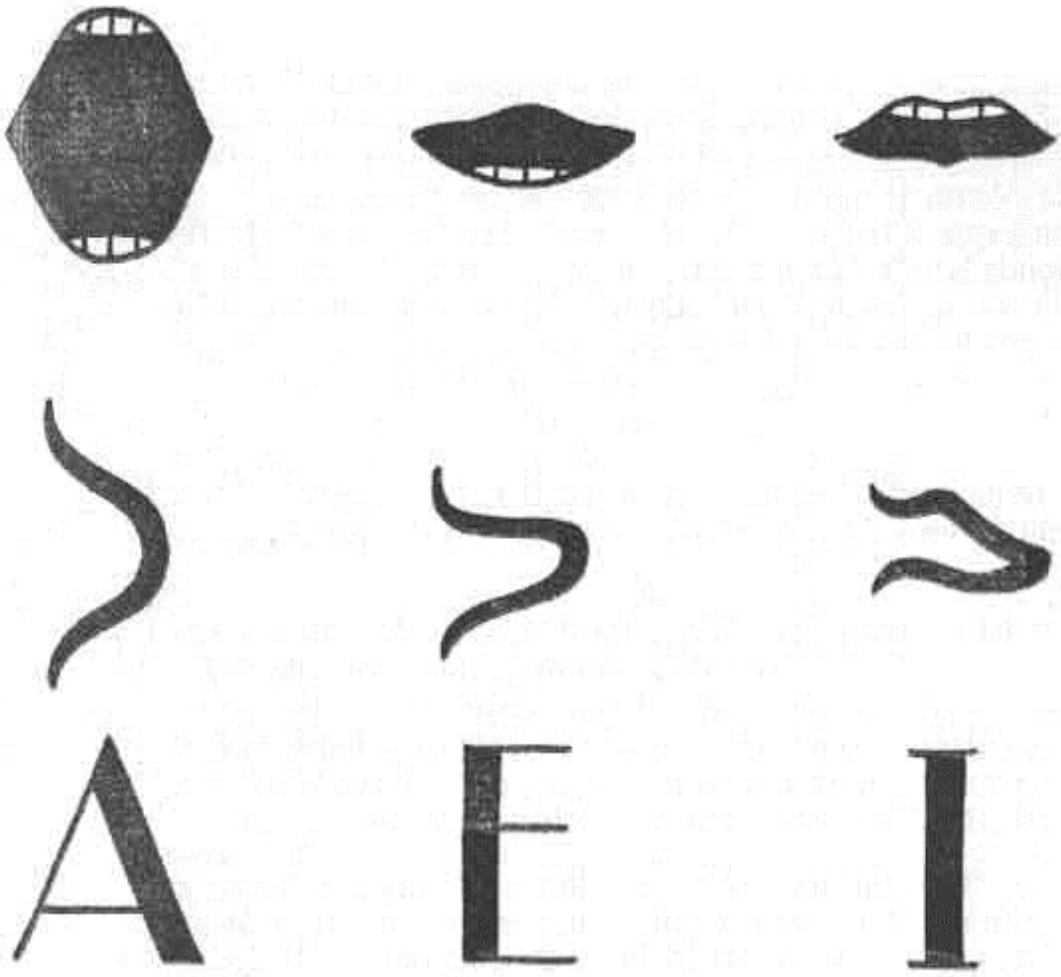
La cámara cinematográfica puede considerarse, pues, como el más valioso auxiliar del dibujante que desee dedicarse a la actividad que estamos comentando, hasta el punto que puede decirse que sin ella, la labor a desarrollar será muy difícil y posiblemente pletórica de fallos y deficiencias, y que a la inversa, contando con su ayuda, ninguna empresa podrá considerarse inabordable.

El único reparo que puede y debe oponerse al procedimiento es de orden económico. Una cámara fotográfica dotada de motor, cuesta algunos miles de pesetas y es además cara de entretenimiento. Sin embargo, puede decirse que sin ella, muy difícilmente conseguirá el dibujante salir airoso de su empeño.

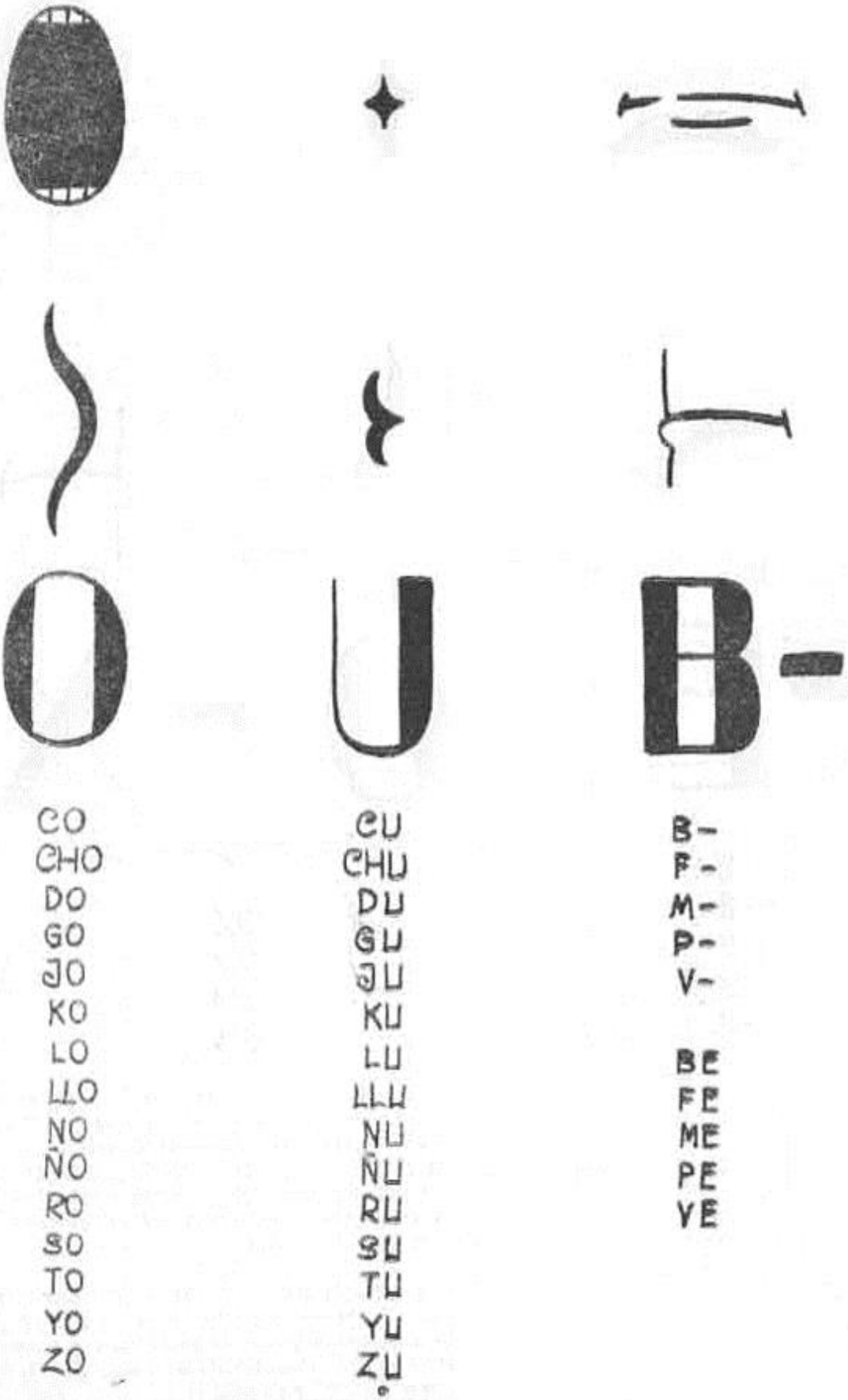
Hasta cierto punto puede, considerarse inconveniente el que acabamos de citar, ya que es muy raro el caso de un dibujante que trabaje por sí solo, en su propio estudio, en la realización de dibujos animados, los cuales, en la inmensa mayoría de las veces, significan una labor de conjunto, en cuya ejecución intervienen equipos con cierta potencia económica.

VOCALIZACION

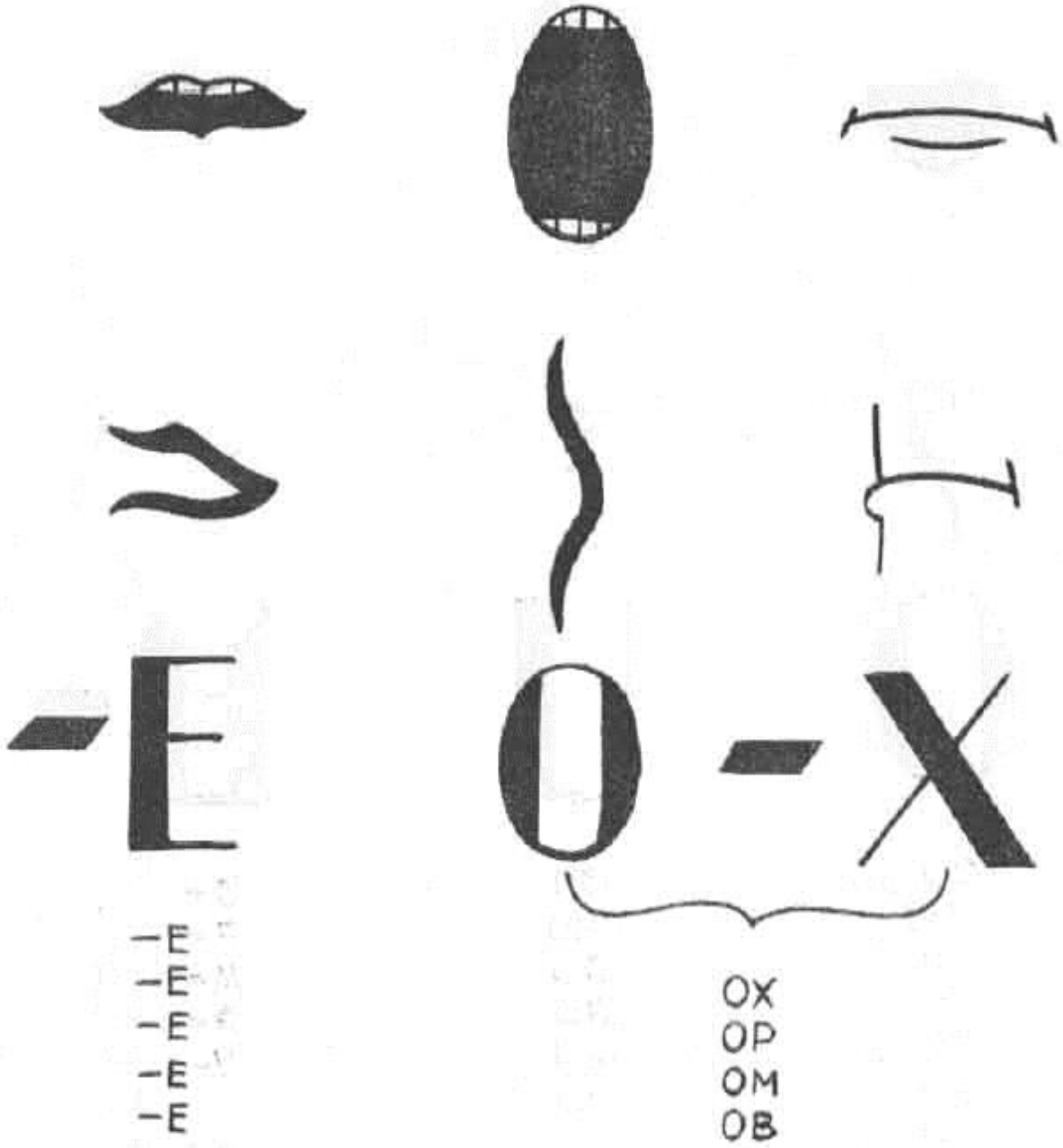
En cinematografía se denomina vocalización, al arte de visualizar, por medio del movimiento de los labios, los diversos sonidos que emite el hombre para hablar. Este problema, que ya en el cine mudo requería la mayor atención por parte de los dibujantes dedicados a la realización de dibujos animados, cobra su verdadera importancia en cuanto aparece la sonorización de los films, ya que es



Figs. 3286 a 3294. — Vocalización de las tres primeras vocales del abecedario. Abertura de labios de frente y de perfil.



Figs. 3295 a 3303. — Vocalización de la O y la U, y unión de la B con la E.



Figs. 3304 a 3312 — Continuación de la página anterior. La vocal E, después de las consonantes B, F, M, P y V, tiene distinta representación gráfica como podemos ver en los presentes ejemplos, en donde vemos que requieren dos dibujos que comiencen y terminen la vocalización deseada para que su expresión concuerde con la realidad.

Una excepción parecida podemos establecer para la vocal O, antepuesta a las consonantes B, M, P y X. La observación atenta de los gráficos que estamos comentando, es suficiente para comprender la marcha a desarrollar en cada caso.

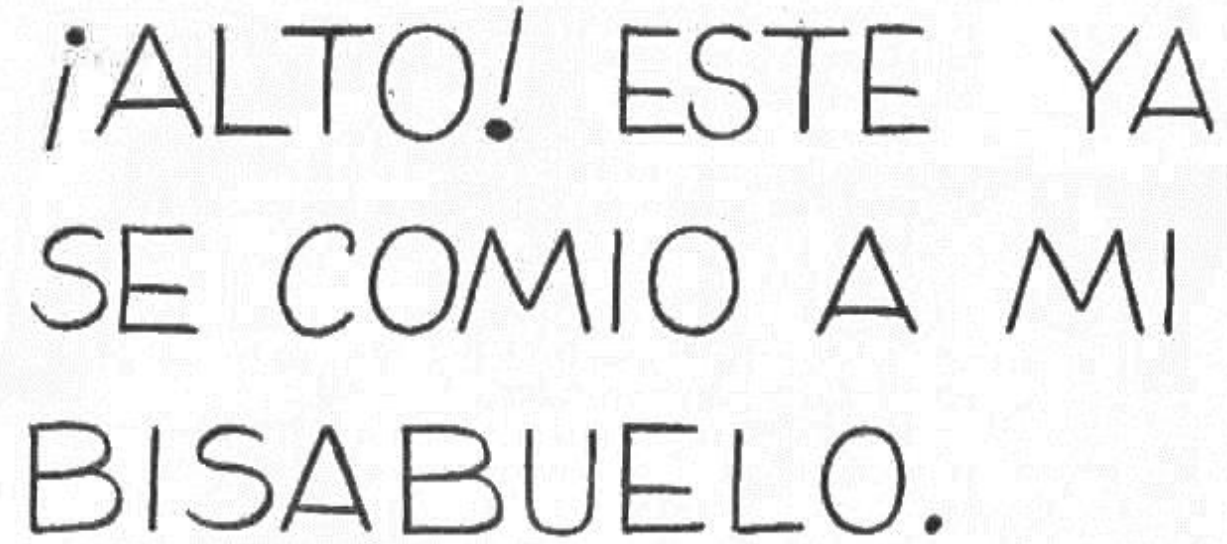


Fig. 3313. — Frase a vocalizar.

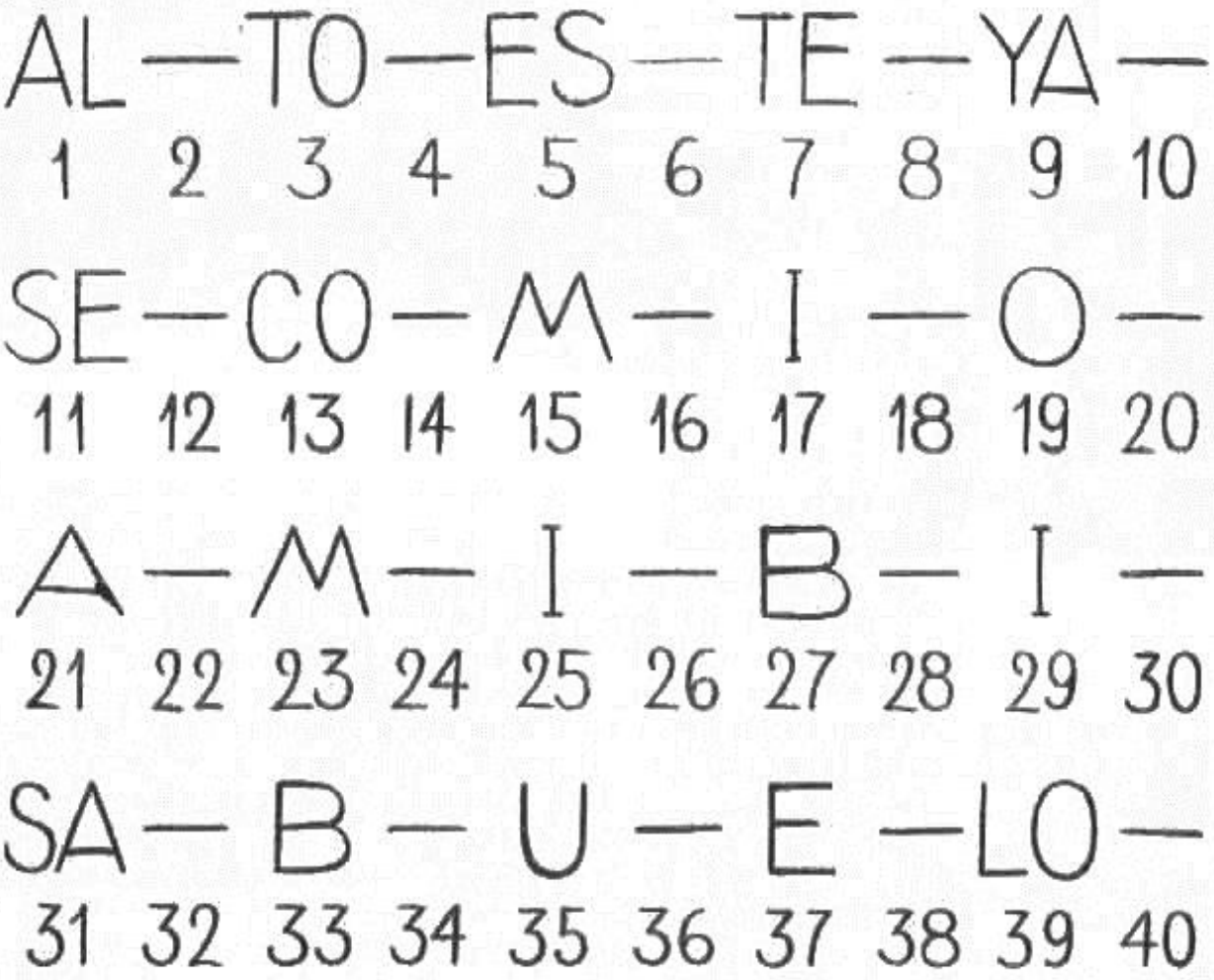


Fig. 3314. — Los números impares corresponden al movimiento labial inicial, es decir, a lo que en dibujo animado se conoce con el nombre de «fita» o «tope». Los números impares deben resolverse mediante un número de dibujos intermedios, que en la mayoría de los casos es media docena.

preciso que el movimiento de la boca que realicen los personajes, se halle de acuerdo con las sílabas que en aquel preciso momento se halla emitiendo la boca.

Pero así como en los anteriores casos no hemos podido señalar una pauta de rigurosa autenticidad e indudable valor práctico, dado el incalculable número de combinaciones que pueden efectuarse sobre cualquier personaje, lo que es causa de que no puedan dictarse normas, las cuales dependerán de cada caso, debiendo ser el propio dibujante y tras un detenido examen de las posibilidades que el tema permite, el que determine el desarrollo más favorable, con la vocalización sucede algo contrario.

Un detenido estudio realizado sobre la cuestión, ha permitido reducir el número de combinaciones a una serie reducida de representaciones gráficas, que se detallan en las páginas siguientes.

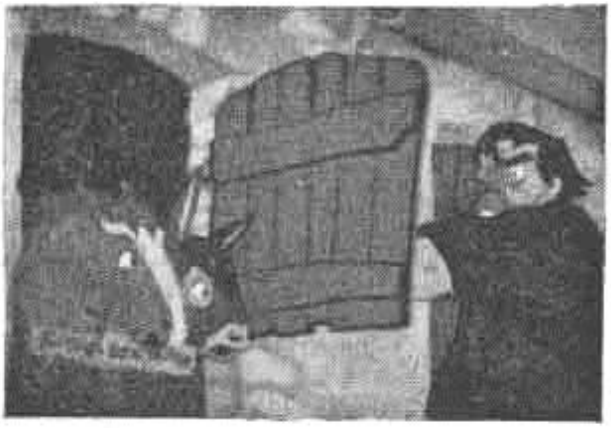
En la figura 3.286 se inicia esta serie, presentando junto a la vocal característica del grupo el dibujo correspondiente a la emisión labial, tanto en posición frontal como en el perfil de la boca. Principiamos con la letra A y el conjunto de sílabas que resultan de anteponer a la misma las restantes consonantes de alfabeto, ya que es indudable que la pronunciación de una A requiera la misma abertura de boca que si se tratase de ca, cha, da, ga, ja, ka, etc.

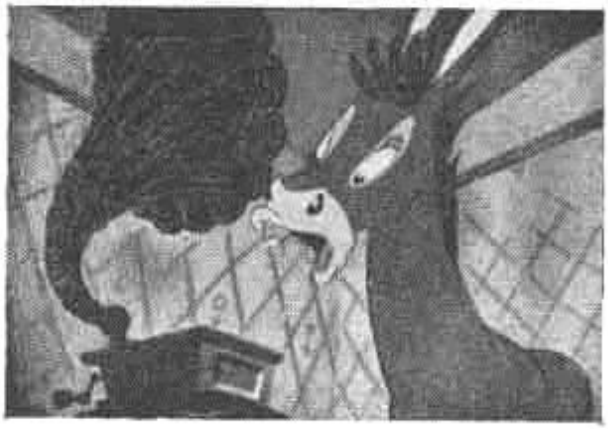
Mejor que ninguna explicación escrita, que por muy detallada que se intente suele quedar las más de las veces confusa, creemos oportuno indicar la observación atenta de los dibujos que acompañan las siguientes páginas, en donde se muestra en unos diagramas suficientemente claros, el esquema más adecuado para expresar todos los casos que puedan presentarse.

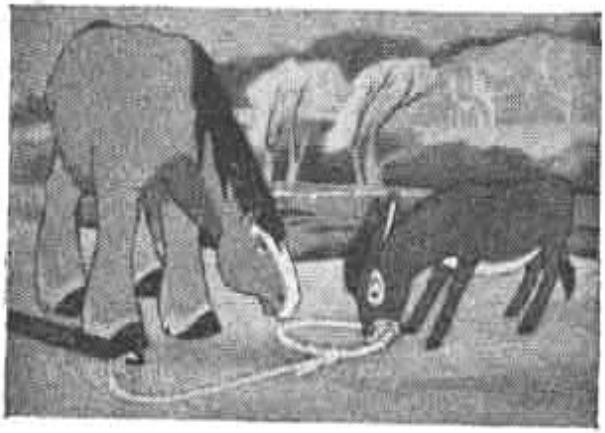
UN EJEMPLO PRACTICO

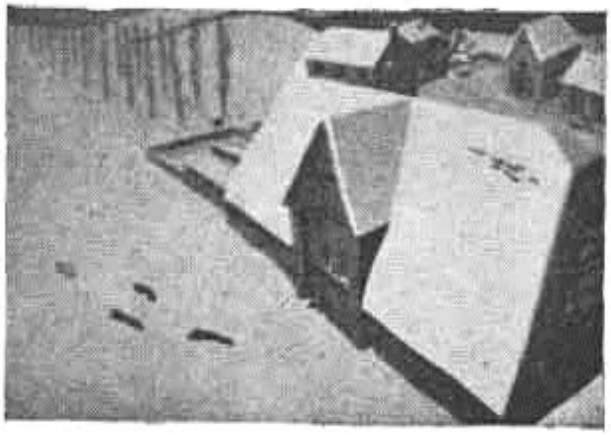
A continuación presentamos un ejemplo práctico de la tarea a desarrollar en un caso concreto. La figura 3.313 es el texto que, en boca de un personaje de dibujo animado, debe vocalizarse gráficamente. Se procede en seguida (fig. 3.341) a distribuir la frase tal como aparece en la figura indicada, separando con un guión las distintas sílabas que componen el texto. En la lámina que estamos comentando se han numerado las sílabas y los espacios para hacer más comprensiva la explicación, pero como fácilmente se comprenderá, en la realidad se actúa de un modo inconsciente, puesto que no es necesario escribir un número debajo para saber que a las sílabas corresponde un orden par, mientras que los guiones se regirán por una puntuación impar.

En un desarrollo lógico, los números impares se considerarán como fitas o dibujos topes, mientras que los pares deberán resolverse con 6 dibujos intermedios que enlacen entre sí dos vocalizaciones silábicas distintas.

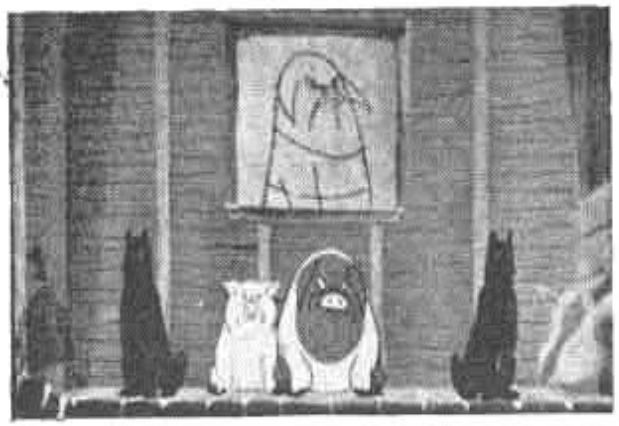


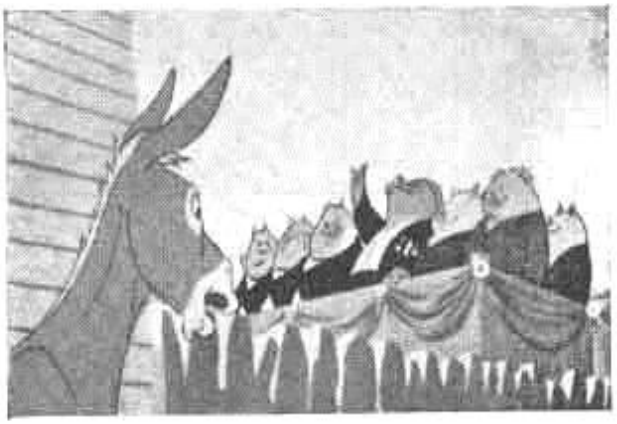




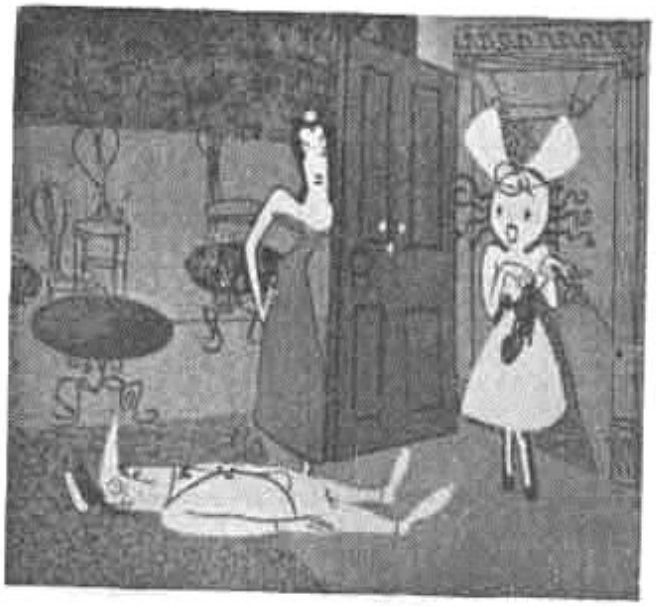


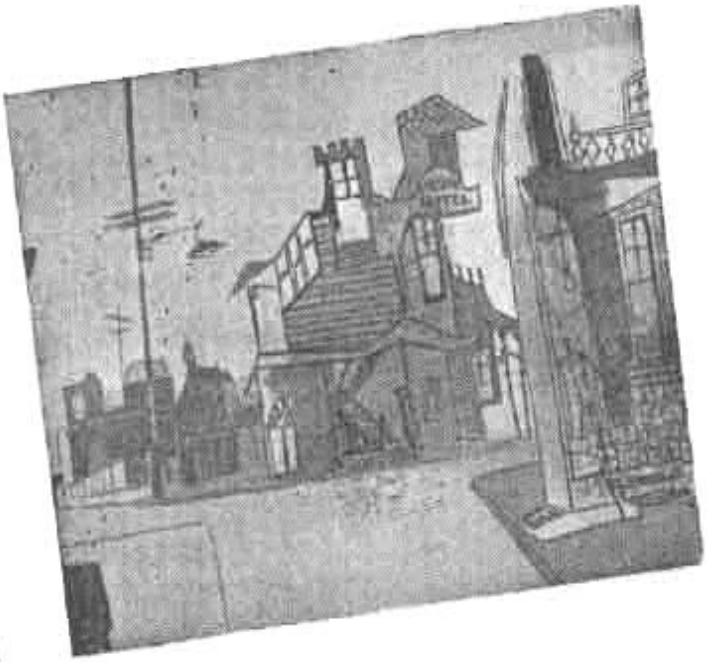
Figs. 3315 a 3320. — Caricaturización de animales según George Orwell.

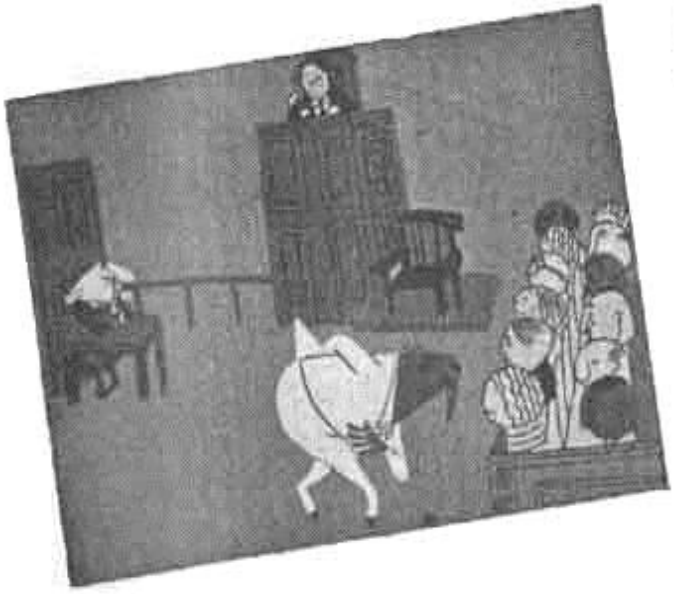




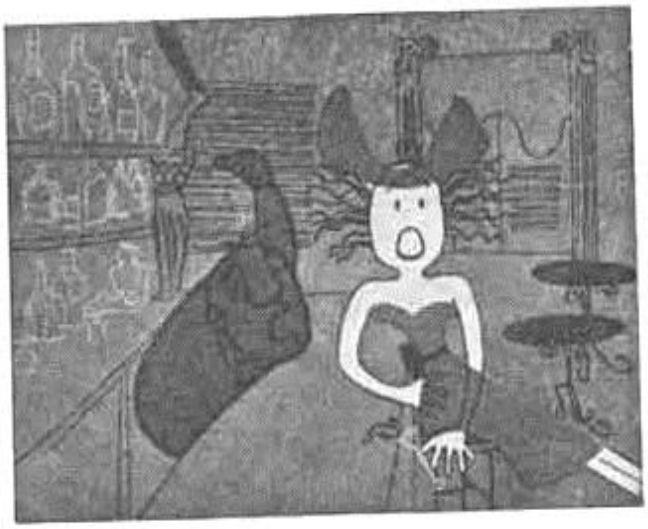
Figs. 332l a 332n.—Las escenas corresponden a la película de dibujos animados «Rebelión en la granja».

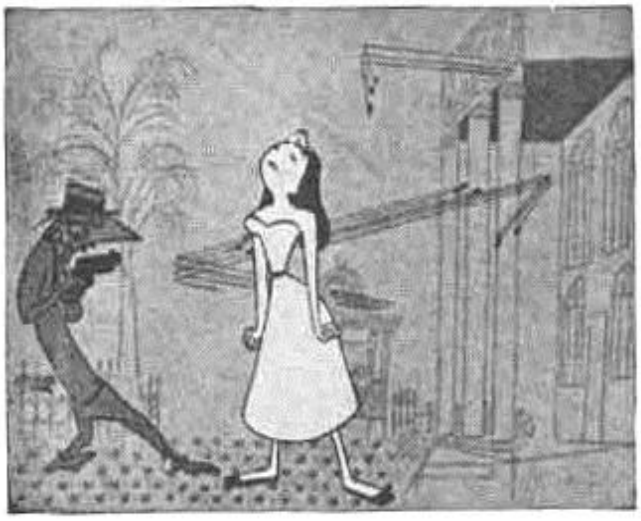


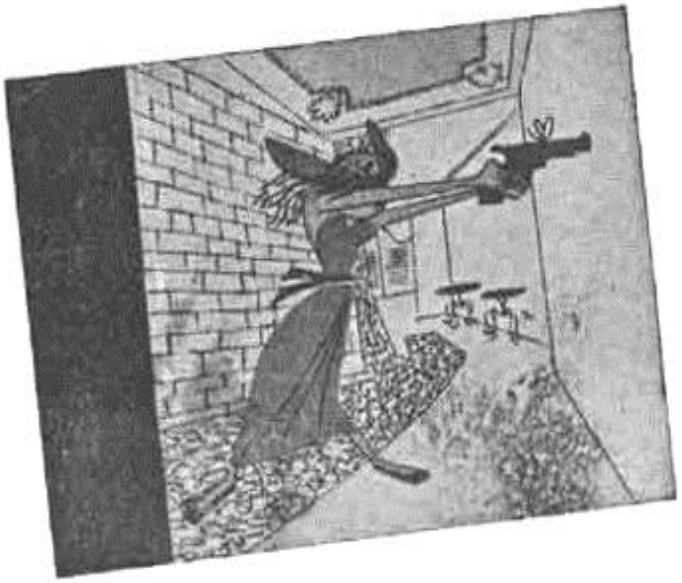




Figs. 3327 a 3330.—Escenas de la película «Rooty Toot Toot» (la historia de Frankie y Johnnie) producida en Estados Unidos, que en 1951 señaló el viraje en la resolución de este tipo de films, que actualmente siguen muchos dibujantes.







Figs. 3331 a 3334. — Cuatro escenas más de la citada película, en la que un plantel de dibujantes de la United Productions muestra las galas de su ingenio y su particularísima visión de un crimen con mucho «suspense» y de su correspondiente acción judicial.

Mediante los esquemas de las páginas anteriores será posible encontrar la representación idónea para cada fita o tope. El resto, no resulta difícil si nos atenemos a las indicaciones dadas por el desarrollo de cualquier movimiento en un número determinado de fases.

Para ser más exactos, no es el número 6 el que corresponde a todos los espacios inter-silábicos. Hay que tener en cuenta, para valorarlos debidamente, los altos que señalan el final de cada palabra, y los silencios mayores que corresponden a pausas de dicción, a comas y puntos, a finales de frase.

CONCLUSION

La ejecución de un film de dibujos animados presenta, pues, dos procesos de distinta orientación que habrá que superar en sucesivas etapas.

La última de ellas, la toma de vistas o rodaje del film, tiene como principal característica una técnica muy simple y casi automática, pues el mecanismo operante se reduce a fotografiar, uno por uno, todos los dibujos. Requiere desde luego sumo cuidado en su ejecución, un método rigurosamente controlado y una meticulosa atención en el ejercicio de tales actividades, a causa principalmente del elevado número de dibujos que tendrán que manipularse durante la duración del rodaje, sin perder el orden establecido en cada escena.

La operación más delicada de realizar y difícilmente superable, será con todo la elaboración de los dibujos que componen la película, que entra ya dentro del dominio puro del arte. El dibujante no es una máquina de hacer dibujos, y el resultado final depende de su habilidad, de su gracia expresiva, de su facilidad de trazo, de su inspiración creadora, mucho más que su profesionalismo, es decir, que de lo que pudiera considerarse como mecánica del oficio.

En particular, los dibujos deberán buscar la máxima estilización, tanto para facilitar la tarea como para evitar que en un exceso de trazos llegue a cansar al espectador. Será preferible que los rasgos respondan a un concepto filiforme, casi esquemático. Los colores, salvo en los fondos y escenarios, se adaptan mejor a su función si se usan planos, lo cual equivale a evitar el modelado de las figuras mediante juegos de luces y sombras. Estas, por lo tanto, aparecerán con frecuencia cortadas, tratadas como si se tratase de originales para imprenta que debieran reproducirse por medio de grabados a pluma.

Las sombras proyectadas serán igualmente masivas.

Y en cuanto a la animación de seres vivientes, el dibujante que piense especializarse en el género precisará un sentido muy acusado

de la observación, un gran conocimiento de la anatomía tanto del hombre como de los animales, y, sobre todo, una larga experiencia que constantemente tendrá que renovarse, que ponerse al día, adaptando siempre el dibujo y la técnica expresiva a los últimos adelantos técnicos que pudieran facilitar esta tarea.

En resumen, el dibujo animado, que cuando se alcanza su dominio puede decirse de un modo indiscutible que se ha llegado a la cima de la profesión, ofrece para el amateur (a quien, salvo rarísimas excepciones, habrá que considerar como un principiante de modestas pretensiones, con mucho que aprender todavía y un largo camino que recorrer por delante), dificultades que pudieran ser consideradas como verdaderamente insalvables. Es por este motivo por el que, a pesar de la indudable fascinación que pudiera ofrecer en la juventud el ansia de la popularidad y de la categoría que pueden alcanzarse con tal especialización, aconsejemos al alumno que se atenga a la realidad, la cual puede condensarse en el siguiente enunciado.

De todas las especializaciones estudiadas en el Curso, la de dibujos animados es la de más difícil realización práctica y, por lo tanto, la que muy pocos se hallarán capacitados para intentar su dominio.

Hasta hace muy poco tiempo, por otro lado, en España no existía campo propicio para dedicarse a tal arte y lo que se había intentado en ese aspecto no pasaba de una mediocre exhibición de facultades, con una calidad muy por debajo del nivel medio de las películas de dibujos animados que se filmaban en otros países y, desde luego, en desacuerdo con la valía de los elementos que intervenían en aquellos malogrados experimentos. Sin embargo, no puede regateárseles el mérito a que son acreedores, siquiera por tratarse de los pioneros que lucharon con toda clase de adversidades y que llevaron a cabo la singular hazaña de abrir un nuevo camino en nuestro país que, hoy día, con mucha mejor fortuna, siguen una serie de excelentes figuras que se han pasado al campo de la cinematografía publicitaria, dando origen a estos magníficos y deliciosos cortometrajes, que, con el nombre de filmets, no son otra cosa que pequeñas películas de dibujos animados de muy buena calidad, encargados de significar el poco agradable y escasamente comercial tostón de la diapositiva en la pantalla, animando los entreactos de las salas cinematográficas.

Dibujantes que son capaces de animar con espontaneidad, donaire, gracia y simpática originalidad, temas que muchas veces no pueden ser más sosos y aburridos, y consiguen cautivar la atención del público durante los breves minutos que dura la proyección de la cinta haciéndole olvidar que no se trata de otra cosa que de un anuncio, indudablemente poseen condiciones y madurez para ensayar pruebas de más envergadura, con muchas posibilidades de éxito. Quizás el único escollo que haya que salvar sea el de lograr un sólido apoyo económico.

Cuando los dibujantes de estos importantes estudios dibujan animales, se inspiran del natural. No es raro encontrar grupos afines al estudio con el lápiz y el bloc en la mano, tomando apuntes en el jardín Zoológico de Los Angeles, o en las granjas de los alrededores, haciendo miles de bocetos de toda clase de aves e insectos, mientras otros se dedican a registrar el movimiento de los mismos por medio de la cámara fotográfica.

Cuando crean personajes que son humanos, no es raro utilizar como modelo a una persona que sirva de inspiración. En la película Blancanieves, por ejemplo, se eligió a una muchacha rubia de dieciséis años, cuya fisonomía y tipo respondía a la idea concebida para tal protagonista. Esta pequeña heroína fue vestida de acuerdo con la indumentaria que debería llevar en cada escena el verdadero muñeco dibujado, y después de aprenderse el papel correspondiente, tenía que representarlo ante el equipo de dibujantes encargado de captar toda la encantadora inocencia que se desprendía de sus movimientos y manera de vivir el papel encomendado.

Algo parecido ha ocurrido en la creación de varios personajes que han sido popularizados más tarde y que han necesitado de un modelo viviente para conseguir la naturalidad expresiva que alcanzaron. El público que contempla regocijado las incidencias de una situación grotesca, por ejemplo, un ballet ejecutado por unas gallinas bailarinas dentro de su gallinero, lo que menos puede imaginar es que para lograr los pasos de baile de sus monigotes, un verdadero plantel de zapatillas rojas han tenido que ejecutar la misma pantomima delante de los dibujantes encargados de convertirla en materia de ilustración, y no una precisamente, sino varias veces.

De todo lo dicho se desprende la dificultad que entraña la creación de un nuevo personaje destinado a ser animado para el celuloide. No se trata tan sólo de unas líneas que representen su contextura, su forma física, su apariencia exterior, sino que habrá que compenetrarse con su naturaleza hasta el punto de que pueda conocerse como pensar y reaccionar el modelo más o menos cercano que inspiró su nacimiento, y llegar a saber como habla, lo que quiere, lo que le desagrada, sus inclinaciones y sus desvíos, sus gustos, sus preferencias, sus vicios y sus virtudes.

Ete proceso de adaptación sicológico es quizá más meritorio que el propio trazo del dibujo. De ahí que no todos los buenos dibujantes sirvan para crear dibujos animados, mientras que, a la inver-

sa, todos los animadores de dibujo que trabajan para el cine merecen ser citados como ejemplo de excelentes humoristas.

A título de curiosidad terminamos el tema mencionado, por orden cronológico, las principales películas de largo metraje que Walt Disney ha lanzado al mercado mundial a partir de 1932, fecha en la que el hoy famoso dibujante comienza a conquistar su popularidad y es además premiado por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood por primera vez, por sus realizaciones protagonizadas por el simpático ratoncillo Mickey. La curva ascendente de sus producciones, cada una de las cuales es más ambiciosa que la anterior y pretende, por lo tanto, llegar más allá, en seguida con interés por los grandes productores de la Meca del cine, los cuales, viendo en su persona las posibilidades comerciales que se desprenden de su genio artístico, le ofrecen cada vez mayores contratos, que Walt Disney, fiel a su propósito de seguir independiente, trabajando por su cuenta y creando su propia organización, rechaza una y otra vez, hasta conseguir totalmente sus propósitos.

He aquí la lista de las principales producciones que merecen ser tenidas en cuenta para una futura antología del género.

1937. Blanca Nieves y los siete enanitos, que fue, por el enorme éxito que alcanzó en su época, el fundamento de popularidad y, por consiguiente, la base económica que permitió a Walt Disney la seguridad de trabajo de acuerdo con un solo y particular criterio sobre tal especialidad, liberándole de compromisos e intromisiones.

1939. Pinocho, según el popular cuento italiano de Carlos Collodi.

1940. El dragón tímido, película que no se ha estrenado todavía en España.

1941. Fantasia, alarde de imaginación creadora, en un feliz intento de ilustrar gráficamente las sensaciones musicales producidas por varios poemas sinfónicos, en donde Walt Disney y su equipo de dibujantes se dedica a ilustrar, en libre inspiración pictórica, las intervenciones de la Orquesta Filarmónica de Filadelfia, dirigida personalmente por su director Leopold Stokowsky. Incomprensiblemente, esta filigrana cinematográfica tardó muchos años en llegar a nuestro país, en donde se estrenó con un retraso considerable, y, lo que es peor, sin un gran éxito de público, siendo objeto de admiración por parte solamente de la crítica y de una exigua minoría de espectadores.

1941. Dumbo, la tierna y sentimental historia de un elefantito que aprendió a volar, superando el complejo en que le había

sumido a la posesión de dos extraordinarias y monumentales orejas.

1942. Saludos, amigos: que en realidad corresponde a varias películas de pequeño metraje, ensambladas por el nexo común de dar a conocer facetas de la América del Sur, Hispanoamérica (o Latinoamérica, como dicen los yankis).

1942. Bambi, estrenada también con mucho retraso en España, en donde cuenta el poema de una tímida gacela, desde su nacimiento hasta el instante en que consigue colmar todas sus esperanzas.

1943. Victoria en el aire, film realizado como exaltación de las Fuerzas del Aire de los Estados Unidos, películas de propaganda en aquellos años de confianza en el triunfo final, pero en los que todavía nada decisivo se había logrado.

1945. Los tres caballeros, que puede considerarse como la continuación lógica de Saludos, amigos, y en donde se ofrece la innovación de adoptar, mejorado y realizado en colores, el trocaje de simultanear en una misma escena personajes vivientes con monigotes dibujados, que muchos años antes utilizara Max Fleiches, el creador del en su tiempo célebre clown Kokó.

1946. ¡Música, maestro! También desconocida en nuestro país.

1947. La canción del Sur, cuyo argumento se halla tejido por viejas historias que cuenta un negro, utilizando sus evoluciones en el dibujo.

Depósito Legal: B. 10.831-1958.

la caricatura

LECCION 21

CONCEPTO GENERAL

La caricatura es el arte de plasmar gráficamente y por medio de un dibujo en donde se representan exagerados, deformados y ridiculizados, aquellos caracteres determinantes que presenta el sujeto de la caricatura. Es decir, que puede referirse tanto a la interpretación de los rasgos fisonómicos de una persona, que es el aspecto más conocido del tema, como a la presencia de una idea, de una obra o de una realidad cualquiera. Como veremos más adelante, la caricatura no es otra cosa que una consecuencia de la idea personal que el dibujante tenga de personas, ideas y cosas que le rodean, y una expresión grotesca de las mismas desarrollada de manera que a pesar de su particular punto de vista sea fácilmente reconocida por los supuestos lectores.

En principio, pues, pudiera considerarse que la caricatura equivale a un retrato de algo —un algo que como acabamos de expresar tiene una mayor amplitud que la que originalmente suele suponerse— conseguido mediante alusiones que la inmensa mayoría de las veces equivalen a crítica o censura, misión que para evitar caer en la antipatía se realiza utilizando el lado cómico de la cuestión.

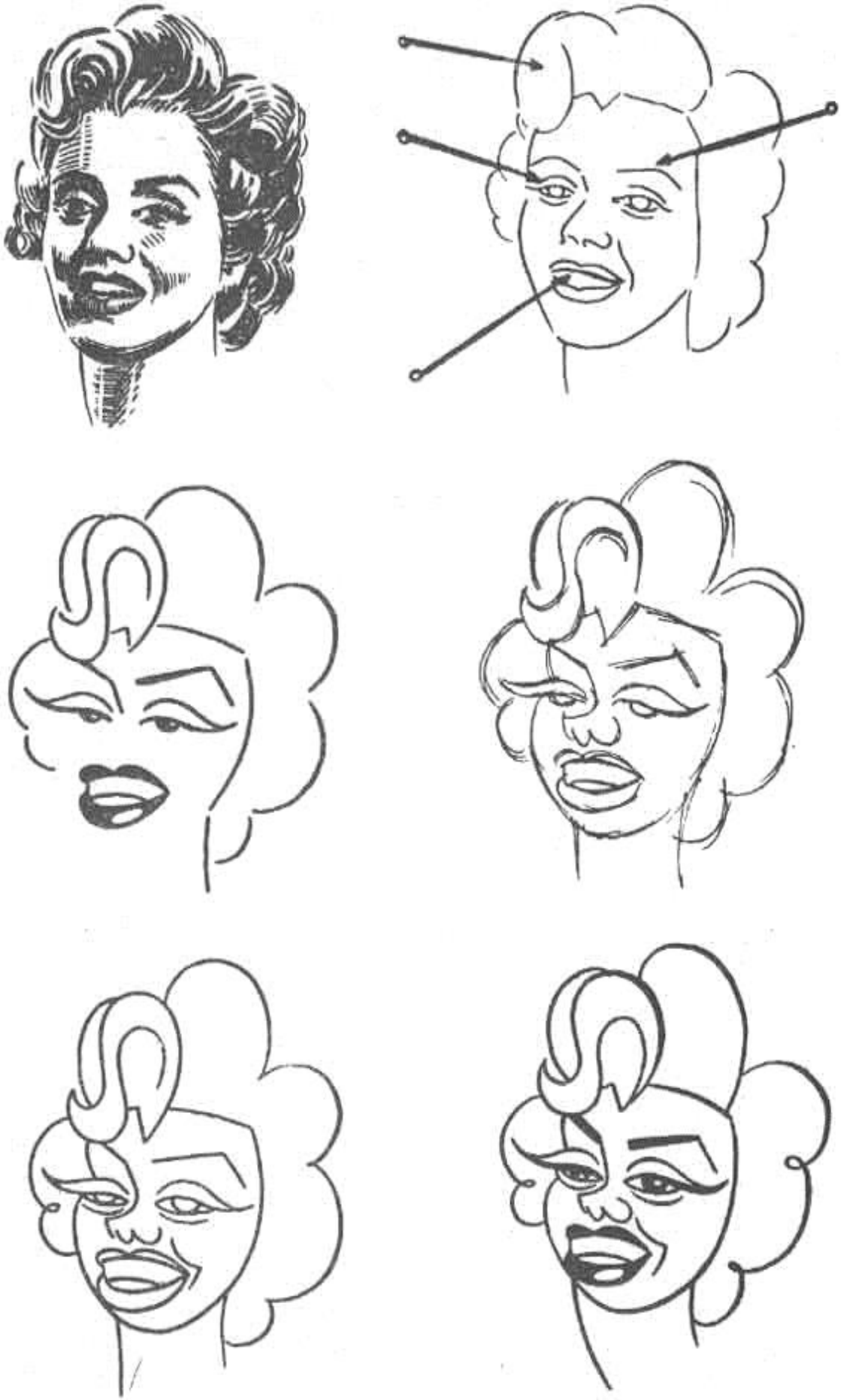
LA CARICATURA PERSONAL

Habiábamos en una de las primeras lecciones, del concepto que de la caricatura personal tenian nuestros abuelos, y con ellos las generaciones de su época, que se plasmaba sobre el papel a base de contrastar una enorme cabezota que emergia del cuello de un cuerpecillo de enano. Esta era la única deformación permitida, ya que dejando aparte la desproporción que resultaba entre ambas partes del cuerpo representado, el dibujo seguia por lo general las lineas de un realismo muy acentuado. Los personajes se reconocian en seguida, siempre —claro está— que el dibujante hubiera acertado a captar los rasgos fisonómicos del modelo y el ingenuo humorismo de aquellas plumas se limitaba a reducir el tronco y las extremidades que mantenian erguida la descomunal cabeza vistiéndolas siempre dentro de un uniforme estereotipado que correspondia al simbolismo de sus actividades más conocidas. Por ejemplo, a ningún caricaturista de la época se le hubiera ocurrido olvidarse de representar a un politico que no vistiera el uniforme de ministro en el supuesto de que lo había sido ya en algún gobierno de la Corona, o que en caso contrario era un probable candidato a ocupar tan alto cargo en una fecha más o menos próxima. Como puede verse la ironia era tan sutil y delicada, que no se concibe como podia ningún personaje darse por ofendido y dirimir sus divergencias a bofetadas, cuando no recurriendo a batirse a pistoletazos en una madrugada de duelos incontrolados.

Es curioso constatar a este respecto, como a medida que la mordacidad y el acre veneno de la caricatura despiadada iba apoderándose de la intención de los dibujantes, los personajes objeto de tan singular distinción iban reaccionando en tono cada vez más moderado.

La caricatura presentada como una deformación de los rasgos más acusados de una fisonomia, recurriendo al sencillo método de incrementar los mismos en perjuicio de aquellas partes de la cara que pudieran considerarse como normales hace su aparición a principios de siglo en los aledaños de la primera guerra, mal llamada, europea. Concretamente en España en el semanario satirico «Gedeón» es posible hallar caricaturas que se han evadido por completo de las gigantescas testas colocadas sobre hombros de un enano.

El primer páso está dado. Sin embargo, no basta con que una enorme nariz (por ejemplo, la de Sánchez Toca) aparezca ocupando la totalidad de la cara, ni que unos ojos hundidos y una barba negra un poco pasada de moda (Sánchez Guerra) basten para representar con grafismo preciso, la figura deseada. Al mismo tiempo que se concretan las lineas exteriores, la presencia fisica del personaje que sirve de blanco a la flecha del caricaturista, es preciso captar igualmente la personalidad especifica que se desprende de su carácter, de su ma-



Figs. 3333 a 3338. — Proceso de caricaturización de Marylin Monroe.

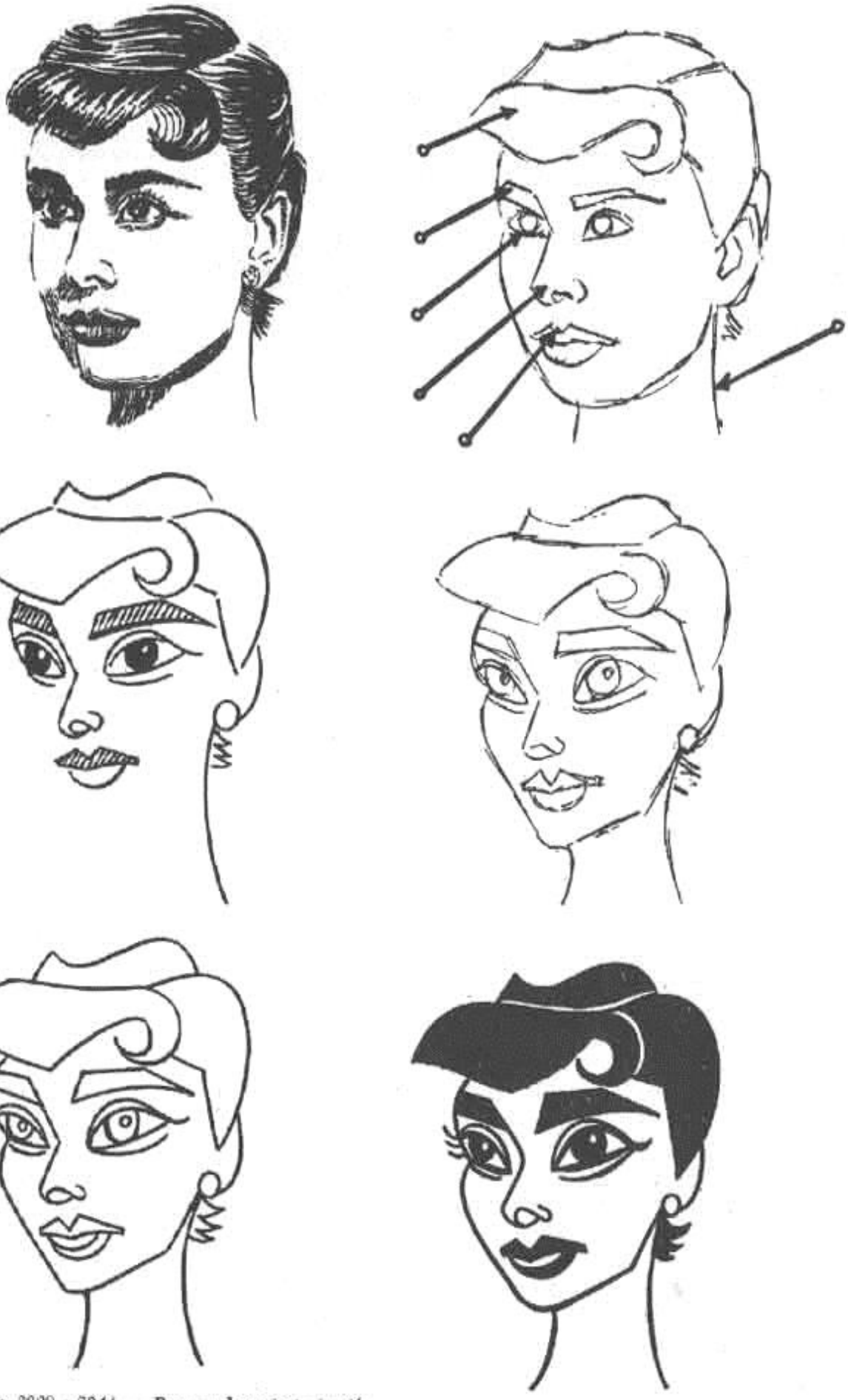
nera de ser, de reaccionar y de obrar ante los acontecimientos. Se intenta, por lo tanto, un retrato moral en el que la representación esquemática adquiere un aire de independencia casi absoluto. Entre las caricaturas de Cilla y Bagaria pongamos, por ejemplo, no existe más punto de contacto que la denominación genérica que las engloba dentro del género.

Para llegar a este último punto el dibujante deberá dominar tanto su pluma como sus cualidades analistas. Será improbable que logre ni siquiera un mediano resultado, si no es buen psicólogo capaz de bucear dentro del alma de su personaje para extraer de la misma aquellas esencias que le presten su natural característica y si no sabe transcribirlas luego, sutil, pero seguramente.

En realidad, el caricaturista no difiere, en este extremo de un buen retratista, el cual no podrá considerarse maestro mientras muestre su habilidad tan sólo en el arte de reproducir unas facciones correctas y exactas a las del modelo que se halle posando para su paleta. Pero ya hemos comenzado por decir que la caricatura no es otra cosa que la deformación de un retrato, y, por lo tanto, habrá que comenzar por suponer que antes de pretender la citada deformación, habrá que asegurarse de que está en condiciones de efectuar con posibilidades de éxito, la primera fase de la operación. Triste es descubrir que todos los caricaturistas que han fallado en su especialidad son dibujantes que pensaban eludir el engorroso estudio de las proporciones académicas y que pretendían abreviar su aprendizaje efectuando un salto en el desarrollo lógico del mismo, prescindiendo de una parte importantísima de conocimientos básicos cuya adquisición no era tan supérflua como creían.

Una buena caricatura deberá hallarse construida, por lo tanto, sobre los cimientos que sólo su amplio conocimiento del dibujo puede facilitar. Cuando un dibujante no es capaz de expresar por medio del lápiz o la pluma la representación real de un personaje será muy improbable que pueda extraer del mismo ninguna caricatura positiva tomando en este caso como positivo el acierto que supone encontrar dentro de unos rasgos fisonómicos las líneas determinantes y convertirlas en símbolos.

Este proceso de selección es tan característico de la obra que no es raro que el dibujante dedicado a tal especialidad ejecute sus trabajos de un modo instintivo movido por un sentimiento de intuición que le hace descubrir, al primer golpe de vista, los rasgos que en realidad deben ser considerados como interesantes y cuáles, en razón de su disposición secundaria, pueden neutralizarse. No es raro tampoco que esta labor se efectúe sin tener el modelo delante, adecuando por medio de vivencias que se almacenan en la memoria. En este caso que suele ser mucho más corriente de lo que vulgarmente se supone, el dibujante recurre al registro que en el recuerdo dejó impresa una muy acusada sensación mental.



Figs. 3339 a 3344. — Proceso de caricaturización de Audrey Hepburn.

Por este motivo, la mirada inquisidora del buen caricaturista es muchas veces más temida que su lápiz o su pluma. Mucho antes de decidirse a resolver la imagen percibida sobre la superficie de trabajo, la observación atenta y fiscalizadora de la presunta víctima ha logrado descubrir y destacar aquellas características esenciales que reflejarán, con exactitud, tanto la presencia física, como el carácter y el temperamento llevando estos detalles preciosos al almacén que su fértil y prodigiosa memoria les depara. Sin embargo, no es raro que esta sintetización de rasgos venga impuesta muchas veces por la propia pasión del dibujante, el cual puede situarse más como amigo y enemigo del personaje caricaturizado, que como el espectador imparcial que debería ser y en tal caso este factor puede influir en la resolución definitiva, alterando caprichosamente las líneas deformativas, recurriendo a imprimir un carácter tendencioso al dibujo.

La desviación que acabamos de citar tiene su mayor exponente en el campo de la caricatura política, en donde suele presentarse con cierta frecuencia. Los personajes que en virtud de su función pública gozan de alguna popularidad, sea esta positiva o negativa, suelen representarse por unas líneas esquemáticas de gran fuerza expresiva que son reconocidas fácilmente, más por la intención que por su fidelidad descriptiva. Muchas veces, incluso la transcripción de caracteres se efectúa de un modo indirecto, tomando la base, no de la presencia real del personaje indicado, ni siquiera de su fotografía, sino de otra caricatura que, a su vez, es deformada por el ojo del nuevo dibujante. Surje entonces lo que se denomina «una caricatura fácil», que no es otra cosa que la transformación de un dibujo en otro dibujo conservando de la idea primitiva los rasgos más acusados.

La caricatura fácil no es, en realidad, una caricatura personal, sino más bien la expresión de una idea, el símbolo de una tendencia, de una teoría, de una doctrina que han dado en personalizar alrededor de unas líneas temáticas muy elementales. Por ejemplo, el bigotito, el bombín y el pelo rizado de Charlot, que por mal trazados que se hallen aunque sólo sea por asociación de ideas, harán que el lector reconozca al punto el personaje deseado.

Pero estamos hablando de la caricatura política y hemos sacado como modelo la representación de un artista cinematográfico. En aras a su inmensa popularidad (ciertamente y para la actual generación, un poco en declive y manteniendo su prestigio gracias al prodigioso esfuerzo que en periódicos y revistas realizan críticos y comentaristas decididos a superar el bache que supone un principio de olvido) hemos sacado a colación este nombre creyendo que sería más fácilmente asimilable. Pero al hablar de simbolismos y dentro del tema político que habíamos iniciado, mejor fuera haber sacado a colación el mechón caído sobre la frente un poco engominado y el bigote recortado que servían para representar a Hitler, tanto como

Figs. 3345 a 3350. — Proceso de caricaturización de Elisabeth Taylor.

unos insignificantes ojillos seguidos de una descomunal narizota de la que pendian unos soberbios y bien poblados mostachos se utilizaba para llevar al dibujo el acento caucásico del dictador rojo.

En nuestro pais, la caricatura politica ha desaparecido casi totalmente tras el vendaval de 1936. Pero para los que tenemos sobre las espaldas años suficientes para recordar fechas anteriores, acuden a la memoria multitud de simbolos gráficos con que los dibujantes de entonces habian logrado estereotipar representación de figurones y tramoyistas de la escena pública, que en su tiempo alcanzaron una tan enorme fuerza expresiva que un simple detalle —unas enormes verrugas, unas batas de elástico, unas gafas de concha, una boina vasca, una pera— bastaban para significar con elocuencia, pocas veces superada, un personaje cuyo reconocimiento era inmediato.

Si pensamos en aquellas caricaturas que apenas veinte años antes necesitaban del nombre escrito sobre la barriga —Moret, Romanones, Villaverde, Canalejas, Maura— para que el lector supiera, sin lugar a equivocación alguna cual pretendia ser el personaje dibujado a pesar del preciosismo, muchas veces virtuoso, con que habia sido trazada la figura y la fisonomia y estas que estamos comentando en las que no se facilita otro dato que el puramente simbólico y podriamos añadir que en algunos casos de leyenda— llegaremos a la conclusión de que en cuatro lustros habia cambiado tanto la manera expresiva de los dibujantes como el poder de captación del público capaz de leer entre lineas lo que se le presentaba con carácter de alegoria esquemática.

Naturalmente esta sintetización no puede mantenerse en la caricatura de tipo personal entre otros motivos porque no existe la labor previa anterior, el proceso degenerativo que poco a poco el lápiz de sucesivos dibujantes puedan ir deparando al modelo y también porque tiene que moverse dentro de un circulo mucho más estrecho de intereses. Como es lógico suponer será mucho más fácil que haya entrado a formar parte del dominio popular la imagen de un ministro que la de un catedrático de una Universidad de provincia, el cual probablemente no será reconocido más allá del grupo que forman sus alumnos y familiares.

LA PRACTICA PROFESIONAL

Hemos de referirnos, pues, ante todo, al caso que corrientemente deberá ofrecerse con mayor asiduidad durante el ejercicio de la profesión, cual es el de verse obligado el dibujante a operar tomando como modelos personajes poco conocidos lo cual significará que sus rasgos peculiares no vendrán determinados de antemano por la costumbre establecida, sino que tendrán que buscarse buceando en el subconsciente de nuestra presunta victima.

Figs. 3351 a 3356. — Proceso de caricaturización de Leslie Caron.

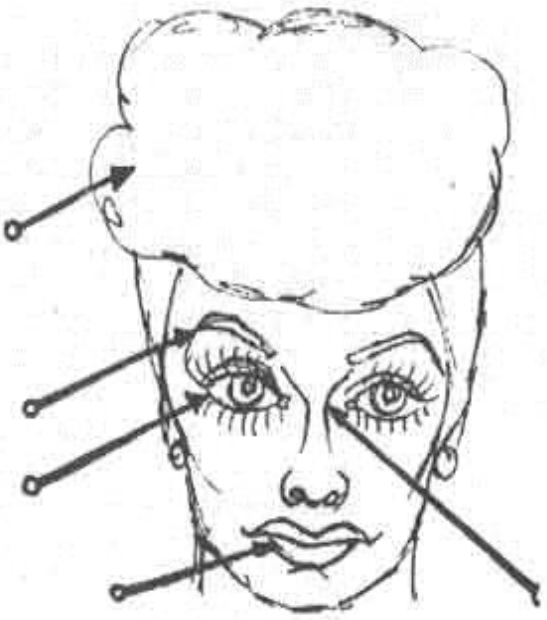
Hay que remarcar en este aspecto que la primera cualidad de que debe hacer gala el caricaturista es la de la diplomacia; en ningún caso se presentará ante su personaje como un enemigo ni siquiera descubrirá sus futuras intenciones más de lo necesario para evitarse que su oponente esboce un amplio movimiento de repliegue estratégico que, entre otras causas, sería motivo de que su presencia fuera captada en un evidente estado de anormalidad.

El dibujante caricaturista tendrá que ser terriblemente observador, como hemos repetido infinidad de veces, pero al mismo tiempo deberá producir la sensación de que no es peligroso, dando la impresión de que el más severo análisis no es otra cosa que una charla intrascendente. Si el dibujante sabe alejar del pensamiento de su intercolutor la idea de que en aquellos precisos momentos está cazando en su fisonomía las líneas determinantes de su rostro, lo más probable será que se manifieste de manera natural y le facilite su labor, ayudando a captar su expresión resolutiva con el gesto más habitual que será el que reconozcan sus amigos.

La caricatura deberá responder a un sentimiento espontáneo, los tanteos sobre el papel así como los abocetamientos a lápiz resta-

Fig. 3357. — Como puede verse por los anteriores desarrollos y los que siguen a continuación, el proceso de caricaturización de cualquier personaje puede resolverse perfectamente en cinco fases, que comienzan por captar sobre un primer esbozo de la figura que se intenta representar, los rasgos determinantes que van a ser objeto de la deformación básica. Para empezar nuestro aprendizaje, nada mejor que valerse de fotografías de revistas, en donde podremos escoger modelo a nuestro antojo.

Figs. 3358 a 3362. — Proceso de caricaturización de Lucille Ball, tomando como base la fotografía que aparece en la izquierda.



rán, por lo general, frescura al trazo. Por cuyo motivo será preferible efectuar el dibujo de manera directa asegurando la línea en la imaginación antes de lanzarse a plasmarla sobre la cartulina, es decir, procediendo a madurar la expresión descriptiva del dibujo en nuestro interior. Una caricatura amable y gentil responderá a un proceso de selección natural que tienda a presentar el personaje escogido sin acritud ni mordacidad. Este tipo de caricatura que podríamos catalogar como color de rosa es el más adecuado para el principiante, tanto porque no le obliga a trabajar demasiado como porque su resolución optimista será la más aceptada. Debe tenerse en cuenta que en los comienzos el dibujante tendrá que operar exclusivamente en medios familiares y que las víctimas más propicias serán luego sus amigos y sus compañeros de trabajo. No es conveniente que como consecuencia de su visión caricaturesca unos y otros puedan sentirse vejados y ofendidos y le retiren el saludo como medida provisional.

Otro caso se presenta cuando la caricatura en manos de un dibujante que no le tiene miedo ni respeto a la verdad, se convierte en una terrible arma de combate. Cuanto más exagerados y acusados se presenten los rasgos deformatorios, más acerada será la caricatura, que puede en algunos casos llegar a la inconveniencia; piense el alumno en la falta de educación que supone decirle a una señora fea, y las hay a montones por esos mundos, por medio de un dibujo sangriento de realidades.

«Usted es así. Lo siento mucho, pero yo no puedo hacer otra cosa.»

No digamos cuando aparece transformada en mofa inconcebible un defecto físico cuyo realce supone, cuanto menos, falta de caridad por parte del caricaturista. En el momento de escribir estas líneas acude a la memoria del autor el empeño verdaderamente inoportuno y escasamente piadoso de un dibujante que vale más no citar, que sentía cierto regodeo sádico en hurgar en el organismo de sus personajes hasta encontrarles alguna tara fisiológica que se complacía en reproducir luego, debidamente acentuada, en sus caricaturas; sus ilustraciones contempladas a distancia son tristes, mezquinas y poco agradables de contemplar. La mayoría de los personajes que retrató en su época han pasado a la historia y, desde luego, no son recordados precisamente por estos defectos que el, en cambio, olvidado dibujante se empeñó en presentar como símbolo.

EL ARTE DE LA CARICATURA

Por regular que parezca un rostro, por equilibradas y proporcionadas que semejen las facciones de un personaje es indudable que el buen caricaturista sabrá encontrar el punto inarmónico que pueda considerarse como partida inicial de us transformación. Raro será que una mueca, un gesto, un detalle en el pelo, en los ojos, en la

Figs. 3363 a 3368. — Proceso de caricaturización de Sophia Loren.

nariz, en la boca, en la barbilla no faciliten esta tarea aportando unos datos que en buenas manos se convertirían en excelentes temas para la deformación que se busca.

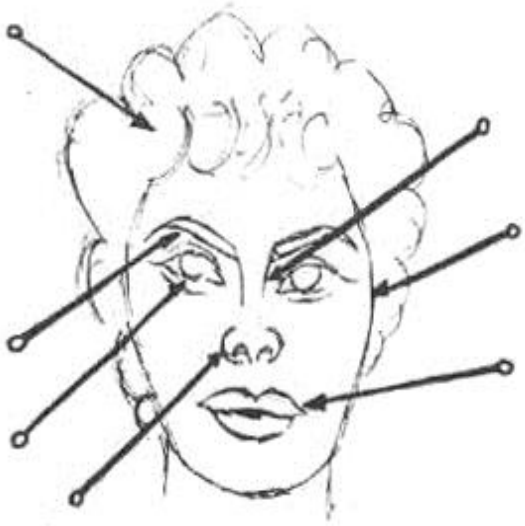
El arte de la caricatura no consiste en otra cosa que la facultad de saber hallar a tiempo el desequilibrio de cualquier modelo y convertirlo en un centro de vital interés.

Lo que no puede negarse es que, si bien nadie es susceptible de escapar a esta especie de crítica que constituye la caricatura, existen multitud de casos en que la tarea de desarrollar aparece como extraordinariamente difícil. En efecto, si la deformación debe operar agrandando —haciendo todavía más ostensibles ciertas particularidades que presenta el modelo escogido, inútil será decir que unas facciones correctas tendrán mucha más dificultad para interpretarse en caricatura que un rostro que posea algún factor descollante.

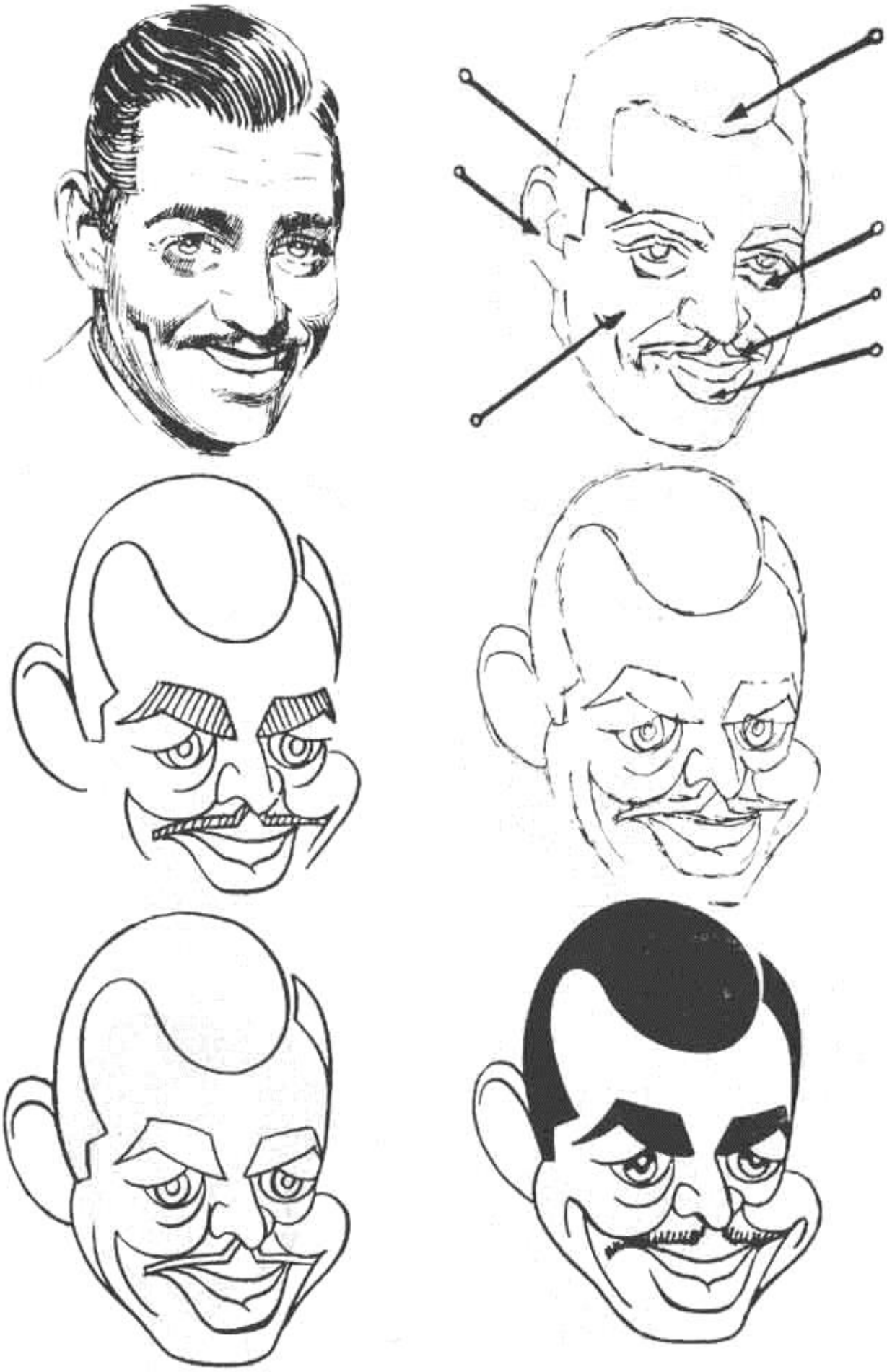
Se dice, pues, que un individuo es difícil o fácil según que su presencia real permita o no encontrar un sólido punto de apoyo para la transformación que se busca. Observando a nuestro alrededor encontraremos multitud de ejemplos que hablan por sí solos: quien luce unas soberbias narices, quien tiene unas facciones angulosas y bien determinadas, quien presenta unos ojos «de huevo», quien carece de barbilla y quien adelanta el maxilar inferior. Para el caricaturista siempre será, más fácil captar un rostro en donde se puedan localizar imperfecciones, irregularidades y defectos de proporción de simetría que intentar la caricatura de una persona normalmente constituida. Volviendo a los ejemplos con el objeto de clarificar el tema, no cabe la menor duda que para obtener una buena caricatura será siempre mejor modelo Fernandel, el popular cómico francés, que un galán de esos que presumen de guapos en las pantallas.

El dibujo caricaturesco, llevado hasta sus últimas consecuencias tiene como único objeto hacer resaltar todos los detalles específicos y personales que puedan ayudar a identificar, con certeza la imagen representada. Si la nariz es pequeña y respingona y las orejas grandes y separadas del cráneo la misión del dibujante será aumentar dichas diferencias básicas reduciendo el tamaño del apéndice nasal y haciendo que cabalgue empinada en un verdadero alarde de equilibrio sobre los labios al mismo tiempo que los pabellones auriculares se desplegarán totalmente en actitud de vuelo, desplegados como dos enormes alas que se hallasen en trance indicado. El grado de exageración dependerá, por otro lado, de la visión que el dibujante posea del tema, tanto como del estilo que haya adoptado para expresarse gráficamente.

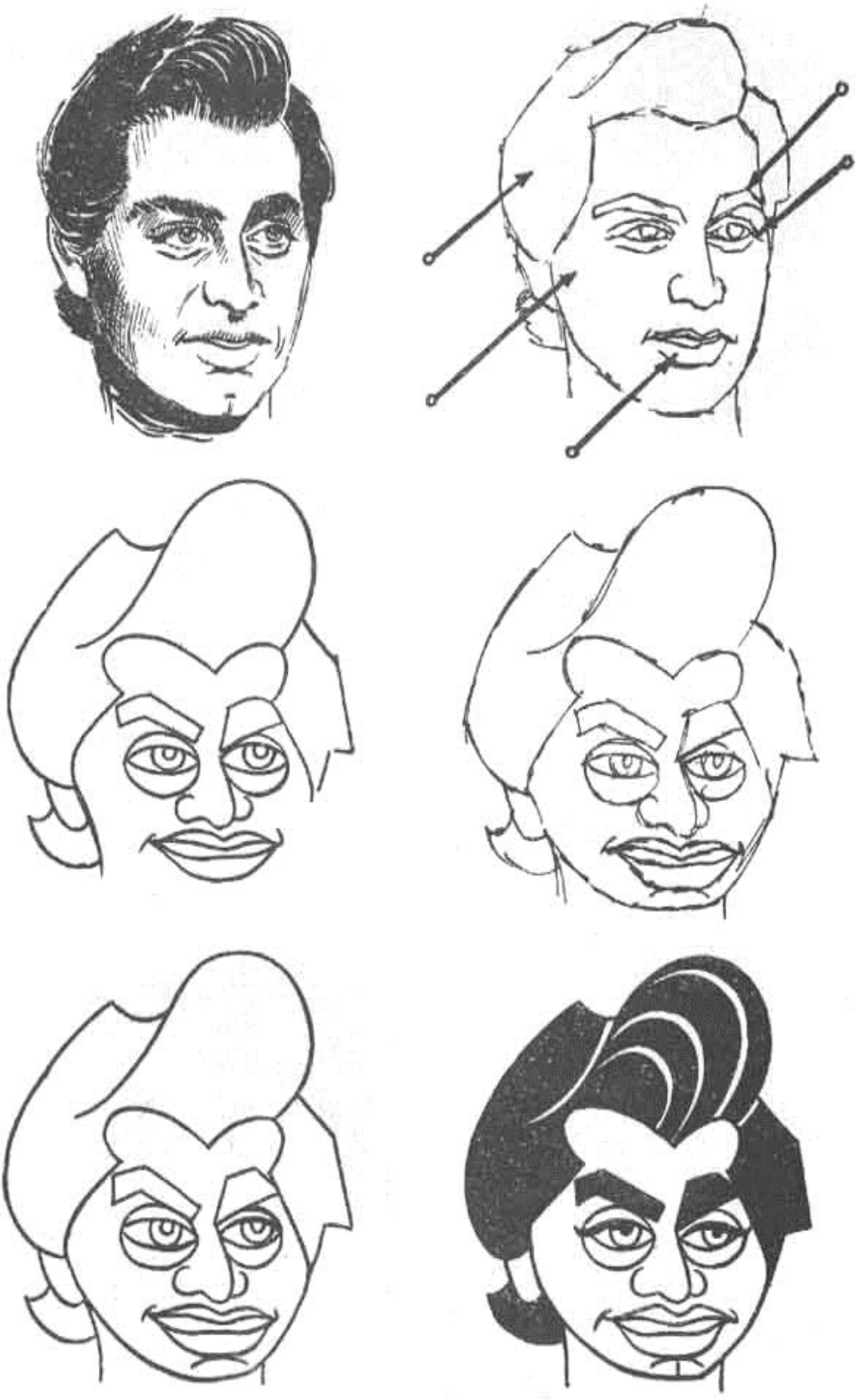
No existe, según esto, ninguna medida para determinar el grado más conveniente deformatorio, es más, no puede decirse que la de-



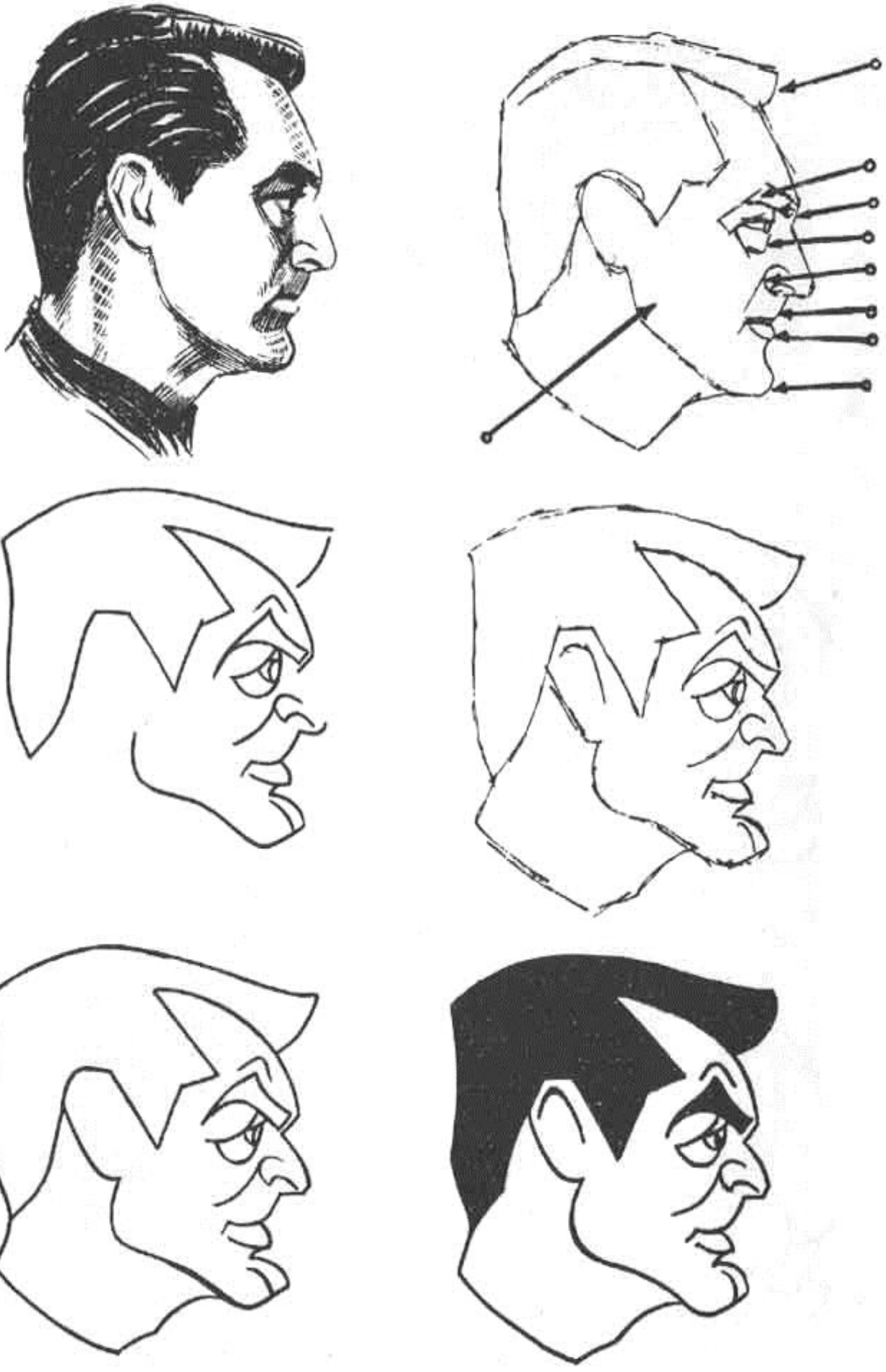
Figs. 3369 a 3374. — Proceso de caricaturización de Gina Lollobrígida.



Figs. 3375 a 3380. — Proceso de caricaturización de Clark Gable.



Figs. 3381 a 3386. — Proceso de caricaturización de Jeff Chandler.

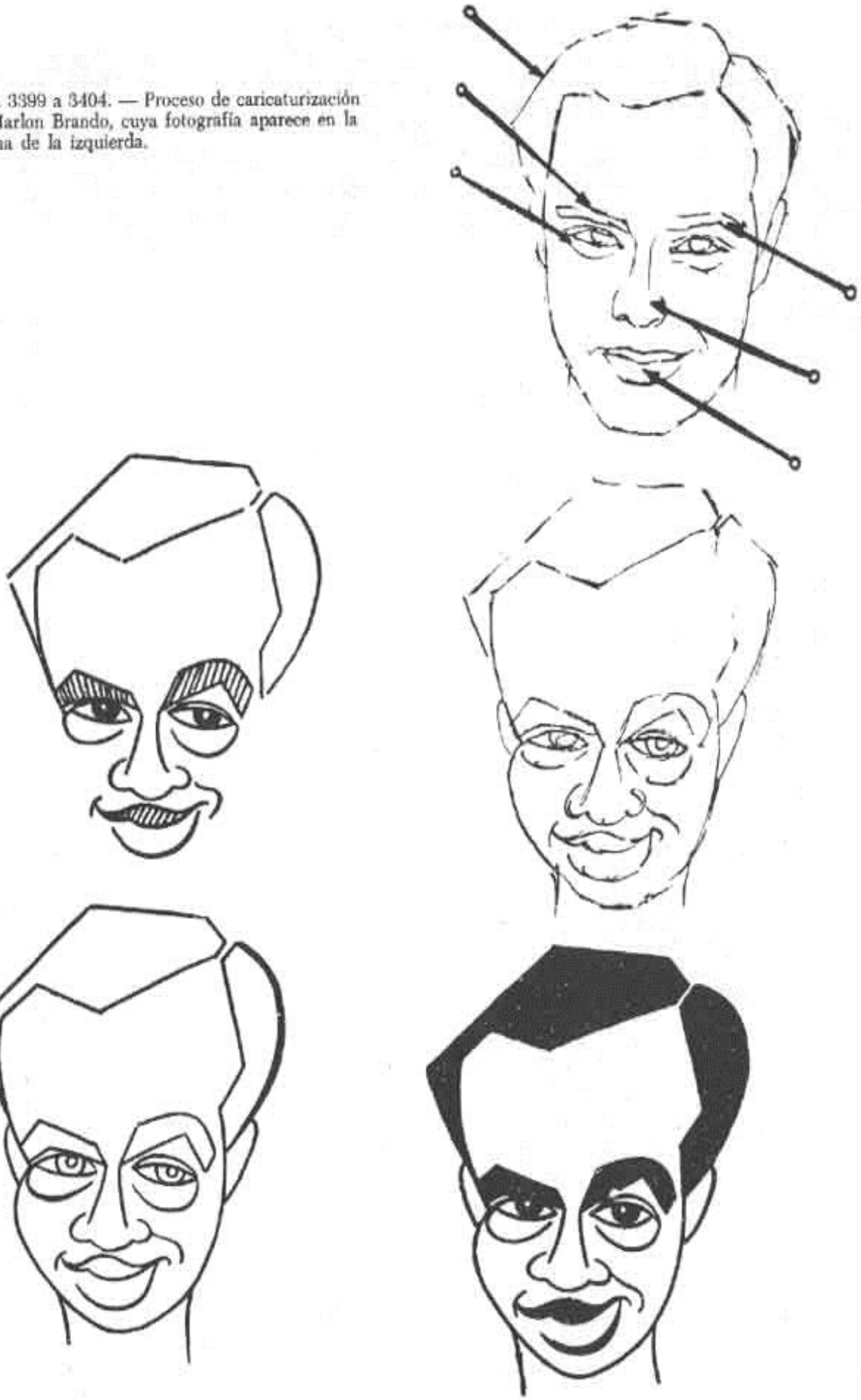


Figs. 3387 a 3392. — Proceso de caricaturización de Cary Grant.

Figs. 3393 a 3398. — Proceso de caricaturización de Gene Kelly.

formación debe operar exclusivamente a base de adulterar los rasgos básicos en sentido negativo. Tal cosa significaria que la caricatura busca como suprema razón el triunfo de la fealdad, cosa que no es cierta ni muchísimo menos aunque algún que otro espíritu timorato pueda creerlo así. La exageración puede ser positiva igualmente acentuando un rasgo bello, una hermosa cualidad, un atributo simpático. Vemos sin ir más lejos como las caricaturas de las artistas famosas que, por lo general, suelen gozar el privilegio de un rostro bastante agraciado, suelen serles favorables hasta el punto de que los rasgos se acentuarán de acuerdo con la disposición que pueda beneficiarles. Sucede algo así como con los retratos de las mujeres hermosas, en donde el artista que las pintó se preocupó de hacer resaltar sólo aquello que juzgara interesante y digno de perpetuarse en el lienzo minimizando, e incluso ignorando, lo que pudiera perjudicar el alcance de la obra.

Figs. 3399 a 3404. — Proceso de caricaturización de Marlon Brando, cuya fotografía aparece en la página de la izquierda.



CARICATURA CONSTRUCTIVA Y CARICATURA DESTRUCTIVA

Hemos hablado anteriormente de dos conceptos antagónicos que pudieran parecer impropios aplicados al arte de la caricatura, al denominar en diversas ocasiones con las palabras «positivo» y «negativo» su representación. Toca ahora explicar el porqué de tales calificativos y su trascendencia.

Aceptada en principio la idea de que en cierto modo, directa o indirectamente la caricatura constituye un alegato de crítica, podemos dividir ésta en dos grandes grupos claramente diferenciados, según la consideremos disformada por el deseo de construir o destruir.

La caricatura positiva será aquella que tienda a perfeccionar superando la obra que idealiza.

Por el contrario, por caricatura negativa se entenderá aquella que sólo se preocupa de derribar el ídolo creado, regodeándose en presentar sus imperfecciones sin otro objetivo que ponerlas en solfa.

Estos conceptos que en la caricatura personal pueden dar lugar a la creación de un dibujo optimista y pesimista, en el cual la humanidad retratada aparezca favorable o desfavorablemente retratada, y en consecuencia pueden degenerar en un aspecto constructivo o destructivo, que según hemos apuntado anteriormente, tiene su verdadero valor cuando pasa de la caricatura individual a la colectiva.

LA CARICATURA RETROGRADA

Sin embargo, justo es precisar que muy poquísimas veces la caricatura emplea la formidable arma de combate que representa para intentar una reforma realmente positiva en cuanto aparece retratando algo más que el individuo solitario; suele adoptar un aire burlón apegado terriblemente a las más puras tradiciones y enemigo, por lo tanto, de la menor innovación que pueda significar la alteración de lo que el vulgo —la colectividad— cree inconmovible.

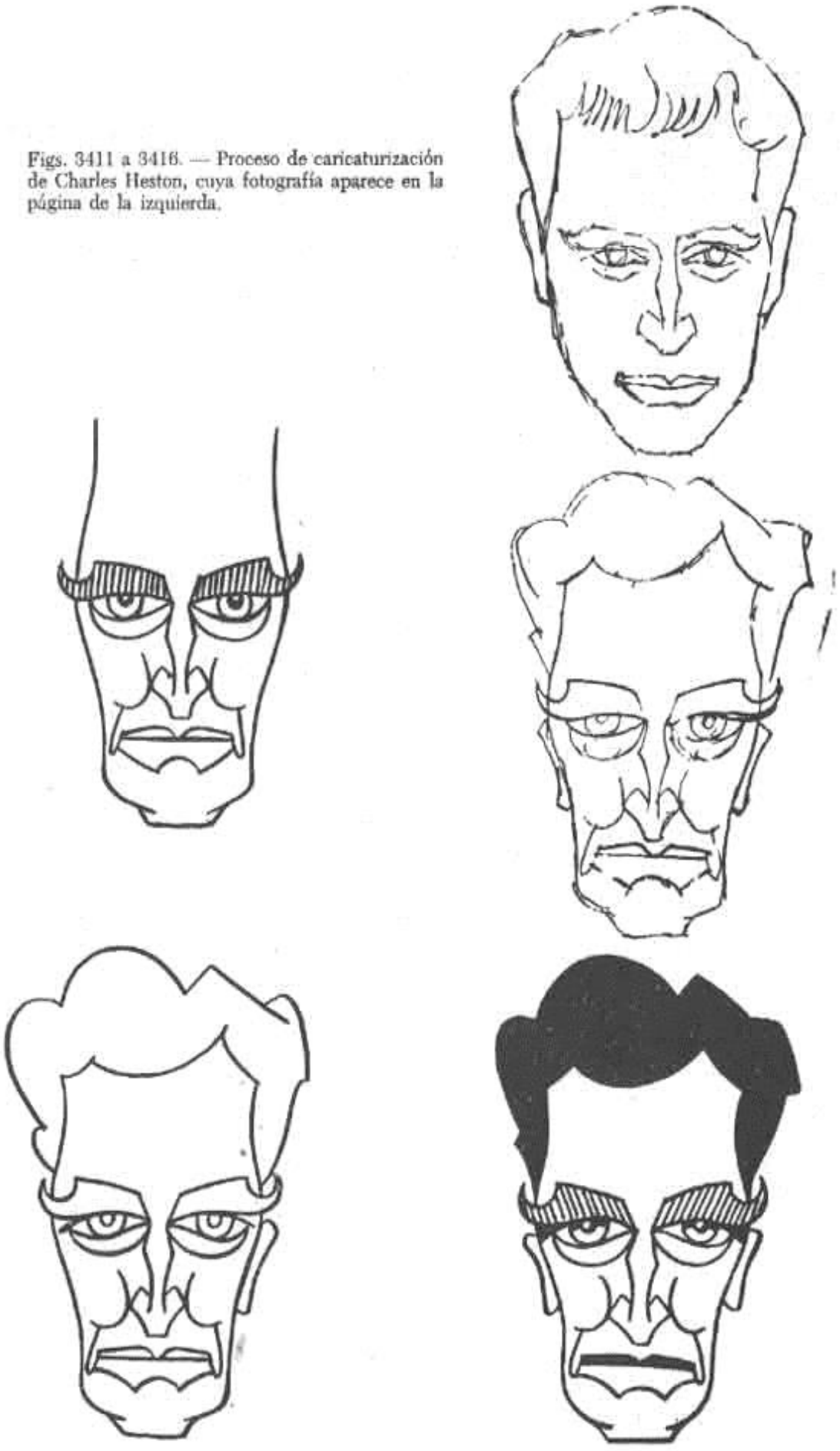
Se da el caso curioso de que al llegar a este punto el dibujante que por regla general suele gozar de un espíritu independiente, avanzado, abierto a los más amplios horizontes, e incluso en muchas ocasiones, rebelde, inquieto y casi revolucionario, se encierra de pronto dentro de un conservadurismo recalcitrante. La caricatura es un medio que se utiliza entonces para presentar batalla al enemigo atacándole por los flancos. Ningún arma de combate posee tan extraordinaria eficacia como el ridiculizar con acierto y donaire a una institución, a un cuerpo, a una idea, a un invento, a una pretensión, a una moda, a un simple deseo.

Figs. 3405 a 3410. — Proceso de caricaturización de Dana Andrews.

Y es raro que el dibujante dedicado a tal especialización no aproveche sus facultades en detrimento de la obra objeto de su crítica. Una crítica incisiva, mordaz, acre, desmesurada, que se dirige siempre en sentido contrario a la pretensión de cualquier innovación. Cuando en cualquier sentido aparece un espíritu audaz que con su pensamiento o su obra intenta cambiar algo en beneficio colectivo suele encontrar sus principales enemigos dentro de esta misma colectividad que en principio, en lugar de mostrarse interesada y agradecida, se torna en su más feroz detractora. Y en esta lucha entablada entre el progreso y los intereses creados surge la caricatura como defensora de estos últimos en todos los casos.

Ocurre, pues, que como a la larga el progreso acostumbra a imponer su voluntad porque tal es la ley ineludible de la historia, la caricatura sale derrotada de la mayoría de los combates en que toma parte. El espíritu atávico y un poco ancestral en que se inspira la mayoría de las veces constituye su mayor lastre.

Figs. 3411 a 3416. — Proceso de caricaturización de Charles Heston, cuya fotografía aparece en la página de la izquierda.



Este tipo de caricatura que comentamos, tiene a su favor la simpatía inicial del público a quien se dirige. El único inconveniente que presenta a nuestro juicio, es que su labor deba considerarse como eminentemente destructiva, ya que busca ridiculizar hechos y presunciones que, con el tiempo acaban demostrando que en la pugna entablada, los equivocados eran los dibujantes, la caricatura, y la colectividad en cuyo espíritu se amparaban.

Pueden presentarse multitud de ejemplos para demostrar la veracidad de lo que estamos comentando. No es necesario resucitar los temas de la vacuna, del ferrocarril, del automovilismo y de la navegación aérea, que en su tiempo levantaron verdaderos aludes de caricaturas en las que se ridiculizaba el invento aludido con la visión estrecha que en este campo suele presentar el dibujante más atento a captar con la pluma el tema fácil, que a poner su ironía y su inteligencia al servicio de la verdad, intentando una labor realmente constructiva.

En la actualidad son incontables las ocasiones que se presentan para, en el transcurso de una sola generación, advertir la enorme cantidad de veces que los caricaturistas equivocan la dirección de sus tiros. Empezando por Picasso y acabando por el satélite artificial ruso, la colectividad ha reído en el espacio de medio siglo, infinidad de aceradas burlas sobre los más variados aspectos que han demostrado con el transcurso de los años, poseer la razón.

Por esto mismo la caricatura de una época cobra un valor de autenticidad extraordinario cuando se intenta con carácter retrospectivo, por cuanto el humorismo puede manejar a su favor sucesos que ya acaecieron y que incluso, sedimentados con el paso del tiempo pueden aquilatarse en su justo precio. Pero en este aspecto el dibujo tiene menor facilidad expresiva que la palabra y la caricatura se torna literaria dando lugar a piezas deliciosas de la categoría de «Angelina o el honor de un Brigadier» drama del 1800 que nuestro Jardiel Poncela incorporó no hace todavía treinta años a la literatura universal.

LA MORAL Y EL VICIO
INTERPRETES CARICATURIZABLES

La sátira, empero su carácter tendencioso y a pesar de su, por lo general, origen retrospectivo tiene una utilidad evidente, cual es la de poder atreverse a decir lo que normalmente se piensa, pero se calla. Bien escogido el momento oportuno y manejando de modo adecuado el tema, el dibujante caricaturista tiene en su mano la posibilidad de poder disparar sus dardos envenenados contra todos y contra todo, situándose en su puesto de francotirador un poco más allá del bien y del mal.

Figs. 3417 a 3422. — Apurando las caricaturas de Marylin Monroe, Gina Lollobrigida, Lucille Ball, Marlon Brando, Jeff Chandler y Cary Grant.

El dibujo ya hemos dicho que en virtud de su grafismo que permite ser comprendido y asimilado con rapidez por el lector, tiene un campo de acción de suma eficacia. La sátira, la burla, la ironía, por su carácter de batalla que presenta tiene ante sí muchas posibilidades de encontrar la simpatía de los espectadores que presencian el duelo, los cuales, aunque no sea más que por un espíritu de superioridad instintiva, suelen colocarse junto al que consideran más fuerte, fortaleza que la costumbre supone las más de las veces privativa del que ataca, aunque la realidad demuestra que en muchas ocasiones está de parte del que se defiende. Pero puesto que de lo que se trata es de justificar algo que se cree digno de mejora, no cabe duda que en principio puede asimilarse a la caricatura un cierto aire de cruzada. En nombre de la moral, de las buenas costumbres, del patriotismo, de los principios de las creencias, pueden acometerse las más dignas campañas con un ardor que iguale, sino supere, a las emprendidas con muy diversos motivos no siempre justificables.

Figs. 3423 y 3424. — Caricaturas de Fred Mac Murray y Josephine Baker, vistas por Ianiro y Del Arco, respectivamente.

Figs. 3425 a 3433. — Joan Crawford, Vittorio de Sica, Gina Lollobrigida, Sofia Loren, Ingrid Bergmand, Caterina Valente, Ruth Leuwerik, Marlon Brando y Grethe Weiser, según el lápiz del caricaturista germano R. P. Bauer.

Figs. 3434 a 3441. — Caricaturas de Marylin Monroe, Jayne Mansfield, Diana Dors, Herbert von Karajan, Eva Bartok, O. E. Hasse, Marie Schell y Jean Gabin, debidos al mismo dibujante citado en la página precedente.

No creemos sea demasiado pedir a las jóvenes generaciones que tomen en cuenta este problema y extraigan del mismo cuantas consideraciones útiles sean necesarias aportando la seria prueba de su humorismo para derivar por caminos de más sana intención.

¿Por qué no intentar una caricatura constructiva, optimista, alegre, jovial y, sobre todo, anticipada? No parece que la tarea sea tan difícil que deba dejarse para más adelante la aventura pretendiendo seguir aferrados a los viejos moldes tradicionales. En una época de absoluta renovación en todos los órdenes artísticos no será empresa irrealizable alinear el nombre a la tarea común procurando apartar la caricatura del camino trillado que acabamos de denunciar.

PREDICANDO DESDE EL PULPITO...

Un arma de combate tan eficaz es la caricatura, que debe ya preocuparse de más altas tareas que apuntar siempre con ánimo destructivo. Bien es verdad que en la destrucción se encuentra siempre el principio de cualquier renovación, y que ésta es consecuencia lógica y natural de aquélla.

Existen muchas cosas que no nos gustan y que suponemos pueden cambiarse. Existen muchas cosas que están pidiendo a gritos el dedo acusador que las señale y las exponga a la vergüenza pública. He aquí la principal misión del caricaturista. Adelantarse. No tirar contra las fantasías del futuro, que tarde o temprano terminarán por imponerse y demostrar que su postura era la verdadera. No tratar de ridiculizar el progreso, oponiéndose a su marcha incontenible, sino anticiparse al mismo ayudándole a destruir los falsos prejuicios que agarrotan la movilidad de la civilización.

La caricatura, aplicada a la colectividad, tiene el deber de acusar no al gas que tira del globo, sino a los saquitos de arena que lleva como lastre la barquilla. Lo que no nos gusta, lo que no debe ser en nombre de la moral, puede ser fustigado sin piedad, sin cuartel, batiéndole en sus últimos reductos. Porque no es justo que sea el inmoralista el que se atreva como sucede la mayoría de las veces a fustigar, mediante la caricatura retrógrada, la posibilidad de regeneración llegando a producir la confusión de los conceptos, decencia e indecencia hasta el punto de que pueden llegar a trabucarse los términos.

Claro está que enfocado el problema así semeja un poco desorbitado y que se supone en la caricatura un alcance poco menos que universal. Es posible que en muchísimas ocasiones presente una intención ciertamente ambiciosa y es entonces cuando debe cobrar el aspecto de Caballero Cruzado que acabamos de indicar. Sin embar-

¿Ha comprendido la marcha del proceso caricaturesco?... pues ahí van cuatro caras con muy buenos puntos destacables, en unas fisonomías de fácil caricatura. ¡Animo!

Figs. 3342 a 3445. — Estas cuatro reproducciones de artistas cinematográficos deben servir para que el alumno practique sobre un modelo conocido y exactamente igual para todos, de manera que cotejados unos con otros puedan servir de punto de comparación.

go, no debe menoscabarse la importancia de ciertos dibujos satíricos que atentos a una realidad puramente local, circunscriben su eficacia a un muy contado —y reducido— número de espectadores.

El hecho de que el tema tratado tenga interés general, incluso fronteras afuera o que sólo se refiera a un grupo de vecinos de Paracullos de Jiloca no significará que la intención humorística sea menor en este último ni que el dibujo, considerado desde el punto de vista de la caricatura, tenga que ser forzosamente de más bajo nivel. Lo que vale, en cada caso, es el acierto expresivo y la resolución adoptada, que puede ser excelente en el último caso citado y muy deficiente, por el contrario, en el primero de los mismos.

Así vemos como, en la realización de los ninots que protagonizan las escenas falleras del San José valenciano, los artistas interpretaron en sus muñecos caricaturas, la inmensa mayoría de las veces del típico sabor local, y que la concesión que cada año recae sobre uno de tales personajes para ser indultado del fuego, no tiene absolutamente nada que ver con la popularidad o el alcance real de la figura representada, sino que es consecuencia de su misma presencia. En la baraja de las posibilidades, tanto vale la caricatura del colosal Di Stéfano, como la de la viejecita vendedora de cacaos y semillas de girasol que abre todas las mañanas su puesto ambulante junto a un portal oscuro y anómino.

CARICATURA PERSONAL

Hemos vuelto, pues, al punto de partida, a la caricatura de un determinado personaje, que es la forma más conocida y también que con más especialistas cuenta debido a que se limita a deformar los rasgos esenciales de un individuo sin otra preocupación que la de obtener una línea descriptiva de superior calidad, lo cual significa que no habrá que partirse el pecho buscando el tema.

La caricatura así enfocada, puede decirse que está pidiendo a voces un reportaje o interviú que rematen la presencia física del personaje presentado. Esto es lo que hacen en la actualidad la mayoría de los caricaturistas que tienen cualidades de periodista, y siguen las huellas que ha formado la escuela del conocido e infatigable preguntón que es Del Arco, el hombre que se atreve a inquirirlo todo de sus personajes (y que además se reserva siempre la última palabra).

La caricatura personal puede dividirse, en razón de la significación de los sometidos al análisis —mejor diríamos escalpelo— del dibujante, en algunos grupos que la gente conoce bajo el pintoresco nombre de mundillo, es decir, de clan un poco al margen de la sociedad. Con lo cual no quiere aventurarse que vivan al margen de la

ley, lo que se halla muy lejos de la intención de nuestras palabras, sino que deseamos expresar que corrientemente integran círculos cerrados, en los que resulta sumamente difícil introducirse al neófito, y no digamos al que ni de cerca ni de lejos roza sus intereses.

Estos, diríamos compartimentos estancos, son los que se conocen bajo el nombre de mundo del deporte (jugadores, ensayistas, filósofos, poetas, pintores, escultores, dibujantes), mundo teatral (actrices y actores, directores escénicos, comediógrafos, libretistas noveles, críticos), mundo cinematográfico (astros, estrellas y galanes, productores, directores, cameramans, guionistas), mundo musical (compositores, cantantes, vocalistas) y algún que otro de menor interés general para el gran público ávido de hurgar en la interioridad de cualquier personaje que por uno u otro motivo haya saltado de pronto al primer plano de la popularidad.

Cada uno de los grupos que hemos citado puede decirse que cuenta con un propio y extenso sector de opinión dentro del cual encaja toda manifestación del tema, así como existen igualmente periódicos y revistas que parece que hayan sido editadas con el solo objeto de cotillear un poco sobre la vida de los individuos más destacados que existen dentro de las actividades citadas.

Podríamos hablar sobre la triste necesidad de dar prioridad, en aras a los deseos de la mesa, en presentar una y otra vez la caricatura del famoso internacional que más meniscos de sus contrarios de equipo ha rota a patadas durante el transcurso de su carrera, en lugar de publicar la efigie de un cardiólogo que acaba de terminar, con resultados altamente satisfactorios, sus experiencias sobre la aplicación del plástico en las operaciones del corazón humano, pongamos por ejemplo.

Cierto que no es nuestra misión, al menos por el momento, meternos a redentores. La realidad manda, y puesto que hay que vivir de la realidad y no de fantasías, debemos aconsejar que según las inclinaciones naturales —de temperamento o sentimiento— de cada alumno, frecuente uno u otro de los medios aludidos, sobre todo si intenta especializarse en la materia.

Recorriendo las páginas ilustradas que lleva la presente lección se verá que, para presentar el desarrollo lógico —el proceso constructivo— de una caricatura, hemos recurrido una y otra vez a estrellas y astros de la pantalla. Si hemos obrado así no ha sido porque juzguemos más importante este grupo, ni porque sintamos una especial predisposición hacia el mismo, sino en virtud de la creencia de que los personajes que lo integran gozan de una popularidad casi universal, lo cual facilita extraordinariamente su reconocimiento.

En todos los dibujos hemos seguido la misma marcha. Sobre un apunte que reproduce la línea representativa del personaje elegido para el experimento, se han situado, marcados con flechas, los puntos básicos, es decir, los rasgos peculiares determinantes de la personalidad de cada uno de los mismos.

Comentaremos únicamente la primera figura (Marylin Monroe) ya que el proceso seguido en los restantes desarrollos es sensiblemente el mismo. En la figura indicada, se advierten en seguida como rasgos constitutivos, el pelo ondulado y en apariencia rebelde al peine y al cepillo, cayendo un mechón sobre la frente. Las cejas aparecen finas, alargadas y altas. Los párpados superiores algo caídos, la boca sensual, carnosa. Véase a continuación como el dibujante ha captado dichos determinantes y los ha acusado pronunciando su característica en la segunda fase de la caricatura. Exagerando los rasgos que podríamos denominar principales en detrimento de los que pasan a situarse en un discreto segundo término, se obtiene el fin buscado, tal como puede verse se ha efectuado con todos los artistas que desfilan por estas páginas: Audrey Hepburn, Elizabeth Taylor, Leslie Caron, Lucille Ball, Sophia Loren, Gina Lollobrigida, Clark Gable, Jeff Chandler, Cary Grant, Gene Kelly, Marlon Brando, Dana Andrews y Charlton Heston.

El resto ya es sabido.

Practicar, practicar día y noche sin desmayo.

No puede confiarse solamente en la inspiración divina, si se quiere hacer carrera y sobresalir de los demás.

Y el arte de la caricatura es difícil de dominar, lo cual quiere decir que habrá que someterse a mayor disciplina si no se quiere dedicarse a vegetar.

Depósito Legal: B. 10831-1958

CERSA. Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13

el dibujo humorístico en publicidad

LECCION

22

● PUBLICIDAD

NOCIONES ELEMENTALES

Publicidad es el arte de incrementar las ventas recurriendo a presentar un producto en el mercado, de manera que la gente se sienta atraída a comprarlo.

Si el fin de la publicidad es vender más, no cabe duda que tiene que actuar sobre la masa de presuntos compradores con poder persuasivo, sugestionándole con su insistencia. La reiteración de un anuncio tendrá, por lo tanto, más probabilidades de éxito que el mismo anuncio presentado una sola vez, y tantas más posibilidades existirán cuanta más intensiva sea la campaña de presencia. No debe olvidarse que la actuación sobre una conciencia colectiva tiene que fundamentarse en la machacanería, a base de afirmaciones categóricas.

No entra en nuestro propósito ahondar en el tema que, por otro lado, constituye materia suficientemente estudiada en el Curso de Dibujo Publicitario que también edita CEAC, por considerar que la aportación que los dibujantes humorísticos puedan efectuar, tendrá unos límites muy restringidos, particularizados en alguna que otra

ilustración. Nuestra idea es despertar el interés hacia esta especialización y dejar que sea el propio alumno el que decida si le conviene o no derivar sus conocimientos al llegar a esta altura, tomando contacto con una rama del dibujo tan sugestiva como es la publicitaria.

Bastará, por lo tanto, con reducir la teoría que impulsa el arte de la Publicidad, a unos cuantos esquemas elementales fácilmente comprensibles de todo el mundo.

Hemos dicho que, publicitariamente, se intenta crear en el público un estado apropiado a nuestra intención, recurriendo a la sugestionabilidad de la mentalidad popular que se halla propicia a la aceptación de lo que, con aire seguro y firme, se le repite una y otra vez en el transcurso de un relativamente breve espacio de tiempo.

ARGUMENTOS PUBLICITARIOS

Los elementos que integran un anuncio, referido con exclusividad al que entre por los ojos valiéndose de la palabra escrita y de la ilustración gráfica, ya que el que utiliza el habla como principal elemento difusor, se aparta por completo de la intención del presente envío, son:

* Título.
* Ilustración sugerente.
* Texto accesorio o auxiliar.
* Nombre del producto o de la Casa que lo fabrica o vende.
* Y, por último, ilustración documental.

El título, como se desprende fácilmente de tal substantivo, indica una intitulación anecdótica que da nombre al anuncio. Por lo general se resuelve por medio de un «slogan» o frase de llamada, que pasa a constituir un centro de atención preferente, con un marcado destaque dentro del anuncio. Es digno de remarcar que, en algunas ocasiones, este título adquiere tanta importancia que puede, incluso superar, tanto en tamaño como en tipo de letra escogido, como en disposición general dentro de la composición publicitaria, al nombre del producto anunciado. Aunque como es natural tales excepciones no suponen más que una confirmación de la regla según la cual el principal centro de interés deberá concederse siempre al objeto causa de la oferta.

La ilustración sugerente se relaciona de un modo directo con el título, del cual se considera continuación. Por ejemplo, en la figura

Figs. 3346 y 3347. — Modelos típicos de ilustración sugerente en un anuncio publicitario resuelto mediante la intervención del dibujo humorístico.

Figs. 3348 y 3349. — Proceso de desarrollo de un anuncio. Gestación inicial y primer tanteo de masas para situar los elementos que habrán de componer el anuncio, dentro de la superficie o espacio disponible.

Figs. 3350 y 3351. — Al tanteo de masas sucederá el perfilado total a lápiz, en donde se introducirán cuantas correcciones sea menester para el mejor terminado de la obra. Este trabajo recibe el nombre de «bocceto» y es el que suele utilizarse para buscar la aprobación del cliente antes de realizar el dibujo definitivo (a la derecha).

3.347 de la páginas 839 el título reza «Mejor es... un impermeable de plástico», y el dibujo presenta a una señora que intenta interceptar la lluvia con un Pino que lleva a modo de paraguas. En la figura 3.346, aparece un pingüino trasponiendo el dintel de un hogar, en donde la dueña del mismo le abre la puerta con una sonrisa de complacencia, porque sabe que el citado personaje es portador de una nevera. El centro de atención preferente emplea la siguiente frase de llamada: Bien recibido en todos los hogares».

El texto accesorio es aquél que sirve de nexo entre el título y el nombre de la razón comercial que se anuncia, complementando el enunciado con todos aquellos datos y detalles que se suponga pueden interesar al público. Tales pueden ser, por ejemplo, explicaciones acerca de la utilidad del producto anunciado, aplicaciones prácticas del mismo, ventajas que su uso puede deparar, manera de manejarlo, características principales que ofrece, garantías, etc. Generalmente se resuelven tales datos en tipos de letra pequeña.

Como firma del anuncio se entiende el nombre de la casa que lo patrocina, o el mismo del producto, así como su precio cuando se indica, lo cual —publicitariamente— sucede muy escasas veces. Por el contrario, a los textos accesorios, que ya hemos dicho suelen ir en reducido espacio y compuestos con tipos de caja, el nombre comercial acostumbra dibujarse a mano con letra bien clara y visible, ocupando una parte de la superficie bastante importante.

La firma constituye en realidad la verdadera razón del anuncio. Tanto es así, que por sí sola puede considerarse como objeto de propaganda, lo cual es posible ver en multitud de anuncios en los que aparecen solamente un nombre cuya elocuencia expresiva es evidente. Por ejemplo: «Martini Rossi», «Cinzano», «Pirelli», «Firestone», «Turmix Berrens», «Bru», «Telefunken», y millones de ejemplos más que pueden extraerse hojeando la prensa diaria.

Según esto, el texto accesorio puede neutralizarse perfectamente y aun desaparecer, sin que por ello se altere el significado del anuncio. Algo parecido puede decirse respecto al título de llamada y a la ilustración sugerente que muchas veces cumplen a las mil maravillas su misión de atraer la curiosidad del público, sin hacer referencia para nada al objeto anunciado. Por ejemplo, hemos hablado anteriormente de una señora «Mejor es... un impermeable de plástico» (fig. 3.347), presentado como modelo. Imaginemos el mismo dibujo con parecido enunciado, pero cambiando el artículo ofrecido, y veremos cómo, sin que se altere para nada el significado de la frase ni la intención humorística de la ilustración, podemos aplicar sucesivamente ambos a un paraguas, a un chubasquero, a una gabardina o unas botas de agua, y ni qué decir tiene que igual podrá referirse al centro de atención de la Casa Roca que a la firma Montalvo.

Fig. 3352. — Etapas del proceso psicológico de creación de un anuncio. Véase la explicación en el texto.

Por lo tanto, será conveniente advertir que aquello que verdaderamente centraliza la atención y canaliza el interés del público hacia el fin propuesto, es el nombre del anunciante o del artículo que se ofrece, por cuyo motivo será mala política que los dibujantes vayan pensando en la necesidad de situar los slogans y frases de llamada dentro de sus posibilidades, sin desorbitaciones que puedan incluso llegar a producir confusiones en los lectores.

Para terminar el tema, hablaremos en último lugar de la ilustración documental que hace referencia a los dibujos que sirven para presentar, de un modo concreto, el producto o productos objeto del anuncio. Este tipo de viñeta tiene una importancia muy relativa y a menudo significa un lastre para la composición publicitaria. Los dibujantes sin idea ni fantasía suelen recurrir con harta frecuencia al recurso de presentar la ilustración documental como centro temático, lo cual, a menos que exista una habilidad de superior calidad, prestará al anuncio un frío aire de catálogo. Sin embargo, no debe desestimarse por completo su evidente utilidad. En muchísimas ocasiones, la presencia del artículo ofrecido será necesaria, y en otras conveniente, a fin de que la imagen quede bien prendida en el recuerdo del público. Tal sucede, sin ir más lejos a buscar el ejemplo, con las batidoras eléctricas, artículo que en la actualidad se halla viviendo un período de euforia adquisitiva. Existen tantas marcas, que el interés del fabricante residirá tanto en encontrar para su producto un nombre claro, preciso y eufónico, como en lograr que los técnicos encuentren para su aparato una línea de presentación distinta a las demás. Lógicamente, la tarea posterior será dar a conocer a los cuatro vientos ese nombre y esa forma, para evitar en lo posible confusiones en el público consumidor.

PROCESO PSICOLOGICO CREADOR DE UN ANUNCIO PUBLICITARIO

En principio, podemos suponer que fundamentalmente un anuncio habrá de cumplimentar su misión en cuatro etapas distintas que totalizarán la composición adoptada.

Estas cuatro fases responderán a los siguientes estados anímicos: curiosidad, interés, deseo de compra y acción.

Veamos en el número de figura 3.352 un ejemplo gráfico concreto en el que pueden diferenciarse con claridad cada uno de los pasos citados.

La llamada de atención con que se intenta atraer la curiosidad del lector, suele ir representada comúnmente por el título o el dibujo, cuando no por ambos a la vez. En el caso que estudiamos, la primera etapa quedará cumplida por la figura de la muchacha que luce unas

bien dibujadas pantorrillas y el slogan que dice: «Sea más admirada por poseer unas piernas más lindas».

Automáticamente se supone que se iniciará el interés del lector por conocer el secreto que se le promete, el cual vendrá impuesto por el texto accesorio: «La mujer elegante siempre causa admiración, pero aún más si sus piernas tienen belleza y esbeltez».

Surge en seguida la incitación al deseo, con la frase, «si desea ser más atrayente lo conseguirá con...»

Y la determinación de la acción se completa con el nombre del anunciante, que es el fin lógico publicitario, «...Medias Marisa».

Para aclarar las distintas fases, tenemos dado una singular importancia al desarrollo de los textos haciéndolos más ostensibles de la cuenta. La realidad, sin embargo, es que la distribución de estas frases debe ir condicionada por las medidas del anuncio y la composición general del mismo, conservando en cualquier caso las normas elementales constructivas del equilibrio de masas, de la armonía entre blancos y negros y de la realización logística de los distintos destaques que intervienen.

El anuncio que hemos seleccionado ha sido elegido porque presenta las cuatro etapas de manera bien elocuente. Sin embargo, no debe ser tomado como modelo para nada, ya que desde un punto de vista publicitario tendrá que considerarse como muy deficiente o escasamente logrado que ha presidido su confección, es vulgar, anodina, mediocre, por no decir francamente mala.

Principalmente por decir que, gramaticalmente, la redacción del texto no puede ser más deplorable. Quizás haya que achacar el defecto al hecho de que en algunas de nuestras naciones hermanas de allende el Atlántico, el castellano no sea todo lo puro y armonioso que nosotros quisiéramos.

Por otro lado, en la ejecución de los textos ha imperado una idea desorbitada al concederles una tan excesiva importancia (a todas luces injustificada) que ocupan casi la totalidad de la superficie disponible. Y, finalmente, el rotulador es deficientísimo. Las letras han sido trazadas con muy escaso gusto y poca habilidad. Nos descubren, sin lugar a dudas, a un dibujante principiante que todavía ha practicado muy poco su especialidad y que, además, no ha invertido demasiadas horas en la ejecución del anuncio.

Para compensar la presencia en estas páginas de un modelo tan poco digno de pasar a una antología como el que estamos comentando, a continuación publicamos una pequeña selección de anuncios en los que el alumno podrá ver el caso contrario.

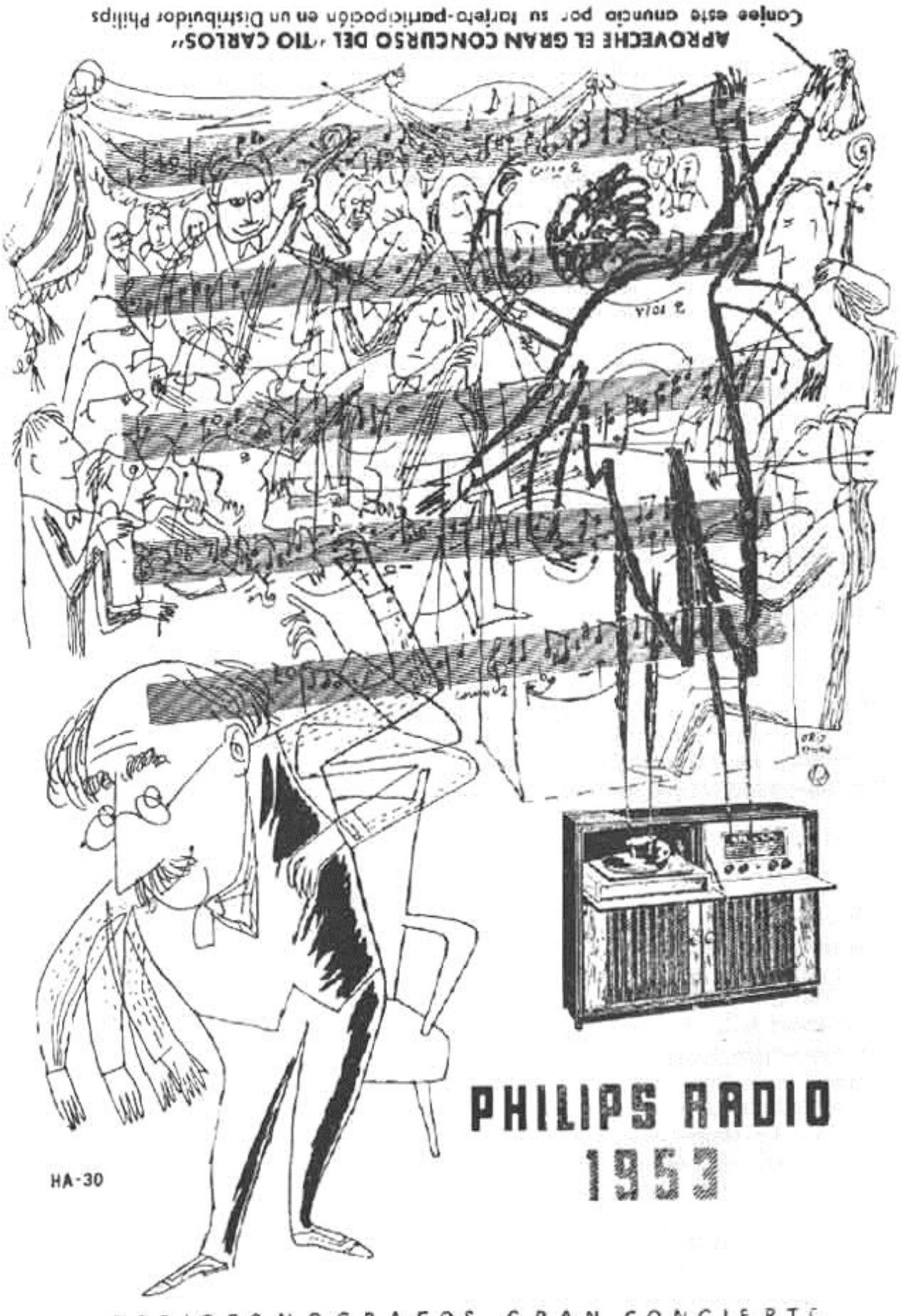


Fig. 3353. — En esta fecha s de la mano de las grandes marcas, la publicación inicia de un modo decidido, el viraje que le permitirá situarse a la altura de las mejores creaciones del extranjero.

NETOL

50 años de éxito

y siempre al día

POLVOS NETOL para una buena limpieza de SUELOS, BAÑOS, COCINAS, MARMOLES, ESCALERAS, MANOS...

Fig. 3354. — Como ocurre con este anuncio, creado en 1958, que ha merecido el honor de ser reproducido en revistas y libros de antología publicitaria.

Figs. 3355 y 3356. — Dos modelos de anuncios logrados, en los cuales puede advertirse como el desarrollo psicológico se ajusta a las cuatro fases o etapas estudiadas en el tema.

Las líneas de acción deben seguir una tendencia —la mayoría de las veces conseguida intuitivamente— según que el efecto psicológico del anuncio debe producirse dentro de un ambiente determinado por la edad o el sexo. Tal sucede con aquellos productos que se estime tienen campo posible de expansión en público masculino, femenino o infantil, según veremos en seguida.

Esta tendencia temática tiene su origen en las diferencias que pueden establecerse en cuanto a la reacción natural de cada uno de los grupos citados ante cualquier acontecimiento. Esta tendencia natural es típica —o característica del ambiente, de la educación y del impulso vital que centraliza las manifestaciones anímicas. Podemos sintetizar el cuadro expuesto diciendo que estas reacciones responden a los instintos biológicos, tanto como a los deseos y necesidades de cada individuo.

Salvo anormalidad específica o neutralización del sujeto, estas reacciones responden al cuadro que anotamos:

Mujer voluntad de agrado	
Hombre Voluntad de poder	Niño Voluntad de conocimiento

La exaltación a la personalidad, es decir, la elevación del propio valor hasta el límite que le permitan a uno las fuerzas y aún muchas veces más allá de las mismas, es privativo del sexo masculino. El hombre tiende, en todas sus manifestaciones, a conseguir una categoría social, un poderío económico, una autoridad y un prestigio, a cuyos fines dedica toda su existencia.

El que llegue a conseguirlo o no, es harina de otro costal. Pero forzoso es reconocer que, en mayor o menor grado, ese afán de superioridad, de dominio sobre algo o alguien, raro es el hombre que no llegue a poseerlo. Por mínima que sea su significación dentro de la sociedad, siempre encontrará una ocasión para demostrarse ante sí mismo su utilidad y, por lo tanto, para hacer saber a los demás que

Fig. 3357. — No es necesario recordar que, hojeando revistas de cualquier nacionalidad, es posible encontrar multitud de ejemplos que ilustren el tema que estamos comentando. He aquí una deliciosa composición inglesa, en la que intervienen unos personajes famosos mundialmente conocidos: los gatos de Kit-E-Kat.

en aquel terreno nadie puede pisarle. Tal ocurre, por ejemplo, con el peón incapaz de otra cosa que vivir esclavo del suelo, en el momento que puede enmendarle el capataz la manera de coger el pico y utilizar la pala. Y no digamos si el que acierta a coger tales herramientas es un infeliz que en su vida se las ha visto más gordas. Durante el servicio militar, no es raro descubrir escenas parecidas y la sonrisa de satisfacción y el brillo del poder en los ojos en un robusto mocetón que puede demostrar su superioridad al paliducho oficinista en una mañana en que ambos coincidieron en la misma labor mecánica.

La exaltación de la personalidad, lo que hemos llamado en el cuadro anterior «Voluntad de poder» significa que en el hombre tiene una posibilidad de captación cuanto le sugiera el aumento de su rendimiento social. El vestir bien, el ofrecer un inmejorable aspecto, al ser correcto y educado, el poseer cultura, el perfeccionarse al escalar un alto puesto profesional y, sobre todo, el lograr una buena independencia económica, son temas que siempre interesarán al hombre, el cual se verá reflejado en el personaje del anuncio. El otro polo opuesto que puede manejarse para llamar la atención y conseguir despertar el interés, es el de la sexualidad. El instinto del sexo será otra palanca poderosa que tanto el publicista como el dibujante podrán empuñar para mover las aguas a su molino.

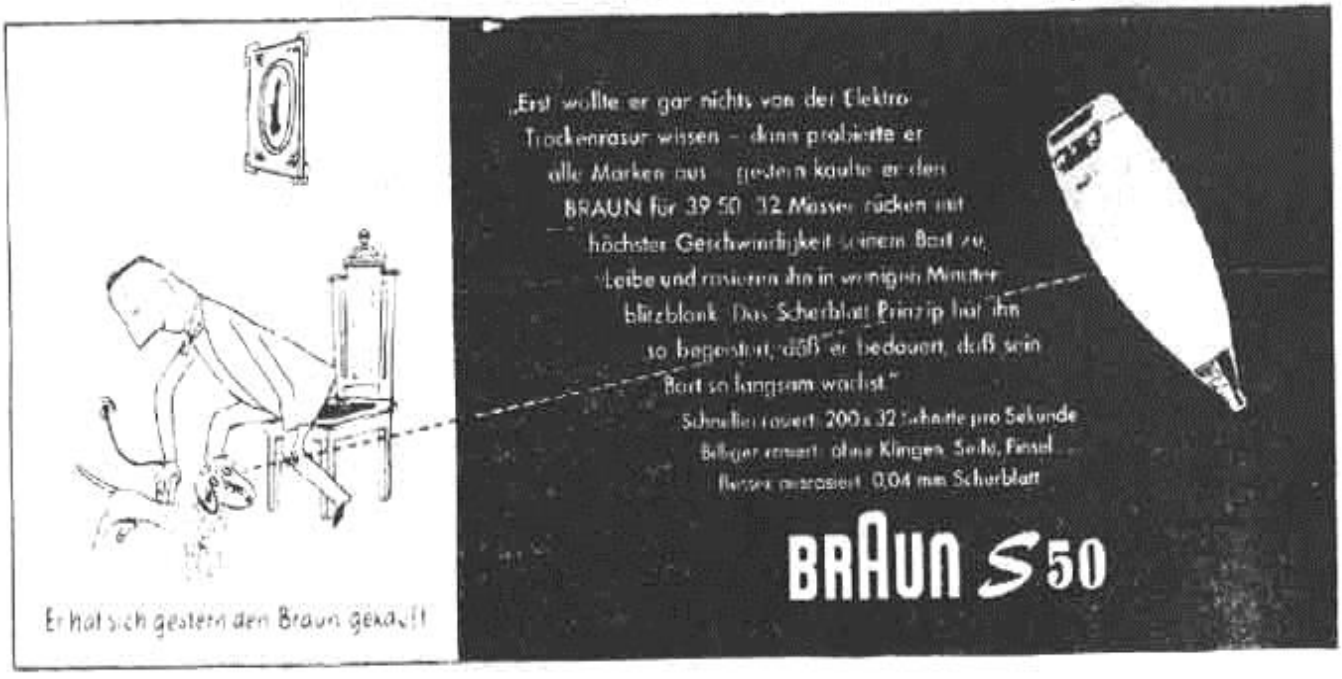
Sin embargo, y como decimos sobre el tema en nuestra obra «Dibujo Publicitario» en donde es tocado con la amplitud que merece, el factor sexual resulta un motivo peligroso en cuanto a su exposición publicitaria, tanto por las tergiversaciones que puede prestarse una ilustración adecuada tan pronto como al artista se le escape la mano, cosa que puede suceder mucho más fácilmente de lo que a primera vista pudiera creerse como por lo difícil que resulta establecer un justo límite en donde queden separados el concepto moral e inmoral a que puede dar lugar una misma viñeta.

Naturalmente que, tratándose como se trata de dibujo humorístico, el peligro es mínimo, por cuyo motivo no merece que dediquemos mayor extensión a nuestro comentario creyendo que con lo dicho habrá bastante para que el alumno sepa a que atenerse en cada caso.

En la mujer, el centro motor puede denominarse voluntad de atracción, de conocimiento y admiración hacia su persona. Llamar la atención suele ser un estímulo muy extendido en el llamado bello sexo, el cual, consiste de que su poder se encuentra precisamente en la belleza que pueda ofrendar a su paso, se hallará interesada en todo aquello que activa o pasivamente sirva para incrementar la misma.

Directamente encontrará el auxilio de todo aquello que signifique realce, enmarque o destaque, como pueden ser productos de per-

Figs. 3358 a 3360. — Selección de anuncios con ilustración sugerente interpretada a través del prisma del humor.



Figs. 3361 a 3363. — Nuevos ejemplos de las múltiples posibilidades que el dibujo humorístico puede aportar a la publicidad.

fumería y de cosmética, sistemas que le ayuden a conseguir mayor esbeltez en la línea, como son masajes, regímenes y alimentos que no engorden, y sobre manera, vestidos, pieles y joyas.

De modo indirecto considerará todo cuanto sirva para alejarla de la fatiga del trabajo, que de manera instintiva conoce como enemigo de su juventud, de su lozanía y de su presencia física, y también lo que le ofrezcan para recuperar éstas o detener su marcha inexorable del brazo del tiempo. Tal es el caso de los artículos domésticos creados para ennoblecer las desagradables tareas caseras, como son lavadoras, barredoras mecánicas, escurridoras, secadores, cacharros eléctricos de cocina, planchas automáticas, etc., así como productos farmacéuticos a base de hormonas aspiroyales, etc.

Y, por último, tenemos en el niño despertado el sentimiento sin ductos farmacéuticos a base de hormonas apiroyales, etc.
cer el secreto de aquello incluso que apenas ha llegado a su entendimiento a través de referencias muy confusas. El ansia de substituir la experiencia por la acumulación, de acortar el camino que le separa de sus mayores, es privativo del pequeño mundo infantil cuyas posibilidades publicitarias son bastante mayores de lo que a primera vista pudiera suponerse.

En efecto. No se crea que el anuncio debe buscar en el niño tan sólo al comprador directo. Tal cosa significaría que el catálogo de artículos adecuados a este género de propaganda sería muy restringido. Hay que pensar que el niño, si no es más que un presunto comprador de muy escaso número de productos, puede, en cambio, influir cerca de sus padres para que éstos se inclinen hacia sus propósitos. No es mala idea la de ligar, mediante premios, sorteos, cromos y sesiones teatrales o cinematográficas, el interés de los hijos con el de sus progenitores. Esta concatenación entre ambas voluntades suele darse con bastante frecuencia en productos alimenticios, los cuales utilizan muchas veces el influjo familiar indicado para conseguir sus propósitos de venta.

Estos principios que acabamos de señalar se aplican muchas veces de manera intuitiva, pero rara vez dejan de presentarse en la elección del tema de un anuncio. Vemos, por ejemplo, una selección de slogans elegida a capricho en cualquier revista dirigidos a público masculino. Una escuela de enseñanza por correspondencia «Prepárese usted a mejorar de posición» o «Gane más dinero...». Una bebida tónica, un reconstituyente aseguran «Sea usted más fuerte...» «¿Por qué no llegar a campeón?» o «Las mujeres le admiran por su musculatura» (slogan este último que a juzgar por las portadas de publicaciones que inundan los quioscos de periódicos, está haciendo furor entre las editoriales dedicadas a propagar métodos de gimnasia). Una hoja de afeitar o una maquinilla eléctrica dirá algo parecido a esto: «El hombre que aspira a imponer su criterio, deberá comenzar por cuidar su aspecto personal». Y el fabricante de una pluma estilográfica advertirá: «¿Cuántos negocios importantes no pueden malograrse en el momento de la firma?».

Figs. 3364 y 3365. — Ejemplos de mala distribución de los elementos que intervienen en la composición de un anuncio. En los casos que representan, los textos ahogan el blanco marginal de las superficies dadas como dimensiones máximas y no guardan entre sí, ni la proporcionalidad ni el equilibrio debidos.

Todas estas frases son, como podemos deducir a primera vista, apelaciones a la apetencia de poder, excitaciones al deseo de superación.

Veamos, en cambio, cuáles son los argumentos esgrimidos cuando se intenta atraer el público femenino. Las llamadas a la voluntad de agrado son insistentes y centralizadas en tres o cuatro puntos que giran sobre un mismo eje: juventud, distinción, belleza, simpatía, agrado, posibilidades de ser admirada... Un producto de perfumería dará siempre alegatos para fortolecer este deseo de la mujer: «Ahora su rostro irradiará de nuevo la juventud que usted soñaba», «Conserve para su cutis la suavidad de la seda», «¿Por qué envidiar a las flores?», «¡Sea eternamente bella¡» y otras frases por el estilo de muy escasa originalidad, pero de indudable poder de seducción para la mujer.

LA PUBLICIDAD DE ORDEN GENERAL

Aunque los grupos que acabamos de citar son bastante numerosos, el núcleo principal se halla formado por aquellos anuncios que buscan su expansión sin distinción de sexo ni edad entre sus compradores, y que, por lo tanto, se dirigen a una masa de opinión general.

Por esta causa no es raro que, cuando el centro de interés no se determina a orientarse hacia una determinada tendencia, la libertad expresiva que permite entonces el tema, de origen a muy buenos y originales slogans.

Justo es decirlo, porque la realidad lo ha demostrado hasta la saciedad, que los límites impuestos a muchos tipos de publicidad que, la costumbre o un exceso de empirismo han traido, de la mano de publicistas muy competentes, pero excesivamente teorizantes y poco prácticos son más bien un lastre perjudicial para la labor creadora que una ayuda eficaz. Encastillarse en géneros suele ser causa de que la coacción que impone la rigurosidad selectiva amanera una obra que se expone a caer en la vulgar mediocridad del lugar común.

Y tal es el motivo de que, salvo muy honrosas excepciones, la publicidad de orden general, al presentar un mucho más ancho campo de acción, permita al dibujante superarse y mejorar la calidad de sus trabajos con menor esfuerzo.

EL HUMOR EN LA PUBLICIDAD

Mucho se ha escrito y hablado acerca de la conveniencia de recurrir a la ilustración humorística en la composición de anuncios pu-

Figs. 3366 a 3369. — Anuncios con clara preponderancia de la ilustración humorística.

Figs. 3370 a 3373. — La ilustración llevada hasta sus últimas consecuencias, dará siempre origen a un anuncio que irradiará simpatía.

Con el «Carro Record» super-rápido la escritura es más elegante y uniforme

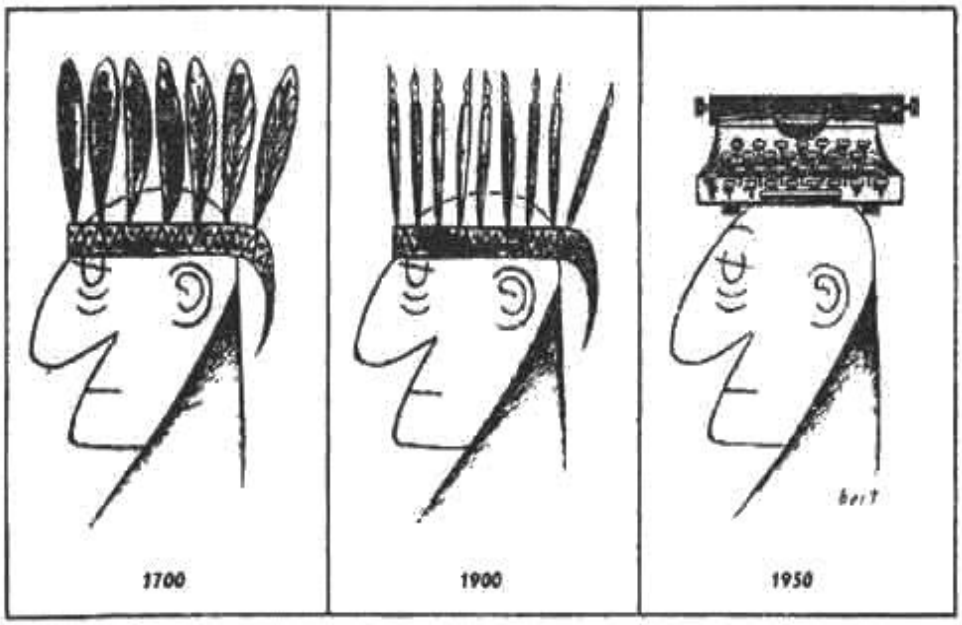


Fig. 3374. — Que en algunos casos puede incluso llegar a prescindir por completo del texto.

(anuncio de la casa Halda Star.)

blicitarios. El ensayo de incorporar el dibujo humorístico a la publicidad, es relativamente reciente, y en sus comienzos encontró una oposición sintomática de muchos publicistas que, viviendo del prestigio obtenido en otras épocas, se resistían a la aceptación de cualquier novedad incompatible con su anticuado criterio.

Si en todos los órdenes de la vida tiene aplicación el axioma «Renovarse o morir», con mucho mayor motivo podría aplicarse a un arte joven que, en razón de su función, requiere una constante renovación en sus cuadros directores. El dibujante que no sabe evolucionar a tiempo y se obstina en pasarse en su época verá cómo las nuevas generaciones le arrebatan la popularidad —y con ella la clientela— a poco que se descuide. Y no digamos del que, en los comienzos de su vida profesional y debido a una mala orientación inicial, empieza a dar sus primeros pasos de la mano de perjuicios y conceptos aquilosados.

Una vez más la realidad ha demostrado a los teorizantes clásicos de la publicidad su equivocación. Pese a su criterio de que el humorismo, en función de su falta de seriedad expresiva, era poco apta para llegar al gran público y, por consiguiente, debería utilizarse con suma parquedad, asistimos al curioso fenómeno de que, en el momento actual, un importantísimo porcentaje de dibujos publicitarios recurren al humorismo para su resolución gráfica.

Leemos en su ensayo recientísimo («El humorismo y la publicidad») de F. Campos 1957, las siguientes frases:

«Hay que prevenir, en primer lugar, sobre el hecho harto conocido de que muy pocos productos se prestan a la admisión del dibujo humorístico para componer su publicidad. No es posible admitir, por ejemplo, que una joyería pueda ofrecer sus artículos a través de una propaganda jocosa e intrascendente, como se deriva forzosamente del empleo del humorismo en la resolución gráfica de un anuncio. Huelga decir también, el efecto contrario a la idea que producirá el intento de aplicar tal tipo de publicidad a la industria farmacéutica que, como es lógico suponer, dada la seriedad de sus productos y la índole de los mismos, así como el estado de ánimo del posible comprador, precisa de un meticuloso estudio previo para evitar ninguna posibilidad de reacción adversa.»

La opinión del señor F. Campos es muy respetable, y también la de los que piensan como él, pero la realidad demuestra que, tanto los industriales farmacéuticos como los artesanos de la joyería son de una mentalidad tan progresiva, que no han vacilado en abandonar la rutina de unos conceptos añejos y, sacudiendo el moho y las telarañas que había acumulado el tiempo sobre su propaganda, han incorporado todas las innovaciones que la aportación de valores jóvenes ha permitido a la publicidad y entre ellas y en muy alto porcentaje, el dibujo humorístico. Y no parece que les vaya mal tal renovación. Los anuncios consiguen su objetivo primordial, cual es el de llamar la atención propagar un producto, destacar de sus competidores y acrecentar las ventas.

No es necesario insistir aportando razonamientos en favor de nuestro criterio. Basta con hojear la prensa diaria, tanto nacional como extranjera, así como las mejores revistas que se publican en el mundo, para descubrir en el acto la enorme fuerza de captación que tiene el dibujo humorístico, la ductilidad expresiva y la facilidad para adaptarse a cualquier tipo de argumentación, lo cual le hace muy apto para ilustrar millones de ideas de toda índole y variada presencia.

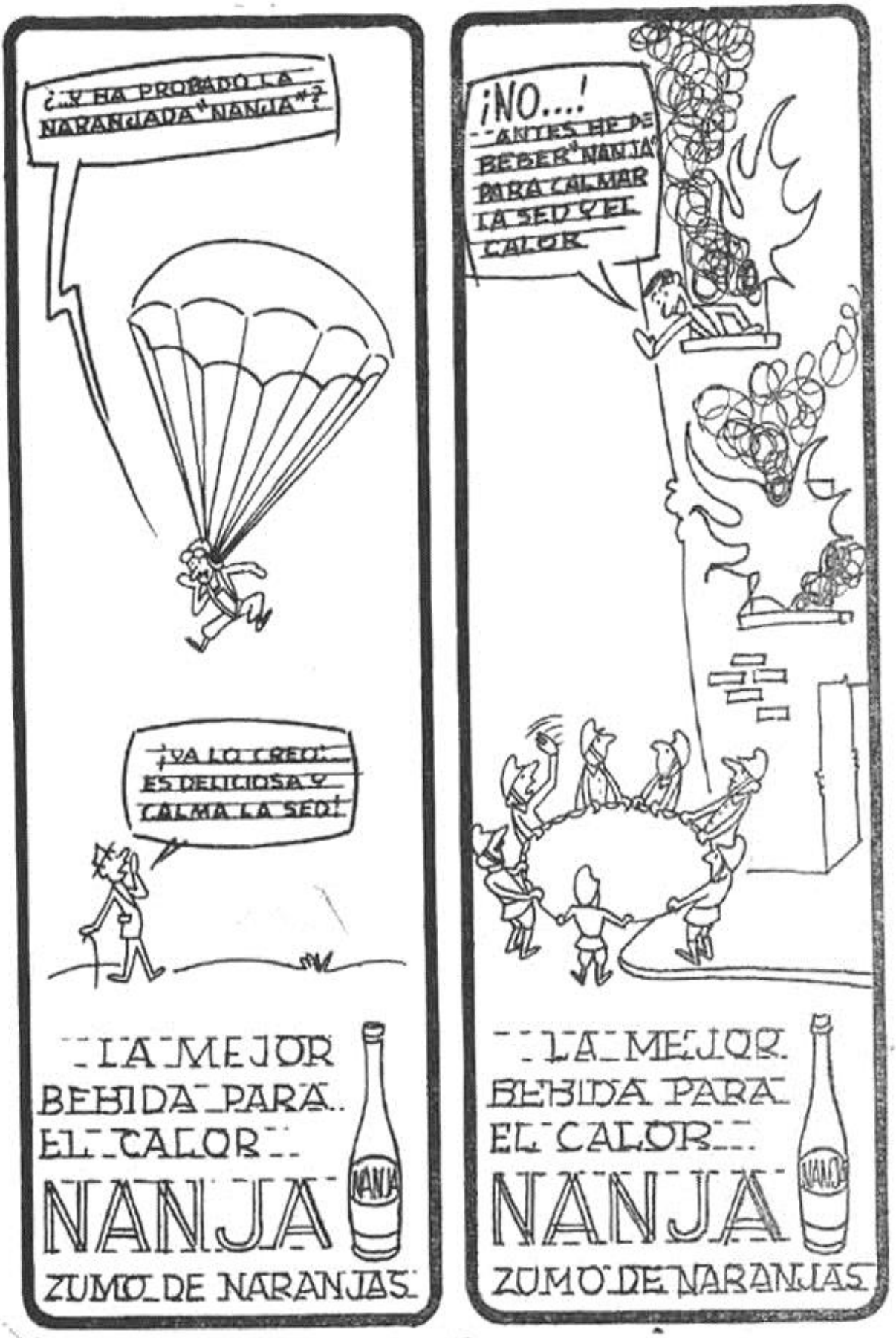
En manos de un buen dibujante dotado de cierta habilidad constructiva y con el sentido de la oportunidad, lo cual significa saber escoger el mejor momento para decir lo que se pretende, raro será el anuncio que no permita la inclusión del humorismo para su resolución gráfica.

EL ANUNCIO CON «SLOGAN» E ILUSTRACION HUMORISTICA

La aplicación que permite más variedad y, por lo tanto, puede ser causa de mejores argumentos, es la de incorporar el humorismo a la ilustración temática de un anuncio, enlazado el texto posterior con el título de llamada.

Figs. 3375 y 3376. — Ejemplos de anuncio con slogan humorístico e ilustración idónea, abocetados para iniciar sendas campañas publicitarias. La composición de estos proyectos, aparece algo anticuada, malográndose, la ilustración a causa del defectuoso trazado del rotulado, que además ocupa excesivo espacio y no emplea el tamaño de letra adecuado a cada caso.

Compárense estos anuncios con los que hemos presentado en páginas anteriores y se verá en seguida como el fallo estriba en la falta de blancos marginales. Defecto este último en el que suelen caer casi todos los dibujantes noveles, los cuales suponen que todo el papel debe ir lleno, es decir, aprovechado hasta el máximo de sus posibilidades.



Figs. 3377 y 3378. — Ilustración sugerente por contraste.

Este caso, que en virtud de las razones antedichas puede suponerse el más frecuente, no precisa de un mayor comentario del que se desprende cuanto llevamos escrito. Como es de suponer, para cumplir el objetivo bastará con que todos los elementos que figuren dentro de la misma composición se hallen perfectamente coordinados, particularmente los que se refieren, como hemos expresado acertadamente en el primer párrafo, al dibujo y a la frase de máximo destaque constituida por el «slogan».

La misión de choque encomendada a esta pareja, quedará en lo que se refiere a exposición humorística, cerrada dentro de sí misma. Lógicamente el resto argumental del anuncio deberá ser serio, ya que de no ser así podría inducirse al público a errores de percepción de consecuencias imprevistas. Pero el paso de la zona cómica a la seria tendrá que efectuarse con mucha habilidad, conservando la unidad inicial de acción y la armonía del conjunto, evitando que en ningún momento pueda producirse un corte brusco entre ambas tendencias, lo cual redundaría en perjuicio del interés de la obra, por lo menos cortaría el desarrollo normal, procediendo a dividir el anuncio en dos partes dotadas de inconveniente independencia.

Lo importante del tema, es la obtención de un «slogan» sugerente, atractivo, original y moderno, factores ambos que no pueden improvisarse así como así y que requieren por parte del dibujante una cierta experiencia publicitaria, un gran acierto de selección, una respetable dosis de penetración psicológica, un estudio del mercado de expansión y de las gentes que van a entrar en contacto con la campaña publicitaria que va a iniciarse una evidente habilidad constructiva y un espíritu inquieto capaz de captar, en el ambiente, lo más nuevo y positivo.

Ni qué decir tiene que, dependiendo en la mayoría de los casos del éxito de un anuncio de su composición, está el dibujo y la ilustración del título o frase de llamada, el origen de un buen trabajo se hallará casi siempre en la fortuna que supondrá el hallazgo de un «slogan» feliz. No pueden dictarse normas, sin embargo, al respecto Las ideas nacen, pero no se hacen. Lo que sí es cierto, es que la práctica hace experiencia y que le es más fácil a un dibujante crear cuando se halla en contacto con la realidad agena, que cuando procede a impulsos propios aislados de sus semejantes.

Por lo tanto, ninguna política mejor que aquella que se derive de mantener relación con el decir y pensar de sus compañeros de profesión. Ningún dibujante que desee vivir de la publicidad, por muy fecunda, rica y variada que tenga su mente creadora, podrá abrirse carrera, y muchísimo menos conservar el puesto ganado tras muchos años de duro batallar, si permanece solitario en su estudio encastillado en sus opiniones y credo de la imperdurabilidad de su

Fig. 3379. — Anuncio con ilustración y pel chistoso.

Fig. 3380. — Historieta publicitaria.

labor. Nunca se repetirá bastante lo conveniente que es para el profesionismo del dibujo, mantener una estrecha vigilancia sobre su estilo, comparándolo con el de sus compañeros más jóvenes. En nuestra opinión, el mejor remedio contra el peligro de un agotamiento prematuro, se halla en destinar una cierta cantidad mensual para dedicarla a la compra de revistas, rigurosamente seleccionadas entre las mejores de cada país.

Terminaremos el tema recordando las palabras del famoso publicista norteamericano W. R. Hearts, sobre la razón del «slogan».

«Hay que adoptar una norma, un plan, un programa y mantenerlo contra viento y marea. No hay que abandonarlo ni siquiera por algo que parezca momentáneamente mejor. Si se hiciera así, se perdería con toda probabilidad, más de lo que pudiera aportar la innovación como ganancia. Con el cambio se esfumaría el valor de la repetición de la asociación, de la continuidad.

»Los "slogans" adquieren todo su valor solamente después de haber sido repetidos miles de veces. Recién entonces es cuando em-

piezan a asociarse en la mente del público con cierto objeto, con cierta idea, o con cierto nivel de excelencia »

A lo que agrega su colega galo Francis Parade, en la obra «Publicité Ideale».

«Pero la consecuencia de un "slogan" verdaderamente eficaz y al mismo tiempo original, después de tantos años de publicidad, que han llegado a desgastar, con el uso, muchas frases. Deberá nutrirse con preferencia, de los valores jóvenes que pueden aportar de una parte los humoristas y de la otra las fuerzas de choque del llamado arte nuevo, dispuestos a comencializar sus sedientes abstracciones.»

EL CHISTE

El chiste aplicado al anuncio significa, por el contrario, un recurso viejísimo en pugna con la renovación que estamos comentando. Sin embargo, no es raro ver fabricantes que no dudan en recurrir al chascarrillo ilustrado, para conseguir la atención del lector hacia su propaganda.

Hay que comenzar recordando que, en un anuncio, la finalidad primordial debe residir en el mensaje publicitario que se exponga y es indudable que dejando aparte la oportunidad y el dudoso gusto de resucitar chistes de calendario para amenizar un pregón publicitario en 1959 es peligroso, comercialmente hablando, la absoluta y total separación de temas a que obliga el chiste en cuestión. Existen muchas probabilidades de que el lector repare en el mismo, lo lea, e incluso se ría si su ingenuidad se compagina con el humor del dibujante. Pero también es posible que, una vez celebrada la gracia, abandone la lectura y deje de enterarse de cuál es la firma patrocinadora de aquel anuncio.

DIALOGOS E HISTORIETAS PUBLICITARIAS

Un recurso cuya utilización se aplica con cierta frecuencia, es el de introducir como auxiliar de la ilustración el diálogo en boca de los personajes que intervienen en la escena. En principio, no puede negarse que, en muchas ocasiones, esta adición ameniza y torna ágil el sentido del mensaje publicitario, siempre que tenga un desarrollo breve, es decir, que se realice totalmente en un reducido número de cuadros.

Es conveniente asimismo —aunque no indispensable— que el argumento de la historieta se ajuste a las características del producto anunciado.

Fig. 3381. — «Auca» o aleluya ilustrada, como recurso publicitario.

En donde este recurso tiene mayor aplicación es en la publicidad dirigida a público infantil. Una historieta tiene muchas más posibilidades de ser apercibida por los niños que cualquier otro sistema publicitario. Si el dibujo tiene gracia y el desarrollo es interesante, los lectores de este tipo de propaganda se harán eco, aun inocentemente, del mensaje comercial que se les envía, el cual cuidarán de transmitir a sus padres, los que en definitiva pasarán a constituirse en presuntos consumidores de aquel producto.

En este orden de cosas, la historieta pasa al primer plano de la actualidad publicitaria, en mano de verdaderos artistas que se han dedicado a tal especialidad, de la cual la variedad más conocida es el dibujo animado aplicado a films comerciales. Los deliciosos anuncios que Moro y sus dibujantes ofrecen para toda España bajo el conocido nombre de «filmlets», no son otra cosa que historietas humorísticas desarrolladas para ser proyectadas en la pantalla cinematográfica.

Volviendo al tema inicial, que era el de la historieta gráfica dispuesta para ser publicada en periódicos y revistas, conviene aconsejar que en honor a la brevedad preconizada se recorte el argumento hasta ocupar un máximo de cinco viñetas, pasado cuyo número deberá comenzar a pensarse en la conversión de dicho desarrollo en otro mayor que estudiaremos a continuación bajo el nombre de «Aucas».

El texto igualmente deberá ser corto y redactado con ameno gracejo. No debe escribirse más que aquel que tenga que considerarse como necesario, y aún con tendencia a suprimirlo del todo si es posible.

ALELUYAS Y «AUCAS»

Las «aleluyas» o «aucas» se hallan formadas por una sucesión de cuadros con un pie para cada uno de los mismos resuelto en verso. La elaboración de este texto muy pocas veces corresponde al dibujante, cosa muy comprensible si se tiene en cuenta que para realizarlo debidamente deben poseerse ciertas dotes poéticas, que no existe razón alguna para suponerlas dentro de las disciplinas que haya podido adquirir durante el ejercicio de su profesión.

El caso más corriente es el de que exista una colaboración entre dibujante y especialista en aleluyas, resueltas, por lo general, mediante pareados, y excepcionalmente por tercetas o cuartetas.

Ni qué decir tiene que, para mejor realizar la obra común, deberán ambos colaboradores ponerse de acuerdo previamente al objeto de que el texto corresponda rigurosamente a la ilustración y viceversa.

Es preciso también que tanto versos como dibujo, sean fácilmente comprensibles, que no ofrezcan ninguna complicación —sobre todo de orden literario—, pues no hay que olvidar que no se trata de obtener una flor natural en un concurso de juegos florales, sino de convencer al público de las cualidades de un determinado producto de la manera más adecuada de utilización o de su eficacia y el grado de cultura que puede concederse a la colectividad no es precisamente muy elevado.

Y si tan sólo es posible convencer a la masa mediante la aportación de argumentos claros, en el caso que estamos comentando los mismos deberán responder a un doble motivo, tanto en lo que respecta a la ilustración como el texto.

COMENTARIO FINAL

Cuando se han calibrado las posibilidades de una publicidad de tono humorístico y se ha deducido la conveniencia de realizarla, importará ante todo trazar un plan ordenado y seguirlo en sus más mínimos detalles con cierta rigurosa exactitud. Por tal causa será conveniente que repitamos una vez más el valiosisimo auxiliar que constituyen los bocetos. Proyectando ideas tantas veces como sea necesario hasta lograr el hallazgo deseado, no será muy difícil que se logre alcanzar la mayoría de las veces si no un grado de perfección absoluto, por lo menos un nivel de creación bastante aceptable, lo cual significa por si sólo un triunfo.

Si en materia de chiste o historietas, o incluso de ilustraciones es posible dar rienda suelta a la fantasía más desatada, porque no existen límites que puedan coartar en ningún momento la inspiración del dibujante en cuanto a publicidad se refiere será preciso someterse a unas directrices de carácter comercial que no pueden desconocerse.

Hay que ceñirse al tema, esta es la primera condición que habrá que tener en cuenta antes de comenzar trabajo alguno y el tema tendrá, además, que venir impuesto por el producto anunciador. No debe perderse de vista que cada artículo tendrá un campo de expansión más apropiado en un determinado sector de público. No es posible pretender, por ejemplo, que una máquina de afeitar eléctrica interese a un niño de diez años, por muy Jaimito que sea, como será difícil que un reloj con cadena de oro y caja de platino con diamantes montados en el aire tenga éxito anunciado en «diez minutos».

Cada caso requiere una solución distinta, que es obligación del dibujante conocer y aplicar debidamente. Lo cual implica, de un modo necesario, una idea global previa y un rigor selectivo presidido por la más pura lógica. Supone la persecución de la línea trazada, sin apartarse de ella para evitar que el mensaje comercial se diluya y vaya perdiendo, por lo menos en teoria, su eficacia.

"JUPERINA", en su alegre camino, explica en doctas aleluyas, (que son nuestras y tuyas), la auténtica historia del vino.

Publicado a expensas de "PERFUMES JUPER" para obsequio a sus amigos. Pablo Cots, dibujo.

Fig. 3382. — Las «aleluyas» constituyen un género muy popularizado en la región catalana, donde nacieron y continúan prodigándose en la actualidad.

PARA QUÉ Y PARA QUIÉN SIRVEN LOS LIBROS

Dibujos de Cesc.
Textos de Cáguard

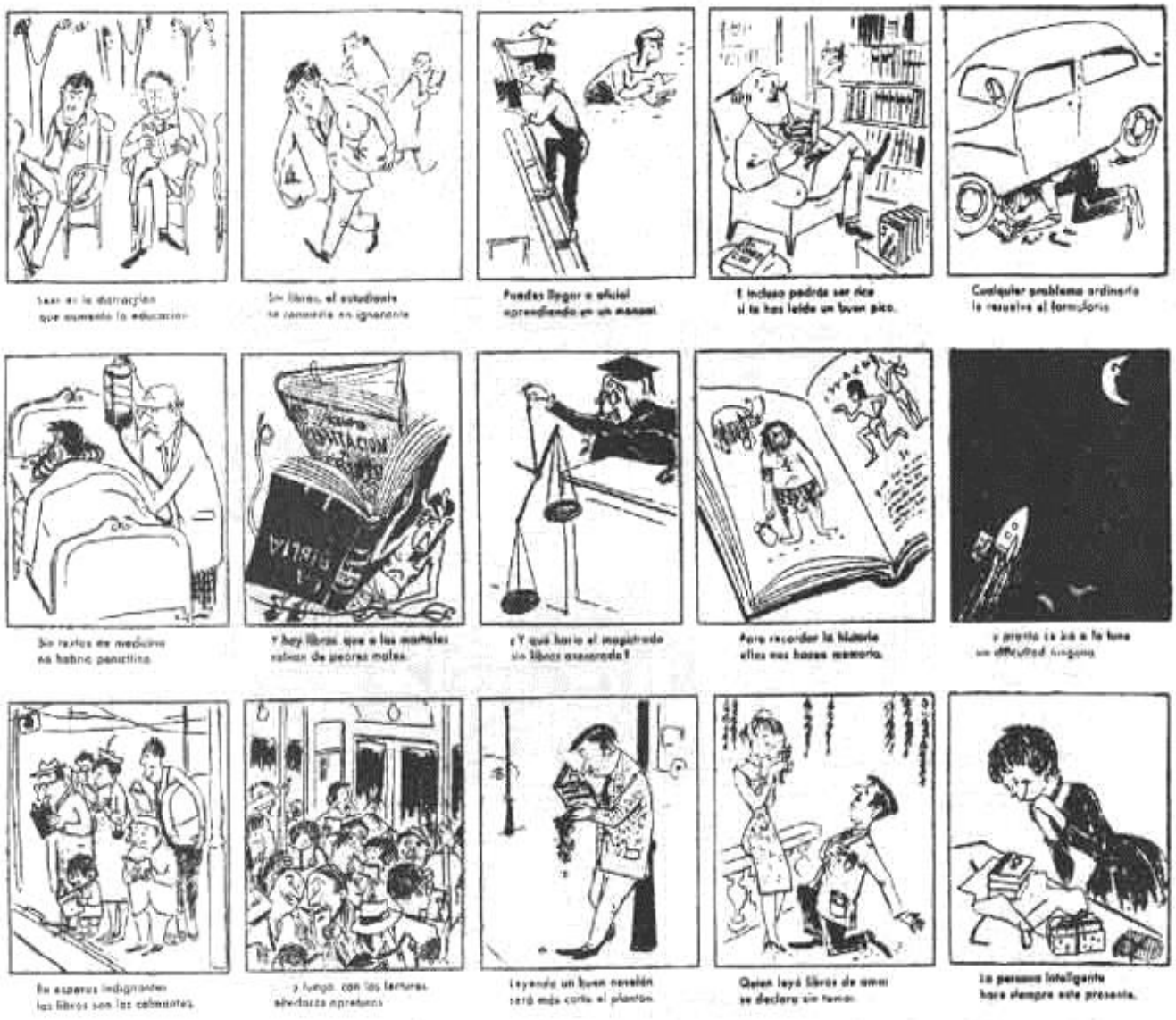


Fig. 3383.

SOLO NOS FALTABA "VER"

EL AUCA DE GUTENBERG

Fig. 3384

ALDEA MAQUINARIA PARA ARTES GRÁFICAS

Balmes, 190 - Teléfono 288575 - Barcelona

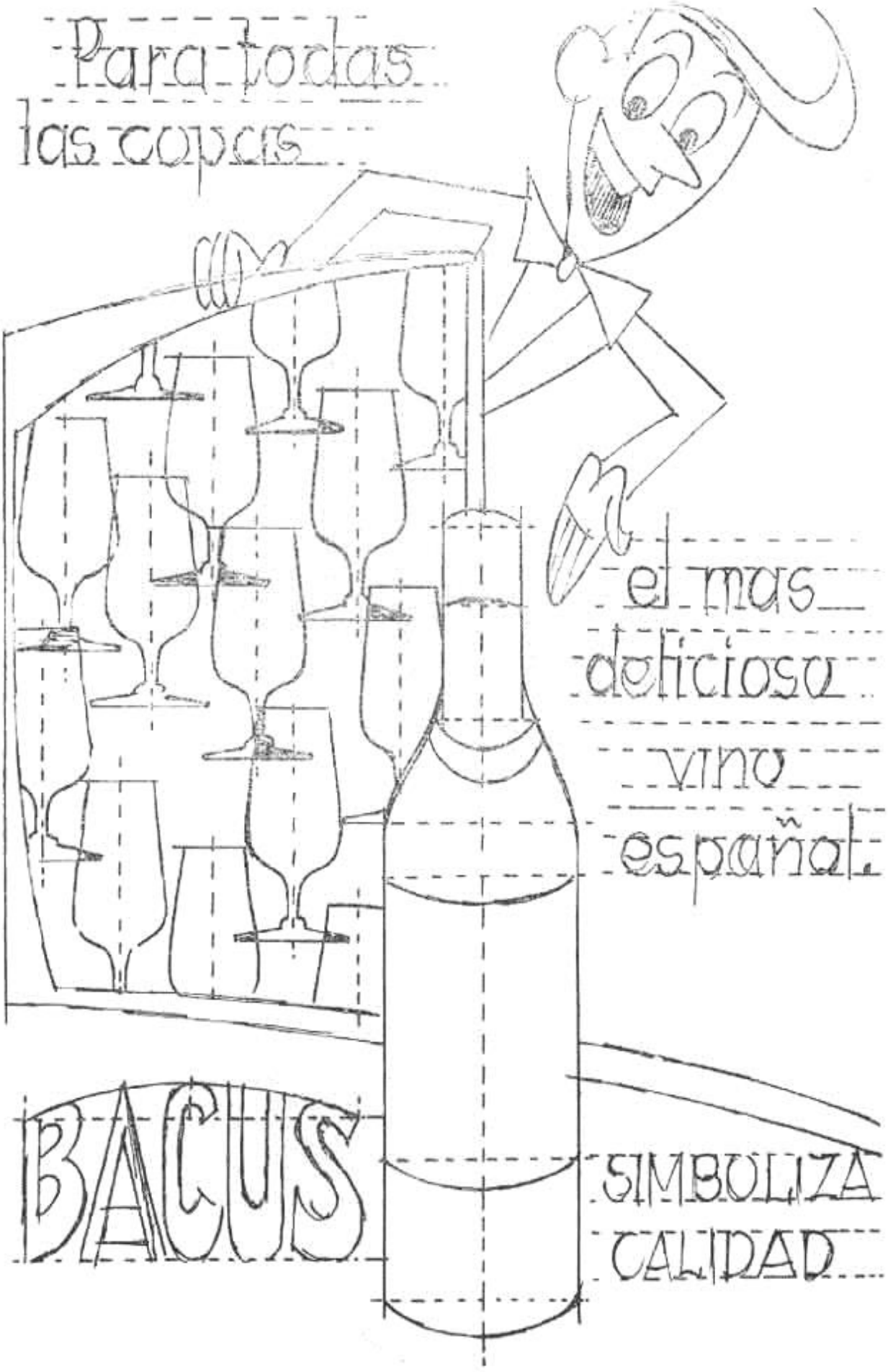


Fig. 3385. — Boceto de anuncio publicitario con ilustración humorística.

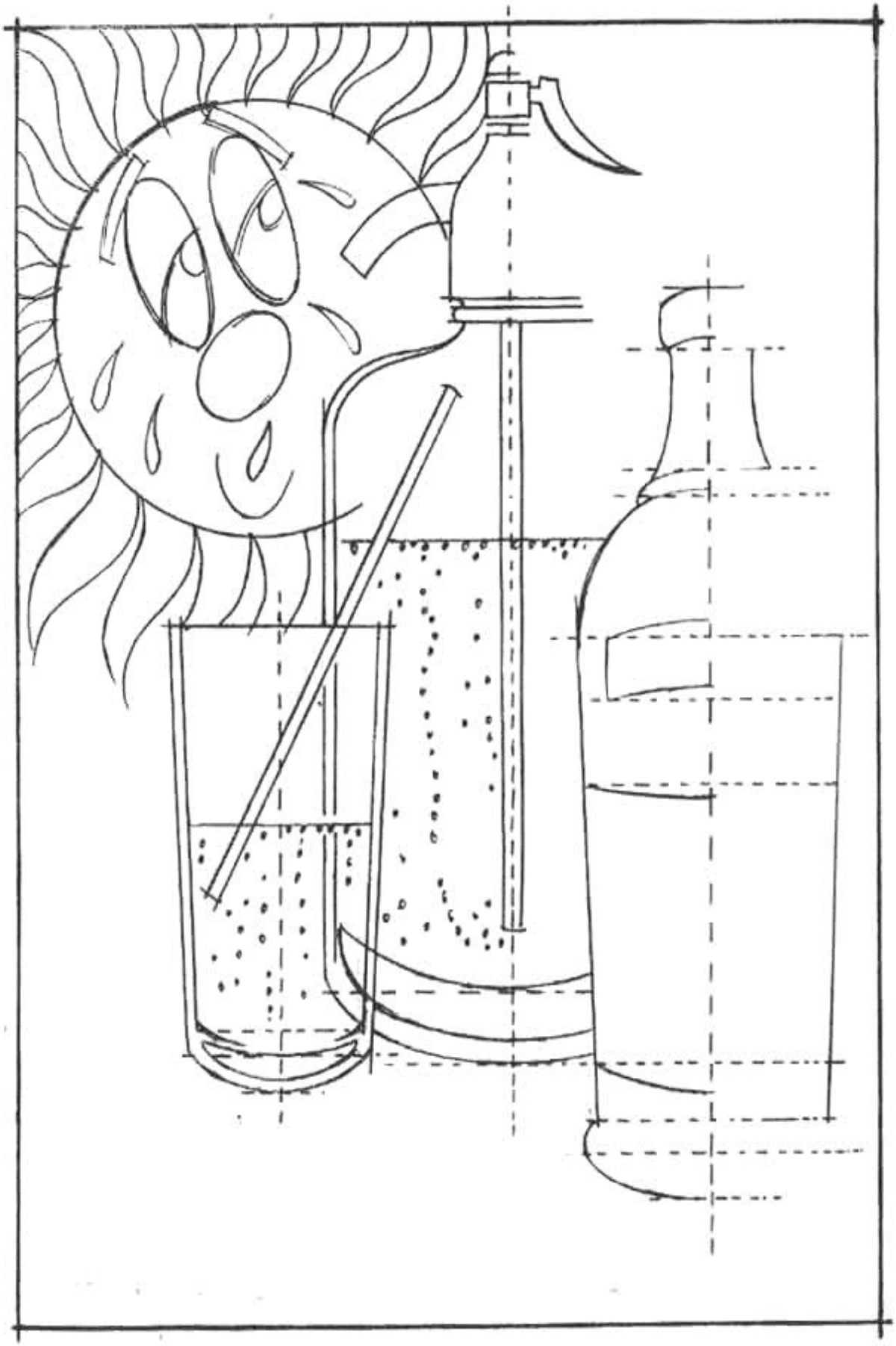
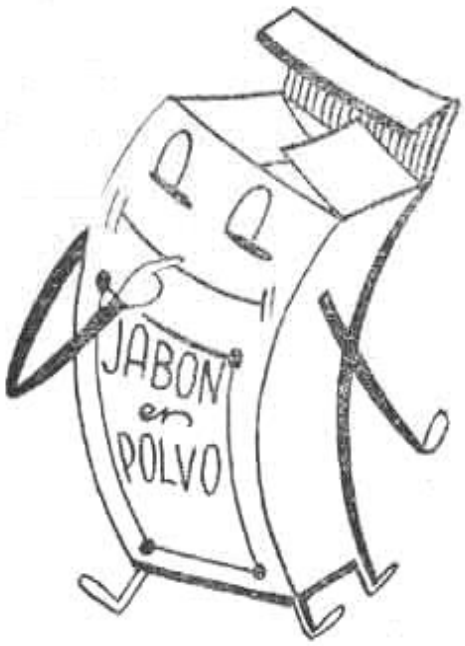


Fig. 3386. — Planteamiento de una idea inicial.



Figs. 3387 a 3392. — Animación de objetos por medio de la deformación elástica de su cuerpo.

manifestaciones especiales dentro del humorismo

LECCION 23

EL DIBUJO DE HUMOR Y LA ACTUALIDAD

Es evidente la diferencia que existe entre el chiste sobre tema libre, al que podríamos denominar de dimensión universal, por ser publicable en cualquier momento en cualquier periódico o revista, e incluso podríamos decir en cualquier nación, sin que tuviéramos que alterar los términos del mismo, y aquél que se halla inspirado en un suceso de actualidad, en virtud de cuya razón es obvio decir que sólo podrá ser publicado dentro del término de unas circunstancias determinadas.

Dentro de la modalidad que acabamos de citar se encuentran, tal como indicamos en la anterior lección, los temas de actualidad política, tanto nacional como internacional, los de sabor municipal o regionalista, aquellos que tienen categoría social, los que se inspiran en el mundillo teatral y cinematográfico y los que viven gracias a la muy amplia difusión que en la vida moderna ha logrado alcanzar el deporte.

Para ironizar sobre temas de actualidad, cualquiera que sea el camino elegido, habrá que poseer dotes de singular observación, ser un buen humorista y tener muy aguzado el sentido crítico.

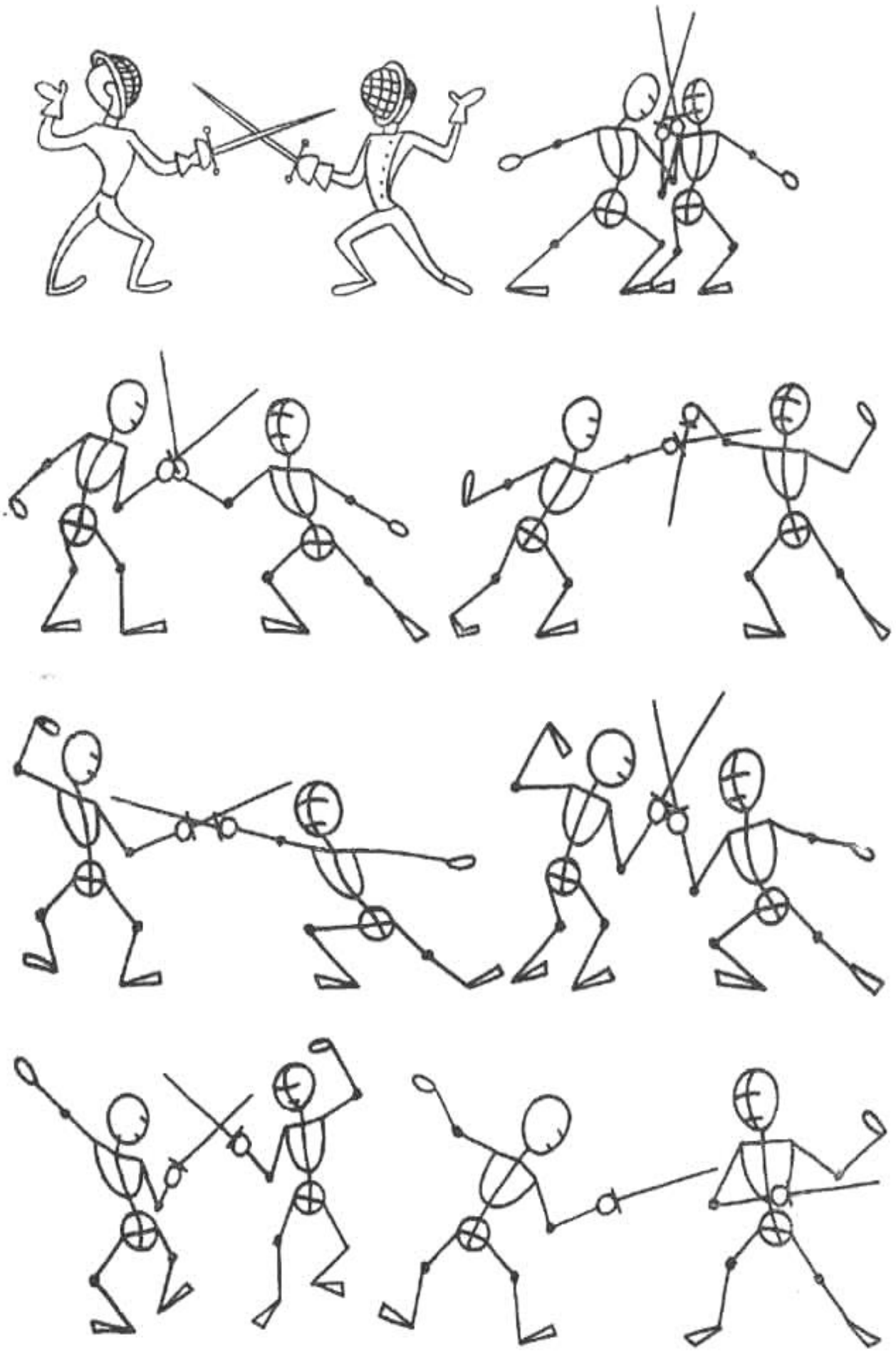
Como habrá podido observar el alumno, no hemos aludido para nada el dibujo. Aunque parece que, tratándose de manifestaciones ilustradas, el dibujo debería aparecer en primer lugar como cualidad indispensable, lo cierto es que en tales especializaciones tiene mucha más importancia el sentido crítico, la ironía y el oportunismo, que el manejo del lápiz. Así es posible ver cómo muy buenas viñetas pueden malograrse por faltar las premisas anteriormente enumeradas y, en cambio, deficientes dibujantes pueden salvar su labor a causa de la incisiva intención que anima sus resoluciones gráficas. Cierto es que lo ideal sería que pudieran reunirse en una sola ambas facetas y que, nuestro deber como profesores, debe consistir en rechazar el triunfo de un chiste ilustrado en el que la ilustración sea francamente mala. Pero la realidad, en este caso, se encuentra frente a nuestra opinión, por lo que no tenemos más remedio que hacer mención de este hecho.

Esta misma realidad nos lleva a comparar la misión del humorista dedicado a tales especialidades con el periodista, el cual, en atención a la premura con que se halla obligado a trabajar en la inmensa mayoría de las veces, no dispone de mucho tiempo para discurrir ni elaborar posteriormente sus creaciones.

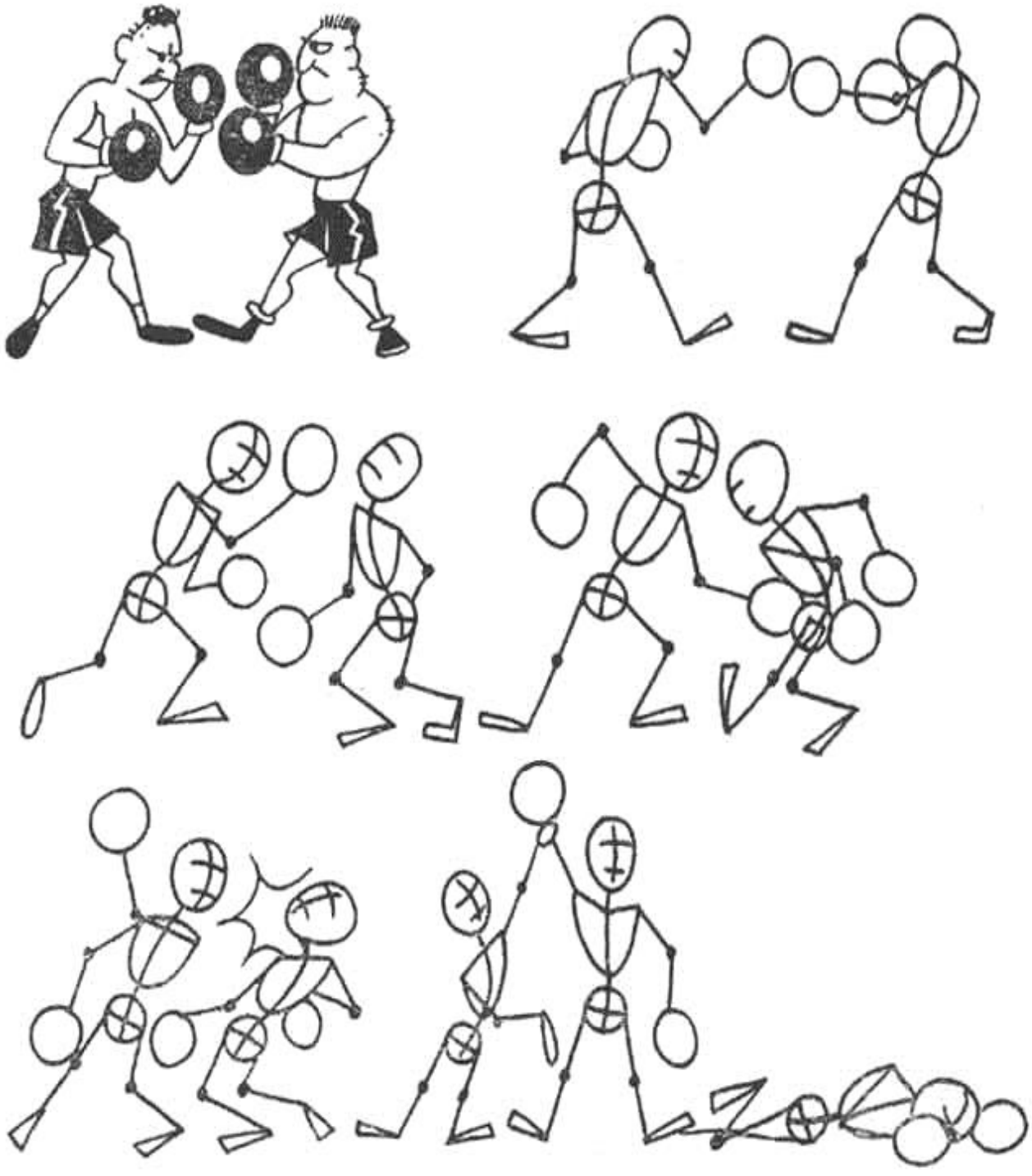
En efecto, si suponemos que acaba de producirse por la mañana un acontecimiento de cierto alcance, cuyas repercusiones pueden afectar al espíritu crítico del comentarista y pensamos que el juicio deberá aparecer en la edición de la tarde del periódico en donde se halle prestando sus servicios, advertiremos enseguida el breve espacio de tiempo que nuestro personaje tiene para encontrar la idea que pueda servir de base para desarrollarla del modo más conveniente, tanto en lo que se refiere al dibujo como al texto, y para entregar el trabajo, teniendo en cuenta que habrá que pasarlo primero por las manos del grabador, para que éste lo devuelva rápido y ser montado en el seno de la página del periódico para su correspondiente tiraje de edición. La elaboración está, pues, sujeta a una serie de factores, cada uno de los cuales debe ser realizado con el máximo cuidado y la más posible rapidez de entrega.

EL HUMOR EN EL DEPORTE

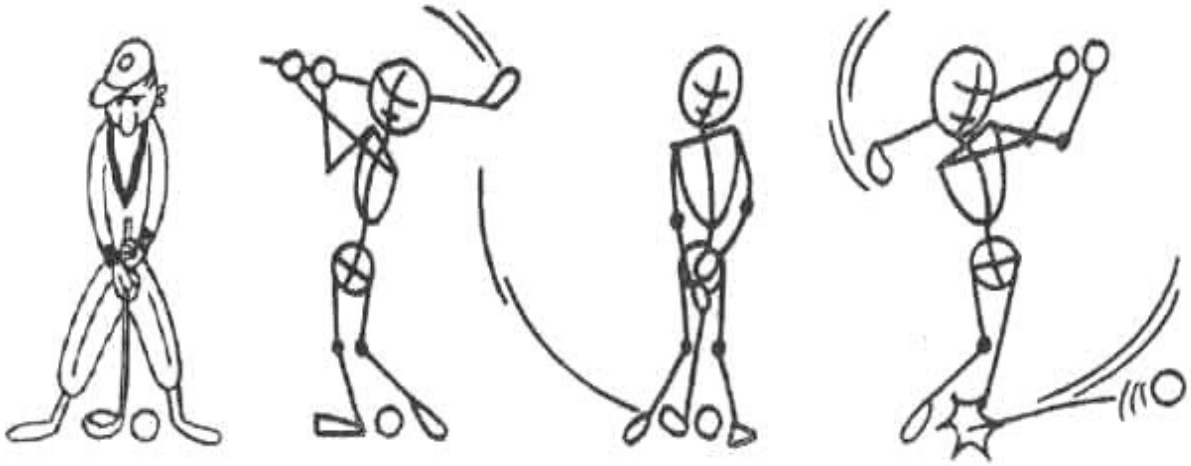
En cuanto al tema que da nombre a la presente lección ocurre sensiblemente lo mismo. Todo el proceso debe efectuarse en una marcha, casi desesperada, contra reloj. El ejercicio de la especialización que estamos comentando, requiere la perfecta puesta a punto y la sincronización de una serie de condiciones poco comunes: sentido crítico, personalidad, agudeza, don observador, agilidad mental y dominio de la realización del trabajo.



FIGS. 3.493 a 3.500. — Actitudes típicas del juego deportivo de la esgrima.



FIGS. 3.501 a 3.506. — Estilización de un combate de boxeo, con final de un gancho de izquierda cuyos resultados contundentes pueden advertirse en la última viñeta, en donde vemos a uno de ambos contendientes vencedor absoluto, mientras su contrincante aparece derrumbado en la lona, transportado momentáneamente a otro mundo más feliz en donde para ganar los garbanzos no hay que andar repartiendo y, lo que es peor, recibiendo, mamporros.

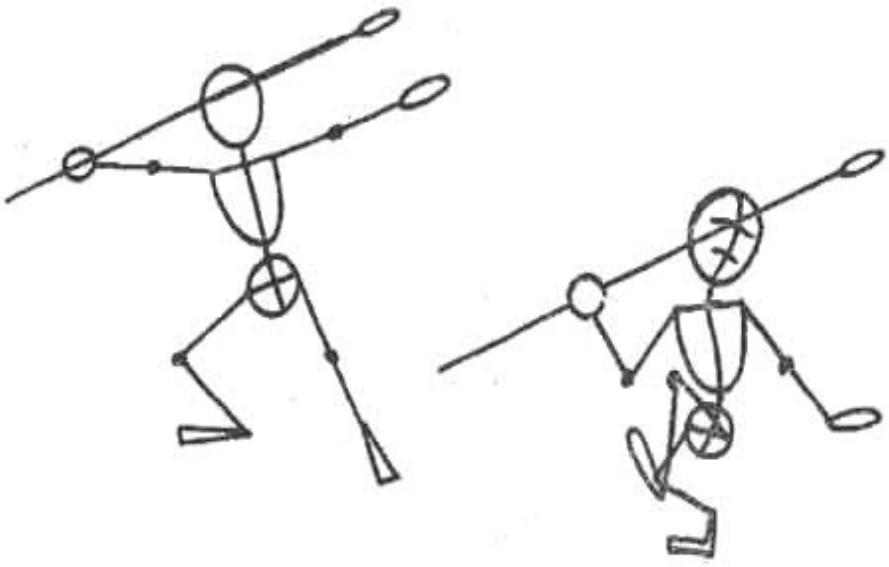


FIGS. 3.507 a 3.510. — Movimientos de un jugador de golf.

No existe tiempo apenas para pensar ni para madurar idea alguna, y por ello hay que aceptar lógicamente una responsabilidad, ya que dada la rapidez con que deberá obrarse, no será posible una rectificación posterior sin que ello suponga un importante traspiés en su carrera profesional. En este tipo de trabajo no es posible estudiar a fondo y con toda la atención que requiere el asunto, ni buscar la perfección mediante bocetos y tanteos, ya que la forma normal de operar es trazar directamente el original, con líneas espontáneas, convincentes y expresivas.

Para practicar el humorismo gráfico en la faceta que estamos mentando, es necesario conocer a fondo tanto el deporte que constitu-

FIGS. 3.511 y 3.512. — Dos posturas de lanzamiento de jabalina.



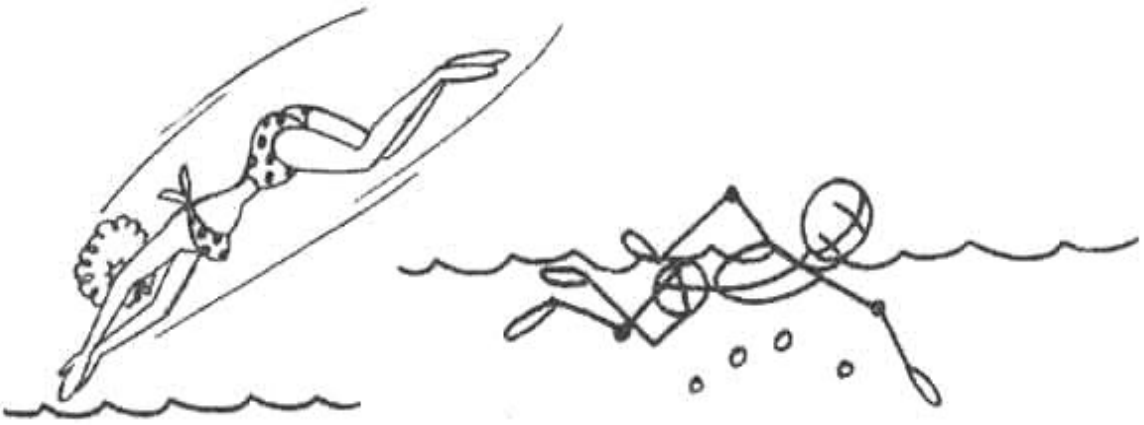
ya el blanco de la mordacidad del dibujante, como a los hombres destacados que viven y se mueven a su alrededor, tales como jugadores, entrenadores y directivos, así como también a lo que podría denominarse «política interna», es decir, aquellos imponderables bien ponderados que, muchas veces, manejan los hilos desde la tramoya.

Y no digamos la extraordinaria dosis de penetración psicológica y el claro concepto de actualidad que habrá que poseer para poder captar, en cada momento, lo que habrá de constituir la denominada «nota del día», sintetizando con una chispa ocurrente la característica de un partido de fútbol, de una carrera ciclista, de una eliminatoria de boxeo o cualquier otra especialidad deportiva que en aquellos instantes acapare la atención de la colectividad.

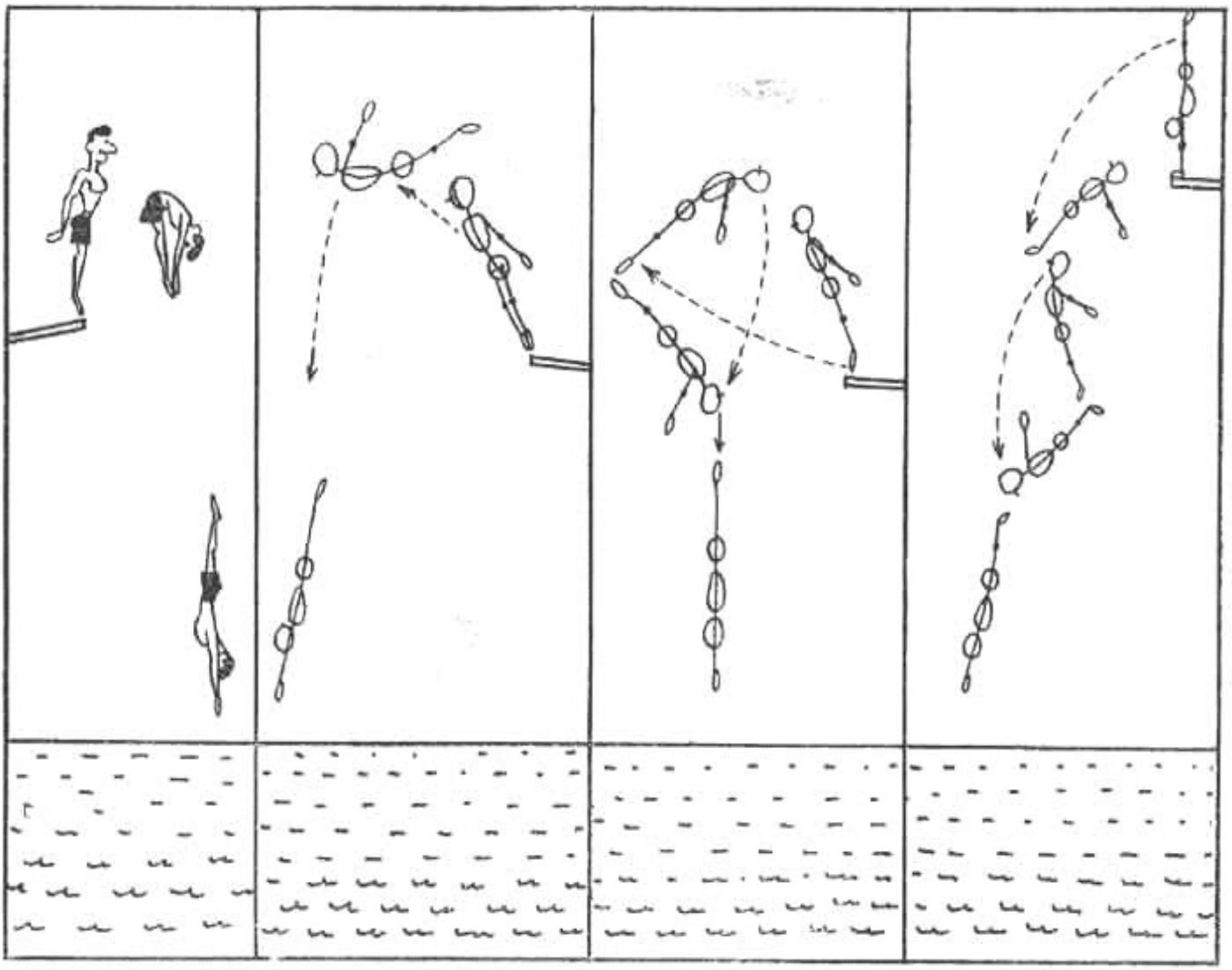
Porque la gracia reside precisamente en interpretar ese momento culminante o representativo y en saberlo comentar en tono jocoso, desenfadado y crítico, de manera que el lector sea llevado a interpretar el mismo punto de vista. Es decir, que en este caso, el ejercicio del humorismo significará la obligación de advertir, con inusitada rapidez y con exacta claridad de juicio, en donde se halla un motivo de general interés que pueda ser sometido a crítica, y agudizar el ingenio para trazar el perfil caricaturesco que el lance permita.

Se trata, indudablemente, de una labor difícil. Más que el ejercicio de la crítica periodística, con la que antes hemos comparado la misión del caricaturista deportivo. En esta última especialidad es posible manejar una gran riqueza expresiva como la que permite el conocimiento y uso de la lengua, para decir las cosas. Se pueden dar varios giros, indistintamente, a una misma frase. Se puede matizar. Por el contrario, el dibujo tiene una elocuencia propia, una manera de decir que no requiere, sino que a veces le repugna incluso, la palabrería vana. El mérito verdadero del dibujante reside en saberlo decir todo a través de la ilustración, y de dar al texto, necesariamente breve, la máxima fuerza expresiva dentro de la indispensable condensación. Una sola frase debe bastar para comentar un hecho, una situación, la anécdota temática de cualquier acontecimiento. Conviene, pues, tener una gran facilidad de sintetización y una extraordinaria fluidez de redacción, para encontrar la frase justa, adecuada, exacta, frase que, al mismo tiempo, tendrá que ser eminentemente humorística.

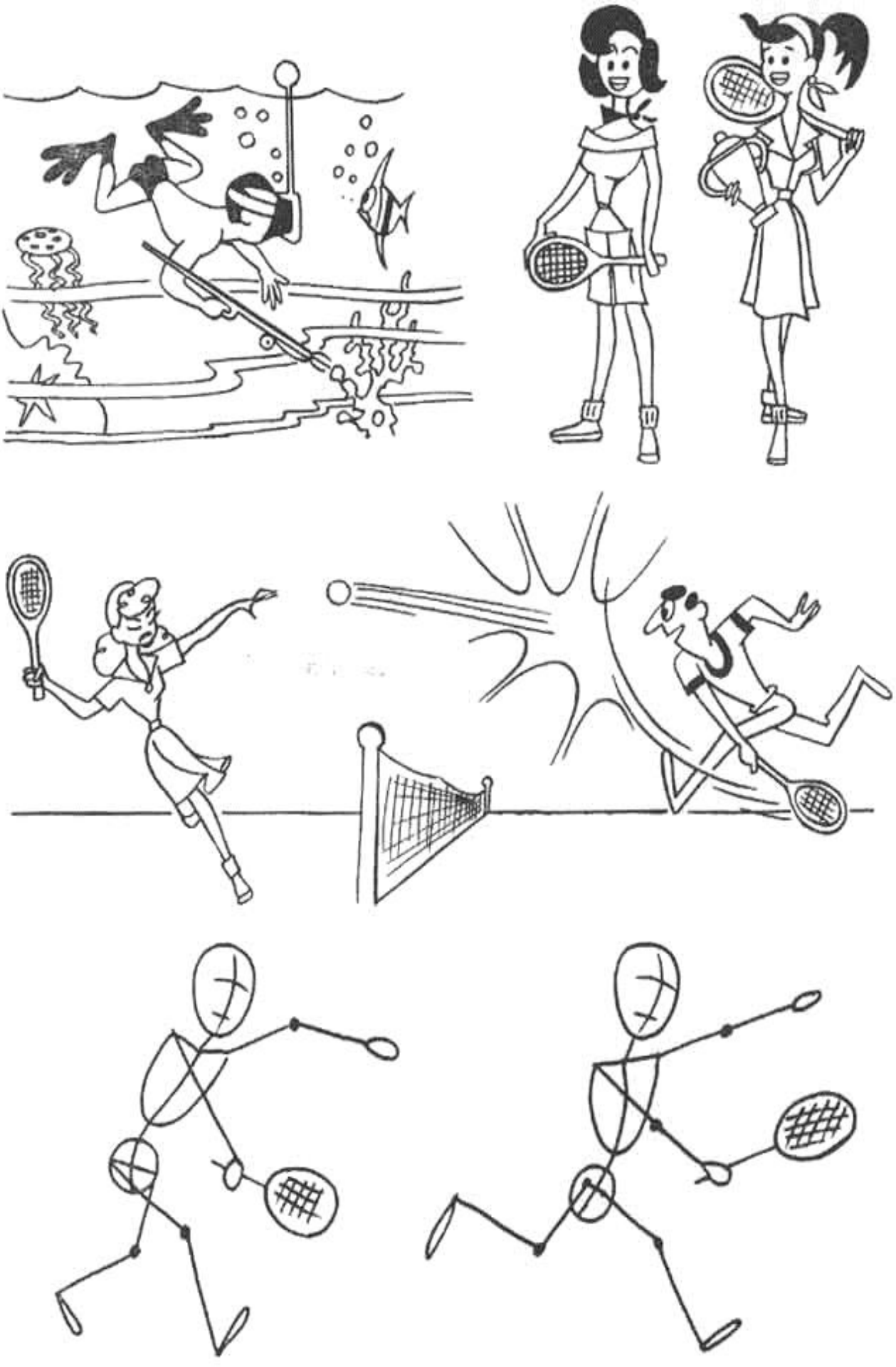
Se trata, por consiguiente, de una doble labor, ya que los dos aspectos ilustración y texto habrán de ser igualmente tratados con la necesaria vivacidad y elocuencia, sincronizando el ritmo correspondiente a cada uno de ellos, hasta llegar a fundirlo en uno solo: aquel que es propio del chiste o de la historieta.



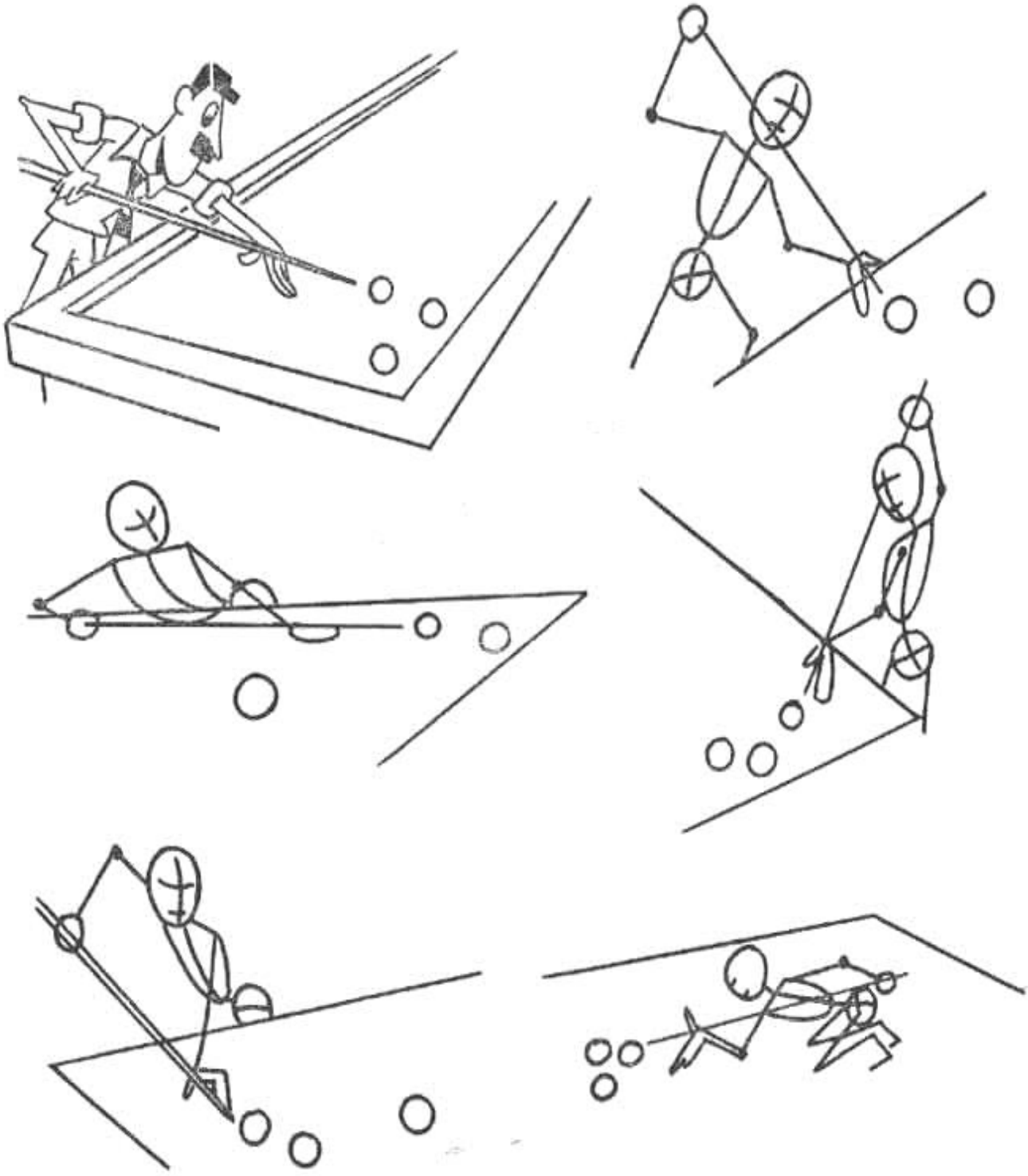
FIGS. 3.513 y 3.514.—La natación.



FIGS. 3.515 a 3.518.—Saltos ornamentales. De izquierda a derecha, la carpa, el ángel, la llamada patada a la luna y, finalmente, representación de un salto mortal en equilibrio.



FIGS. 3.519 a 3.523. — Pesca submarina y tenis.



FIGS. 3.524 a 3.529. — Un juego sedentario que antaño gozó de gran predicamento entre la juventud es el billar.

LA CARICATURA DEPORTIVA

Asistimos ahora al desdoblamiento de la personalidad del dibujante, el cual tiene, en infinidad de casos, que echar mano de la caricatura para resolver el dibujo, lo cual no se halla ciertamente al

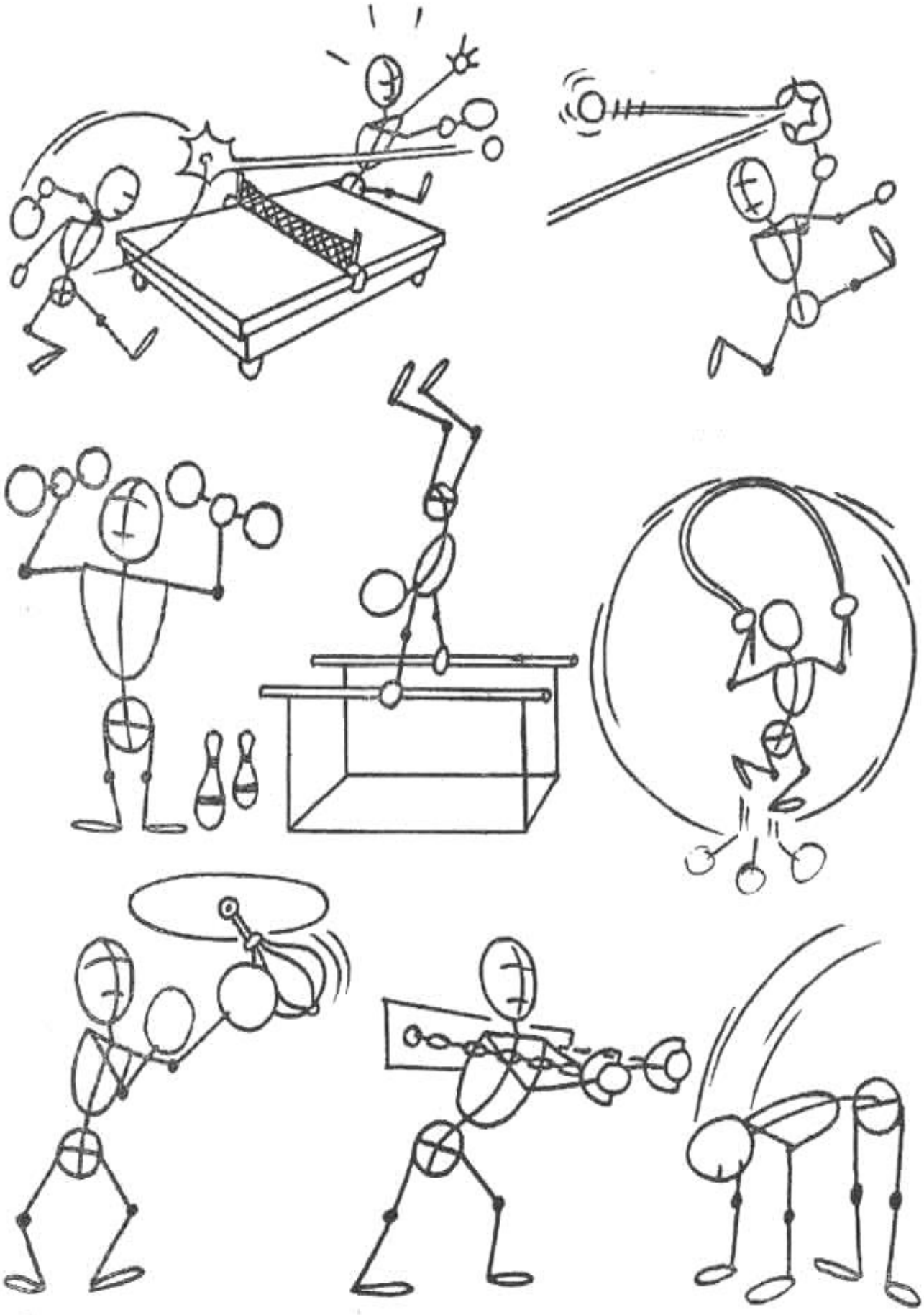
alcance de todos los que intentan la aventura. Conviene establecer la diferencia que se deriva de este comentario. Una cosa es presentar a unos personajes según la libre fantasía de su autor, lo que permite un amplio margen de facilidad a su labor, y otra muy distinta verse obligado a prestarles unos rasgos fisonómicos que permitan su identificación por parte del lector, sin necesidad de aclaración alguna. Es indudable que el mérito del caricaturista reside con exclusividad en este punto. Dibujar, por ejemplo, dos luchadores zarandeándose sobre el ring, es relativamente fácil. En donde empiezan a presentarse los escollos es en el momento en que se pretende que los dos hombres sean reconocidos precisamente como Tarrés «Cabeza de Hierro» y Tupac-Amaru, el indio del dedo mágico. Lo interesante para el dibujante es acertar con las síntesis fisonómica, de manera que el lector diga a simple vista, al contemplar luego sus muñecos:

—«Este es Loroño, o Bahamontes, o Poblet... O este es Zabalía, o Puigbó u Orpinell...»— en el supuesto de que se esté comentando la Vuelta Ciclista a España o el Campeonato Mundial de Hockey sobre patines.

La caricatura personal revela las condiciones del artista y pone de manifiesto su auténtica personalidad. Tiene mucho de sátira por lo que significa aumento o deformación de los rasgos naturales más representativos. Pero aun sin perder esta actualidad, no siempre deberá manifestarse combativa. Es conveniente incluso que, en muchos casos, el lápiz frene su impulso natural para trasladar sobre el papel las percepciones que le dicta el modelo. Lo importante es caricaturizar, es decir, exagerar, pero sin llegar al extremo de que pueda llegarse a la ofensa.

Queda, por lo tanto y como ya destacamos convenientemente en una de nuestras anteriores lecciones, excluida por completo la explotación de cualquier defecto físico. La caricatura debe ser, claro está, incisiva, mordaz, aguda, pero nunca ofensiva. Y habrá de poseer una línea natural sencilla, optimista, alegre, sin olvidar la necesidad de representar junto a los rasgos físicos, aquellos que se derivan de la psicología de las personas caricaturizadas.

Y subrayamos que debe ser incisiva y mordaz, porque la caricatura en el deporte habrá de ofrecer también el carácter de crítica objetiva. El humor —y por lo tanto dibujantes y caricaturistas que tan hondamente enraizados se encuentran con el mismo— han llegado a adquirir el tono intelectual que es privativo de la época, ese tono que nos iniciaron Eddie Cantor y Groucho Marx en el cine anterior a la renovación que citamos, que llevó el teatro por los derroteros de Jardiel Poncela, y la novela por los de Fernández Florez, y el periodismo por los de Giovanni Mosca, y del brazo de Tono y Mihura a «La Ametralladora» y «La Codorniz», y del de Alvaro de Laiglesia a «Todos los ombligos son redondos».



FIGS. 3.530 a 3.537.— Ping pong, Beisbol (Base Ball) gimnastas en acción.

El caricaturista debe operar sobre su tiempo tanto con los elementos que le presta la actualidad, como añadiendo el comentario crítico que descubra su punto de vista frente a los acontecimientos, intentando llevar el gusto y el sentir de los lectores por los derroteros que suponga más justos, es decir, procurando influir sobre la colectividad.

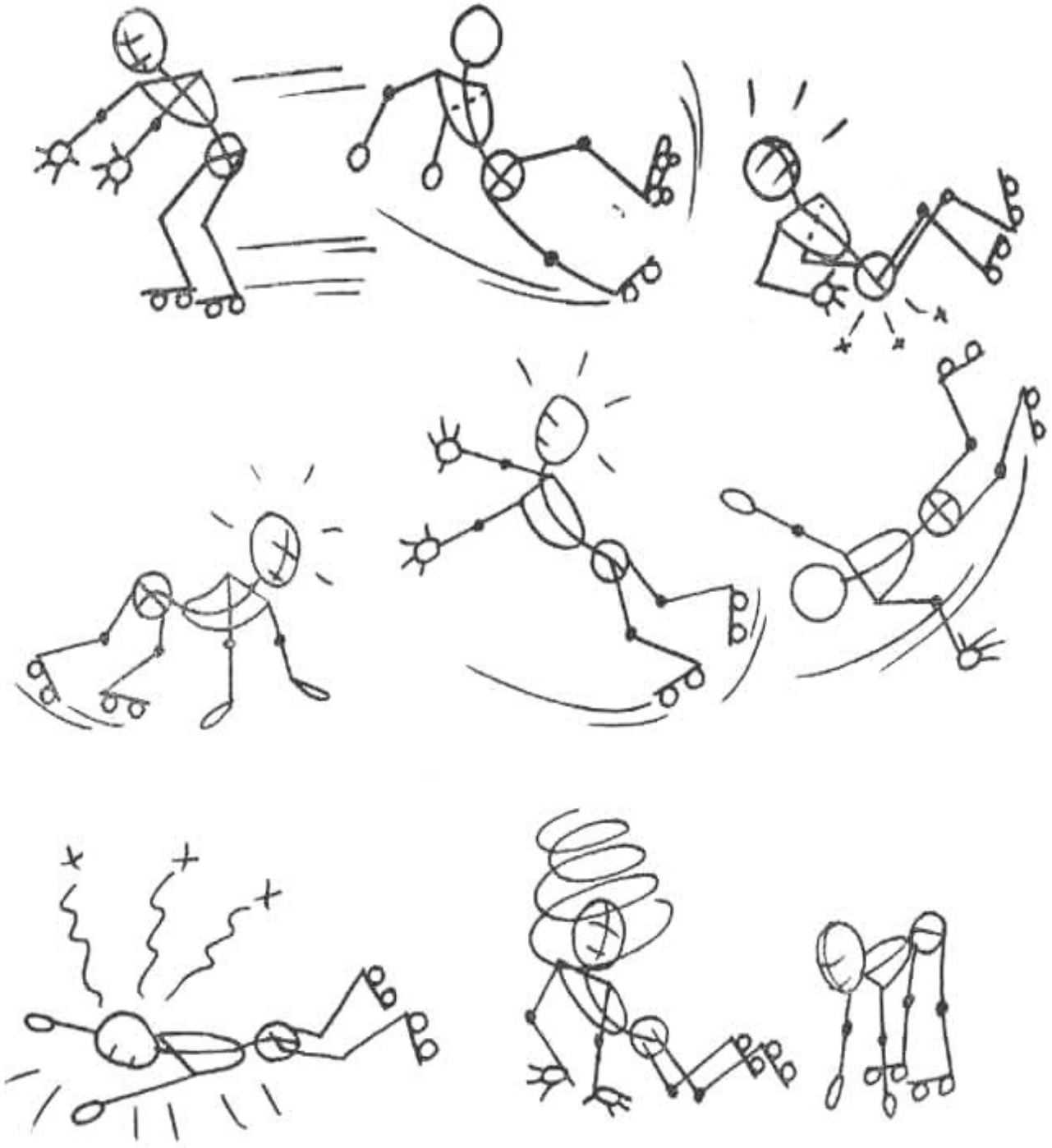
Nace, por consiguiente, un humorismo combativo, y por primera vez el dibujante se adelanta a su generación y, evadiéndose de las frases hechas y del tópico, pasa a incorporar a su estilo una nueva forma de pensar, de comportarse y de expresarse, ejerciendo, para cumplimentar su misión, una función eminentemente crítica. La cual ha sido causa de que tenga tanto o más valor la intención que la línea expresiva, pasando el interés de la obra creada a depender del conjunto antes que del valor del dibujo considerado en sí mismo. En suma: el caricaturista se ha convertido también en escritor. Esta última afirmación se debe a don Santiago Ramón y Cajal, que cierra su comentario con estas palabras: «el noble diseño se sacrifica ahora a la leyenda chusca, donairosa y trivial».

Una idea parecida la encontramos en Louis Morin cuando en su obra «Le dessin humoristique» al hablar de los progresos de las artes de imprenta en relación con el dibujo, dice: «Gracias a los nuevos descubrimientos de la impresión, los dibujantes han llegado a ser escritores, y sus hábitos de observación les han colocado en la categoría de los espíritus críticos y sintéticos a la que pertenecían La Bruyere, Pascal y La Rochefoucault, la de los filósofos en los que una frase bastaba para explicar un carácter o para pintar una situación.»

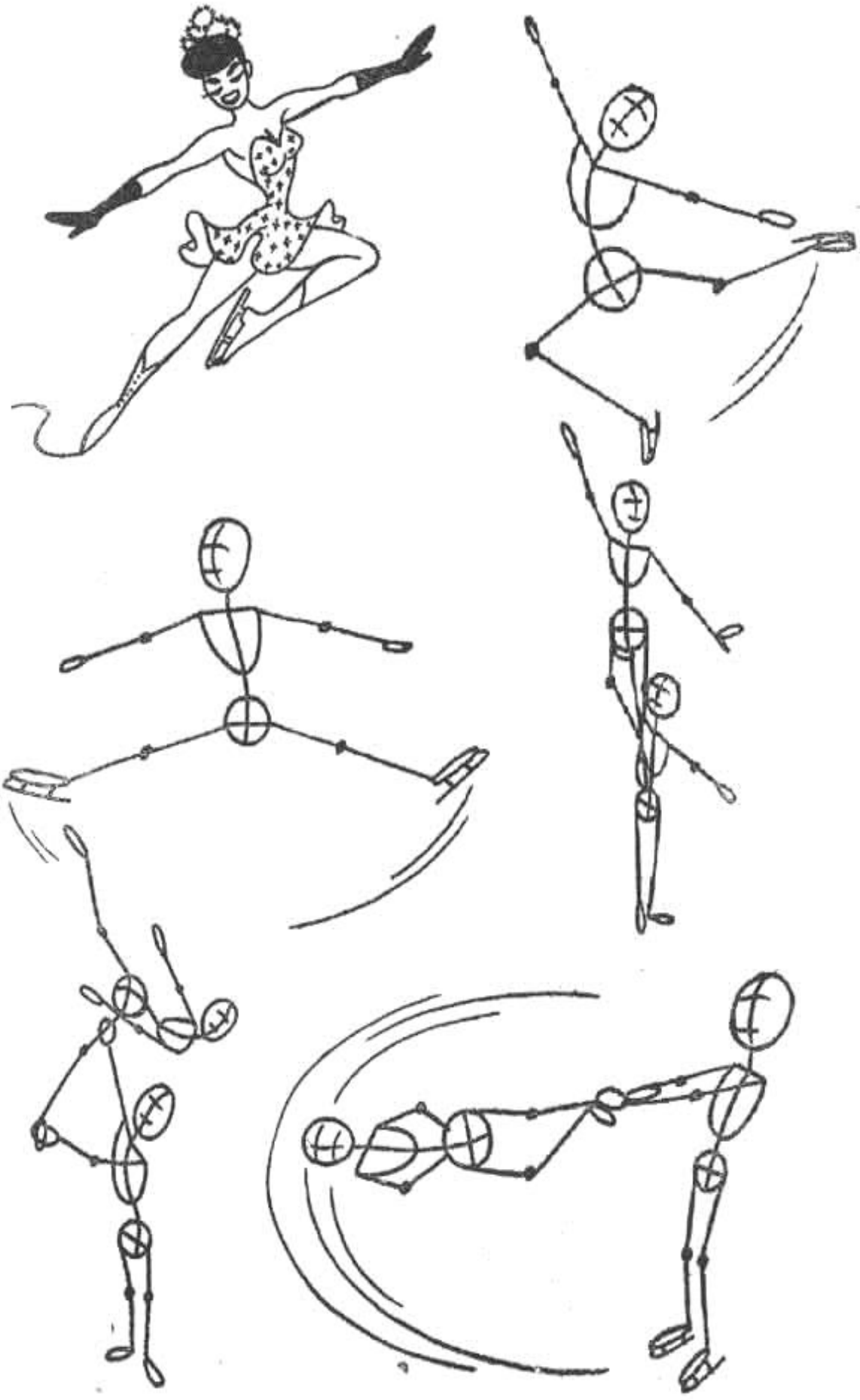
Basta echar una ojeada sobre los mejores caricaturistas del momento presente para advertir cómo esta doble misión se halla perfectamente comprobada. Antonio Mingote, Antonio Lara (Tono), Miguel Santos Mihura, Gila, por no citar sino cuatro valores representativos de la época, son excelentes caricaturistas que han dibujado cuanto han querido y han demostrado las hondas raíces de su arte trasplantando el humorismo del lápiz al terreno que juzgaron más conveniente en cada caso.

Ateniéndonos al tema, que es el de la caricatura deportiva, veremos cómo la actitud del dibujante supone ejercer una función crítica a base de sintetizar una situación, un hecho, un acontecimiento, un episodio, incluso un gesto o una actitud de un determinado deportista que, en virtud de su popularidad, sea susceptible de provocar el interés del público a base de una ilustración esquemática y si es necesario, el acompañamiento de un texto aclaratorio muy breve y convincente.

Lo que confirma lo dicho anteriormente en el sentido de que el caricaturista deportivo ha de reunir en una sola persona los cargos de periodista e ilustrador. Sin un espíritu de observación manifiesto,



FIGS. 3.538 a 3.546. — Las incidencias que protagoniza un aficionado al patinaje sobre ruedas, no muy ducho en este arte, aunque sí con bastante voluntad y ganas de aprender, han sido reflejadas de mano maestra en nueve estilizaciones, debidas a la mano del singular dibujante humorístico Jorddom (Jorge Domènech).



FIGS. 3.547 a 3.552.—Patinaje artístico sobre hielo

sin un espíritu crítico acerado, no se puede comentar la actualidad, y menos aún en las condiciones en que debe desenvolverse en cualquier caso el humorismo deportivo, enjuiciado con la máxima rapidez posible el acto que se comenta, porque el periódico tiene que publicar un dibujo a las pocas horas, no sólo de haberlo realizado, sino de haberse producido el hecho que ha dado origen al mismo.

Este comentario gráfico se puede presentar en forma de chiste mudo, de chispa de ingenio con pie, o en forma de historieta, si bien lo más corriente es que presente una de las dos primeras manifestaciones.

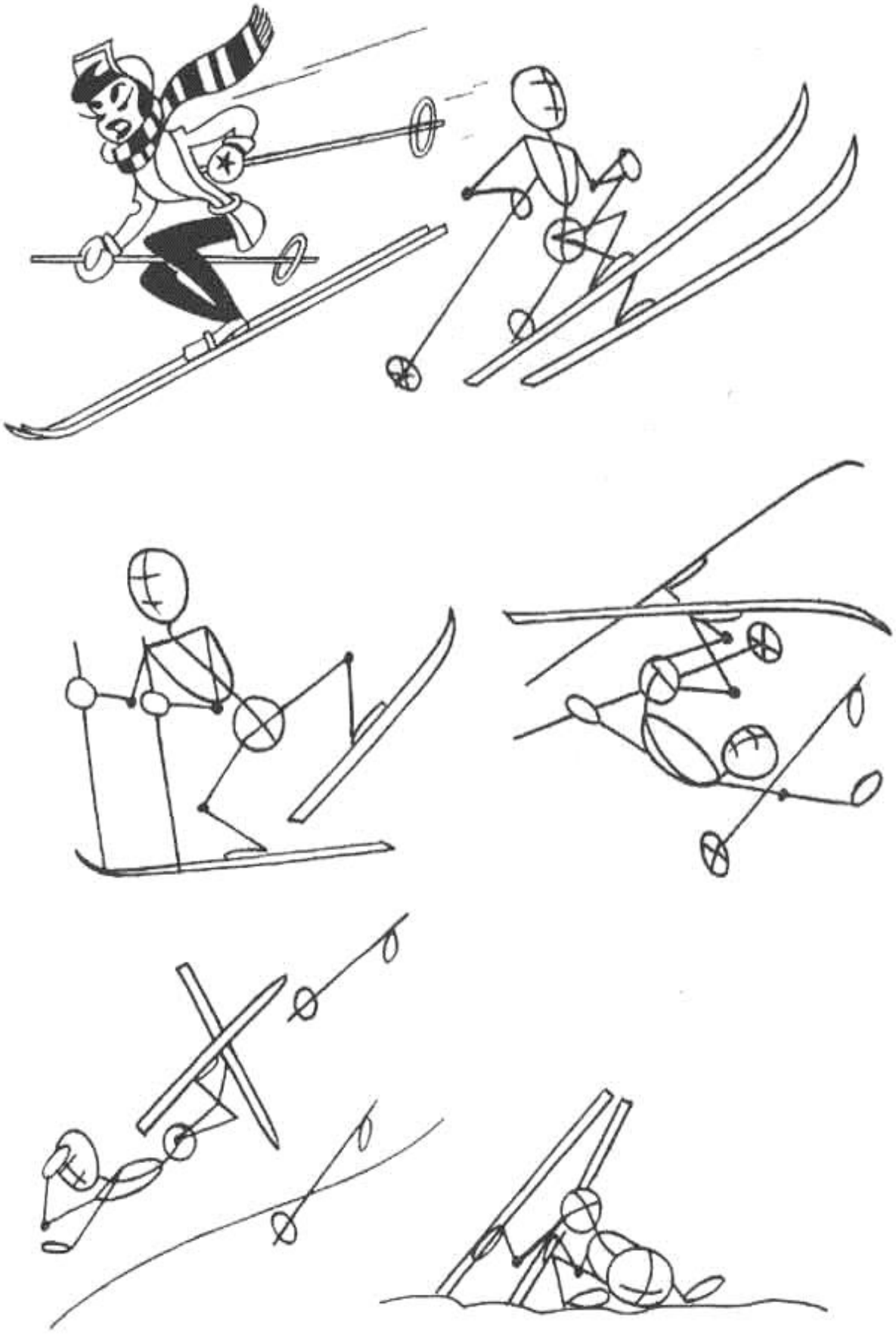
Es evidente que, por el mismo motivo que este tipo de caricatura significa una sátira envuelve dentro de la misma, por regla general, una censura contra alguien o algo. Y teniendo en cuenta que en materia deportiva es imposible evadirse del partidismo, es decir, de la posición personal a favor de uno de los contricantes, sean considerados éstos individual o colectivamente, tendremos incorporado un nuevo elemento del que hasta ahora no hemos mencionado para nada : la pasión.

La verdadera misión debería ser la de situarse en un punto neutro, equidistando por igual de cualquier bandería que se esgrimiese en el campo deportivo. La ecuanimidad —la justicia— ayudaría en su misión al caricaturista más que ningún otro factor. Lo malo estriba en el hecho, demostrado hasta la saciedad, de que, salvo honrosísimas excepciones, el dibujante considera su puesto como un privilegio que le permita airear puntos de vista parciales, y aprovechar el prestigio de su nombre y el de la publicación que le ampara para mover las aguas a su molino, como vulgarmente se dice.

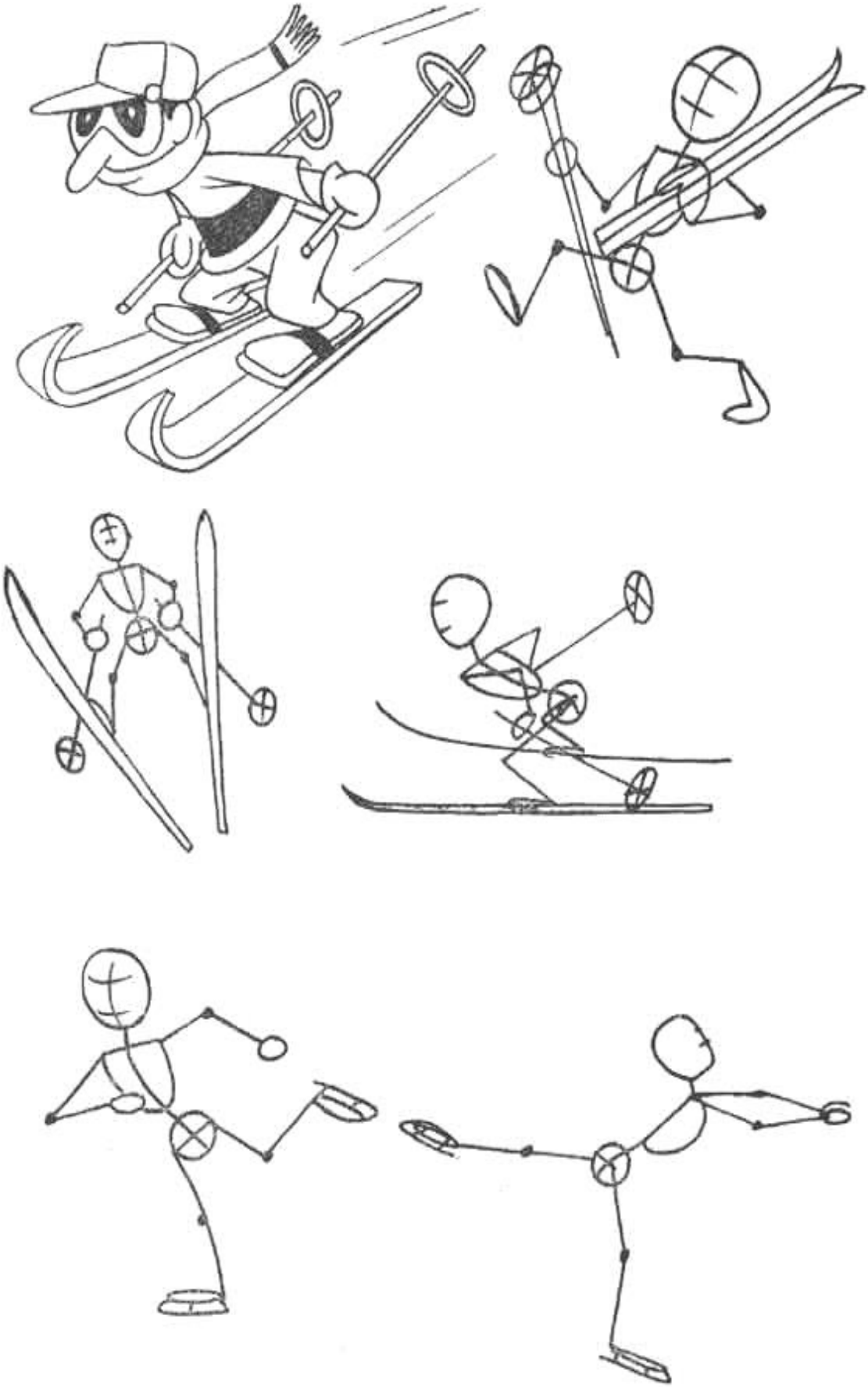
Bien es verdad que la gente no espera otra cosa de él, y que los lectores serían los primeros sorprendidos si encontrasen en el chiste que buscan, una orientación temática distinta a la que desean. Triste es reconocerlo : pero el público no quiere que le presenten nunca sus propios defectos, sino los de su enemigo, y antes que admitir el error propio, se prefiere siempre falsear la verdad en beneficio de la idea común.

Así, puede ocurrir —como ya está ocurriendo en mucho casos— que la sátira se convierta en libelo, y que confundiendo lamentablemente los términos, se llegue a suponer que la verdadera misión consiste solamente en hostilizar, ridiculizándolo, al hombre o equipo de cuyas filas nos consideramos contrarios, lo cual lleva de la mano la conversión de la inicial libertad expresiva en un reducidísimo número de posibilidades.

No debe perderse de vista tampoco el hecho de que, a fuerza de apostar por el mismo campo y ocultar las propias equivocaciones, se llega al servilismo de los intereses de un grupo, labor que se halla por completo alejada de la que estamos relacionando.



FIGS. 3.553 a 3.558. — Práctica del ski femenino.



FIGS. 3.559 a 3.564. — Deporte que ahora presenta un caballero para terminar patinando sobre una pista de hielo.

Sabemos por experiencia, lo difícil que resulta saberse desprender de simpatías y preferencias cuando nos ponemos a la tarea de enjuiciar un hecho. Es indudable que ese pequeño duendecillo interior que guía muchos de nuestros impulsos emocionales, nos gastará la jugarreta de, en contra incluso de nuestro deseo, hacer que la crítica sea favorable, o desfavorable de acuerdo con la idea que tengamos acerca de la cuestión que se comenta. Somos humanos y no dioses, y por lo tanto no tiene nada de particular que como hombres, pequemos mucho más de la cuenta.

Sin embargo, creemos que en bien incluso de la misma supervivencia de la especialización, que puede verse abocada un día a desaparecer, víctima de sus mismos errores, es menester poner cada uno de nosotros algo de nuestra parte para evitar la sensación, cada día más acusada, de que la caricatura deportiva está degenerando en una simple postura a favor o en contra de este o de aquel nombre.

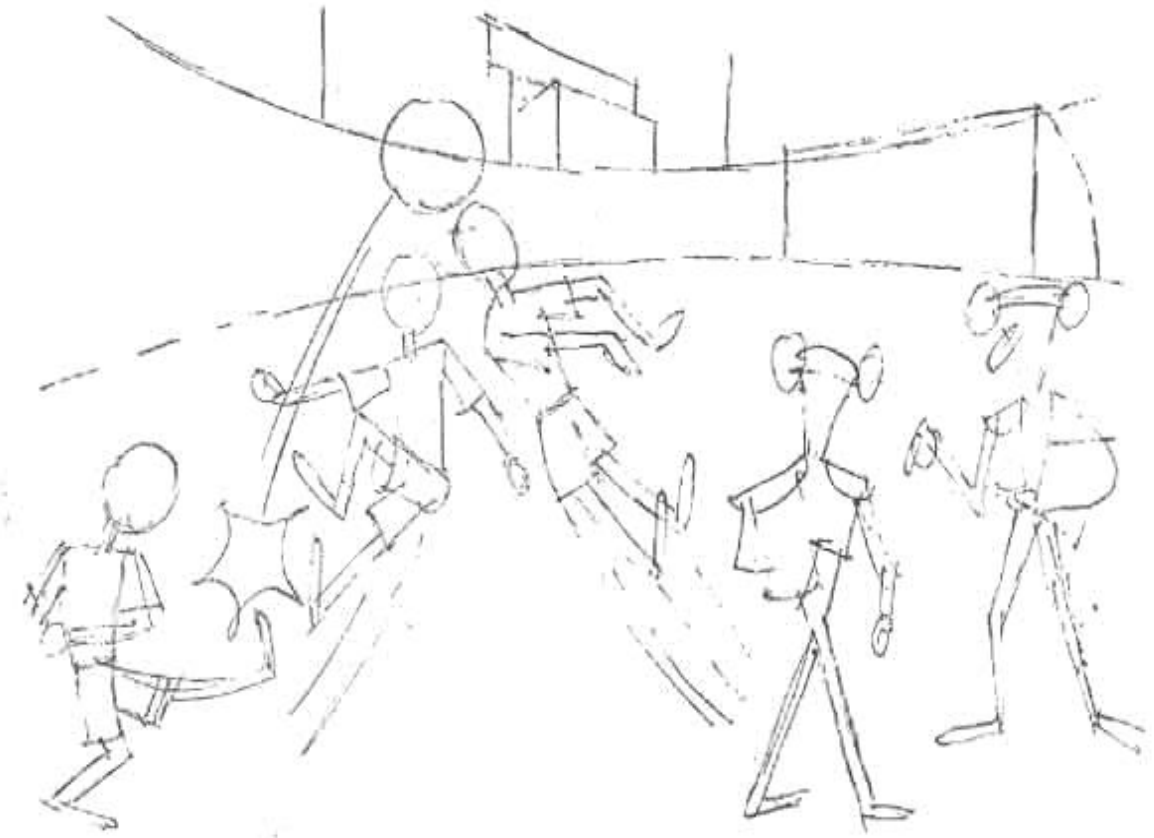
No es el mejor camino, volvemos a repetir, para dignificar el género y muchísimo menos para alcanzar la posterioridad, aunque sí es posible que en algunos casos permita ponerse en contacto con algún directivo que, agradecido, haga llegar su gratitud de forma harto elocuente. Al fin y al cabo, por mucho menos cedió Esaú sus derechos de progenitura.

LA INSPIRACION Y EL DOMINIO DEL TEMA

Al llegar a este punto nos vemos obligados a dar por terminado el tema, ya que no es posible establecer normas de ningún género para la realización de este tipo de trabajo, ya que se trata eminentemente de una labor de inspiración. Y si el humor lo es, por antonomasia, mucho más habrá que considerarlo así cuando se trata del humor aplicado a la actualidad deportiva, que surge como un destello, espontáneamente, aflorando con naturalidad de un modo instintivo...

El verdadero caricaturista no debe tener necesidad de forzar demasiado la imaginación. El tema surgirá rápido, impensadamente, en cualquier momento. Bastará para ello con tener aguzado el sentido de la observación, que en todo instante se procurará aunar con la más estricta actualidad, pues en este orden de cosas es necesario servirla en primer término en la misma medida que puede suponerse para el periodista o el articulista, cuyas específicas se hallen dedicadas al comentario cotidiano.

Y ya es sabido que en cuestiones de inspiración no es posible



FIGS. 3.562 y 3.563.
—¿Pero estás seguro, «Tontolino de Origüela», que son éstas las señas que te dieron?
(Modelo de chiste deportivo.)

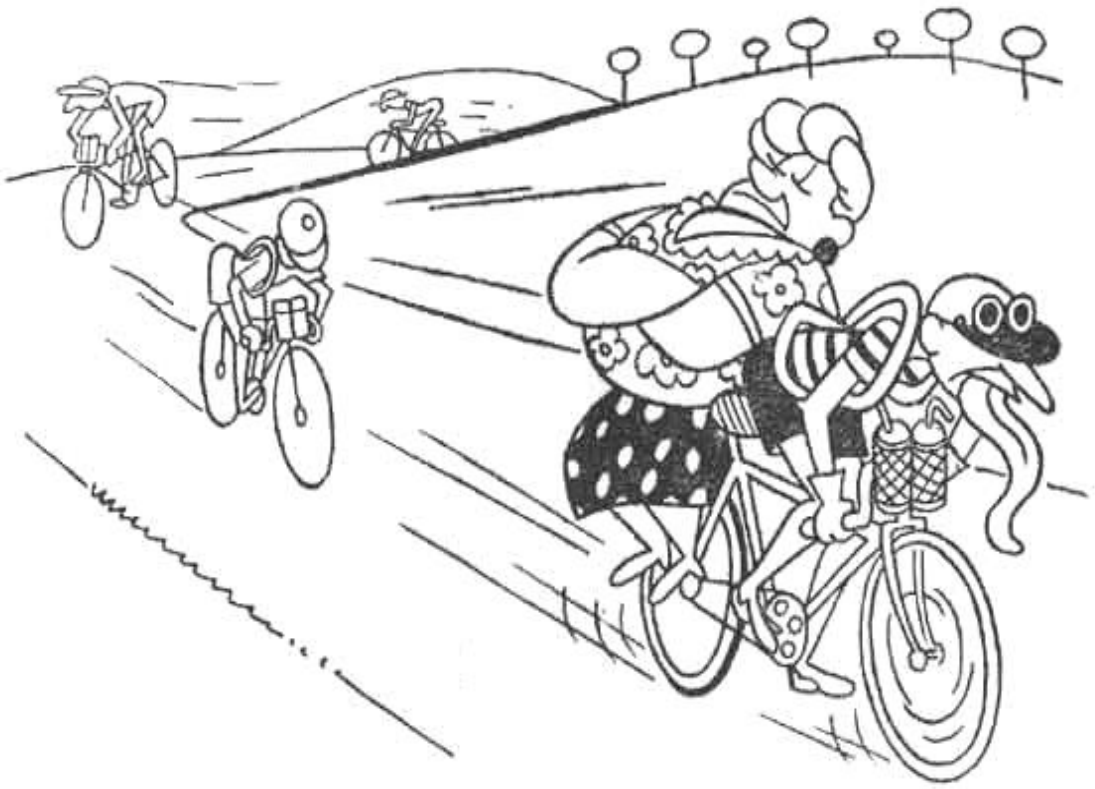
fijar un reglamento ni dictar leyes y a lo más que puede llegarse es al relato de unas orientaciones de carácter general y sobre todo al consejo de mantener el más frecuente posible contacto con publicaciones humorísticas que pueden servir sino como pauta, cosa que en manera alguna recomendaríamos, como piedra de toque entre nuestra propia visión del mundo y la que tienen los restantes profesionales dedicados a nuestra misma especialización.

LA SATIRA SOCIAL - DEPORTIVA

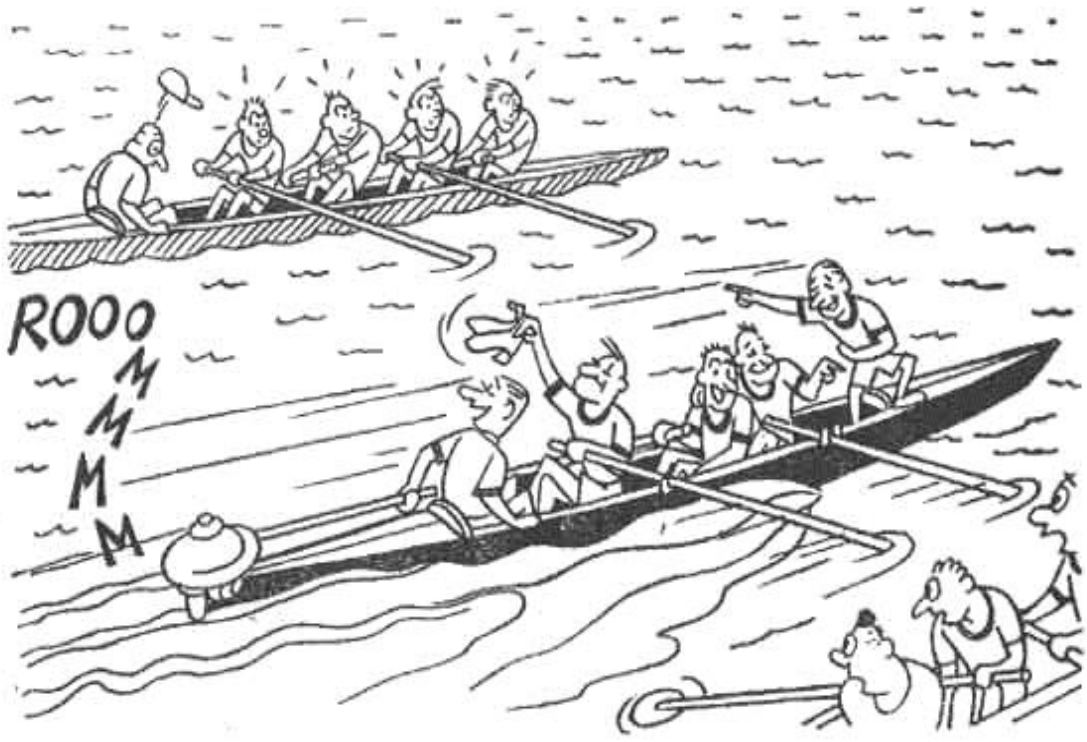
Aunque en realidad debe ser considerada como una proyección de la anterior, y por lo tanto incursa dentro del tema, iniciamos capítulo debido a las características especiales que reúne en cuanto a fenómeno de reacción.

En efecto: el impulso que el deporte considerado como espectáculo de masas ha ido cobrando en estos últimos años, dando lugar a que perdiendo por completo su impulso inicial se convirtiera en algo ajeno a la verdadera esencia deportiva, es algo tan sobradamente conocido que no creemos necesario añadir comentario alguno al hecho. Este proceso se ha operado sobre todo en el fútbol, deporte (?)

FIG. 3.564.
—Tendré que ponerme guapa para ir esta tarde a tu té...
—¡Oh! No es necesario... Puedes venir así como estás.

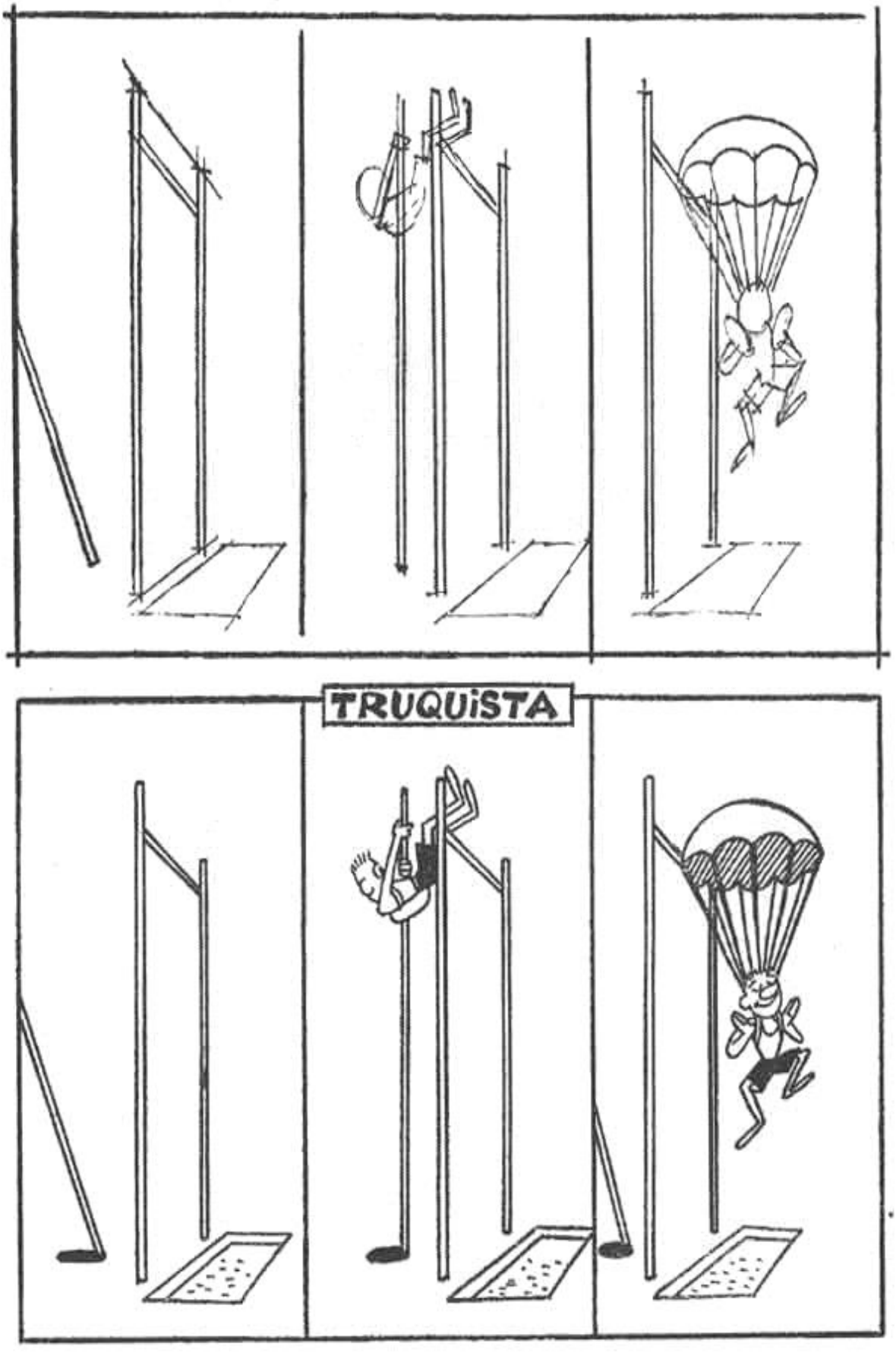


«Rautier» y mujer celosa.



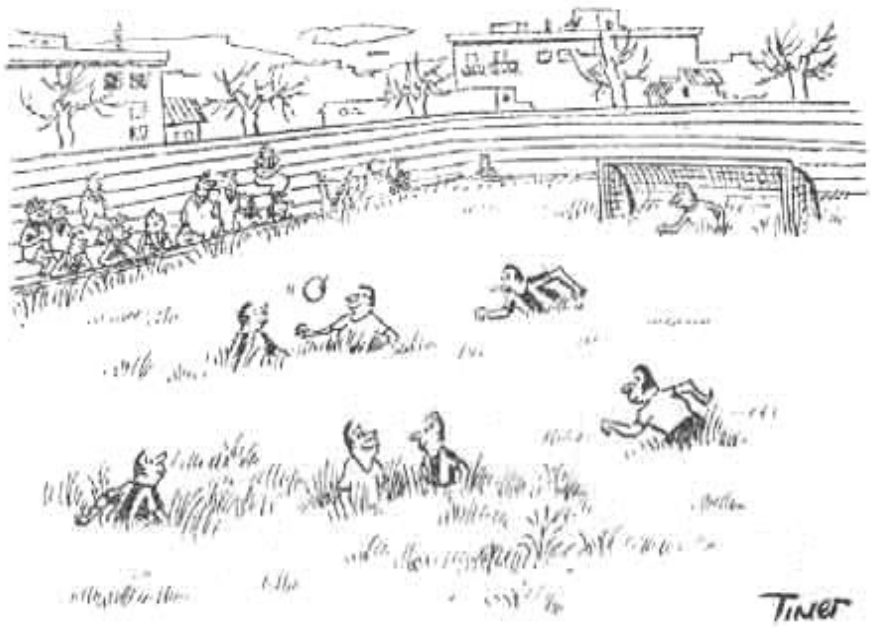
¡Si serán tontos!... ¡Mirar cómo se cansan!

FIGS. 3.565 y 3.566.—Al igual que los dos anteriores ejemplos, estos chistes pueden ser considerados como modelo de chispa universal, es decir, no particularizada a un localismo o regionalismo que pueda cortar su vuelo.



Figs. 3.567 a 3.572.— Chiste desarrollado en tres viñetas, lo que le convierte de manera automática en una historieta.

FIGS. 3.573 y 3.574. — Como hemos dicho en el texto, una cosa es el dibujo humorístico y otra el humorismo de los pies. Se puede ser un magnífico dibujante y, al mismo tiempo, un pésimo creador de chistes. Vamos a ver qué tal tiene usted desarrollada la vis cómica. Aquí le presentamos dos ilustraciones irreprochables. Les falta el texto. ¿Qué se le ocurre, para subsanar tal fallo? Esta página corresponde a una parte de los ejercicios prácticos que deberá realizar con la presente lección.



—*Más valía que en vez de adquirir ese jugador sueco tan caro, el club hubiese comprado una segadora para el césped...*

—*Durante el año no pita casi ninguna falta, y, naturalmente, por Navidad los jugadores se lo agradecen...*

FIGS. 3.575 y 3.576. — La caricatura deportiva de interés nacional, es aquella que puede ser fácilmente comprendida por todos los lectores en cuyas manos caiga. (De «El Once». Barcelona)

FIG. 3.577. — Por el contrario, la caricatura de interés local, que es aquella que no tiene difusión fuera del ambiente en donde se publica, puede llegar —como ocurre en este caso, al partidismo de bandera, circunscribiendo su interés a un grupo de ciudadanos, fuera de cuyas filas, de muy pocas personas podrá pretender la más ligera sonrisa a un humorismo de «andar por casa», muy familiar y escasamente dotado de ambición. (De «El Once»)

FERIA DEL LIBRO

—¡Vaya ganga! He comprado las vidas de todos los futbolistas, el «Anuario Futbolístico», el «Reglamento de Fútbal, comentados» y las historias de los clubs, todo con el diez por ciento de descuento.

—¡Sólo le.tabe que el Atlético no pudiera ahora hacer el estadio nuevo, con lo falta que hace!

FIGS. 3.578 y 3.579. — La caricatura social-deportiva extrae consecuencias de orden general mucho más cáusticas y agresivas, derivadas precisamente del movimiento de reacción por el que fueron originadas, que las meramente partidistas, es decir, las que forman a favor o en contra de un bando determinado.

—Ese es el del fútbol.

FIGS. 3.580 y 3.581. — Porque la caricatura que estamos comentando, ha surgido precisamente como sátira contra el incremento desorbitado que ha llegado a adquirir un espectáculo deportivo, hasta el punto de que para muchos individuos parece constituir materia de vida o muerte.
(De «La Codorniz»)

que por su popularidad puede considerarse como aquel que más afición despierta en los espectadores y más enormes masas de opinión maneja.

No se trata ya del hecho harto reconocido de que los jugadores saltan al césped dispuestos no a defender los colores del club cuyas filas militan, dando de sí cuanto les sea posible con tal de conseguir la victoria, sino a preservar su integridad física reservando su organismo para una larga vida activa, en la que lo único interesante es obtener buenas primas y muy señalados traspasos. Lo verdaderamente lamentable es que los espectadores, llenando los estadios y pagando las entradas al precio que se les pide, han contribuido a esta desorbitación de la primitiva gesta deportiva. Y no contentos con haber operado tal revolución en la mentalidad del futbolista, el cual conmienza a considerarse divo antes que deportista, convierten a su vez el espectáculo en una fanática lucha de poderes, en la que parece se juega la salvación eterna, tal es el calor que suele ponerse en el desarrollo del partido.

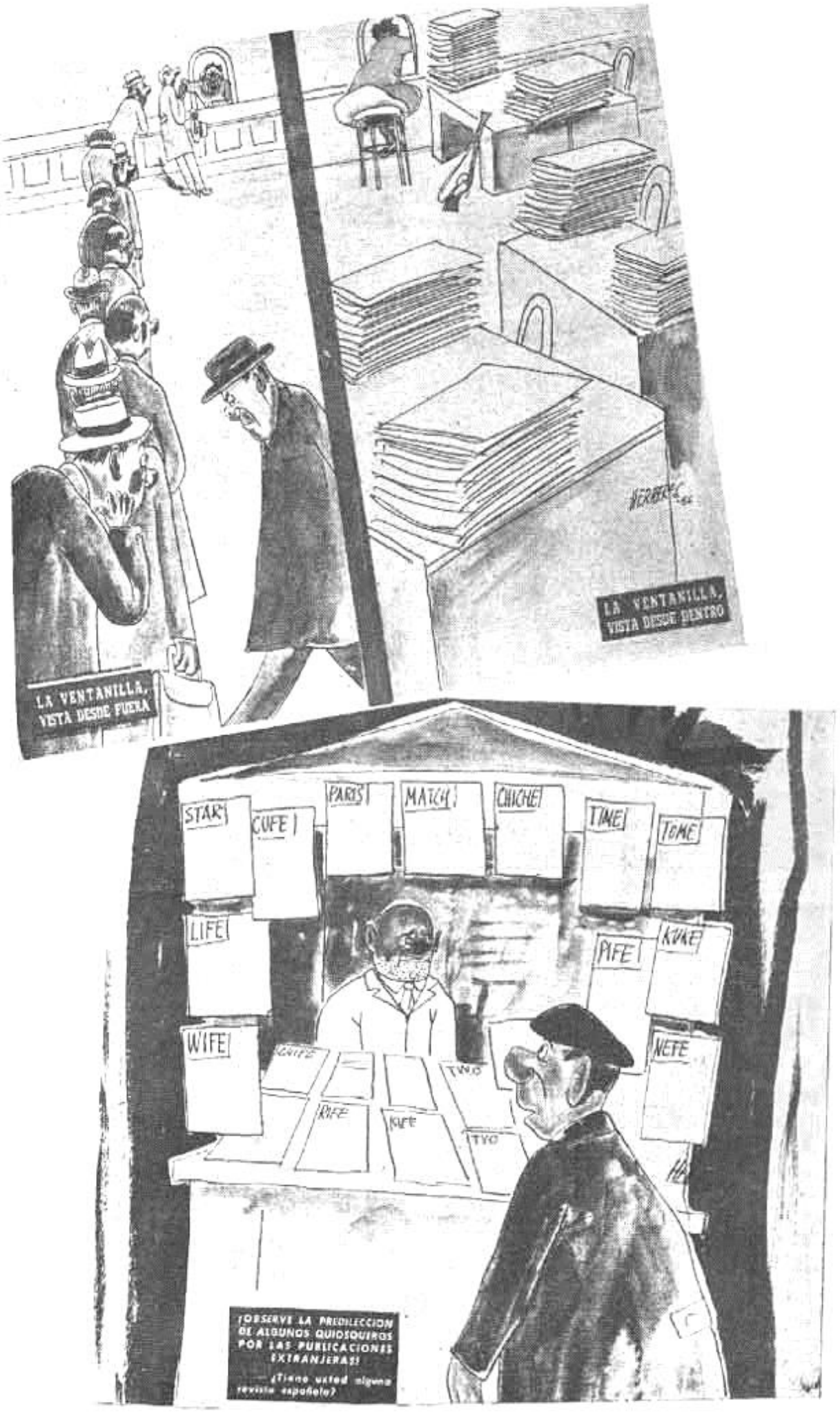
Hubo una época, suficientemente satirizada por los humoristas de entonces, en que alcanzó notoria fama el pueblo capaz de empeñar el colchón o el abrigo para poder pagarse la entrada y asistir a una corrida en la que torease Chicuelo o Lagartijo. No creemos que sea necesario recurrir a estos extremos en la actualidad, para poder darse el gustazo de presenciar las filigranas de cualquier mago del balón más o menos recién importado. El nivel de vida es hoy bastante superior y permite algún que otro dispendio dominical sin llegar a desequilibrar totalmente el presupuesto. Pero lo que sí es cierto, es que la afición lo es más de nombres que de hechos, de títulos antes que de acontecimientos. Se va al estadio a ver jugar a tal equipo. Lo de menos es el deporte. Es posible que el espectador agradeciera a su favorito el que, además de ganar el partido, le hiciera el obsequio de un bonito juego. Pero lo interesante de veras es vencer al contrario, sumar puntos, marchar a la cabeza de la clasificación... Sea como sea, jugando bien o jugando mal, practicando no importa cuales ardides con tal que se logre alcanzar la victoria.

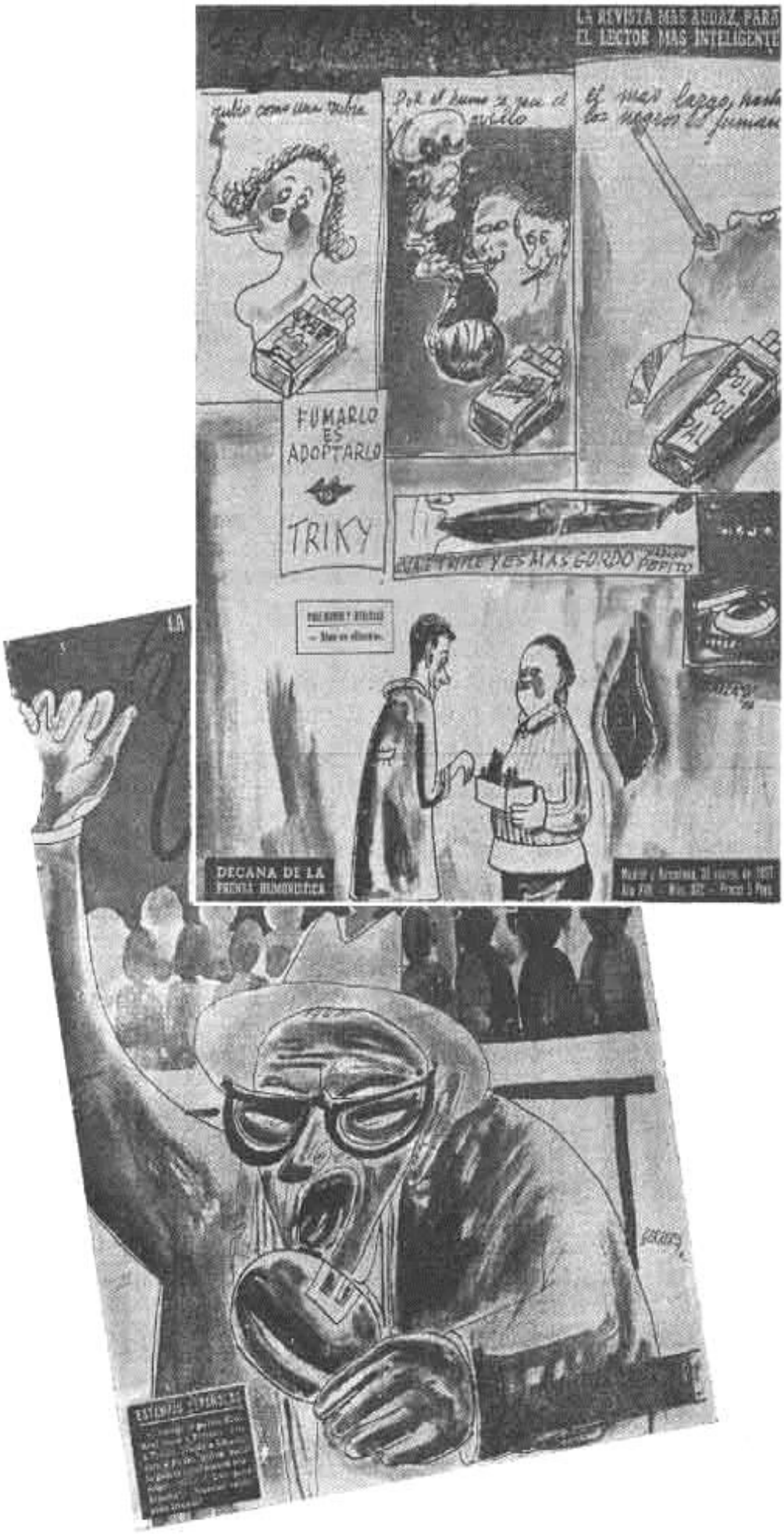
Situadas las cosas en este punto, se advierte en seguida el drama que para el espectador supondrá el ver caer, sobre el propio terreno de juego, a su equipo.

Hay quien, incluso, llega a considerar el triunfo y la derrota como una cuestión personal, y aparece en público satisfecho, alegre y dicharachero, o por el contrario, malhumorado, pensativo, retraído, según haya sido el resultado del último encuentro disputado, estado de ánimo que arrastra durante toda la semana.

Es por desgracia mucho más corriente de lo que fuera deseable el caso de quien no tiene la menor idea de quien reinaba en España durante la invasión napoleónica, y en cambio es capaz de recitar de

Figs. 3.582 y 3.583. — Ejemplos de chistes de intención social, en donde el dibujante se dedica a satirizar la actualidad, fustigando con aviesa intención los vicios y errores que presenta el momento económico.
(De «La Codorniz»)


LA VENTANILLA, VISTA DESDE FUERA
LA VENTANILLA, VISTA DESDE DENTRO
STAR
CUFE
PARIS
MATCH
CHICHE
TIME
TOME
LIFE
PIFE
KUKE
WIFE
NETE
¡OBSERVE LA PREDILECCION DE ALGUNOS QUIOSQUEROS POR LAS PUBLICACIONES EXTRANJERAS!
—¿Tiene usted alguna revista española?



FIGS. 3.584 a 3.587. — Cuatro portadas de la discutida revista humorística «La Codorniz», en las que campea la mordacidad incisiva de ese dibujante satírico que es Herreros, una de las escasas firmas que, en la actualidad, cultivan ese género.

memoria todas las alineaciones de su equipo favorito, desde 1940 hasta el momento presente. Quien no tiene coraje más que para abuchear al árbitro y a los jugadores causantes del poco airoso papel que se hallan representando sus colores, en un desafortunado momento, y que sería capaz de matarse entonces con quien se le ponga delante.

Contra esta realidad, que da una triste idea de la capacidad humana para la estupidez, se vuelve también la caricatura que, en lápiz de ciertos dibujantes, adquiere tonos que a primera vista pudieran considerarse como antideportivos, pero que sólo pretenden situar las cosas dentro de sus justos términos.

La primera diferenciación básica que se advierte, comparando ambos modelos, no es la que resulta de abogar a favor o en contra de un determinado deporte, sino esta otra mucho más sintomática.

Cuando la caricatura toma sobre sus hombros la tarea de formar dentro de las filas de un club, que es el caso más corriente, ocurre que el dibujante se cierra a sí mismo el horizonte, introduciéndose voluntariamente dentro de los estrechos límites que le señalan tal localismo.

Por el contrario, adoptando la postura opuesta, si el acierto y la gracia presiden sus creaciones, el dibujante tiene abierto ante sí todo el ámbito nacional.

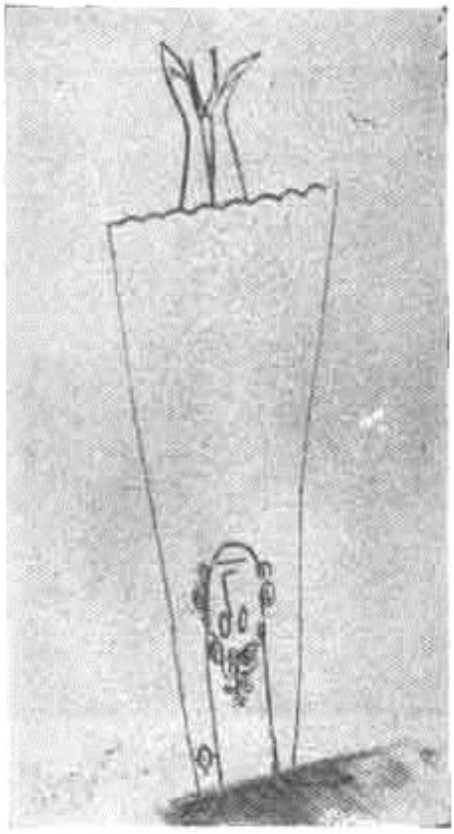
Ello se deja ver en seguida si pensamos que la labor de un determinado club interesa a los simpatizantes del mismo y nada más, y por lo tanto, la caricatura que toma como referencia las actividades de su favorito debe contar con que sus lectores sean aficionados al fútbol, que residan en la misma ciudad y que, además, formen dentro de su grupo. Las chispas de ingenio que tomen como referencia, por ejemplo, las andanzas del Atlético de Madrid, con toda probabilidad interesarán muy poco a los seguidores del Rayo Vallecano mucho menos a los del Mestalla, y no digamos el interés que ofrecerá a los entusiastas partidarios del Osasuna.

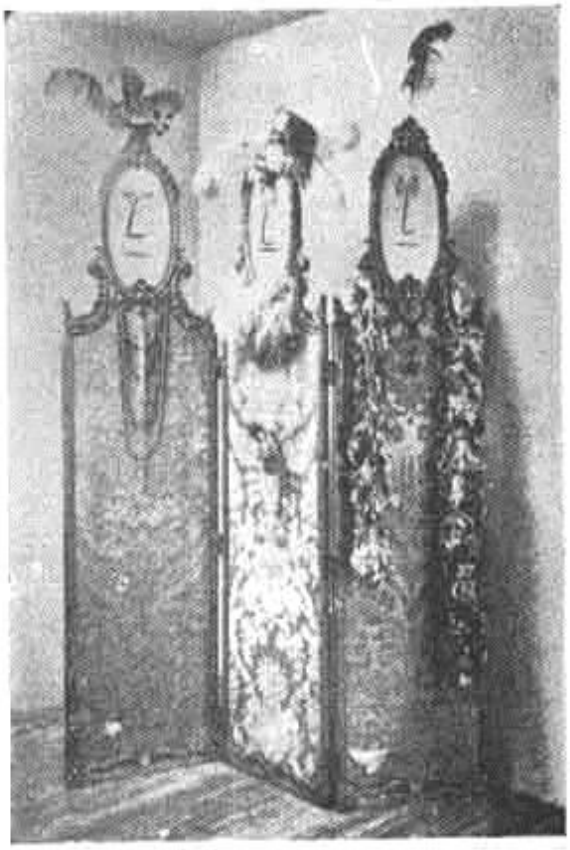
LA SATIRA SOCIAL

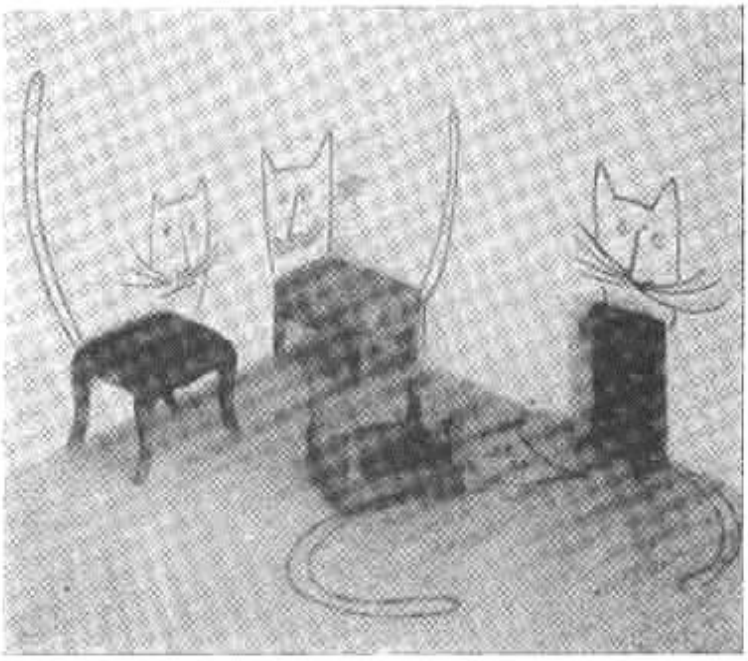
La segunda postura anteriormente citada, nos lleva dentro del campo de lo que puede considerarse como sátira social, es decir, la caricatura costumbrista que hemos tocado, de pasada, en una de nuestras anteriores lecciones.

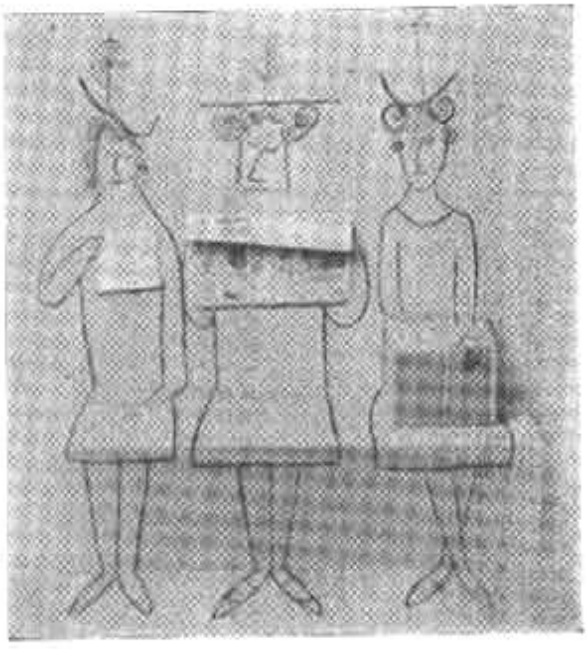
Desaparecida la caricatura política nacional y carente de buenas plumas humorísticas la de tipo internacional, los dibujantes han derivado hacia otros temas más fáciles, mejor retribuidos, o menos peligrosos.

FIGS. 3.588 a 3.590. — La foto dibujos, supone utilizar un fondo fotográfico y completar la escena mediane unos rasgos a pluma, por lo general de factura humorística. Este recurso, muy utilizado en publicidad, sirve para que el magnífico dibujante americano Steinberg, en colaboración con el fotógrafo Faurer, nos muestren su ingenio con una serie de deliciosas viñetas, algunas de las cuales reproducimos en esta y la siguiente página.



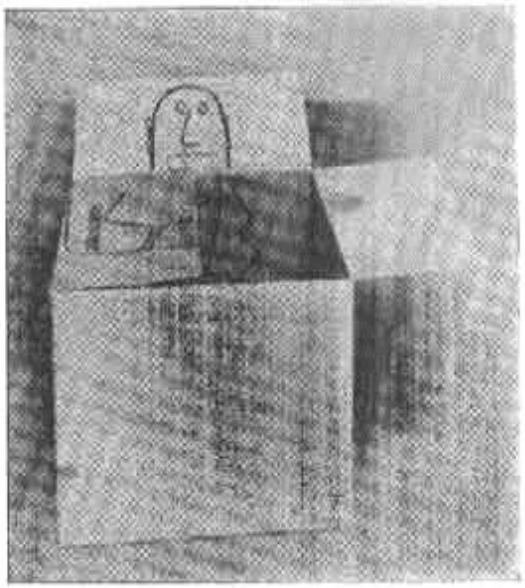






Figs. 3.591 a 3.594. — Los «Photo-Cartoons» de Steinberg-Faurer, han sido tomados de la revista «Photo Play» de EE.UU.

Figs. 3.595 a 3.598. — He aquí la versión española que de tal técnica nos ofrece el agudo e ingenioso dibujante Mena, en las páginas de «La Codorniz».



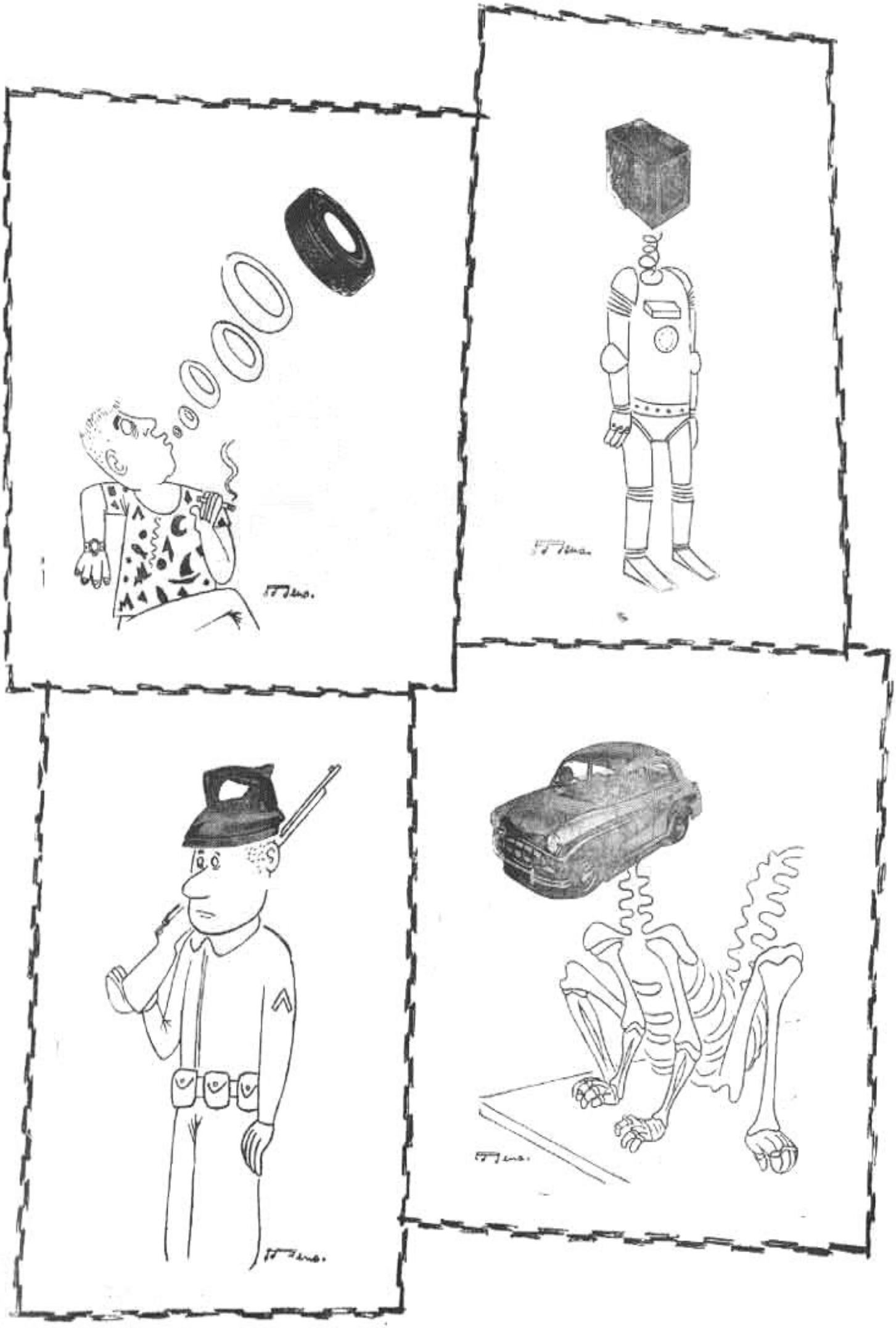


FIG. 3.599.— De «Informes de la Construcción.»

Hay que hacer notar, a este respecto, que no existe ninguna disposición legal que impida este sano ejercicio de la crítica, y que el hecho de que muy pocos caricaturistas se hayan dedicado al comentario de tipo social se debe más bien a falta de visión, que al aparato coercitivo de la censura. Es cierto que se suele echar muchas veces la culpa del bajo vuelo en que suelen andar los caricaturistas, a aquélla. Sin embargo, hay que confesar que el verdadero enemigo de la libre expresión no se halla precisamente en la censura gubernativa, sino en el propio dibujante, el cual suele ser consigo mismo mucho más riguroso que el más exigente control policíaco. El miedo de pecar, lleva en muchas ocasiones a que el pecador se convierta en más papista que el Papa...

Lo que en modo alguno puede permitirse es todo aquello que pueda suponer envenenamiento de pasiones ni resucitar viejas luchas de clases. Lo que debe hallarse proscrito de un modo definitivo es la mentira, la falsedad, el canallesco proceder de quien no vacila en acudir a cualquier ruindad con tal de conseguir sus propósitos. Lo que no puede volver es el olor a carroña, a carne podrida, de ciertos mentideros políticos, que se traducían en chispas sangrientas, envenenadores de la pasión partidista de cada grupo, en aquella España fraccionada anterior a 1936.

Pero de ahí a suponer que hay que aceptarlo todo con la mejor sonrisa colgada de los labios, y encontrarlo todo bien y perfecto, media un abismo. La verdad no teme ni ofende, como reza el lema del popular semanario de combate barcelonés «El Bruch», cuya procedencia no puede suponerse precisamente sospechosa de contaminación marxista.

Hay que fustigar el vicio tanto como poner en evidencia los errores y equivocaciones. No se construye el mundo mejor escondiendo la cabeza para no ver lo que sucede alrededor, porque entonces, quizás fuera más recomendable formar en el grupo de cualquier fanatismo futbolístico y dedicarnos exclusivamente a discutir las incidencias de la Liga.

Para ilustrar nuestra postura, presentamos una serie de caricaturas del conocido Herreros, que durante muchos años ha sido uno de los pocos dibujantes que no han esquivado tocar con todas sus consecuencias, la sátira social, desde las páginas del popular semanario «La Codorniz» honor que comparte con unos pocos nombres, de los que en este momento recordamos, como más representativos, los de Goñi, Serafín y Sun, que también colaboran en la misma y ya citada revista.

FOTO DIBUJOS (PHOTO CORTOONS)

Bajo esta denominación entablamos contacto con un nuevo modo expresivo, que consiste en recurrir al auxilio de la fotografía

para obtener fondos de gran realismo, a los que se agregará una pincelada de humor mediante unos trazos en tinta china superpuestos, encargados de representar a los personajes que deban protagonizar la escena.

La colaboración que se establece entre la fotografía y el dibujo suele ser tan íntima y personal, que no es raro que las obras sean producidas conjuntamente por un fotógrafo y un dibujante, ligados en el afán de dar vida e interpretar con la mayor fidelidad, la idea originaria. Tal es el caso sin ir más lejos, de la pareja Faurer-Steinberg, ambos americanos, que han creado multitud de foto-dibujos que dieron la vuelta al mundo, reproducidos por la prensa de varios países, merced a cuya circunstancia son los cultivadores del género que más popularidad han llegado a cobrar.

En cierto modo, la utilización de la fotografía como fondo de una ilustración a pluma, supone incorporar el realismo de la tercera dimensión a unos dibujos que, de tal manera, adquieren una profundidad que de otra forma desconocerían. La intención satírica y el ingenio del dibujante para completar la composición hacen el resto.

Dos formas de manifestarse por medio de foto-dibujos tienen los dibujantes a su alcance. La primera de ellas, que al mismo tiempo es la más importante, parte de una idea previa (un boceto) que habrá de realizarse recurriendo a la cámara fotográfica. En este caso, el fotógrafo trabaja a las órdenes del dibujante y efectúa su labor de acuerdo con las directrices que le marque, ajustándose con la mayor escrupulosidad a sus exigencias, dando lugar a un fondo realizado exprofeso que no tiene otra utilidad que aquella para la que fue creada (figuras 3.588 a 3.594).

La segunda técnica, supone manejar material fotográfico de carácter general, seleccionar la prueba que se amolde a los deseos del dibujante, efectuar sobre la misma los recortes pertinentes y completar la viñeta por medio de la pluma (figuras 3.595 a 3.598).

Este segundo procedimiento sin duda resulta más rápido de concebir y realizar y, por el mismo motivo, es más económico. Lo cual no significa que sea de más ínfima calidad desde el punto de vista de una creación artística, ya que lo que cuenta en el dibujo de humor es la intención y los modos expresivos. O dicho con otras palabras: que no importa el camino elegido, con tal de que los resultados sean buenos.

Los foto-dibujos, es un recurso que en la actualidad se emplea mucho en la realización de ilustraciones de anuncios publicitarios.

Depósito legal: B. 10.831-1958
GERSA. Llorens y Barba, 38 - Barcelona-13

historietas y cuentos infantiles

LECCION

24

Las historietas y cuentos ilustrados escritos y dibujados pensando exclusivamente en un público infantil, muchas veces no presentan la orientación temática que hemos venido estudiando hasta ahora, sino que en un considerable porcentaje se hallan constituidas por una base narrativa seria, es decir, que el humorismo tiene que dejar el paso a otra tendencia que, si bien por sus características especiales no encaja dentro de los límites del Curso, en virtud de cierta inclinación que muchos dibujantes y guionistas de historietas cómicas sienten por el cuento infantil, especialidad que casi todos —en menor o mayor grado— practican, creemos aconsejable terminar la última lección dando un ligero repaso a la técnica más adecuada para salir airosos del empeño.

La diferencia se halla, por lo tanto, en el fondo, ya que en lo que respecta al desarrollo expositivo, no existe variación alguna digna de ser tenida en cuenta. Igual si se trata de narraciones serias o cómicas, se tratará, en primer lugar, de conseguir una idea aceptable; de plantear un desarrollo lógico y de saber articularla en un número determinado de viñetas, las cuales, la inmensa mayoría de las veces, vienen dadas de antemano por el espacio que el editor destina a las mismas.

Igualmente, en el caso de que no coincidan en una sola persona las dos cualidades de dibujante y guionista, este último será el encargado de dictar las normas pertinentes al encargado de la ilustración, según veremos más adelante, a fin de lograr el más exacto ajuste entre la idea originaria y la creación gráfica. Por regla general, es raro que el dibujante se dedique a crear por su cuenta, y corrientemente no efectúa otra labor que la de ilustrador, ateniéndose con cierta fidelidad a las instrucciones que el guionista le proporciona.

Como es natural, este género de guiones siguen exactamente la misma dosificación del tema que ya hemos relatado al estudiar la historieta humorística graduando el interés de la narración mediante las tres divisiones clásicas: presentación, nudo y desenlace. En primer lugar, habrá que orientar al lector para situarle dentro del ambiente más propicio, poniéndole en contacto con los personajes en los que va a centrarse la acción, y con el escenario. A continuación se presentará la intriga, es decir, el motivo del relato, desarrollando el episodio o la aventura de manera lógica, hasta llegar al final previsto, que no puede ser otro que la terminación de la historieta, sin llegar a romper en ningún momento la coherencia, la unidad y la armonía descriptiva.

Importa mucho destacar esta última necesidad, teniendo en cuenta la mentalidad del público a quien se destina este tipo de historieta y cuentos. Todo debe desarrollarse de un modo normal, siguiendo un hilo narrativo razonable, un deslizamiento progresivo que no haga perder el interés ni llegar a desorientar, por ninguna circunstancia, al pequeño lector, aun en el caso de que se trate de cuentos de hadas, en los cuales privará, por encima de todo, la fantasía.

Y deben tener, además y muy especialmente, una moraleja, lo cual equivale a declarar que el triunfo final debe recaer necesaria y precisamente en los «buenos», en aquellos personajes que normalmente no ofrezcan dudas, que sigan un camino recto y que practiquen el bien o la virtud, de manera que el premio aparezca como una consecuencia natural de esa conducta ejemplar que se hace resaltar.

En este aspecto conviene tener bien presente las normas dictadas por el Ministerio de Educación Nacional en lo que atañe a publicaciones dedicadas a lectores infantiles, a las que nos hemos referido en otra lección, al tratar de las historias cómicas.

CUALIDADES QUE DEBEN REMARCARSE

La narración deberá tener un desarrollo natural y sencillo en lo que a concatenación de hechos se refiere, a fin de que el relato pueda comprenderse sin realizar esfuerzo mental alguno, y también para que el pequeño lector aprecie así que la práctica del bien, de la virtud

Figs. 3.600 a 3.605. — Personajes de narraciones infantiles.

y de la bondad es algo igualmente sencillo, instintivo, que surge espontáneamente de la conciencia de cada uno. El cuento habrá de cumplir, por lo tanto, con un fin primordial cual es el de la ejemplaridad.

Otra de las características digna de ser mencionada que tendrán que reunir los guiones de esta naturaleza, es la de ingenuidad descriptiva. La idea y su desarrollo posterior, tanto en lo que respecta al texto como a la ilustración, deberán proseguir una línea de gran fuerza expresiva, pero sumamente elemental, sin complicaciones en las reacciones de los personajes ni en el mundo argumental, para hacerse fácilmente comprensible de todos los lectores. De lo contrario, es posible que más de uno pudiera desorientarse y como consecuencia de este supuesto desconcierto o confusión, la moraleja perdiera gran parte de su eficacia cuando no resultase incongruente.

Hay que pensar que en modo alguno puede admitirse que el lector pueda quedar perplejo, sin saber a qué atenerse ni qué pensar de lo que guionista y dibujante han querido decirle. No se trata solamente de conseguir un relato coherente, sino de la claridad expositiva, aspecto de suma importancia si se tiene en cuenta que, en el fondo, se trata de educar paulatina y progresivamente, el gusto y la mentalidad del pequeño mundo infantil que constituyan los lectores, y ello habrá de conseguirse con naturalidad, sin recurrir a frases retorcidas ni hechos que puedan prestarse a confusión, sin forzar tampoco la imaginación del niño, antes bien, por el contrario, procurando estimularla y ayudarle a que se abran nuevos, claros y despejados horizontes.

Existen, como es lógico suponer, diversas gradaciones en la presentación y desarrollo del argumento, según sea la edad de los lectores a los que se dirija la narración. Tanto la claridad como la sencillez que hemos preconizado como normas generales, serán más elementales en un relato escrito y dibujado pensando en niños de muy corta edad, que en otros que hayan aprobado el ingreso del bachillerato. Es de creer que en estos últimos, la inteligencia, la instrucción y la capacidad de comprender y asimilar más amplios temas, se hallarán más desarrolladas.

Un guión para narración infantil debe ser ideado y desarrollado pensando mucho en la parte gráfica, ya que la ilustración es el factor más importante del conjunto a crear. Es incuestionable que a los niños les entran las cosas por los ojos, como vulgarmente se dice, y que los dibujos despertarán con mayor facilidad que el texto, la fantasía del lector, permitiendo un campo de sugerencias prácticamente ilimitado. Así apreciamos como, para llamar la atención y centrar el interés de las pequeñas mentes infantiles, se suelen presentar personajes que no conocen fronteras y que pertenecen al mundo internacional del niño, gnomos, duendecillos, hadas, brujas, enanitos, príncipes y princesas encantados, dragones, ogros, o protagonistas que pertene-

Figs. 3.606 a 3.612. — Personajes de cuento infantil.

cen al reino animal, como gatos, perros, ratones, gallos, lobos, asnos, etcétera, seres de enorme fuerza expresiva y cuyo simbolismo, aun supuesto en forma rudimentaria, aparece en la mente del lector y tiene una fácil explicación.

Vemos también que los fondos suelen aparecer acabados, y que la fantasía es de tema antes que de línea. El dibujo tiene que ser preciso, claro, convincente, y en modo alguno se admitirá una estilización que sea susceptible de alterar la intención descriptiva. Los trazos seguirán, por lo tanto, la fiel interpretación de la idea concebida, de manera que no quepa lugar a dudas. Utilizando un ejemplo vulgar, expresaremos que un «caballo deberá tener dos ojos, cuatro patas y su correspondiente cola». Lo cual significa no solamente que habrá que buscar la línea emotiva, sino singularmente la exactitud con el modelo. La cabeza del susodicho caballo tendrá que presentarse de forma real, porque el niño no entiende de esquematismos, de trazos simbólicos ni de interpretaciones abstractas, y según su discernimiento, todo lo que representando una cabeza de caballo no sea la cabeza de un caballo, será un mal dibujo. Y si empieza por convencerse de esta realidad, lo más probable es que pierda interés por la continuidad del relato.

FANTASIA Y PERSONALIDAD

La fantasía cuenta mucho, tanto en la labor del guionista como en la del dibujante ilustrador. No sólo debe presidir cualquier creación inédita —valga la redundancia—, sino que también habrá de vestir con sus galas aquellos relatos ya conocidos. En esta cuestión entra un nuevo factor a considerar, cual es el de la personalidad, es decir, aquella facultad de presentar un suceso imprimiéndole desde el principio hasta el fin, el sello inconfundible del narrador, de manera que, siendo el mismo, parezca en cada mano distinto relato.

No hay que insistir en el hecho de que son innumerables las ediciones que en todas las épocas y en todos los idiomas, se han realizado de los cuentos que podríamos considerar como clásicos: La Cenicienta, El Gato con Botas, Pulgarcito, La Cigarra y la Hormiga, Simbad el marino, Aladino, Blancanieves, Peter Pan, Pinocho, etc., etc.

Es indudable, sin embargo, que a pesar de ser tan conocidos estos temas, pocas veces dejan de renovarse por medio de la adición de personajes, diálogos, escenas, aspectos o, por lo menos, matices nuevos que presten un aire de originalidad a la última versión conocida. Porque si es cierto que nada nuevo existe bajo el sol, también lo es que todo puede aparecerse como si lo fuera, si se sabe vestir la narración con un ropaje hasta entonces desconocido. En la fantasía del guionista radica precisamente el mérito. Y esta es la tarea que más agradecen los lectores, no sólo porque les lleva por derroteros distintos a los que la rutina dejó establecidos, sino también porque despierta su propia imaginación.

Figs. 3.613 a 3.621. — Personajes de cuento infantil.

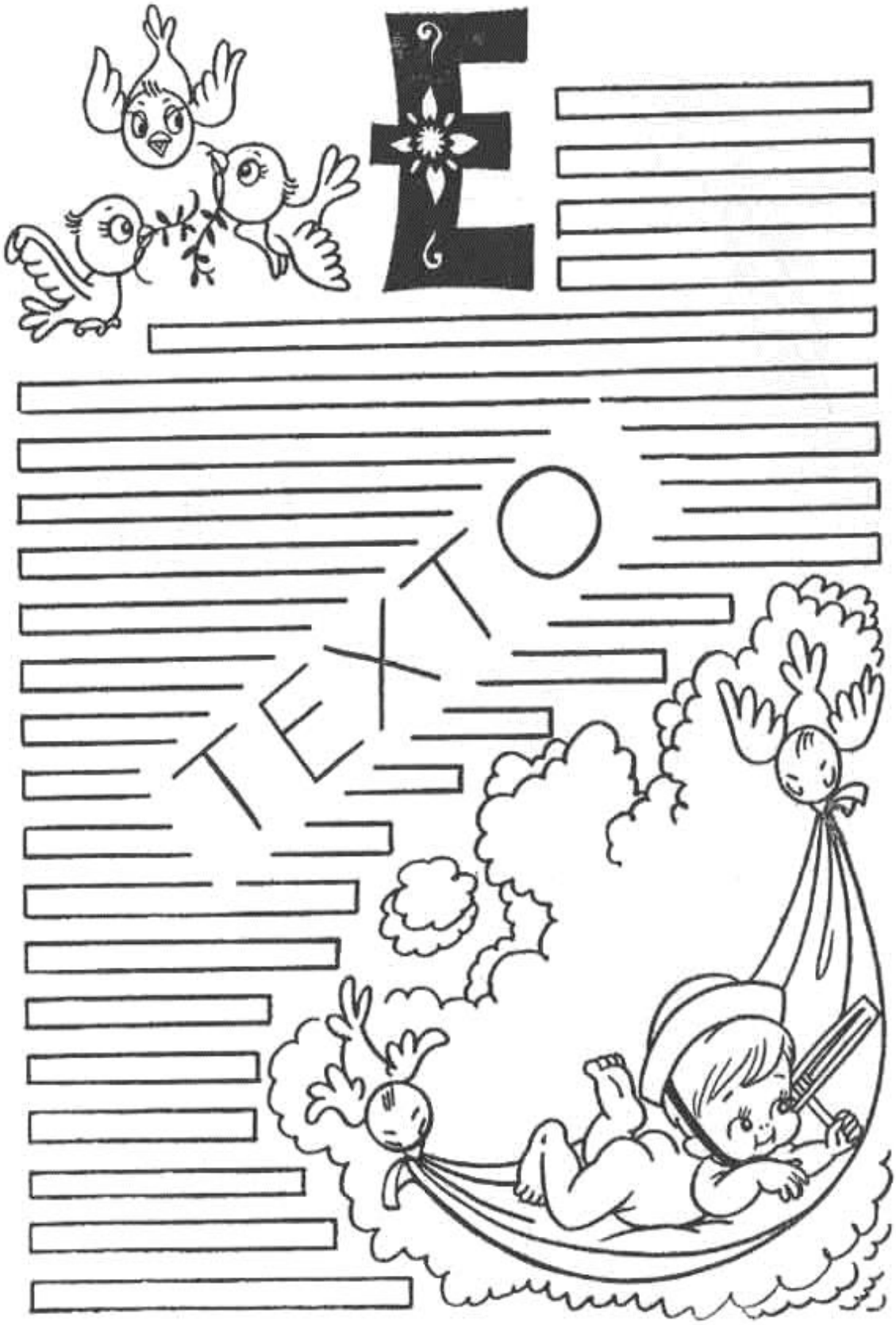


Fig. 3.622. — Composición de una página de un cuento ilustrado, en el que predomina el texto.

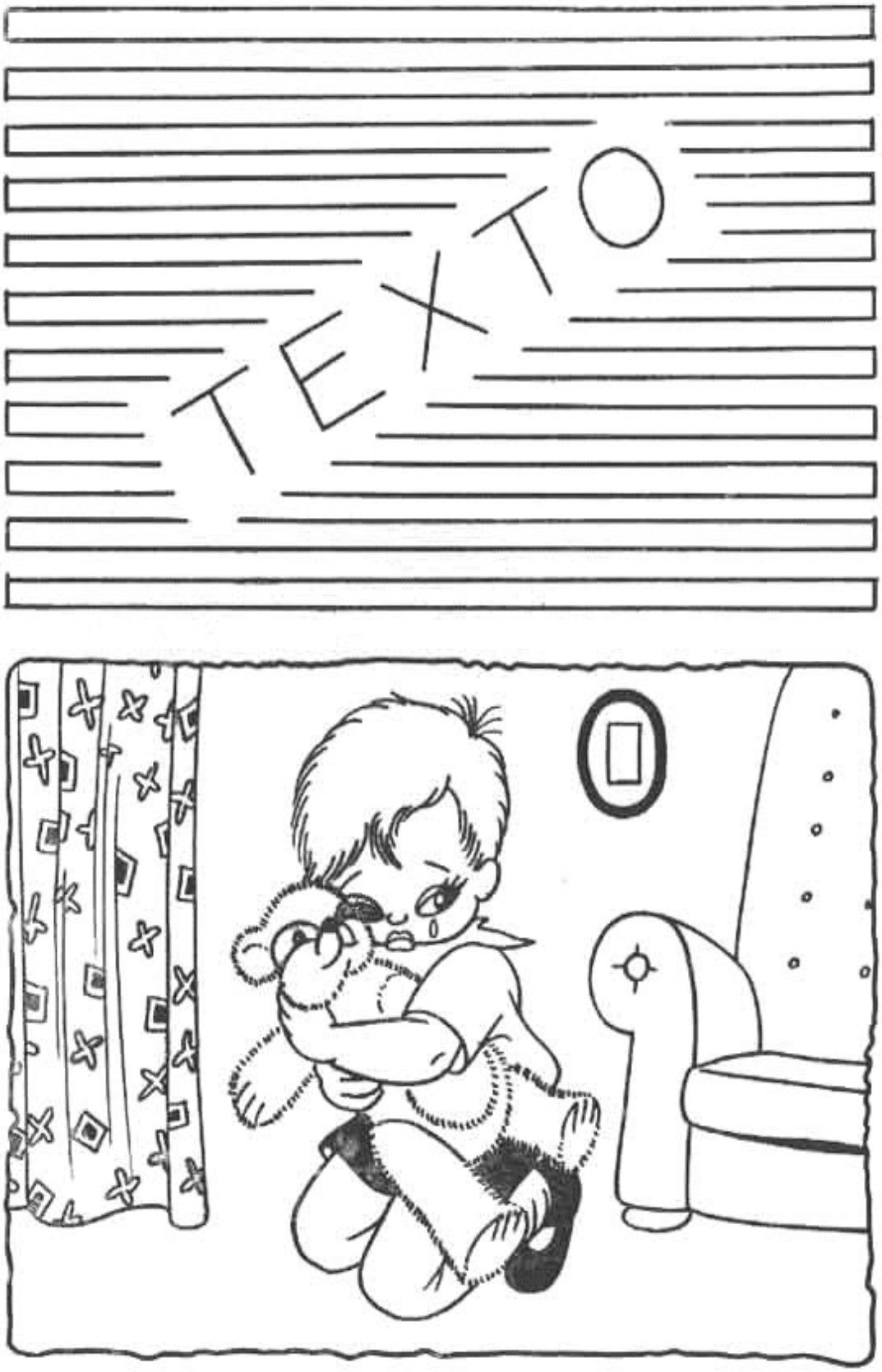


Fig. 3.623. — Composición de una página de un cuento infantil en el que texto y dibujo presentan igualdad de valores.

Fig. 3.624. — Composición de una página de cuento infantil troquelado en el que la ilustración presenta mayor preponderancia. (Dibujo de Sabatés para un Cuento de Ediciones Juveniles.)

Y lo dicho tiene mucha mayor aplicación en lo que se refiere al dibujo, ya que la manera de ver y de interpretar una misma situación se presta a tantas descripciones gráficas, que el campo no llegará jamás a su agotamiento. Por buena que pueda ser considerada una ilustración, no hay quien impida que otro dibujante pueda mejorarla. Pero aún en el caso de que no llegara a conseguir sus propósitos, lo que sí es seguro es que su punto de vista particular del tema permitirá que su obra sea distinta de la que hasta aquel momento se conozca.

Por otro lado, guionista y dibujante, aunando sus esfuerzos, procurarán imprimir veracidad a la narración, lo cual quiere decir «sinceridad». Es muy difícil escribir o ilustrar para niños sin conocer y comprender su mundo, sin integrarse como uno más de sus personajes. Por tal causa, sólo los que han sabido compenetrarse con el alma infantil de sus protagonistas, han sido capaces de aportar una nueva página a la literatura infantil, como modernamente han hecho estos creadores de pequeñas y deliciosas fantasías capaces de interesar tanto a los niños como a sus padres, que se llaman José Santugini, Donantoniorrobles. Elena Fortuny, Félix Ros...

No es necesario, sin embargo, alzar tanto el vuelo para conseguir los propósitos deseados. Los citados autores y otros de igual valía dignificaron el cuento infantil del topicazo al uso. Ese topicazo que ha vuelto por sus fueros en el momento en que las exigencias de los lectores, al incrementar las demandas, han obligado a los editores a buscar la cantidad, aun cuando tal cosa signifique una merma —y bastante notable— de la calidad. Son cientos los cuentos que se publican, semanalmente, en nuestro país. Un número tan extraordinario de originales no puede darse sino es recurriendo a la aceptación de la vulgaridad como denominador común. También es cierto que no vamos a pretender que todos los cuentos sean una pequeña obra de arte. Basta con que sepan cumplir su misión con cierta dignidad. Y con que sigan una trayectoria leal y honrada.

LOS RELATOS HISTORICOS

Además de los cuentos, relatos imaginados que sólo requieren fantasía por parte de sus autores, hay que considerar otro tipo de narraciones cuyas características exigen especial cuidado. Nos referimos a las de carácter histórico, o a aquellas que sin serlo en lo que se refiere a la anécdota, presentan épocas o ambientes relacionados con hechos y acontecimientos del pasado.

Hay que evitar a toda costa, que los lectores puedan formarse una idea falsa —o por lo menos equivocada, errónea— de los hombres y las cosas de aquel tiempo. Así, pues, en una aventura de Robín de los Bosques, éste y el rey Ricardo Corazón de León, serán presentados al público con la máxima fidelidad histórica o legendaria posible, sin

ricaturizarlos, no sólo para evitar que los niños se formen aquella idea equivocada que hemos señalado como inmediato peligro, sino incluso para impedir que tengan una decepción, puesto que ellos los imaginaban de una manera harto distinta de aquella, de acuerdo con la idea que habían llegado a formarse a través de los relatos que habían llegado anteriormente hasta ellos, por lo general la viva voz y por mediación de sus padres, abuelos, hermanos mayores e incluso maestros.

Por lo que respecta a la ambientación, debe ser muy cuidada en lo que respecta a esta clase de narraciones ilustradas, las cuales exigen, muchas veces, recurrir a la documentación que, por otra parte, significa una fuente de información de la que deben disponer tanto dibujante como guionista, bien sea con archivo propio, o con la ayuda que pueda prestarles un servicio público de fácil acceso. Lo que se halla fuera de cualquier discusión es que toda ilustración y todo texto dedicado a niños de corta y mediana edad habrá de tener una finalidad educativa, que no puede ser desatendida bajo ningún concepto.

En efecto. Imaginemos por un momento que el relato ha sido extraído de la cantera popular de tres épocas bien distintas como pueden ser por ejemplo, la Reconquista española, el descubimiento de América y la invasión napoleónica. Se tratará tanto de seguir en lo posible, la línea que marca la historia, concediendo a la anécdota el valor de un episodio, como de presentar personajes y escenarios que respondan, siquiera sea por aproximación, a la realidad de cada caso. Ello quiere decir que nuestros personajes deberán llevar un determinado vestido y moverse dentro de unos decorados precisos, que su actuación tendrá que hallarse influenciada por la época. Y que todo cuanto pueda constituir elemento accidental —un mobiliario, un medio de transporte, una calle céntrica, una venta, una carretera— tendrá igualmente que acomodarse al tiempo en que se supone el relato.

Y ello con la mayor fidelidad histórica. No basta con que el dibujante eluda situar un tranvía en la corte de Felipe II, y sepa que el miriñaque o el polisón no son las prendas más adecuadas para vestir a Doña Urraca o Doña Berenguela. Un rifle de repetición en la mano de Ruy Díaz de Vivar —el famoso Cid Campeador—, quizás deba juzgarse como un espantoso anacronismo que incapacite al autor de semejante desaguisado para seguir ilustrando viñetas de género retrospectivo. Y un teléfono situado en el despacho del Cardenal Cisneros, es posible que incluso promueva una explosión de indignación entre los lectores.

Sin embargo debemos llamar la atención sobre otros errores, que por ser de mucho menor bulto, pueden pasar desapercibidos y, por lo tanto, se liberen de ir a la picota. No nos cansaremos nunca de repetir la conveniencia de tener a mano abundante documentación a fin de evitar lamentables «lapsus» a que da lugar el confiar excesivamente en la memoria... o en la improvisación.

Figs. 3.625 y 3.626. — Ilustraciones de cuento infantil.

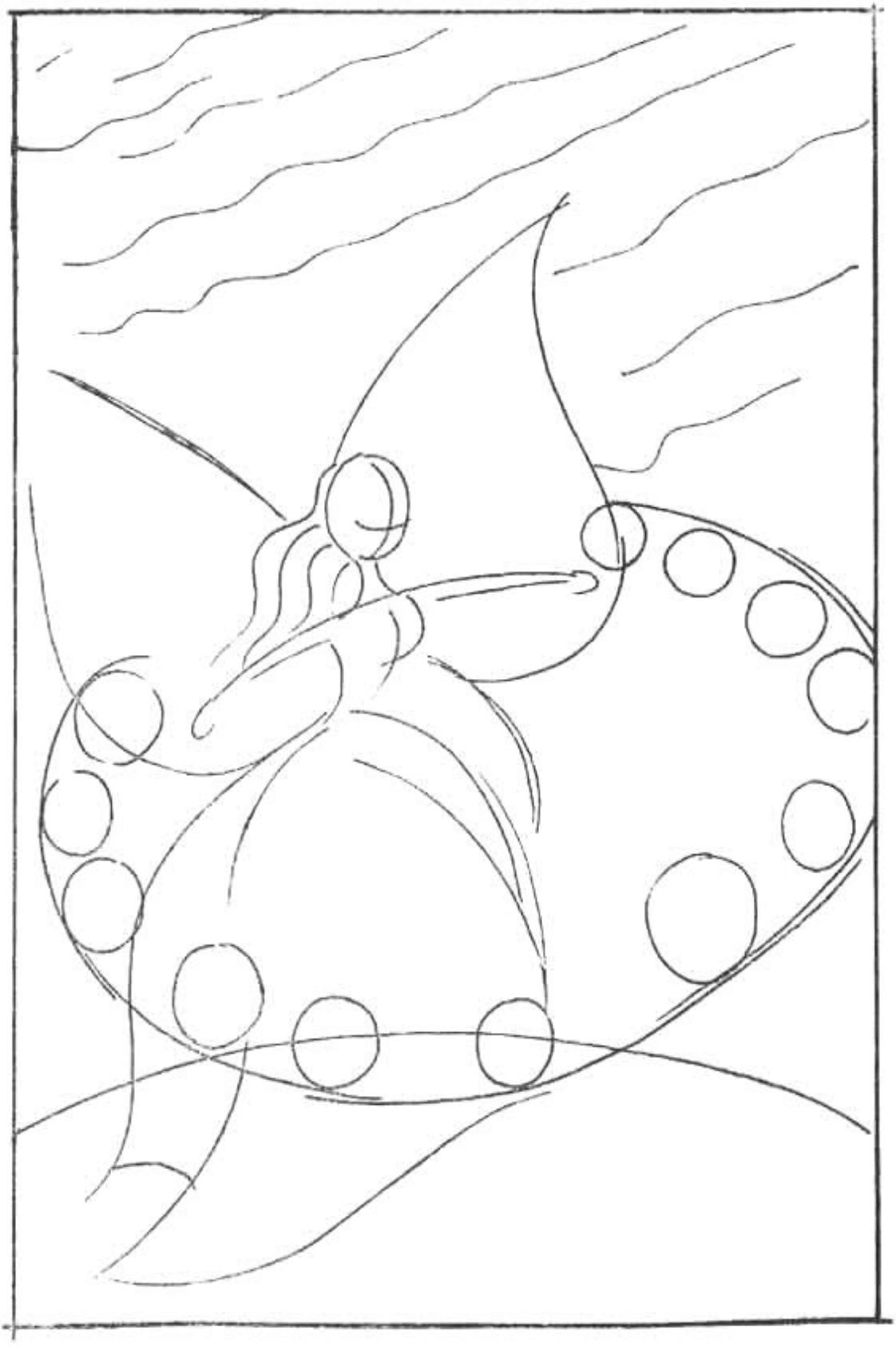


Fig. 3.627. — Tanteo de masas inicial.

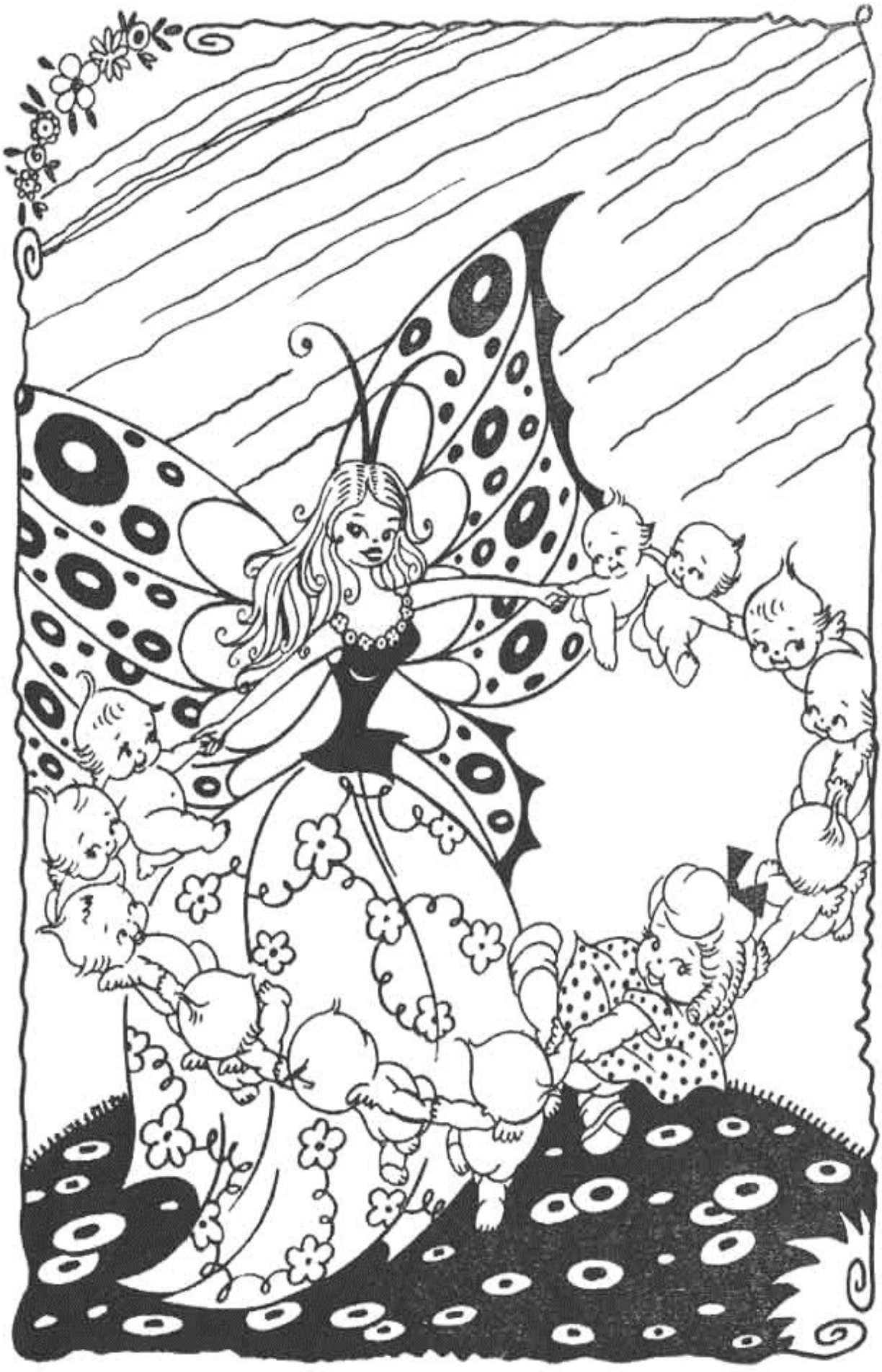


Fig. 3.628. — Ilustración de un cuento infantil.

Figs. 3.629 y 3.630. — Bosquejo inicial.

Figs. 3.631 y 3.632. — Escenarios de cuentos infantiles.

Hemos citado anteriormente tres temas que suelen dar, generosos, abundante materia para la creación de guiones ilustrados: la invasión napoleónica, la reconquista y la expansión española allende el Atlántico. Tomemos cualquiera de ellos para ser sometidos a nuestra crítica: el primero de los enumerados. Hemos visto aventuras ilustradas en las que los soldados franceses aparecían vestidos de hugonotes, y otras en las que más que al Gran Corso nos hacían recordar a Francisco I, el de Pavía. En cuanto a los infantes españoles, ha existido dibujante que nos los ha presentado con la indumentaria del ejército colonial de ultramar, tomando modelo, sin duda alguna, de algún grabado de «El Imparcial», reproduciendo una escena de los repatriados de Cuba. Es posible que en la mente de este señor, las fechas, a cierta distancia de su generación, carezcan de un verdadero valor, y pensase:

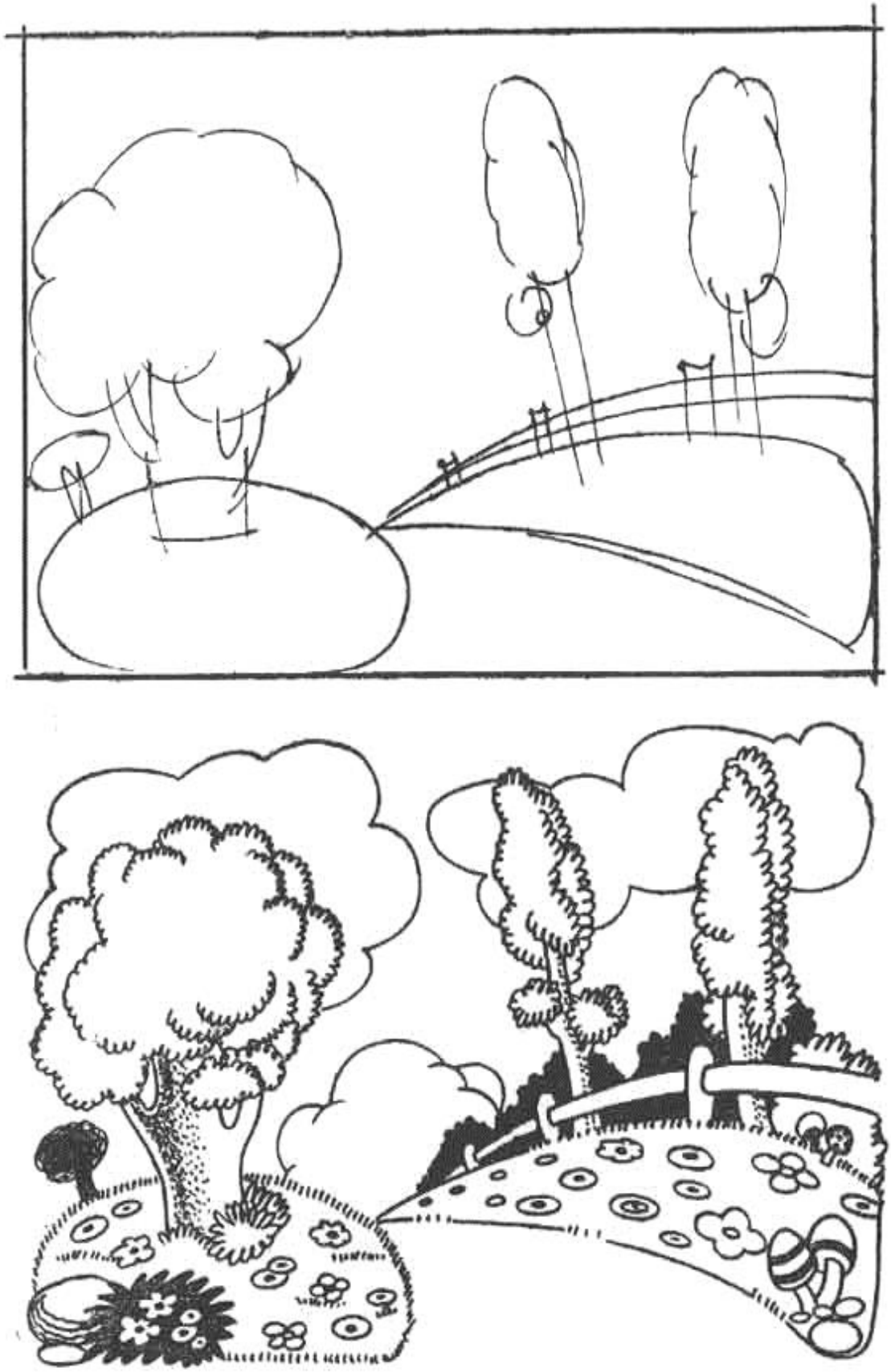
«Hace de eso tantos años, que poco más o menos dará igual...»

Nuestra opinión es que estos deslices deben dejarse para Hollywood. Bien está que en California se escriba e ilustre la historia a gusto de los grandes productores cinematográficos. Pero no estará de menos solicitar de nuestros futuros dibujantes una gran atención hacia este peligro que acabamos de apuntar, en la esperanza de que, llevados de su amor propio, procuren poner más cuidado cuando se trate de temas que requieran cierta justeza expresiva. El respeto a la verdad, será, pues, una cualidad inapreciable que valorizará por sí sola la obra creada, y elevará a la larga, la personalidad de su autor y, por consiguiente, su percepción económica. Que a la postre es lo que se trata de demostrar.

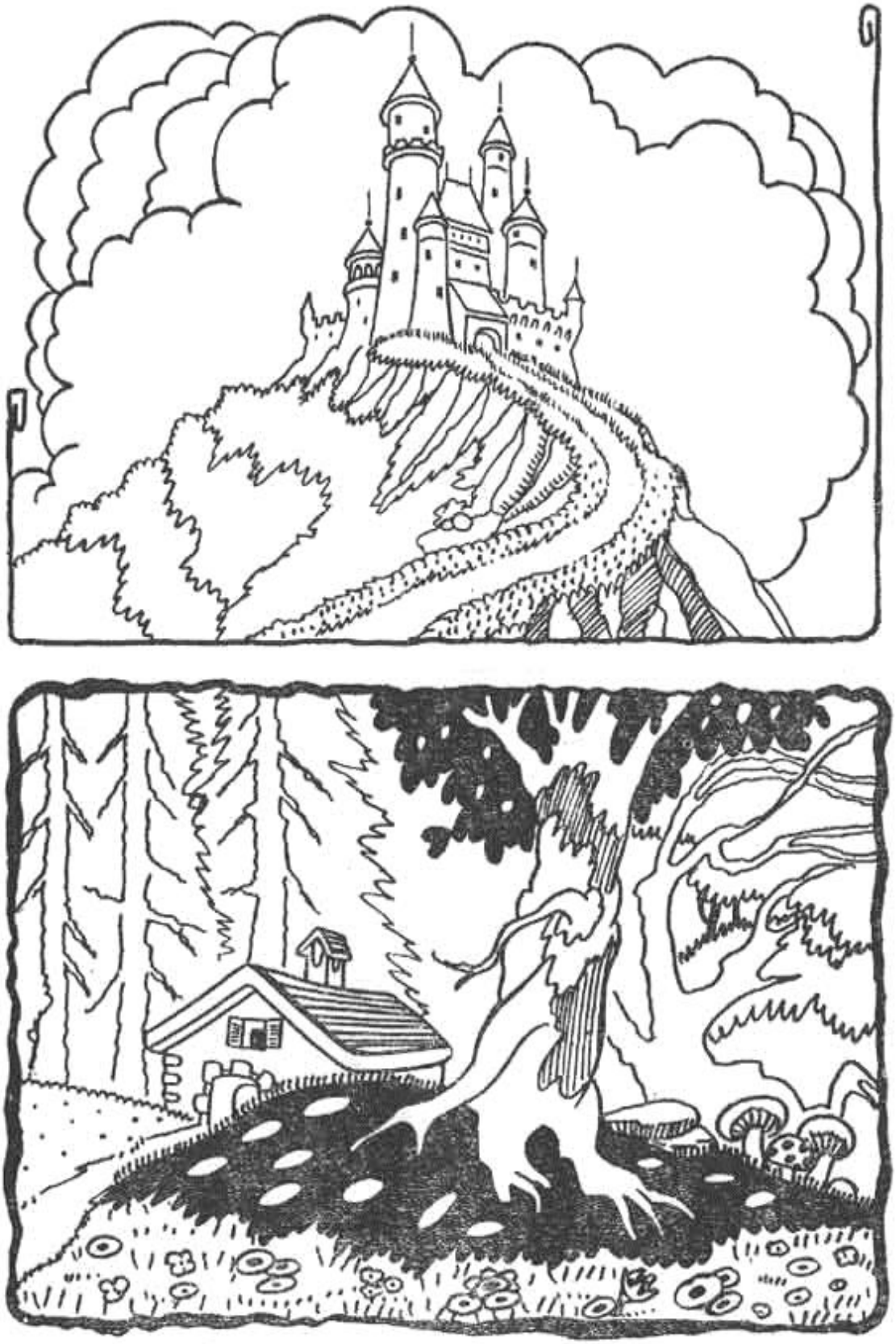
EL DIALOGO

Tanto el texto como el diálogo deberán ser presentados con escrupulosa claridad, en buen lenguaje castellano, exacto y preciso en su construcción gramatical, y atento a evitar palabras de difícil comprensión que puedan escapar del reducido saber infantil, aunque se procurará igualmente no caer en el vicio contrario, cual es el empleo de un lenguaje ñoño, ingenuo o deficiente. No hay que olvidar que se escribe para niños, y no para imbéciles ni retardados mentales. Muchos de esos niños serán inteligentes, vivos, despiertos. Otros se hallarán sometidos a la disciplina del estudio de enseñanzas medias. Por otro lado, la misión del redactor debe consistir en educar, y difícilmente podrá cumplimentar tal labor si emplea, para dirigirse a sus lectores, términos excesivamente infantiles.

El otro peligro que hemos señalado anteriormente, el de la utilización de vocablos pedantes, impropios a todas luces no ya solamente del público a quien va destinado, sino incluso de sus padres, se evitará muy fácilmente recurriendo como base, al lenguaje que corrientemente se halla en la calle y en el ámbito familiar, despojado, claro está, de intemperancias, vicios de construcción y frases barriobajeras, es decir, limpio y brillante.



Figs. 3.633 y 3.634. — Encaje y realización de un escenario de cuento infantil.



Figs. 3.635 y 3.636. — Escenarios de cuento infantil.

Figs. 3.637 y 3.638. — Escenarios de cuento infantil.

Tanto como la deformación moral, debe ser evitada la relajación intelectual. Hay que pensar en que este tipo de cuadernos, a la par que recreo y distracción, debe atenderse a inculcar, dentro de un plan educativo razonado y lógico, una mentalidad de orden superior.

Dicho lenguaje, pues además de claro, será breve, pera no llegar a cansar la atención del lector. Es muy importante considerar que si bien lo que en realidad atrae es la ilustración, conviene que la redacción del texto se halle por lo menos en un plano de igualdad, y el carácter complementario que comúnmente se le da no signifique dejarlo en manos inexpertas. Algunos editores —malos editores, desde luego— utilizan el supuesto de que los niños, por pereza mental, sólo se interesan por el dibujo y dejan de leer el relato, para conceder a este último muy poca atención, con cuya maniobra malogran la obra, que presenta un vicio —y no pequeño— de origen.

Conviene, además, que guionista y rotulista actúen en estrecha colaboración, ya que lo más corriente es que el autor del texto no sea el encargado de realizarlo sobre el original preparado para el fotograbador, correspondiendo esta misión a un dibujante especializado en letras.

Al objeto, el guionista deberá facilitar un texto preciso y seguro, acompañado de aquellas indicaciones que sirvan para situar con toda exactitud dentro de cada viñeta, tanto los bocadillos como los textos aclaratorios y descriptivos. El rotulista, por su parte, quedará encargado de realizar el trabajo mediante caracteres claros, cuyo tamaño irá decreciendo a medida que aumente el número de años que se supongan como término medio del grupo de niños a quienes va dirigida la edición.

TECNICA DEL GUION PARA NARRACION INFANTIL

La extensión de un guión depende, naturalmente, del espacio establecido para cada publicación, a cuyo número exacto de páginas tendrá que ajustarse el desarrollo de la idea.

Veamos un ejemplo práctico imaginando el guión para un cuento ilustrado pensado para niños y niñas menores de 10 años, edad en la que se supone comienza a evolucionar la mentalidad infantil y en la que, por lo tanto, habrá que buscar distinta orientación al relato.

El primer cuadro suele utilizarse, por lo general, para presentar el tema y el ambiente dentro del cual van a moverse los personajes. No requiere ilustración, la cual puede suplirse con un pequeño dibujo alegórico, un rostro, un castillo, un grupo de flores, un simple trazo caligráfico. El texto puede iniciarse a tenor de estas palabras.

Figs. 3.639 a 3.643. — Viviendas vistas por el lápiz de un caricaturista dedicado a la ilustración infantil.

«En un maravilloso palacio construido sobre una montaña, vivía hace muchos años el príncipe Perlín, a quien todos querían. Sus amantes padres satisfacían el menor de sus caprichos. Sin embargo, el príncipe se cansaba de estar siempre encerrado dentro de aquel recinto, y un día concibió el propósito de lanzarse a correr mundo...»

En el segundo se inicia, ya francamente, la narración ilustrada. Siguiendo nuestra aventura, presentaremos al joven príncipe, apuesto y gallardo, pero excesivamente joven, en compañía de su padre, el Rey.

El texto constará de una parte relatada, y de otra en forma de diálogo.

Por ejemplo:

Relato: «Su buen padre quiso disuadirle, pues no ignoraba los peligros a que iba a quedar expuesto...»

El rey: «Hijo mío, sigue mi consejo y quédate en palacio. Eres un joven inexperto y todos te engañarán muy fácilmente.»

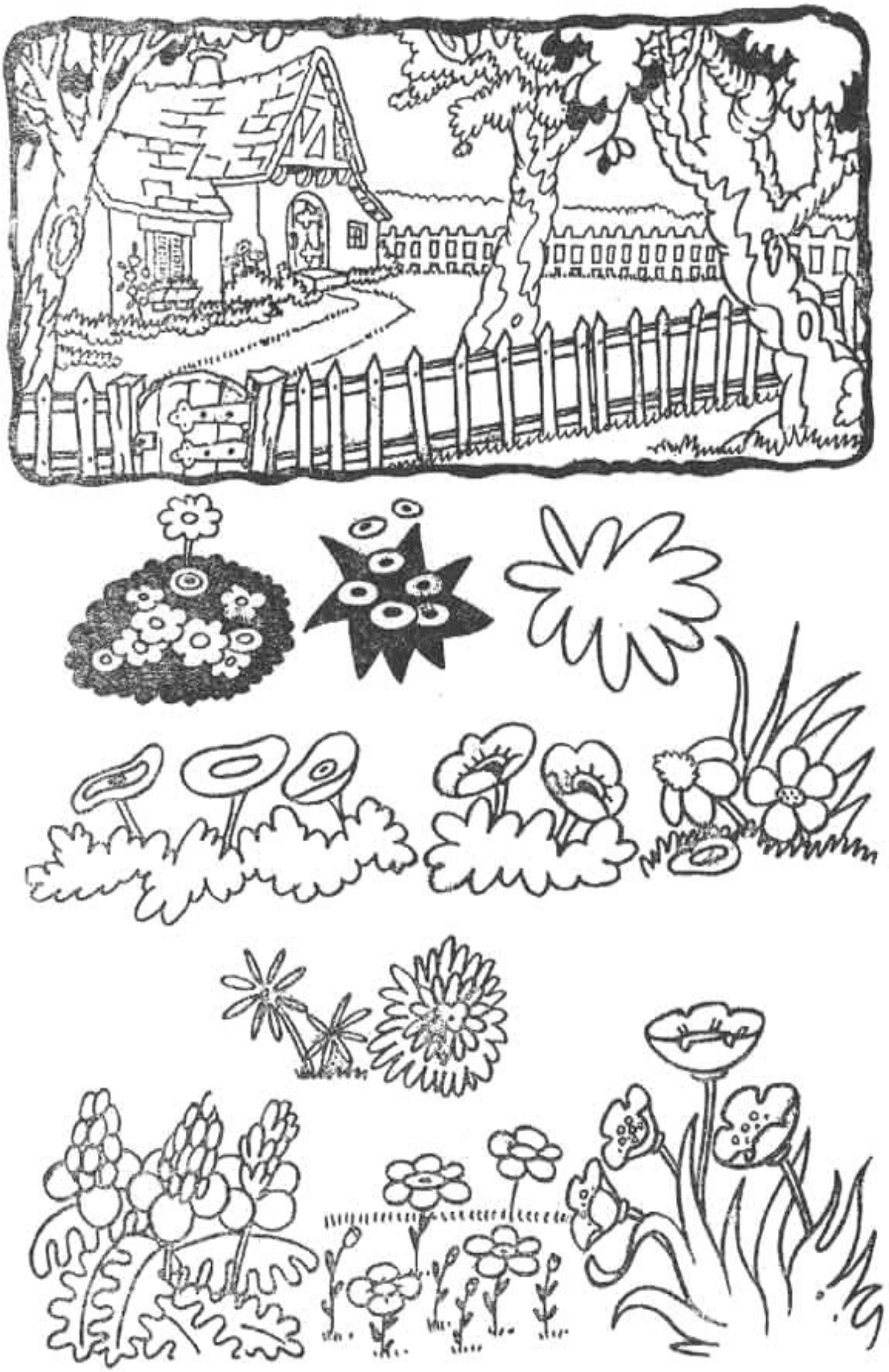
El Príncipe: «¡Oh, no tengo miedo alguno!»

Como podrá apreciarse, el lenguaje es claro, concreto y normal.

En el tercer dibujo (que puede corresponder a la tercera página o a la tercera viñeta, según la orientación que se siga para publicar el relato) el príncipe emprende ya la marcha despedido por su padre en la puerta del castillo. Y a partir de la siguiente, o sea de la cuarta, se inician ya las aventuras, encontrándose en la quinta viñeta con una rosa que presenta la configuración de un rostro femenino: el del Hada Flor. Y así sucesivamente hasta totalizar el número final de treinta y cuatro ilustraciones.

En dicha historia el príncipe se conduce mal y de resultas de su poca cabeza al no haber aceptado ni los consejos de su padre ni los del Hada Flor, que constantemente se le aparece instándole a corregirse y emprender el buen camino, es castigado a que le crezca la nariz a razón de un centímetro por día. Al final, ésta cuelga a ras del suelo y el joven se halla consternadísimo. Arrepentido, retorna al palacio y el Hada Flor, considerando que la pena impuesta ha sido suficiente para aleccionar al muchacho en lo sucesivo, decide volver la nariz a sus proporciones normales y lo hace así con un golpe de varita mágica. El Hada dice entonces:

«Ya te habrás dado cuenta, Perlín, de lo que les ocurre a los que no hacen caso de los buenos consejos.»



Figs. 3.644 a 3.654. — Escenarios y recursos especiales a base de vegetación.

A lo que el príncipe responde:

«Estoy avergonzado y nunca más volveré a ser malo.»

La narración termina abrazando Perlín a sus padres. Un breve comentario sirve de colofón. «A partir de aquel día, el príncipe sólo se preocupó de estudiar y aprender, y cuando años más tarde fue rey, sus súbditos le adoraban por sus bellas cualidades.»

Como se observará, la historia no puede ser más sencilla y elemental. El desarrollo del relato se desliza por el camino fácil del tópico al uso, acompañado de unos dibujos claros, finalizando la narración con una moraleja: la necesidad de ser bueno, de practicar el bien, de no salirse jamás del buen camino.

Para mejor orientación del dibujante, el guionista le indicará por escrito la descripción de cada viñeta. Y ello de una forma parecida a la siguiente:

«Cuadro 5.° Un rosal florido, del cual destaca una hermosa y descomunal rosa que tiene fisonomía de mujer. Es un rostro agraciado. Se trata de una hada, que lleva una estrella sobre la frente. Ante las flores se encuentra el príncipe. Refleja una expresión de sorpresa, de perplejidad, puesto que lo último que podía imaginarse es que aquella rosa con cara femenina pudiera hablarle. Como fondo podrán verse unos árboles y en el horizonte una alta montaña, en cuya cima se observará la silueta de un castillo medieval.»

Por consiguiente, el guionista facilitará no sólo el texto, sino también las indicaciones precisas para que el dibujante pueda realizar su trabajo en condiciones óptimas, dando lugar a una estrecha colaboración, cuyo resultado final será conseguir una obra armónica, perfectamente entonada.

Para no recargar demasiado el texto en las viñetas, conviene de vez en cuando, tal como suele hacerse al principio y al término de la narración, se intercala un cuadro carente de ilustración, en el cual figure solamente texto, con la misión de servir de puente entre los dibujos que le anteceden y preceden. Ello es necesario ya que en muchas ocasiones, tratándose de relatos de la índole que estamos estudiando, es posible que se hagan transcurrir lapsos de tiempo de cierta importancia, los cuales no permiten ser saltados de una viñeta a otra, sino que exigen un compás de espera, labor que cumple precisamente este cuadro neutralizado a que acabamos de referirnos.

Como verá el alumno, la técnica es sencilla. Ahora bien: conviene ceñirse lo más posible al relato en cuanto se refiera al texto, reduciéndolo a los límites necesarios para facilitar la comprensión de los dibu-

Figs. 3.655 a 3.666. — Flores y hongos, representaciones muy empleadas para conseguir una ambientación idónea en cuentos infantiles.

jos y el desarrollo de la intriga, lo cual supone que se desheche la palabrería inútil y los pujos literarios no sólo porque tal actitud puede llegar a desorientar al lector, sino también para no mermar espacio a la ilustración. El dibujante que tiene que trabajar a base de tamaños reducidos, pierde muchas veces el interés y se limita a cubrir el expediente, es decir, a cumplir y salir del paso sin grandes preocupaciones de orden estético. Pero aun en el caso de que tal cosa no llegase a ocurrir, lo cierto es que los dibujos pequeños presentan escasa visibilidad, aspecto muy digno de ser tenido en cuenta en este género de creaciones.

EL ALMA INFANTIL

Dedicarse a esta labor requiere, como factor esencial, un exacto y amplio conocimiento del alma infantil, de la psicología de los niños. Importa mucho conocer sus reacciones, saber lo que les atrae y lo que encuentran fastidioso, lo que les divierte y lo que les aburre, lo que resulta interesante para ellos y lo que puede significar monotonía, desconcierto o simplemente indiferencia.

No es una tarea ciertamente fácil, pero tampoco resulta inaprensible. Todos hemos sido pequeños y hemos vivido dentro de nuestro maravilloso mundo de fantasía. No tenemos, sino que hacer un pequeño esfuerzo de memoria y procurar situarnos de nuevo dentro del mismo, retrocediendo unos cuantos años. Cierto que los gustos han evolucionado y que lo que en nuestra poca llamaba la atención tal vez parezca inadecuado expresar en el momento actual, pero esta evidencia tiene realidad a partir de cierta edad, cuando el niño comienza a pensar por su cuenta y siente curiosidad por conocer la verdad de las cosas. Antes de llegar a la aventuras en las que intervengan inspectores de la FBI, fusiles ametralladores, aviones a reacción y satélites artificiales, que son los episodios con que la juventud de la actual generación intenta suplantar a Búffalo Bill, a Robinson Crussoe y a Raffles, habrá que pasar por los cuentos de hadas, con dragones guardianes, princesitas, bobas y encantamientos. Esta es una ley inconmovible que no sufre modificación alguna a través de los tiempos.

Es conveniente que tanto guionista como dibujante no olviden la consecuencia que se desprende de tales premisas, a fin de no defraudar a los pequeños lectores, dándoles lo que no piden ni desean. A fin y a la postre, el perjudicado sería, en última instancia, quien pretendiera imponer su punto de vista, oponiéndose a esta ley natural que hemos relatado, ya que sin público lector no hay editor, y sin editor, poca carrera profesional podrán efectuar a su vez guionista y dibujante.

Es necesario, por lo tanto, que ambos piensen constantemente y durante el curso de su labor, en las reacciones que experimentarán los lectores ante lo que ellos están haciendo. Y para cumplimentar los deseos de los niños, se requiere el máximo de honradez y de sinceridad.

Más tarde vendrá el premio. El agradecimiento de los lectores a los que se habrá hecho pasar un buen rato, y de los que habremos conseguido que asimilen todo cuanto se les ha explicado de modo tan claro, tan expresivo, tan ameno.

MODELO DE GUION DE CUENTO INFANTIL

«EL PAJARO CARMESI»

Viñeta 1. Ina se había quedado huérfana, y a pesar de que su morada era suntuosa y poseía un hermoso parque rodeado de jardines y un soberbio lago en donde poder ir a jugar, siempre estaba triste.

Viñeta 2. *Ina.* —Sois muy buena conmigo tía, por haber venido a vivir en mi casa y hacerme compañía.

Tía. —Aunque nuestro parentesco es lejano, me gusta que me llames tía.

3. Y el día que Ina cumplió 15 años, su tía le regaló una barquita para que pudiese pasear por el lago.

4. Texto: al día siguiente, su aya la instó para que diese un paseo en barca, pensando que así se distraería. La buena mujer quería mucho a Ina y la apenaba verla tan melancólica.

5. Ina y su aya embarcaron y ésta le enseñaba el manejo de los remos.

6. *Ina.* —Mira, aya, iremos a desembarcar a la otra orilla de este lago, siempre he deseado recorrer ese parque que desde casa parece salvaje.

Aya. —Yo te esperaré sentada junto a la orilla, mis pobres piernas no están para caminatas, y no puedo seguirte. No tardes en regresar.

7. Pájaro grande y raro. —¡Ina! ¡Ina! ¡Ina! ¡Sé bien venida a mi actual morada. Eres amiga de los pájaros y por eso ya te quiero!

Ina. —¡Un pájaro de plumaje color carmesí! Jamás vi otro tan bonito como tú.

8. *Pájaro.* —Ni lo verás, por algo que ahora no puedo decirte, no hay otro como yo. Vuelve otro día, Ina, me harás compañía.

Ina. —Sí, volveré, pájaro lindo.

9. *Tía.* —Muy contenta vienes de tu paseo.

Ina. —Sí, sí, es que estuve en la otra orilla del lago y he encontrado un amigo.

10. *Tía.* — ¿Un amigo? ¡Si tengo entendido que allí no habita nadie...!

Ina. —Encontré un pájaro carmesí, muy hermoso y habla; nunca había supuesto que los pájaros hablasen como nosotros.

11. Y al día siguiente, cuando Ina se disponía a embarcar, se presentó su tía que le impidió pasar a la otra orilla.

12. *Ina.* —No comprendo cómo mi tía me priva de ese paseo, cuando es lo único que me causa un poco de alegría. ¡Tenía tantas ganas de ver otra vez al pájaro carmesí!

Aya. —Sus razones tendrá, Ina. Debes obedecer, ella es la que ocupa el lugar de tu madre.

13. Pasaron unos días, pero Ina no pudo resistir más y una tarde escapó con su barquita hacia el lugar prohibido.

14. *Ina.* —¡Oh, mi pájaro carmesí! ¡Bate las alas en el agua como si estuviese herido! ¡Espera amigo mío, ya voy a tu encuentro...!

15. Ina sacó el pájaro del agua y regresó a su casa para curarle. Después lo puso dentro de una jaula dorada.

16. *Ina.* —¡Canta! ¡Canta, pájaro mío! Con tu trino alegras mi soledad.

Pájaro. —Me gusta estar a tu lado, pequeña Ina, pero me gusta todavía más la libertad que gozaba en el parque.

17. *Tía.* —¿Qué hace este pájaro en tu gabinete de estudio, Ina? Haré que lo devuelvan al parque.

Ina. —No, por favor. Me hace compañía.

Pájaro. —¿Ella? ¡Ay de mí!

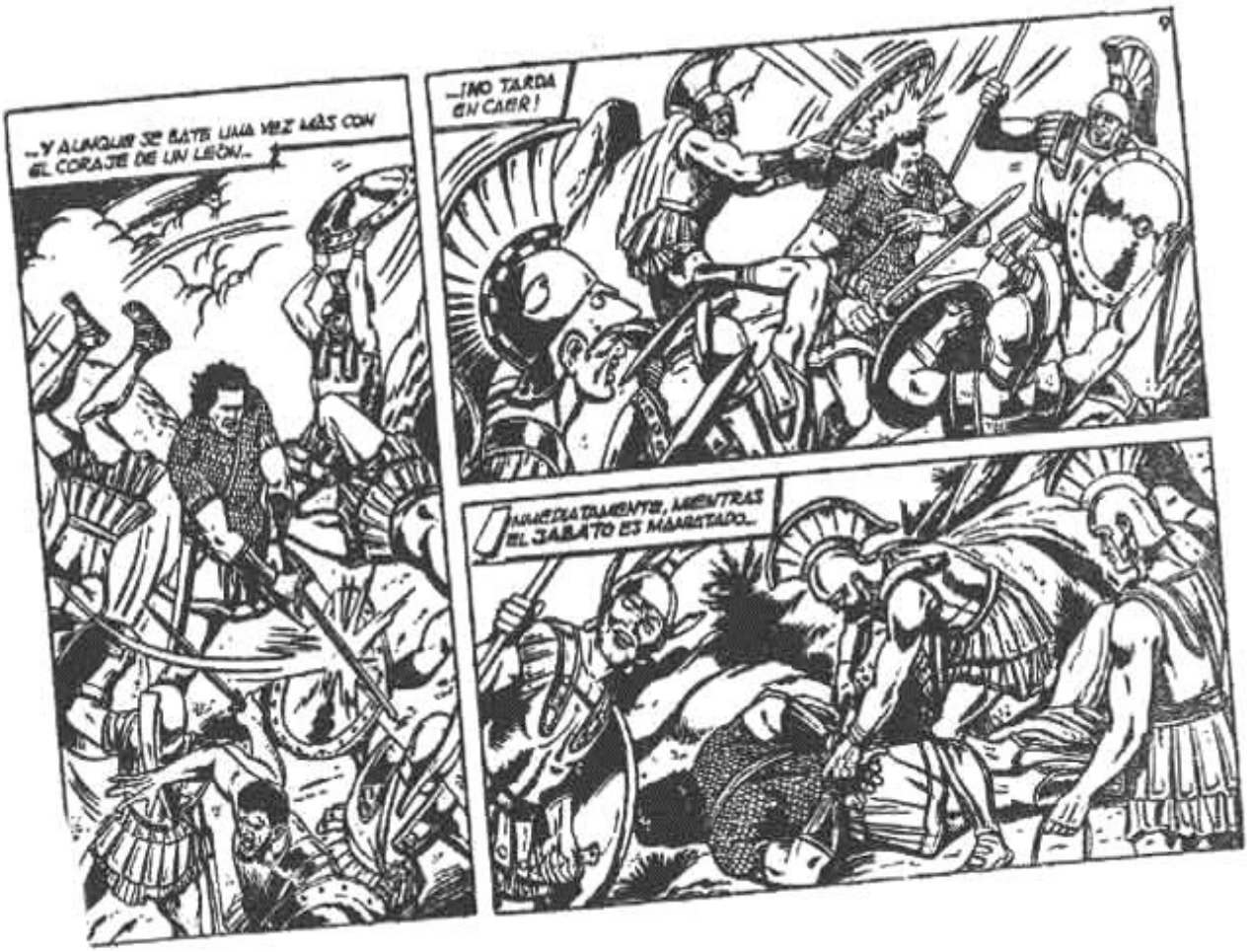
18. *Tía.* —Ese pájaro ha de salir de aquí, aunque no temo que hable, porque él sabe que si tal hiciera, moriría.

A continuación, presentaremos unos cuentos ejemplos de historietas dialogadas, del tipo que actualmente gozan del favor de niños, muchachas y jóvenes. Hasta el punto de haber llegado a constituir una especialidad editorial de muy saneado rendimiento, a cuyo amparo les es posible darse a conocer muchos dibujantes, en sus primeras armas profesionales.

Fig. 3.3367. — El tipo de narración infantil, ingenuo y un poco bobalicón, destinado a caer en manos de niños de poca edad, que muchas veces incluso no saben siquiera leer y se contentan con repasar una y otra vez las ilustraciones abre la marcha de esta selección de historietas ilustradas. (Dibujos de Carmen Levi para Ediciones Toray, S. A.)

Figs. 3.668 y 3.669. — Narraciones ilustradas para muchachas, en los que el eterno femenino juega siempre como motivo argumental. (Dibujo de Curto y Juli, para Ediciones Toray, S. A.)

Figs. 3.670 y 3.671. — Los muchachos, por su parte, prefieren la acción, la lucha, la exaltación del valor. Los personajes que protagonizan tales aventuras son siempre héroes invencibles, capaces de superar cualquier situación por difícil que se les presente. (Dibujos de «Sigur, el Wikingo», de Ediciones Toray, S. A., de Barcelona y la serie «Apache», de Editorial Maga, Valencia.)



Figs. 3.672 y 3.673. — Por tal motivo, las aventuras guerreras despiertan la atención de los jóvenes muchachos, cuya mentalidad y superior dicernimiento, les aparta de las publicaciones que en otras épocas tanto saborearon. (Dibujos de las series «El Jabato» y «Hazañas Bélicas», de Editorial Bruguera y Ediciones Toray, S. A., respectivamente.)

19. *Ina.* —¿Por qué no cantas hoy? No estés triste, no dejaré que te separen de mí.

Pájaro. —Pues yo te pido que me dejes salir de la jaula. Quiero regresar a mi morada. Ya vendrás a verme allí.

20. Ina, a la mañana siguiente, acercó la jaula a la ventana, la abrió y dejó que el pájaro carmesí emprendiese el vuelo.

21. *Pájaro.* —¡Adiós, Ina!, hasta pronto.

Ina. —Me voy a quedar muy triste sin tus trinos.

22. Pero la tía de Ina la vigilaba y la huerfanita no pudo ir a visitar a su amigo, como le había prometido.

23. Entonces, una mañana al salir el sol, el pájaro fue a cantar a la ventana del aposento de la niña.

24. *Ina.* —¡Qué alegría! Viniste a verme.

Pájaro. —Sí, y a pedirte que me arranques todas las plumas una a una. Así me podré quedar siempre a tu lado.

25. *Ina.* —¡Qué horror! Nunca podré hacerte daño. No, no. Ni una pluma siquiera te arrancaría por más que me lo pidieses.

Pájaro. —Tu crueldad me haría feliz... En cambio tu negativa me hace sufrir...

26. *Aya.* —¿Por qué lloras Ina? ¿Ya vuelves a estar triste?

Ina. —¡Ay, aya! El pájaro estuvo a verme y me pidió que le arrancase todas las plumas, y se marchó porque no lo hice y no volverá.

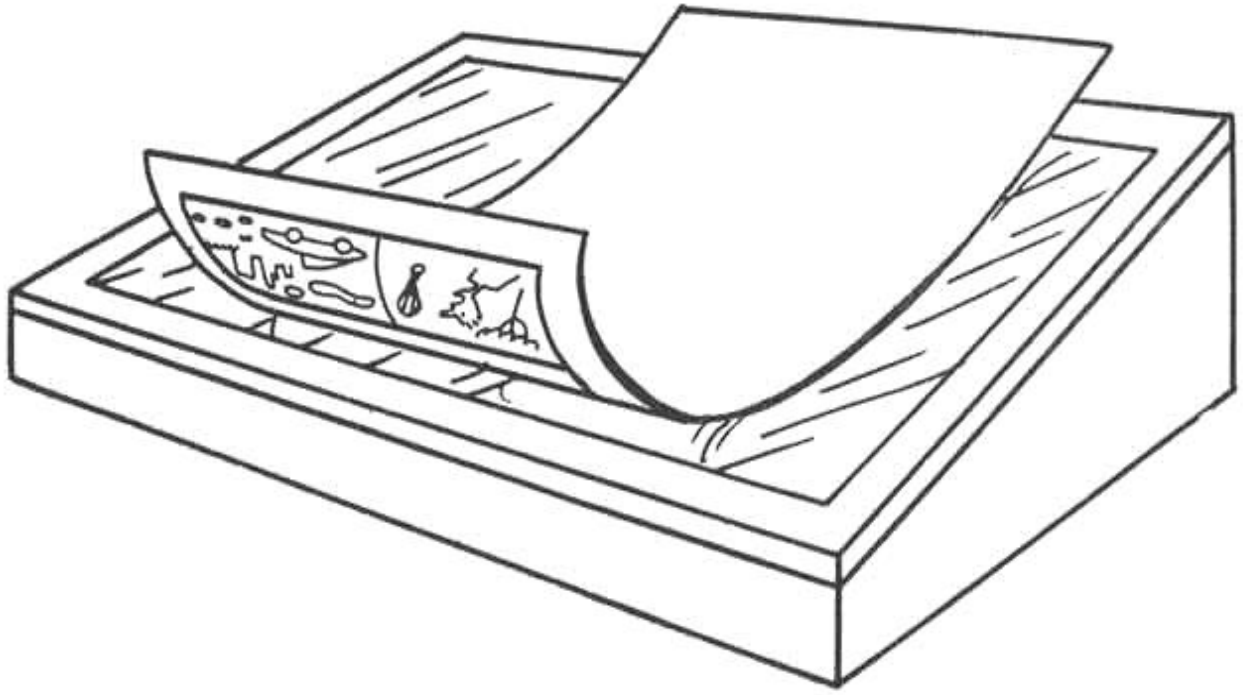
27. *Tía.* —¿Qué dices de arrancar plumas? ¿Las plumas de quién?

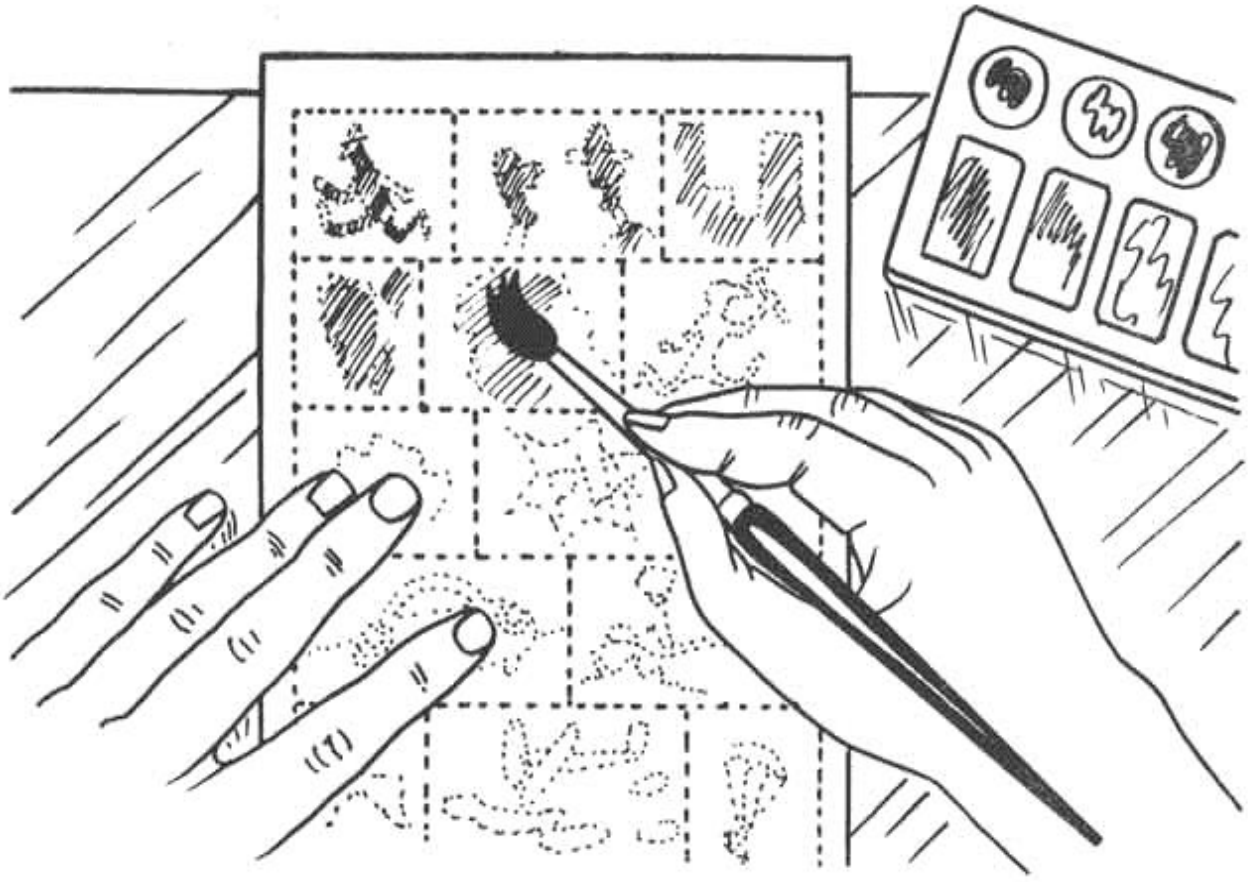
Ina. —Del pájaro carmesí, tía. ¿Verdad que es una petición muy extraña?

28. Texto: Aquella noche la tía de Ina embarcó en la barquita y se dirigió al parque...

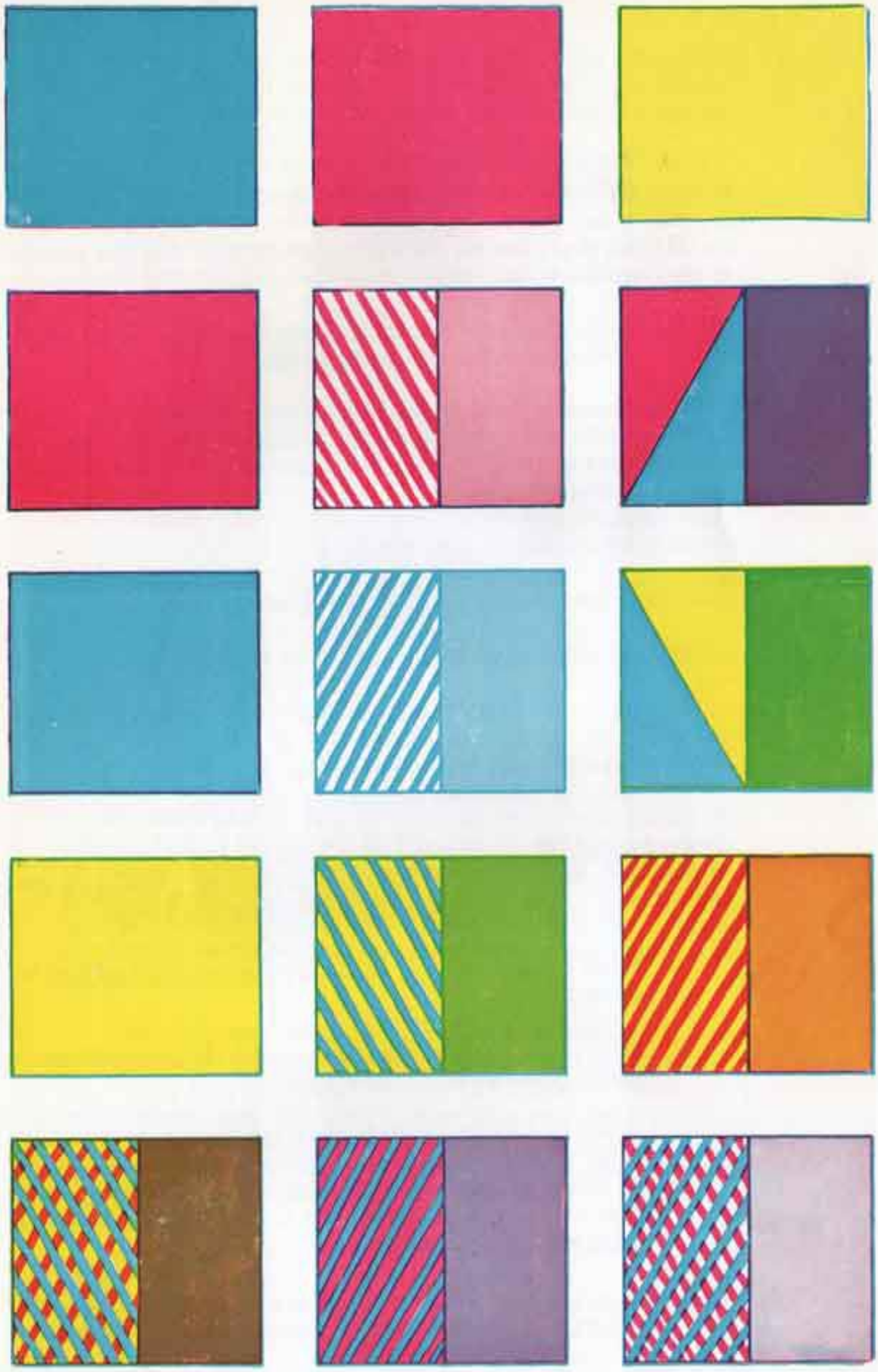
Tía. —¡El maldito! ¡Se atrevió a pedirlo a Ina...! Pero lo mataré antes que deshaga mis planes.

29. De pronto, la barquita empezó a balancearse, amenazando con zozobrar.





Figs. 3.674 y 3.675. — Manera de proceder para colorear un original, cuyo procedimiento se explica en el texto.



Figs. 3.676 a 3.690. — Gama de colores y manera de representarlos en un original preparado para el grabador.

30. *Tía.* —¿Qué sucede? ¡Cuando me embarqué el agua estaba tranquila! ¡Y ahora estoy en peligro de naufragar!

31. En efecto, una ola volcó la barca y la mujer tuvo que ganar la orilla a nado.

32. *Tía.* —Por suerte la tierra no estaba lejos, que si no me ahogo Todavía no comprendo lo que sucedió.

Pájaro. —Yo te lo diré maldita bruja. Tú engañaste a Ina; un abejorro oyó tus amenazas de muerte. Y los peces del lago, que son mis amigos, se han unido todos para volcar la embarcación. Ahora no podrás regresar a la casa.

33. *Tía.* —¡Maldito seas, Rino!

Pájaro. —¡Ja! ¡Ja! ¡Ja! Tú te quedas y yo me voy.

34. *Ina.* —¿Tú aquí pájaro carmesí?

Pájaro. —Sí, Ina. Si yo estuviese enfermo me curarías en seguida, pues eres muy buena, ¿no es verdad? Pues estoy muy enfermo y para curarme es preciso que me arranques las plumas. Cierra los ojos y compláceme, por favor.

35. Ina aún dudó un momento y como vio que el pájaro lloraba se conmovió y con un débil tirón al principio y más fuerte después le quitó la primera pluma, después otra y otra...

36. Hasta que al llegar a la última el pájaro se transformó en un apuesto doncel.

37. *Ina.* —¡Oh, eres un pájaro encantado! ¡Por eso hablabas y llorabas como un ser humano!

Doncel. —Soy sobrino de la mujer que se hacía pasar por familiar tuyo. Ella quería ganar tu confianza y apoderarse de tus bienes. Al descubrir lo que intentaba hacer contigo y afearla su conducta, como es bruja me encantó, para evitar que la estorbase en sus planes

38. *Doncel.* —Los pececitos del lago me ayudaron y ahora ella está en el parque donde me condenó a vivir. La barca se hundió y no podrá volver.

Ina. —Allí se moriría de hambre. La salvaremos y haremos que se marche.

39. *Tía.* —¡Oh! Ya nada podré contra vosotros. Tu generosidad, Ina, al perdonarme hace que imposibilites mi fuerza del mal. Me iré y nunca más sabréis de mí. Tú fuiste más listo que yo, Rino, y serás dueño de las riquezas de Ina.

40. Tres años más tarde se celebró la boda de Ina y Rino, pues a la huérfana le constaba que las palabras que dijo su tía antes de marchar fueron para separarlos, no porque él ambicionara sus riquezas. Y se cuenta que vivieron muchos años en completa felicidad.

COLOR

Expresamente, no hemos hablado para nada del colorido a través de todo el Curso, debido a que salvo muy contadas excepciones, el ejercicio de la especialización del dibujo humorístico no precisa para nada otra técnica que la pluma a tinta china. En efecto, será rarísimo que un chiste, una caricatura, una ilustración cómica, una historieta, sean impresos a otro color que el negro, por cuyo motivo no hemos creído conveniente hablar de un tema que desde el punto de vista de su utilidad, no podía juzgarse como interesante.

Pero al aparecer en escena el cuento y la narración infantil el aspecto cambia. Son muchos los editores que, para mejorar la presentación de tal tipo de publicaciones, dedican, por lo menos, las portadas a una superior riqueza expresiva y encargan al dibujante la utilización del número de colores que estimen más convenientes.

Lo más rápido de ejecutar entonces, sería pintar encima del original, dejando para el grabador la tarea de seleccionar los diversos colores por medio de procedimientos mecánicos. Sin embargo, el método resulta algo caro y este género de publicaciones no suele hallarse dotado de grandes presupuestos, ni acostumbra a tirarse en ediciones muy numerosas, merced a cuyos motivos resulta casi una necesidad reducir los gastos a lo imprescindible.

Esta es la causa por la que el dibujante debe facilitar la tarea al fotograbador, dándole debidamente seleccionada la composición de colores y tramas. Para ello no coloreará nunca directamente sobre el original, sino que recurrirá a un calco de papel vegetal o a pintar el dorso de las ilustraciones, por medio del pupitre translúcido que hemos explicado en anteriores ocasiones, procediendo tal como indica la figura que aparece en la página 950.

La técnica de impresión que se usa por lo general en estos trabajos, es la tricomía, es decir, la utilización de los tres colores básicos, amarillo, rojo y azul para lograr, mediante trama y superposiciones, la totalidad de los colores de la escala cromática, con

excepción del negro que sólo podrá quedar nítidamente impreso con la adición de una cuarta tinta, precisamente la negra, encargada de matizar los medios todos y de dar los grises.

El dibujante representará el rojo, azul y amarillo llenando por el dorso la superficie a colorear en cada uno de dichos colores, formando masa compacta. En la página puede ver el alumno las combinaciones posibles (parte izquierda de cada recuadro) y la manera de indicarlas al grabador. Las tramas, como puede verse, quedan señaladas por medio de líneas paralelas oblicuas.

La posición de este colorido deberá responder por completo a la inspiración del dibujante, el cual actuará en cada caso de acuerdo con su impulso espontáneo. Sin embargo, suele aceptarse como sugerencia intuitiva, la impresión que produce en el ánimo cada uno de los colores del iris, según la tabla selectiva de valores fonales que damos a continuación, considerándose en principio en dos grandes grupos, cuyo título genérico responde a las sensaciones físicas del calor y del frío.

Así, el púrpura, el rojo, el anaranjado y el amarillo se denominan colores cálidos, mientras que el verde, el azul, el añil, el violeta y el negro reciben el nombre de fríos.

Las percepciones anímicas aceptan la siguiente clasificación:

- Rojo: Fuego, Energía, Movimiento, Velocidad, Audacia, Pasión
- Anaranjado: Vivacidad, Inteligencia, Ponderación, Lucidez
- Amarillo: Luz en todos sus grados
- Verde: Humedad, Vegetación, Frescura, Claridad, Felicidad, Amor, Esperanza
- Azul: Calma, Frío, Espiritualidad, Serenidad, Ecuanimidad, Justicia
- Violeta: Tempestad, Profundidad, Confusión, Desorientación

Y con esto queda terminado el Curso.

Sólo resta desear, a los que han sabido llegar hasta aquí, a los que, paso a paso, cada día un poquito más, han ido subiendo la empinada cuesta de la especialización deseada.

Como hemos dicho infinidad de veces en el transcurso de la obra, el dibujo humorístico tiene un ancho campo de actividades en donde poder operar: revistas infantiles, revistas cómicas y humorísticas, prensa diaria, chistes, historietas, caricaturas, ilustraciones, publicidad, dibujos animados, cuentos para niños... Raro será, por lo tanto, que teniendo verdadera vocación, ideas originales, facilidad expresiva y un poco de habilidad en el manejo de la pluma, no se alcance el final mucho antes de lo que se esperaba.

Queremos imaginar que todos habéis triunfado, que habéis logrado superar esta difícil etapa que supone el recorrer editoriales, con un rollo de dibujos debajo del brazo, esperando ser recibidos y que caiga el primer encargo en firme. Que habéis publicado tantos trabajos que vuestra firma empieza a ser reconocida. Ahora ya no sois vosotros los que vais detrás del editor, solicitando audiencia. Os llueven los pedidos por teléfono inclusive.

Bien. Quiero advertiros acerca de cuál es el peor peligro que puede aquejaros. El de estacionarse. El de pararse en una época determinada y creer que ya no es preciso seguir evolucionando, continuar adaptándose al momento presente.

En dibujo, se envejece muy prematuramente. Se agota uno más pronto de lo que se imagina.

La única manera de conservarse joven, actual, es manteniendo contacto con las últimas generaciones y en lugar de encastillarse en los privilegios obtenidos, intentar captar todas las inquietudes de orden artístico que podamos recoger a nuestro alrededor.

Viaja, si tus medios económicos te lo permiten.

Lee mucho.

Alterna. Vive de cara al exterior. No te reconcentres.

Piensa en que tú desplazaste a una generación que había quedado anticuada. Y en que el día menos pensado otra generación intentará hacer lo propio contigo y te considerará igualmente anticuado.

¿Sabes cuál es el secreto de mantenerte en tu posición sin retroceder?

Forma parte entre los recién llegados. Pásate al otro bando.

No permitas nunca que el moho y la herrumbre se apoderen de tu estilo.

Cuando un dibujante comienza a sentir los estragos del peso de los años, puede decirse que ha terminado su carrera.

Si aguanta el tipo, caerá, indudablemente, lleno de laureles.

Pero de laureles no se vive.

Para lo único que sirve el laurel, es para echarle una hojita al estofado.

Depósito Legal B. 10.831 - 1958

GERSA, Llorens y Barba, 38 - Barcelona