



Animales

JACK HAMM

CÓMO DIBUJAR SU FORMA Y MOVIMIENTOS

La familia del gato · La familia del oso · La familia del caballo · El elefante · La familia del perro
El camello · La jirafa · El hipopótamo y el rinoceronte · La familia del ciervo · El bisonte · La vaca
El cerdo · La familia del mono · El canguro y el conejo · El canguro · Animales raros e inusuales
Animales pequeños variados · Interpretación y abstracción de animales

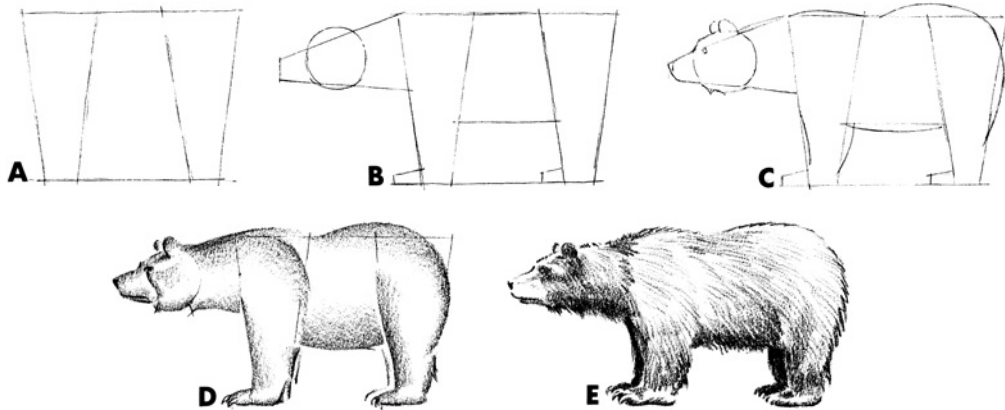
Introducción al dibujo de animales

El galgo en cuatro simples pasos · El animal simplificado · Las tres partes básicas del cuerpo
El abecé de la estructura de un animal · Aplicar el abecé · Principios esenciales de las patas
de los animales · El esqueleto simplificado · Ubicación de la articulación de la "rodilla" delantera
Comparación de patas delanteras · Comparación de patas traseras · Comparación de musculaturas
de animales · Estructura musculoesquelética del galgo · Anatomía superficial del galgo,
vistas estructurales frontal y traseras · Datos sobre patas y garras · Comparación de huesos
de las patas y semejanzas entre cabezas de animales · La "nariz" de los animales
El ojo y la oreja de los animales · El animal a la carrera
Más datos generales sobre la "carrera"



Animales

CÓMO DIBUJAR SU FORMA Y MOVIMIENTOS



JACK HAMM

Traducción de Darío Giménez

Esta edición es fiel a la publicación original de Jack Hamm en 1969. En ella hay una sección que hace alusión a los animales en un contexto circense, una práctica ante la que la editorial se posiciona absolutamente en contra. Sin embargo, no se ha excluido dicha sección de esta edición por no modificar la obra en su originalidad, así que esperamos que no resulte ofensivo para la lectora y el lector de este libro.

Título original: *How to Draw Animals*, publicado originalmente en 1983 por TarcherPerigee, un sello de Penguin Publishing Group, una división de Penguin Random House LLC (EUA).

Esta edición castellana se ha publicado gracias a un acuerdo con TarcherPerigee.

Corrección de estilo: Cristina Lizarbe

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

La Editorial no se pronuncia, ni expresa ni implícitamente, respecto a la exactitud de la información contenida en este libro, razón por la cual no puede asumir ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

© Jack Hamm, 1969

© de la traducción:

Darío Giménez Imirizaldu

y para esta edición:

© Editorial GG, Barcelona, 2023

ISBN: 978-84-252-3447-7 (PDF digital)

www.editorialgg.com

Editorial GG, SL

Via Laietana 47, 3º 2.º, 08003 Barcelona, España. Tel.: (+34) 933 228 161



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN AL DIBUJO DE ANIMALES

El galgo en cuatro simples pasos	1
El animal simplificado	2
Las tres partes básicas del cuerpo	3
El abecé de la estructura de un animal	4
Aplicar el abecé	5
Principios esenciales de las patas de los animales	6
El esqueleto simplificado	7
Ubicación de la articulación de la “rodilla” delantera	8
Comparación de patas delanteras	9
Comparación de patas traseras	10
Comparación de musculaturas de animales	11
Estructura musculoesquelética del galgo	12
Anatomía superficial del galgo, vistas estructurales frontal y trasera	13
Datos sobre patas y garras	14
Comparación de huesos de las patas y semejanzas entre cabezas de animales	15
La “nariz” de los animales	16
El ojo y la oreja de los animales	17
El animal a la carrera	18
Más datos generales sobre la “carrera”	19

LA FAMILIA DEL GATO

Fundamento estructural de los felinos.....	20
En qué se parecen los gatos a los grandes felinos	21
El gato doméstico como modelo	22
Ayuda para dibujar al león	23
Tratamiento sencillo del gato	24
Trucos para dibujar felinos	25
Notas sobre el dibujo del león	26
Cómo anda un león: de frente	27
La cabeza del león en siete pasos sencillos	28
La melena y el pelaje del león	29

El león, vista trasera y partes traseras	30
Cómo anda un león: de perfil	31
Rasgos faciales de los grandes felinos	32
La pose y elegancia del león	33
La cabeza del tigre: siete pasos fáciles, diferentes dibujos del rostro	34
Diferencias entre la cabeza del tigre y la del león	35
El aspecto del tigre, el tigre sentado	36
Cómo pintar bien las rayas del tigre: vista de perfil, trasera y cenital	37
La cara del tigre, comparación entre tigre y leopardo	38
El tigre en acción, el leopardo sentado erguido	39
El bufido, el gruñido y el rugido	40
Interior de la boca del felino	41
Comparación de cabezas de felinos	42
Perfiles de león y tigre, la cabeza en escorzo	43
Formas del cuerpo y marcas de los felinos	44
Formas y marcas (continuación)	45

LA FAMILIA DEL OSO

Dibujar a partir de un boceto esquemático	46
El cuerpo del oso simplificado	47
Comparativa de los grandes osos	48
La cabeza del oso en varios pasos sencillos	49
Humanos y osos comparados	50
Características del oso simplificadas	51
Comparaciones de osos: en pie sobre las patas traseras	52
Datos para el artista sobre el oso, el rugido del oso	53
Cómo anda un oso	54

LA FAMILIA DEL CABALLO

El caballo, una criatura hermosa	55
Rasgos de la cabeza del caballo, uno a uno	56
Rasgos (continuación)	57

Directrices para un buen dibujo del caballo	58
Ayuda sobre anatomía superficial: importancia del trazado del pelo	59
Estructura musculoesquelética del caballo	60
Anatomía superficial del caballo, nombres de las partes del caballo	61
Paso a paso fácil para dibujar el caballo, notas sobre las patas	62
Cómo plantear la vista frontal del caballo	63
El caballo al paso, al trote y al medio galope	64
El caballo en acción	65
Cómo galopa un caballo	66
Buenas y malas manera de dibujar al caballo al galope	67
Datos útiles sobre el galope del caballo	68
El caballo saltando	69
El caballo: vista trasera, huesos y músculos perceptibles .	70
Posturas poco habituales del caballo	71
Más consejos sobre caballos, comparación de cabezas de varias razas	72
Forma y rayas de la cebra, la cuaga	73

EL ELEFANTE

Fundamentos para dibujar elefantes	74
La cabeza del elefante en siete pasos fáciles	75
Líneas sencillas del elefante, comparación del elefante asiático y el africano, colmillos	76
Las orejas del elefante	77
Las patas y los pies del elefante	78
Comparación de patas	79
Trompa, nariz y boca del elefante	80
Dentro de la boca, más consejos sobre la trompa, el ojo del elefante, cómo alza la cabeza el elefante	81
El elefante: vista trasera	82
Poses circenses del elefante	83
El elefante tumbado y levantado	84
Cómo anda un elefante	85

LA FAMILIA DEL PERRO

La cabeza del lobo, el coyote y el zorro paso a paso	86
Construcción y pelaje del lobo	87
Comparación de cabezas y cuerpos	88
Dibujar perros	89
Perros y sus parientes	90
Animales parecidos al perro	91

EL CAMELLO

El camello bactriano	92
El camello arábigo o dromedario	93

LA JIRAFÁ

La cabeza de la jirafa, la jirafa cuando corre	94
Notas sobre la jirafa, el okapi	95

EL HIPOPÓTAMO Y EL RINOCERONTE

Cómo dibujar al hipopótamo y al rinoceronte	96
El hipopótamo y el rinoceronte a partir de la forma simplificada	97

LA FAMILIA DEL CIERVO

El ciervo a mano alzada en tres pasos, partes importantes del ciervo	98
Construcción de la cabeza de ciervo, posiciones al andar del antílope americano	99
Ovejas, cabras, antílopes, llamas, etc.	100

EL BISONTE

El abecé de cómo dibujar al bisonte, cabeza del bisonte ..	101
--	-----

LA VACA

Cómo dibujar una vaca	102
Manera sencilla de dibujar a un cabestro, huesos y músculos de la vaca	103
Otros animales de pezuña hendida	104

EL CERDO

Boceto estructural básico del cerdo, jabalíes.....	105
--	-----

LA FAMILIA DEL MONO

El mono simplificado	106
Cabezas de primates en secuencias sencillas	107
Cabeza de mono de perfil, simios de perfil	108
Distintos tipos de chimpancés, cabezas de simios de frente	109
Dibujar monos	110
Monos andando de perfil	111
Ojos de simios, dibujos de chimpancés	112
Notas sobre el gorila	113

EL CANGURO Y EL CONEJO

Cómo dibujar al canguro y al walabí, cómo dibujar al conejo.....	114
--	-----

EL CANGURO

Cómo dibujar al canguro y al walabí	114
---	-----

ANIMALES RAROS E INUSUALES

Dibujos y bocetos variados	115
----------------------------------	-----

ANIMALES PEQUEÑOS VARIADOS

Semejanzas y diferencias entre animales pequeños	116
Animales pequeños (continuación)	117

INTERPRETACIÓN Y ABSTRACCIÓN DE ANIMALES

Diversas maneras de usar la información sobre animales	118
Interpretaciones (continuación)	119

Índice alfabético de animales.....	120
------------------------------------	-----





PREFACIO

El propósito de este libro está ya enunciado en su título: el “cómo” siempre implica un proceso. No basta con poner ante el estudiante una serie de dibujos realistas de animales ya terminados y pretender que aprenda a dibujarlos. Eso siempre puede ayudar, pero no es suficiente. Incluso ir de visita al zoo o a una granja, aunque lo recomendamos encarecidamente, puede no servirle de mucho al alumno a menos que este se deje la piel a base de repetidos y prolongados esfuerzos. Si bien tal dedicación no es reprochable —de hecho, es muy loable—, no es artísticamente recomendable ignorar las reglas y principios que le facilitarían la consecución del pretendido conocimiento. Hay determinadas cosas que todos los animales tienen en común y conviene entenderlas en las primeras fases del juego, porque así el juego será más agradable y, muy probablemente, más fructífero.

Se da hoy en nuestro mundo un renovado interés por los animales. “Los animales, por lo visto, suscitan más fascinación en los telespectadores que ninguna otra cosa que se emita por la tele”, según una nota de prensa nacional que explica por qué los programas sobre ellos tienen tanta audiencia. Muchos guionistas de televisión dedican un espacio a los animales en los programas habituales solo por el “interés humano” que tienen.

Una de las primeras preguntas que el departamento de producción de un programa de entrevistas le formula a un invitado que se dedica a los animales es: “¿Podría usted traer a uno de sus animales?”. Y la criatura viviente, sea cual sea, atrae todas las miradas en cuanto hace su aparición.

En todas las grandes ciudades, e incluso en algunas pequeñas, hay algún tipo de zoo. Estamos concienciados de que los niños deben ver animales como parte de su formación y su desarrollo. Se ha producido ahora un verdadero *baby boom* zoológico, fruto de nuevos métodos mejorados de cría de animales que habían fracasado hasta hace poco. Los cuidadores de más de trescientos grandes zoológicos de setenta países se afanan las veinticuatro horas en la atención de sus “nuevos retoños”. No cabe duda de que los esfuerzos denodados por salvar a todos esos animales que estaban al borde de la extinción están dando sus frutos. Los listines telefónicos de las grandes ciudades presentan en sus cubiertas por primera vez anuncios a todo color del zoo local.

Dada esta creciente atención centrada en los animales por todo el mundo, cada vez se hacen más encargos artísticos por internet con este renovado interés. En cartas de caramelos y dulces, cajas de cereales y todo tipo de envases, tarjetas de felicitación,

regalos y juguetes aparecen fotos y dibujos realistas de animales. Los fabricantes de coches bautizan a sus últimos modelos con los nombres de los animales más veloces y poderosos y encargan campañas publicitarias para asociar sus productos con esos animales tan atractivos. Los colegios y universidades incluyen el estudio de los animales en su programación artística. Y hoy es cada vez mayor la necesidad de saber cómo dibujarlos.

Cabe señalar que este libro se ha compuesto enteramente teniendo en mente al artista y al alumno de Arte y no al zoológico ni al estudiante de Historia Natural. En ningún caso hemos intentado agrupar con exactitud órdenes ni especies animales. Hay decenas de buenos libros dedicados a los aspectos científicos e históricos de este tema que el artista verdaderamente devoto de los animales puede consultar de manera provechosa. El autor es consciente de que en lugar de “animales” debería haber empleado el término “mamíferos”, pero los artistas noveles es más probable que usen el primero.

Durante la elaboración del libro ha sido intensa la tentación de mencionar hábitos y prácticas de los animales que nos parecían interesantes, pero habrían ocupado demasiada parte del valioso espacio que exigía el objeto principal de este libro: al artista lo que le preocupa principalmente es el aspecto de la criatura y cómo dibujarla de la manera más eficiente posible. Antes de centrarnos en animales concretos, no obstante, hemos incluido varias páginas de directrices, métodos y comparaciones de partes de animales que son muy importantes para el dibujante si este pretende ampliar sus conocimientos de la materia.

Hemos empleado, en la medida de lo posible, la terminología más sencilla para describir las partes de los animales, pero en ocasiones, por mor de una mayor precisión, hemos incluido el nombre científico para evitar cualquier posibilidad de equívoco. Esto no interfiere en modo alguno con los esquemas paso a paso que pueden seguir hasta los dibujantes de menor edad. Es del todo imposible llegar a ser un buen dibujante de animales sin estar familiarizado en cierta medida con su estructura ósea y muscular. Hay que meter dentro de los animales algo más que “relleno”, o lo que acabaremos dibujando serán animales de peluche o disecados. Es mil veces mejor dibujar a partir del armazón estructural del animal.

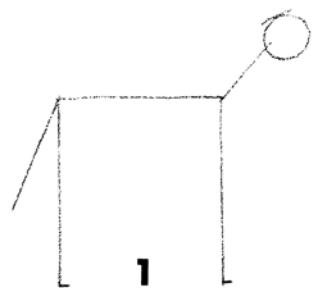
Otra tentación que nos surgió en este libro fue la de traducir el animal real a una interpretación personal. Pero sería falso e injusto para el estudiante ofrecer aquí conceptos de tipo abstracto. Lo mejor para poder transgredir la norma es conocerla, así que hemos hecho todo lo posible por dibujar al animal como es en realidad.

Las localizaciones de los animales se han omitido en su mayor parte para ahorrar espacio. Por lo general, al artista no se le suelen exigir y, en caso de necesitar documentarse, estas localizaciones se encuentran con facilidad en cualquier enciclopedia.

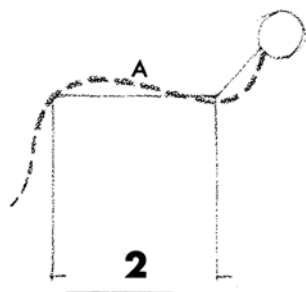
Hay más de doce mil animales (mamíferos) en el mundo. Ningún libro podría contenerlos a todos. Pero los animales domésticos y salvajes más conocidos están incluidos en estas páginas. El índice alfabético facilita buscar los especímenes concretos en el libro. Nuestro mayor interés a lo largo de toda esta obra es que aprendas a dibujar animales.

JACK HAMM

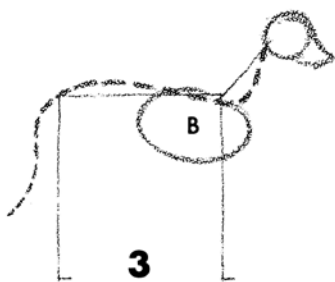
EL GALGO EN CUATRO SIMPLES PASOS



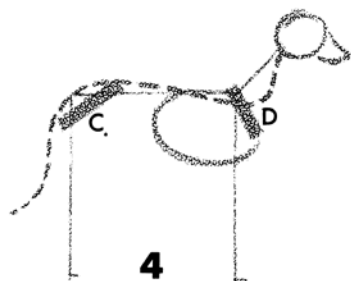
En la figura 1 vemos unas cuantas líneas simples que sugieren un animal. Un niño podría dibujar algo parecido a esto antes de aprender a escribir su nombre. Dos patas, lomo, cuello, cabeza y cola. Si usamos esto de base e introducimos un cambio aquí y otro allá, convertiremos estas líneas rígidas en un elegante galgo. Al mismo tiempo, aprenderemos unos cuantos datos valiosos sobre anatomía animal.



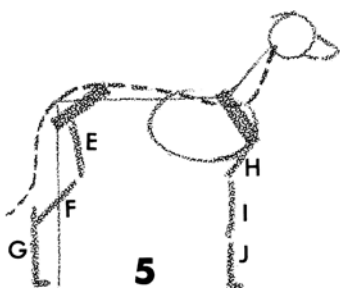
Ningún animal tiene la columna vertebral recta. Cuando tienen la cabeza en posición normal, la columna (A) se curva hacia abajo desde la cabeza hasta la cola como se ve en la imagen.



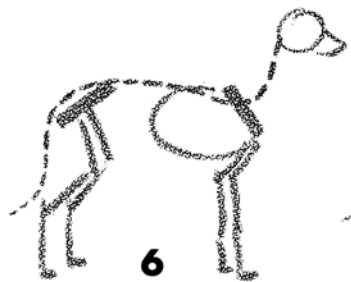
Lo siguiente que hay que plantear es la caja torácica (b), la parte más abultada del animal. Parte de ella sobresale por delante de las patas delanteras, que soportan más peso que las traseras (uno de los motivos de ello es que el cuello y la cabeza quedan suspendidos por delante). La caja torácica ocupa la mitad o más del propio cuerpo de casi todos los animales.



En la figura 4, se han añadido los huesos C y D (aquí simplificados) de las patas. En esta vista de perfil, el hueso pélvico y el omóplato se inclinan hacia abajo y hacia fuera desde el centro del cuerpo. Mientras que el C recorre las caderas, los dos omóplatos van por los costados de la caja torácica.



Las patas delanteras de casi todos los animales suelen ser más cortas que las traseras; se ajustan más a la línea recta de la figura 1. Actúan más de pilares de sostén, ya que se hallan más cerca del centro del cuerpo que las patas traseras. Cuanto mayor sea la zona central del animal (como en el caso del bisonte), más cortas serán las patas delanteras. Los trazos I y J están uno justo debajo del otro. El E (fémur) y el H (húmero) se inclinan hacia dentro desde el extremo exterior de C y D (los mismos que en la figura 4). Esto conviene recordarlo para todos los animales. Fíjate en la relación entre la pata trasera (E, F, G) y la línea recta de la figura 1. Esta es la pata “resorte” del animal, que funciona como un muelle.

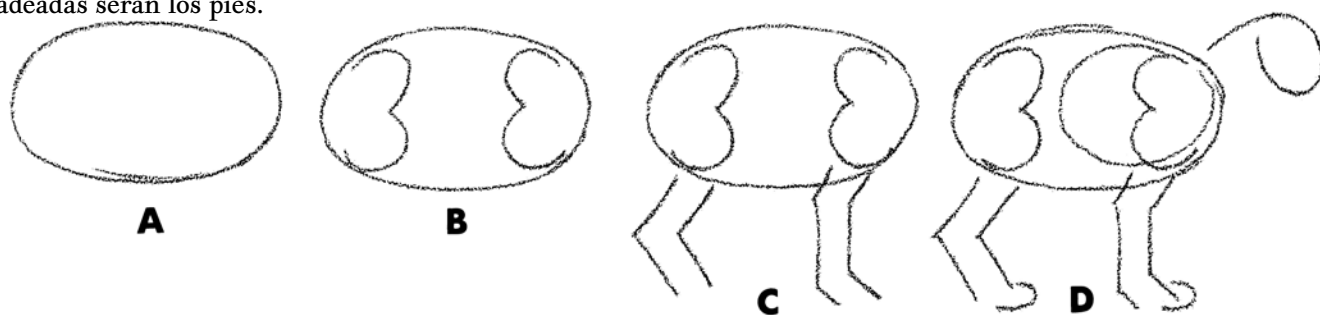


A la figura 6 se le han añadido las patas que quedan por detrás. En la figura 7 se han esbozado a lápiz las formas básicas del galgo. Representan las partes clave que se suelen mostrar más en todos los animales. Son más fáciles de aprender de lo que podríamos imaginar. Acostúmbrate a “ver” a los animales en función de estas partes cruciales y tu comprensión de su estructura se verá enormemente incrementada.

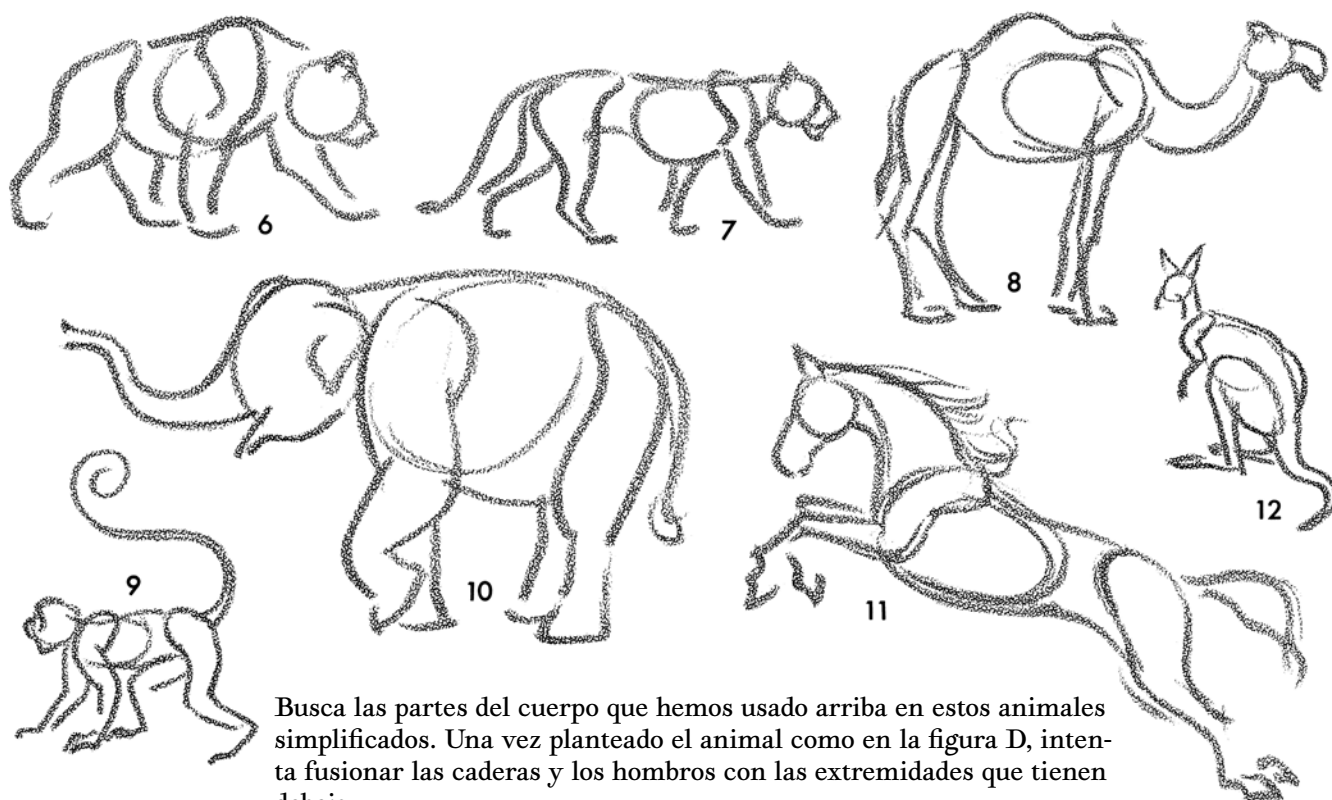
EL ANIMAL SIMPLIFICADO



Aquí proponemos otra manera muy elemental de dibujar animales, sin tener en mente ninguno en concreto. Arriba están todas las partes que vamos a usar. El óvalo (figura 1) representa el cuerpo sin cabeza ni extremidades. Este óvalo habrá que modificarlo más tarde, claro está, pero hay muchos animales muy peludos cuyo cuerpo tiene forma ovalada. La figura 2 la componen dos treses, uno trazado al revés: estos, de momento, serán los músculos simplificados de caderas y hombros en nuestro esquema. Las líneas paralelas de la figura 3 serán las patas delanteras y traseras más cercanas a nosotros. Un ciervo tendrá las patas más finas y las de un oso polar serán más gruesas. Otro óvalo (figura 4) representará la caja torácica que dibujaremos en la parte delantera del cuerpo. El nueve invertido de la figura 5 hará las veces de cuello y cabeza y el par de letras U ladeadas serán los pies.



Ahora vamos a ensamblar estas piezas tan sencillas. Empezamos con el óvalo (A) y le insertamos los treses como se ve en la imagen. A veces, en algunos animales, la parte superior de esos treses sobresale por encima de la línea del lomo. Añadimos las patas delanteras y traseras como en la figura C. Para acabar, insertamos la caja torácica, dibujamos el cuello, la cabeza y los pies (figura D).



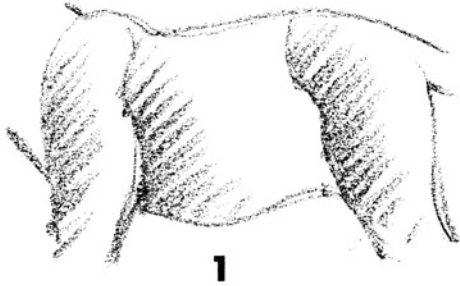
Busca las partes del cuerpo que hemos usado arriba en estos animales simplificados. Una vez planteado el animal como en la figura D, intenta fusionar las caderas y los hombros con las extremidades que tienen debajo.

LAS TRES PARTES BÁSICAS DEL CUERPO

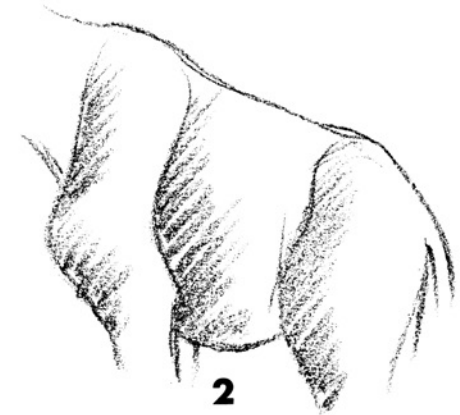
Lo que se ilustra en esta página es de especial relevancia. A primera vista, la mayoría de estos dibujos se nos hacen monótonamente parecidos. Apenas logramos adivinar a qué animales corresponden estos torsos, ya que se los ha despojado de características identificativas como cabeza, cuello, patas, pies, cola y dibujos en el pelaje.

Hay determinadas partes básicas en el reino animal que se parecen considerablemente. Ser consciente de ello puede ser a la vez útil y preocupante. Puede ser útil porque, una vez aprendido, el estudiante tiene una base sobre la que trabajar. Y eso es lo que pretendemos aquí. Y puede ser preocupante por el hecho de que los animales que están emparentados son a veces fastidiosamente parecidos. No obstante, algunos detallitos interesantes, que iremos viendo más adelante, pueden marcar la diferencia entre animales estrechamente emparentados. Conocer esto que veremos ahora puede ser agradable y emocionante a la vez.

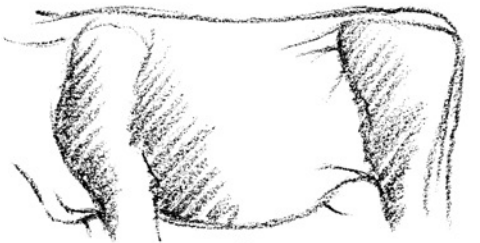
En primer lugar, observa las partes que hemos visto anteriormente: las patas delanteras, la parte central y los cuartos traseros. Conviene que el alumno, cuando contemple un animal de cualquier tipo, ya sea en fotos, en vídeo o en vivo, se concentre en este conjunto de partes y se fije atentamente en ellas cuando el animal se mueve.



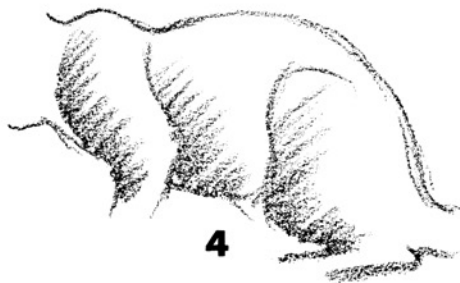
1



2



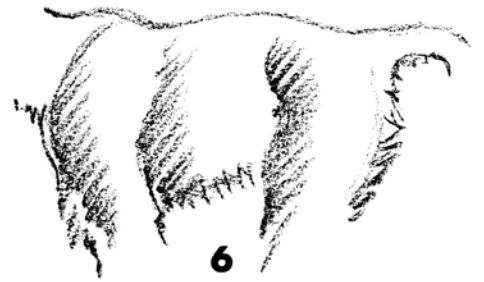
3



4



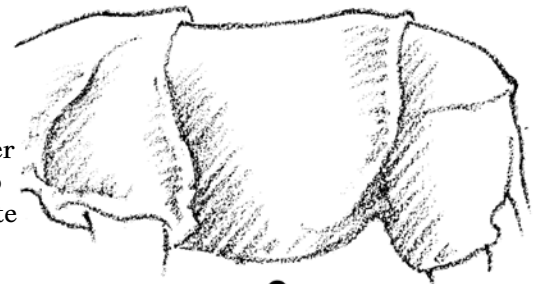
5



6

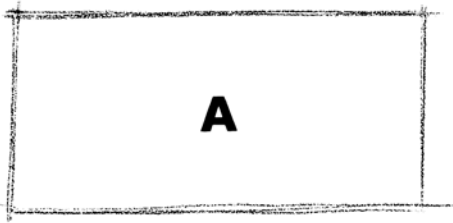


7

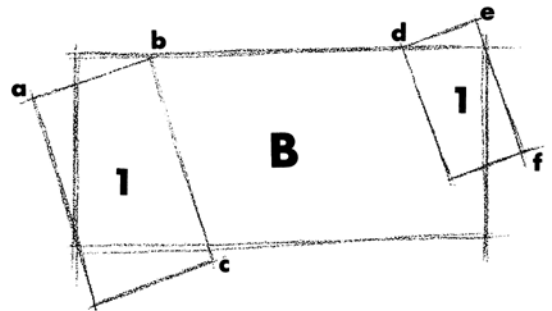


8

La figura 1 es un jaguar sin sus características manchas (podría ser otro tipo de felino cualquiera). La figura 2 es la jirafa, sin su largo cuello ni su coloración de la piel; límitate a fijarte en el contorno de su cuerpo, sobre todo en las patas delanteras. La figura 3, la vaca, es más fácil, pero también aquí se aprecian las tres partes inconfundibles. La figura 4 es una ardilla (ampliada). La figura 5 es un jabalí. La 6 es un mono patas. La 7, un chacal. Todo el mundo podrá reconocer en la figura 8 al rinoceronte indio; fijate en cómo se pliega su gruesa piel para adaptarse a estas tres importantes partes del cuerpo.

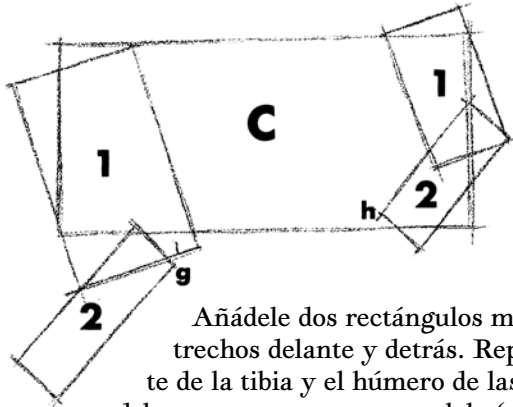


EL ABECÉ DE LA ESTRUCTURA DE UN ANIMAL

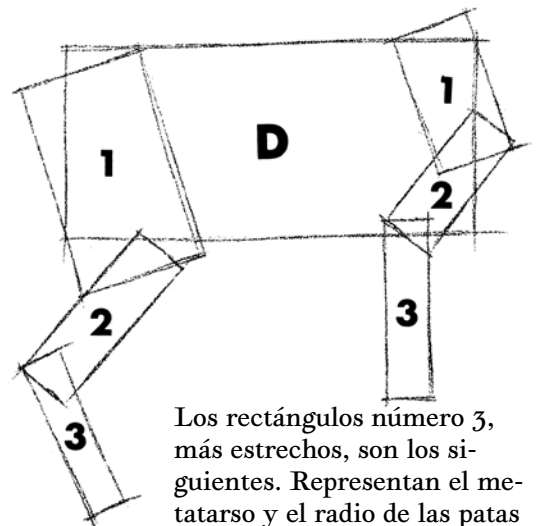


Sin contar patas, cuello y cabeza, el cuerpo de casi el cien por cien de los animales es el doble de largo que de alto. Por lo tanto, para aprender unos cuantos datos básicos sobre su forma general, dibuja un rectángulo con unas proporciones de dos por uno.

Añádele dos rectángulos más pequeños (para empezar a dividir el cuerpo en las tres partes que hemos visto en las páginas precedentes): superpón el más grande a la parte inferior trasera y el más pequeño a la parte delantera superior. Hay que trazarlos inclinados y paralelos. El trazo a-b marcará la inclinación de las caderas, en el vértice c estará la rodilla (un poco por debajo del rectángulo grande), la línea d-e será el borde superior del omóplato y el punto f, la punta del hombro.

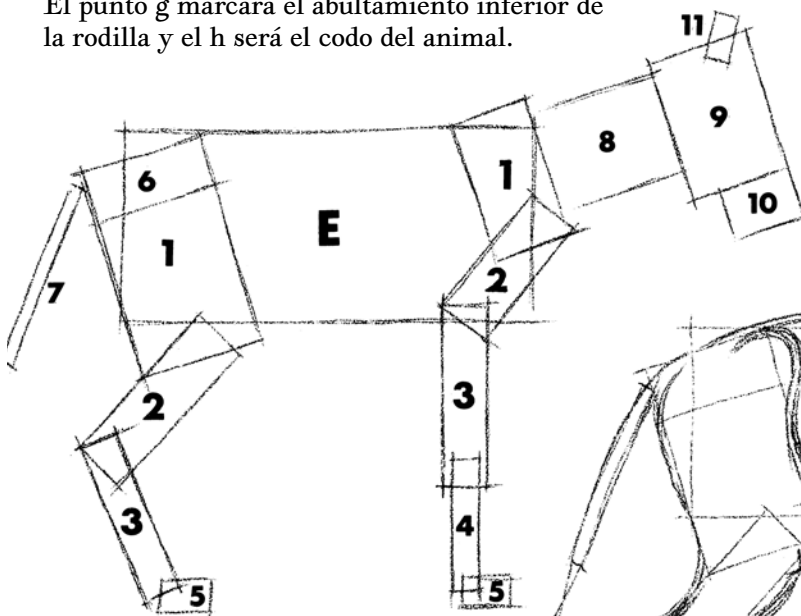


Añádele dos rectángulos más pequeños y estrechos delante y detrás. Representarán la parte de la tibia y el húmero de las patas y también deben estar puestos en paralelo (por eso los hemos dibujado juntos aquí). Fíjate en que el vértice inferior izquierdo del rectángulo 1 corta el lado largo del rectángulo 2 más o menos por la mitad.

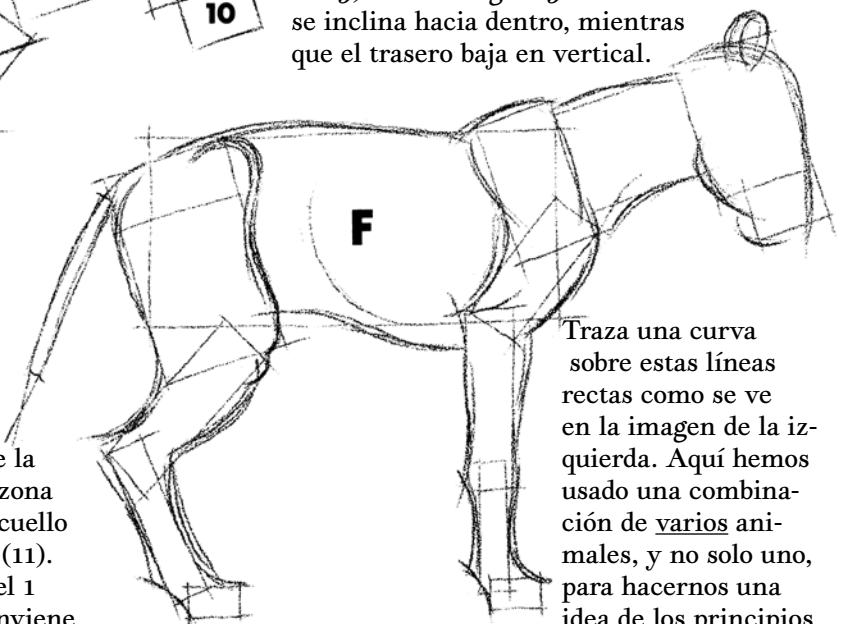


El punto g marcará el abultamiento inferior de la rodilla y el h será el codo del animal.

Los rectángulos número 3, más estrechos, son los siguientes. Representan el metatarso y el radio de las patas (aunque lo que nos interesa aquí es fijarnos en la progresión natural 1-2-3). El rectángulo 3 trasero se inclina hacia dentro, mientras que el trasero baja en vertical.



Añade el último rectángulo vertical (4) de la pata delantera, los de los pies (5), el de la zona pélvica (6), una sugerencia de cola (7), el cuello (8), la cabeza (9), el hocico (10) y la oreja (11). Los rectángulos 8 y 9 están alineado con el 1 frontal. Después de dibujar la figura F, conviene practicar este abecé unas cuantas veces.



Traza una curva sobre estas líneas rectas como se ve en la imagen de la izquierda. Aquí hemos usado una combinación de varios animales, y no solo uno, para hacernos una idea de los principios más elementales.