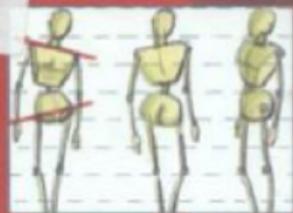




APRENDER HACIENDO

CÓMO DIBUJAR LA FIGURA HUMANA

JOSÉ M. PARRAMÓN



© Parramón

CÓMO DIBUJAR LA
FIGURA HUMANA



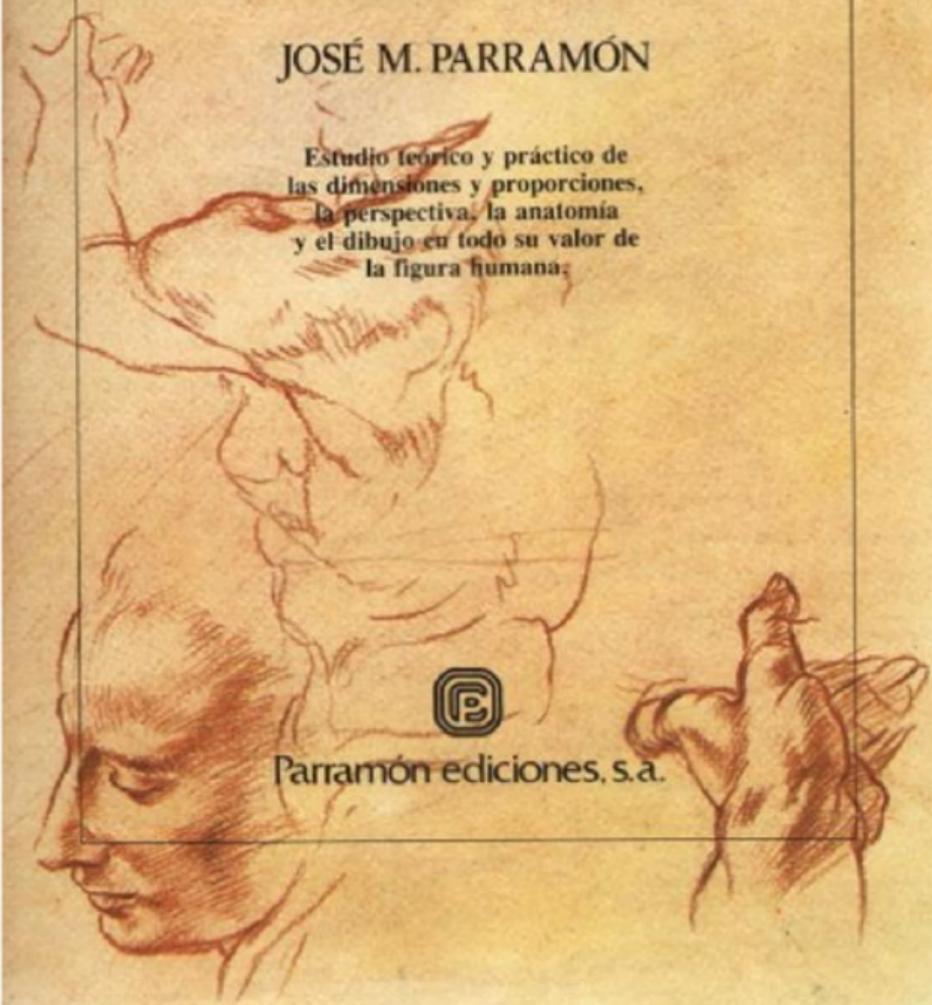
CÓMO DIBUJAR LA FIGURA HUMANA

JOSÉ M. PARRAMÓN

Estudio teórico y práctico de
las dimensiones y proporciones,
la perspectiva, la anatomía
y el dibujo en todo su valor de
la figura humana.



Parramón ediciones, s.a.



Cómo dibujar la figura humana

Dirección de la obra: José M. Parramón Vilasaló

Autor: José M. Parramón Vilasaló

Edición: Ángela Berenguer Gran

Fotografía: Estudio Nos & Soto

Sexta edición: febrero 1999

© José M. Parramón Vilasaló

© Derechos exclusivos de edición, Parramón Ediciones, S.A.

Editado y distribuido por Parramón Ediciones, S.A.

Gran Vía de les Corts Catalanes, 322-324 - 08004 Barcelona (España)

Dirección de producción: Rafael Marfil Mata

ISBN: 84-342-1100-9

Depósito legal: B-6.196-99

Printed in Spain

Prohibida la reproducción total o parcial
de esta obra mediante impresión, fotocopia,
microfilm o cualquier otro sistema,
sin permiso escrito de la editorial.

Índice

El canon de la figura humana, 7

- Estudio de proporciones, 8
- Los tres cánones de la figura humana, 10
- Las proporciones ideales en la figura humana, 12
- Estudios de las proporciones ideales de la figura femenina, 14
- Infancia y adolescencia, 16

Construcción de la figura humana, 19

- Primer esquema de la figura humana, 20
- La posición isquiática o posición de cadera, 22
- La figura en acción, 24
- El maniquí articulado de madera, 26
- El muñeco articulado de papel. Construcción, 28
- El patrón del muñeco articulado de papel, 30
- Cómo mover el muñeco de papel, 32
- Dibujando el muñeco de papel, 34

La perspectiva, la anatomía, 37

- La perspectiva, 38
- Perspectiva del canon-bloque de la figura humana, 40
- Cómo situar varias figuras en perspectiva, 42
- La anatomía es necesaria, 46
- Fundamentos de anatomía artística, 48
- La figura real dibujada de memoria, 54
- Ejercicios de construcción del cuerpo femenino, 58

La figura humana en todo su valor, 61

- Luz y sombra en la figura humana, 62
- Sombreado por planos o bloqueado, 64
- Dibujando un esquema de luces y sombras, 66
- Modelado de la figura en estilo académico, 68
- Galería de ejemplos, 70, 79, 81
- Dibujando con estilo propio, 76

Estudio de las partes del cuerpo humano, 83

- Para Miguel Ángel, la parte más importante del cuerpo era el torso, 84
- Brazos y piernas, cuatro cilindros con músculos, 86
- La complicada forma de los pies, 87
- Las manos, la parte más complicada del cuerpo humano, 88
- Anatomía de la mano, 89
- Dibuje usted sus propias manos, 90
- Ropajes y vestidos, 91
- Ejercicios prácticos sobre ropajes y vestidos, 92
- Estudio de pliegues y arrugas, 93
- No hay efecto sin causa, 94
- El truco de vestir usted mismo la figura, 95

El dibujo de la figura humana en la práctica, 97

- Apunte de figura vestida al carboncillo, 98
- Dibujando un desnudo femenino del natural, 104
- Ningún genio lo fue por suerte, 112

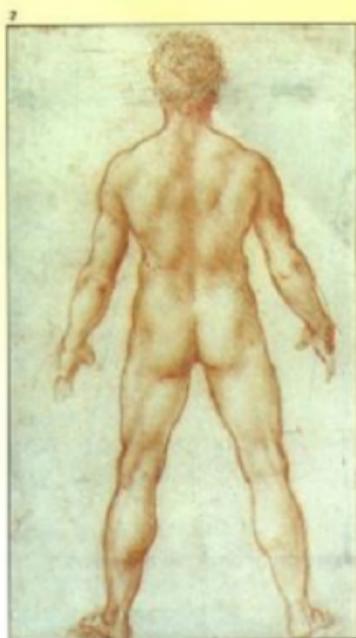
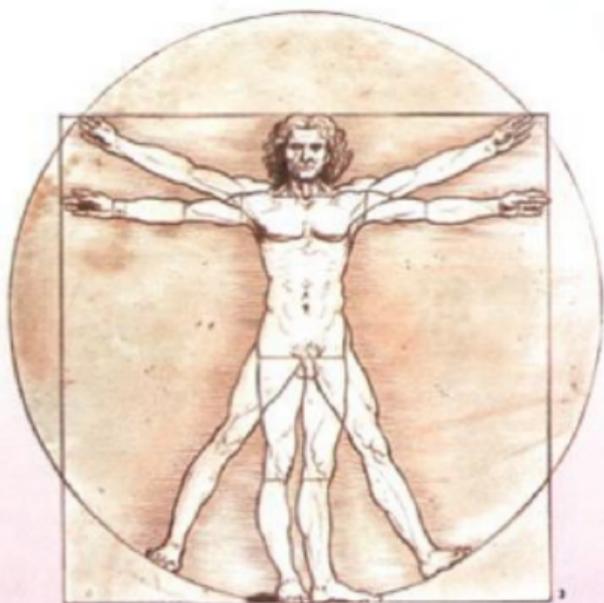


Fig. 1. (Página anterior número 2.) Copia de un dibujo de Miguel Ángel, estudio a la sanguina sobre La creación de Adán, para la pintura mural de la Capilla Sixtina, en la Ciudad del Vaticano, Roma.

Fig. 2. Leonardo da Vinci. Figura vista de espaldas. Royal Library, Castillo de Windsor, Inglaterra.

Leonardo Da Vinci, Dürer, Rafael, Boticelli y muchos otros artistas del Renacimiento estudiaron y dibujaron las proporciones ideales del cuerpo humano. Pero los primeros artistas que analizaron este problema estableciendo normas y dimensiones concretas fueron los artistas de la antigua Grecia: Mirón, Parrasio, Zeuxis y posteriormente Policleto, que escribió incluso un tratado sobre las reglas de la armonía artística al que tituló *El Canon*, término que desde entonces se entiende como *Norma que establece las dimensiones ideales de la figura humana*. De esta norma, de este canon, de cómo dibujar la figura humana a partir de unos *módulos* o medidas que determinan las proporciones y dimensiones del cuerpo humano, de la mujer, del hombre, del niño, hablaremos en las páginas siguientes.



EL CANON
— DE LA —
FIGURA HUMANA

Estudio de proporciones

Figs. 4 y 5. El Dorífeo, obra del escultor de la antigua Grecia Policleto, quien en su libro *El Canon* estableció en siete cabezas y media la altura ideal del cuerpo humano. Los escultores de la época de Policleto (siglo V a. de J.C.), entre ellos Fidias, Parrasio, Zeuxis, etc. aplicaron este canon en todas sus estatuas.

Policleto, Praxiteles, Leócares. Los tres fueron escultores famosos de la antigua Grecia. Los tres trataron de resolver un problema cuya solución definitiva no ha sido hallada hasta principios de nuestro siglo: *el problema de las proporciones ideales en la figura humana.*

En resumen, ésta es la historia:

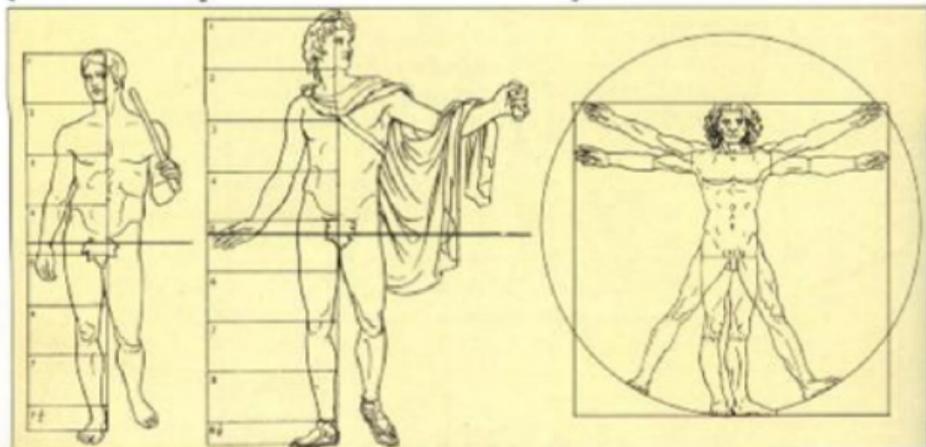
En el siglo V antes de Jesucristo —hace de esto 2.500 años—, Policleto escribió un tratado que tituló *El Canon*, esta-

bleciendo en el mismo la siguiente regla:

Para obtener la perfecta proporción de unas partes del cuerpo respecto a otras, la figura deberá medir siete cabezas y media de altura.

Predicando con el ejemplo, Policleto aplicó este canon a todas sus esculturas (fig. 4).

Como usted sabe, entendemos por **CANON** la regla o sistema que determina y relaciona las proporciones de la



Figs. 6 y 7. En el siglo IV a. de J.C. otro famoso escultor, Leócares, modeló el Apolo de Belvedere con un canon de ocho cabezas y media.

Fig. 8. Leonardo da Vinci, como todos los grandes genios del Renacimiento, estudió el problema de las proporciones ideales de la figura humana. (Copia de un dibujo de Leonardo.)

figura humana, partiendo de una medida básica, llamada a su vez MÓDULO. El módulo utilizado desde el Renacimiento hasta nuestros días es igual a la altura de la cabeza.

El Canon de Policleto fue aceptado sin discusión por todos los artistas de la época, Fidias y Myron, entre ellos; marcó un hito en la historia del arte griego, determinando el estilo y proporciones del llamado *periodo clásico*. Parecía posible decir que, a partir de entonces, todos los artistas, dibujantes, pintores y escultores, utilizarían el canon de siete cabezas y media para representar la figura del hombre idealmente proporcionado. Sin embargo... No habían transcurrido todavía 100 años, cuando un nuevo genio, Praxíteles, establecía un canon de ocho cabezas; y casi al mismo tiempo, otro famoso escultor, Leócares, modelaba el célebre *Apolo de Belvedere*, una de las estatuas más bellas del mundo, basando sus proporciones en un canon de ocho cabezas y media (fig. 6).

¿Quién de los tres tenía razón? ¿Qué canon debería adoptar el artista en el futuro?

Es evidente que los pintores y escultores del Renacimiento —2.000 años después de Policleto— se hicieron las mismas preguntas. Y es evidente, también, que no hallaron a las mismas una respuesta satisfactoria.

—¡Siete y media! —decía Miguel Ángel cuando esculpía su famoso *David*.

—¡Ocho! —aseguraba Leonardo da Vinci, queriendo probarlo con un canon calculado por él mismo.

—¡Nueve!! —afirmaba Botticelli, mostrando su *San Sebastián*.

En el año 1870, un antropólogo belga llamado Quételet comparó las medidas y proporciones de varias personas adultas y obtuvo un promedio que él consideró satisfactorio, resultando de ello un canon de siete cabezas y media, una figura «ideal» muy parecida al *Dorífero*.

Finalmente, otro científico llamado

Stratz, a principios de nuestro siglo, afirmó que para hallar la representación de un tipo ideal, *debe partirse de un grupo de individuos previamente seleccionados*. De acuerdo con esta teoría, Stratz eligió a un grupo de individuos altos, atléticos, bien proporcionados; calculó sobre éstos el promedio y obtuvo entonces la figura verdaderamente ideal: un hombre cuyas proporciones respondieron al canon de ocho cabezas.

Digamos, por último, deduciéndolo de los estudios realizados por Ritcher, Von Langer y el propio Stratz, que el *Apolo de Belvedere*, de Leócares, es una exageración de este ideal; y añadamos, en fin, que probablemente Leócares adoptó este canon no por error, sino con plena conciencia de lo que hacía, pensando que esa «maravillosa irrealidad» era la que mejor correspondía a la figura de un dios que, como Apolo, era, además, el dios de las bellas artes en la Grecia antigua.

Figs. 9 y 10. Miguel Ángel. *David*. Galería de la Academia. Florencia. Y Sandro Botticelli. *San Sebastián*. Staatliche Museen, Berlín Oeste. El *David* de Miguel Ángel, con sus siete cabezas y media, responde al canon de Policleto; mientras que el *San Sebastián* de Botticelli, con nueve cabezas, supera las proporciones del Apolo de Leócares.



Los tres cánones de la figura humana

Gracias a lo dicho y hecho por nuestros antecesores, podemos llegar a las siguientes conclusiones:

- 1º Existen tres cánones para determinar las proporciones de la figura humana:
 - a) Un canon de siete cabezas y media para la figura normal (fig. 12).
 - b) Un canon de ocho cabezas para la figura ideal (fig. 13).
 - c) Un canon de ocho cabezas y media para la figura heroica (fig. 14).
- 2º El canon corrientemente usado por el artista es el de OCHO CABEZAS, correspondiente a las proporciones de la figura ideal (fig. 13).

Pensemos ahora en la aplicación práctica de las conclusiones anteriores citando que:

El canon de siete cabezas y media podrá ser utilizado para el dibujo de figuras corrientes, de la vida común. Es la figura anónima y característica del vecino de enfrente, del tendero de la esquina... del hombre de la calle. Una figura más bien baja de estatura, de unos 165 o 170 centímetros, algo rechoncha, con cabeza ligeramente grande (fig. 12).

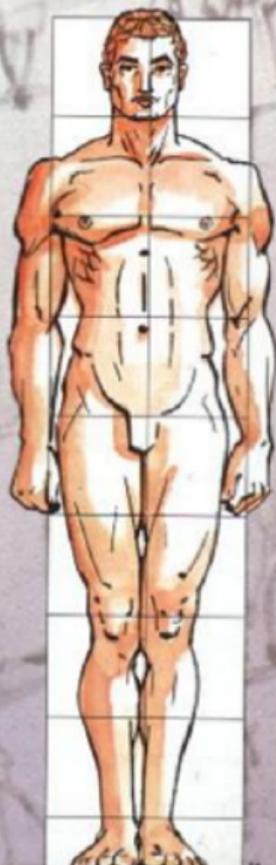
El canon de ocho cabezas y media —y hasta de nueve cabezas, si es preciso—, le servirá a usted para casos excepcionales; para representar figuras heroicas, legendarias, idealizadas hasta la exageración. Es el tipo generalmente representado por el dibujante de historietas —cabeza pequeña en relación con el cuerpo, piernas alargadas, etc.—: la figura del héroe, que unas veces toma el nombre de Superman, otras el de Coyote, etc. (fig. 14). Pasemos ahora al estudio de la figura ideal, de ocho cabezas de altura (fig. 13). Ponga mucha atención en las enseñanzas de la página siguiente, pensando que éste es un paso muy importante, para llegar al dominio perfecto del dibujo de la figura humana.

Figs. 11 y 12. Cuando se comparan las medidas y proporciones del cuerpo humano entre el común de la gente, es decir, sin una muestra de personas previamente seleccionadas, se obtiene un canon-promedio de siete cabezas y media. Es el canon de la figura normal.

Fig. 13. Calculando el canon a partir de un grupo de individuos previamente seleccionados, se obtiene un canon de ocho cabezas correspondiente a la figura ideal.

Fig. 14. Si usted ha de dibujar o pintar una figura idealizada, legendaria, heroica, recuerde la posibilidad de establecer sus medidas y proporciones mediante un canon de ocho cabezas y media como el que ilustra esta figura.





Las proporciones ideales en la figura humana

En las figuras 15, 16 y 17 de la página siguiente tenemos la imagen de la figura masculina, en posición de firmes, vista de frente, de perfil y de espalda, proporcionada de acuerdo con el repetido canon de ocho cabezas.

Anote, en primer lugar, la proporción conjunta, comparando el alto con el ancho, en la figura vista de frente. Fíjese que es igual a:

OCHO CABEZAS DE ALTO POR DOS CABEZAS DE ANCHO

de forma que dibujando un rectángulo cuyas medidas sean iguales a ocho unidades de altura por dos de anchura, tendremos la «caja» que encierra un cuerpo humano de proporciones ideales.

Estudie ahora, con el mayor detenimiento, la situación de los siguientes puntos básicos, determinada de manera automática por las líneas divisorias o módulos del canon. Observe que he numerado los módulos correlativamente, del uno al ocho, para localizar más rápidamente las dimensiones y situaciones siguientes:

- El nivel de los hombros coincide con la subdivisión A, situada a un tercio del módulo número 2.*
- Las tetillas coinciden exactamente con la línea divisoria del módulo número 2.*
- El ombligo aparece un poco más abajo del módulo número 3.*
- Ambos codos quedan situados, prácticamente, al nivel de la cintura, un poco más arriba del ombligo.*
- El pubis se halla exactamente en el centro del cuerpo, coincidiendo con la línea divisoria del módulo número 4.*
- A esta misma altura del pubis quedan las muñecas.*
- La mano extendida mide el alto de la cara.*
- La longitud total del brazo —desde el vértice del hombro a la punta de los dedos— alcanza un total de tres módulos y medio.*

- La rótula o parte más prominente de la rodilla (véala en la figura de perfil), queda situada un poco más arriba del módulo número 7.*

Observe, por otra parte, las concordancias siguientes, igualmente importantes para la correcta construcción y proporción de la figura masculina:

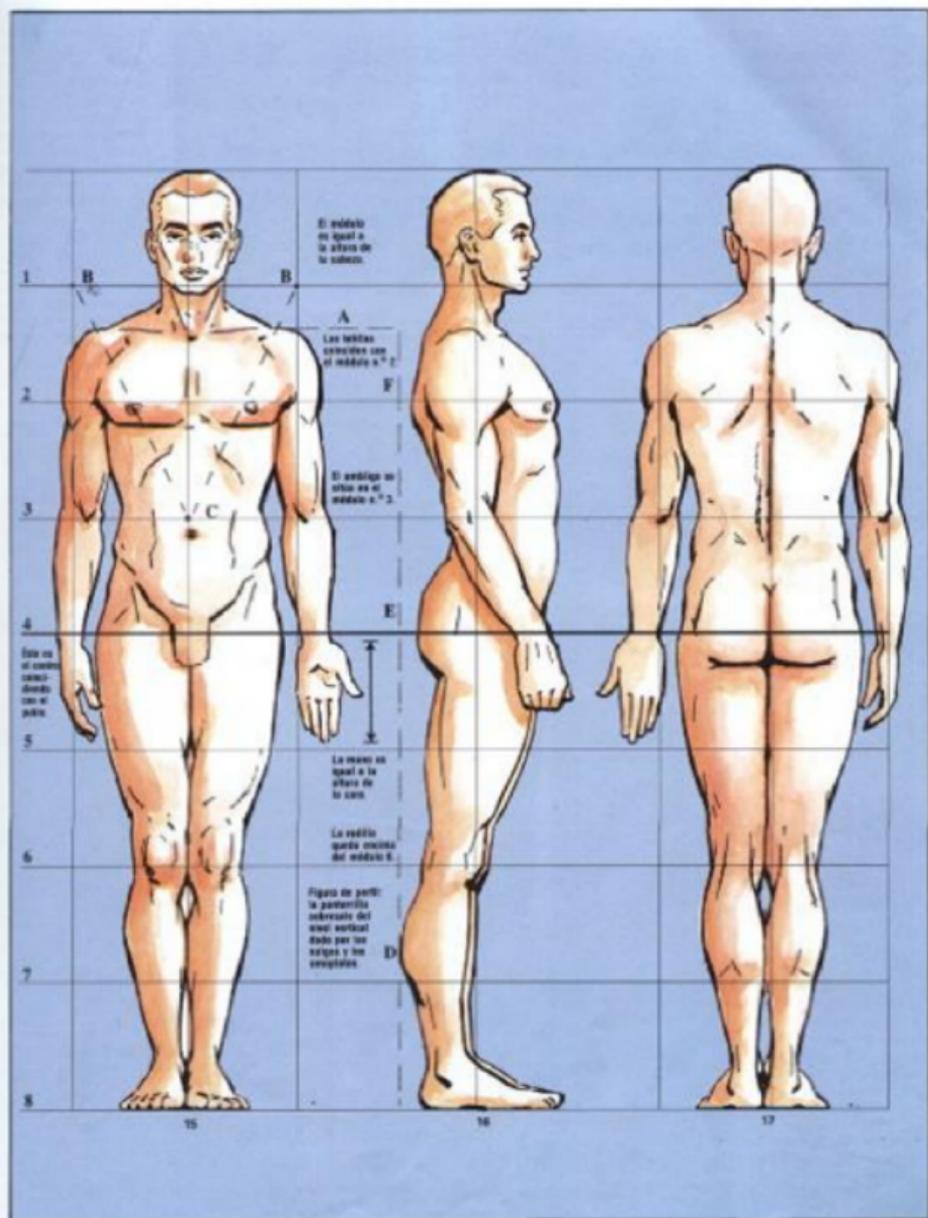
- La separación entre tetilla y tetilla es igual a un módulo (un alto de cabeza).*
- Uniendo los puntos B y C con sendas líneas oblicuas, obtenemos:*
 - La situación de las tetillas.*
 - La situación del extremo de la clavícula o parte más prominente del hombro.*

Preste atención, por último, a la figura masculina vista de perfil (fig. 16) comprobando que:

En posición de firmes, viendo la figura masculina de perfil, la pantorrilla sobresale de la línea o nivel vertical en que se hallan las nalgas y el omoplato (puntos D, E y F).

Es muy importante todo lo que acaba usted de leer; estúdielo con verdadera atención, tratando de asimilar estos conocimientos que imprescindiblemente necesitará recordar cuando dibuje por su cuenta la figura del hombre.

Figs. 15 a 17. Ocho cabezas de alto por dos de ancho. Este es el canon de la figura ideal. Estudie la serie de indicaciones y particularidades anotadas junto a las figuras vistas de frente (15) y de perfil (16), comprobando que existen una serie de coincidencias —la altura del rostro es igual a la de la mano, las tetillas coinciden con el módulo número dos, el pubis queda en el centro, etc.—, que facilitan el cálculo de dimensiones y proporciones, de la construcción y del dibujo en general.



Estudios de las proporciones ideales de la figura femenina

El canon de la figura femenina es igualmente de ocho cabezas, según puede ver usted mismo en las ilustraciones; pero dado que la cabeza de la mujer es proporcionalmente más pequeña que la del hombre, todo el cuerpo femenino resulta más bajo que el masculino (diez centímetros menos, aproximadamente).

Cabe señalar, asimismo, las siguientes diferencias respecto a la figura masculina (compare las figuras femeninas con la masculina):

- a) *Los hombros en la mujer son proporcionalmente más estrechos.*
 b) *Las mamas se sitúan más abajo, situándose más abajo los pezones*

- c) *La cintura es algo más ceñida que en el hombre.*
 d) *El ombligo queda situado ligeramente más abajo.*
 e) *Las caderas son proporcionalmente más anchas.*
 f) *En la figura de perfil femenina, la nalga sobresale de la línea o nivel vertical en que se hallan el omoplato y la pantorrilla.*

Así es la figura femenina ideal... siempre que la moda y determinadas circunstancias cambiantes no nos digan nada en contra. Sí, es necesario tener en cuenta estos factores variables: en el Renacimiento, por ejemplo, mientras en Alemania, Dürer, Cranach o

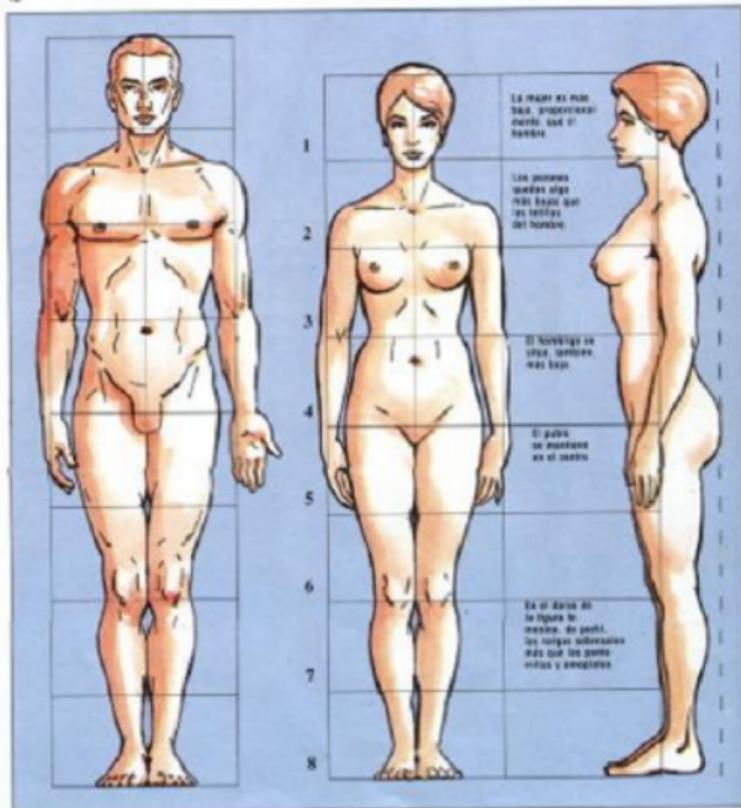


Fig. 18. El canon de la figura femenina es prácticamente el mismo, pero existen pequeñas diferencias a tener en cuenta, según puede usted ver en esta ilustración comparativa: la cabeza es proporcionalmente más pequeña, los hombros ligeramente más estrechos, las caderas más anchas, la cintura más estrecha, etc. y la estatura, en general, ligeramente más baja.

Figs. 19 a 22. He aquí algunos ejemplos sobre la influencia de la moda y las costumbres en el cuerpo de la mujer, con épocas en las cuales se representaban cuerpos delgados, y otros tiempos en los que predominaba el cuerpo grueso de carnes abundantes. (De arriba abajo: Hans Baldung, *Las Tres Gracias*; Tiziano, *Venus y el amor*; Rubens, *Las Tres Gracias*, Museo del Prado, Madrid; Bodia Campos, *Desnudos*, Colección particular.



Baldung pintaban un tipo de mujer estilizada de pecho y cintura estrechos y muslos y piernas delgados, en Italia y más concretamente en Venecia, Giovanni Bellini, Tiziano y El Veronés dibujaban y pintaban un cuerpo de mujer robusto, de carnes abundantes y torso y muslos gruesos. Cien años más tarde, Rubens pintaba rollizas matro-

nas representando el ideal de la figura femenina; a finales del siglo pasado la moda, el vestido, el corsé, promovieron otra vez la cintura delgada, el busto desbordado y las caderas y nalgas superabundantes. La mujer de hoy es otra: trabaja, cuida la línea, gana récords en las olimpiadas.

Infancia y adolescencia

Fig. 23. El niño a los dos años, a los seis y a los doce, ofrecen diferentes proporciones, con cánones de cinco, seis y siete módulos.

Fig. 24. María Fortuny (1838-1874). El faustista. Colección Fortuny de la Real Academia de Bellas Artes de Sant Jordi. Barcelona. Dibujo al lápiz carbón.

Cabezón, barrigudo y piernicorto —y por esto tan gracioso—, el niño es una verdadera caricatura, si bien se mira, de esas proporciones ideales estudiadas por Policeto y compañía. Es distinto, no cabe duda; con la particularidad de que su conformación varía constantemente, desde que nace hasta que se hace hombre. La razón de estos cambios de proporciones, al compás del crecimiento, hemos de buscarla en un desarrollo prematuro de las partes vitales del cuerpo —la cabeza, particularmente—, a fin de que estas partes puedan cumplir, desde los primeros años, las mismas o parecidas funciones que en el hombre mayor.

No hay más remedio, pues, que conocer y estudiar varios cánones; cuatro, por lo menos, reuniendo en ellos las características más destacadas del recién nacido, de un niño de dos años, de seis años y de doce años. Vea en la figura 23 los cánones correspondientes a dos años, seis años y doce años comparados entre sí.

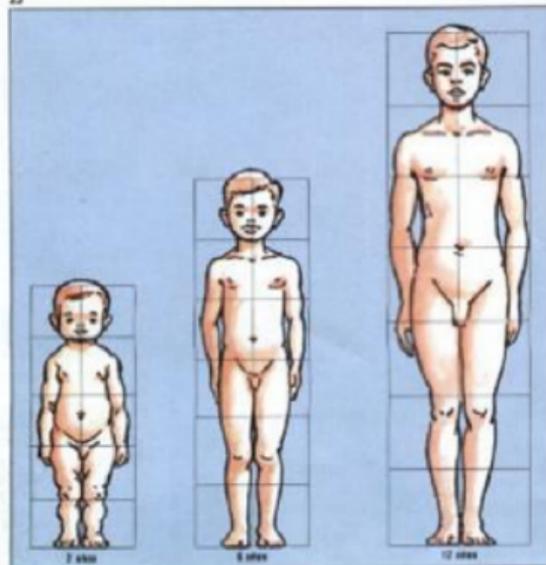
Fijese en los siguientes puntos, anali-

zando el canon correspondiente a cada una de las edades mencionadas:

Canon del recién nacido. Nos da un cuerpo cuya altura es igual a cuatro cabezas, lo cual nos permite determinar —comparando con el hombre adulto (véase pág. anterior)— un tamaño de cabeza el doble de grande, proporcionalmente, en relación con el resto del cuerpo. El tronco y los brazos se mantienen en una proporción parecida a la del hombre, mientras que las piernas son notablemente más cortas. Asimismo, el recién nacido no tiene cintura, resultando el vientre abultado y el tórax estrecho, las piernas y los brazos gruesos y rollizos, con marcados pliegues en las articulaciones, sin el más mínimo relieve muscular.

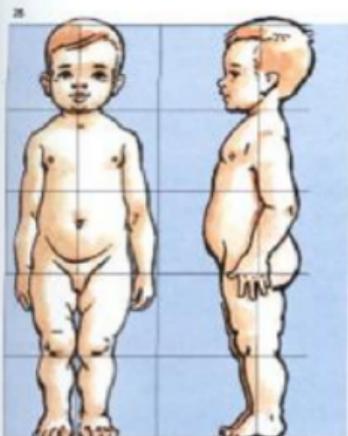
Canon del niño de dos años. A los dos años la conformación del niño es prácticamente la misma que el recién na-

23



24





entre el tórax y la pelvis —siempre comparando con el hombre—, dado que todavía el desarrollo del pecho es prematuro, resultando igual de ancho que las caderas. Las piernas, por otra parte, siguen siendo cortas, cosa que da al tronco una altura desmesurada, desproporcionada, en relación con el resto del cuerpo. Las adiposidades han desaparecido, pero la musculatura es todavía imperceptible, razón por la cual la apariencia externa del cuerpo resulta algo femenina.

Figs. 25 a 27. Canon del niño a los dos años, representativa de las figuras que usaba Rubens (fig. 26) en *Siete niños pequeños con una pirámida de frutas*. Alta Pinacoteca de Múnich. En la figura 27 vemos un fragmento de la *Inmaculada* de Murillo, Museo del Prado.

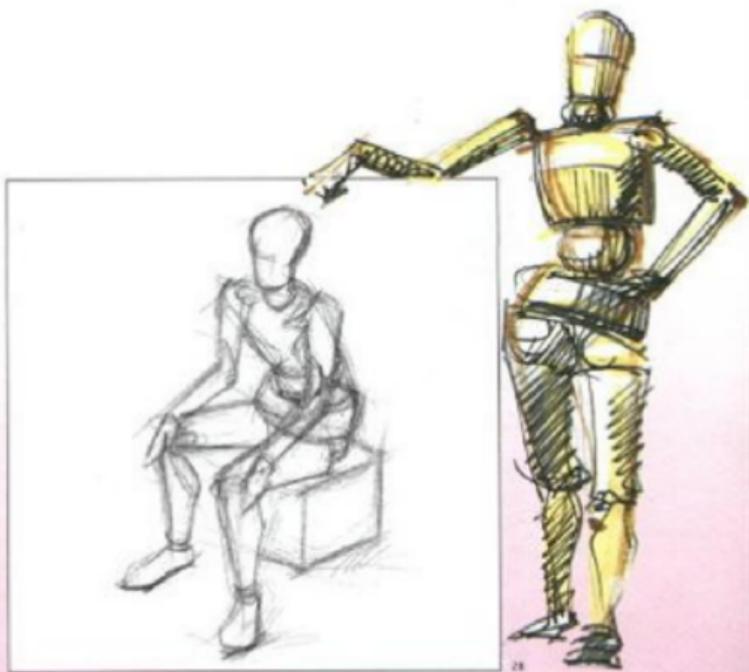
cido; persiste el tamaño desmesurado de la cabeza —con abundancia de pelo, ojos más vivos, semblante más rollizo— y subsiste la cortedad de las piernas. Se inicia, sin embargo, el desarrollo del tórax, aumentando éste de volumen —poca cosa, desde luego— en relación con las caderas y las nalgas, que siguen siendo, de todas formas, desproporcionadamente voluminosas; lo mismo ocurre con el vientre. Es la figura representativa de la infancia, la que usaban Rubens y Murillo (figs. 26 y 27) para pintar sus ángeles.

Canon del niño de seis años. El cuerpo crece con mayor rapidez que la cabeza; la figura mide ya seis cabezas de altura; el tronco se ensancha y se estira, acercándose a las proporciones del hombre adulto: las mamas y las tetillas coinciden casi, en su situación, con las del adulto. La cintura empieza a ceñirse...

Canon del niño de doce años. Nos ofrece siete cabezas de altura y una conformación más parecida, todavía, a la del hombre. Fijese en la casi coincidencia de las líneas del canon —comparando este canon con el del hombre de la página anterior, en el pubis, en el ombligo, en las tetillas. Se observa, así y todo, una señalada desproporción



Ha llegado el momento de afirmar los conocimientos estudiados en las páginas anteriores sobre las proporciones ideales del cuerpo humano. Para empezar vamos a reducir el cuerpo humano a un esquema, a una estructura básica que nos permita practicar dimensiones y proporciones, dibujar figura en movimiento, conocer el factor *posición isquiática* (definido también como *posición de cadera*), presente en muchas poses, actitudes y movimientos. Y vamos a estudiar y a practicar, además, el dibujo de figura de memoria, un tema necesario para dibujar figura en general e imprescindible para dibujar apuntes de figura. Éste es un capítulo de conocimientos y ejercicios prácticos, para ser leído y estudiado con el lápiz en la mano, dibujando, practicando.



CONSTRUCCIÓN
— DE LA —
FIGURA HUMANA

Primer esquema de la figura humana

Le ruego que tenga a mano papel y lápiz (un lápiz blando como el 3 o 4B) y le pido que además de leer, dibuje esquemas como los que aparecen en ésta y las páginas siguientes. Se trata de leer, aprender y hacer.

Partiremos de una figura cuyas proporciones serán idénticas a las ideales del cuerpo humano, con la cabeza, el tórax y la pelvis corpóreos, y las extremidades, brazos y piernas, «dejadas en los huesos» (fig. 29).

Empecemos por ver y dibujar las formas que componen este esquema:

La cabeza. Ofrece una forma muy parecida a la cabeza real, a falta sólo de la forma sobresaliente de la nariz, el detalle de ojos, boca, cabello. Pero ya hemos dicho que esto no es más que un esquema simplificado.

El tórax. He tratado de simplificar esta parte —la más compleja del conjunto— mediante una serie de planos geométricos que puede ver en la figura siguiente 30A. Su construcción, aun siendo esquemática, exigirá de su parte algunos ensayos previos dibujando posiciones y movimientos distintos.

La pelvis. (Mejor diríamos la parte correspondiente a caderas y nalgas.) Queda representada por la forma de un bañador. Trate de verlo lleno de aire y en el aire, como una pieza suelta, cópielo de estos dibujos procurando entender su forma, particularmente el escorzo que ofrecen las piernas o cavidades de las que arrancan los músculos, viendo que esta forma varía según la posición y el ángulo visual del artista (fig. 30B).

Brazos y piernas. Quedan reducidos a simples alambres representativos de

29

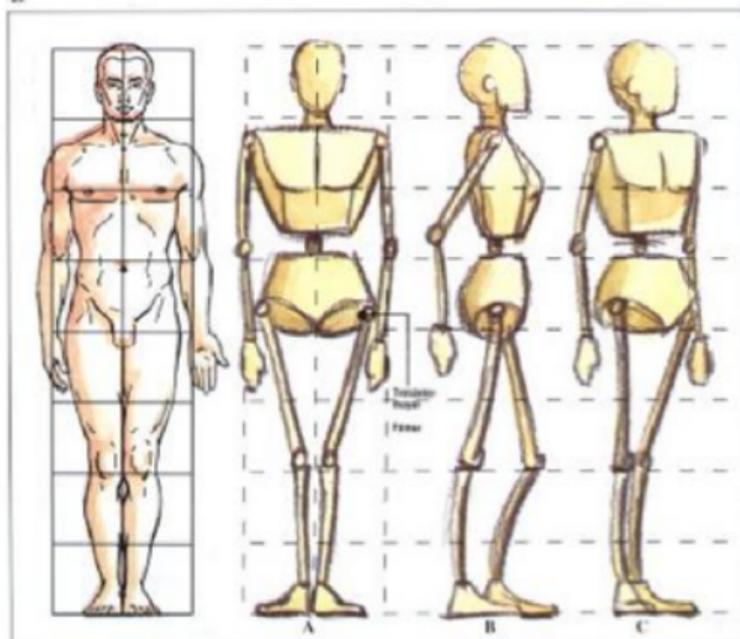


Fig. 29. He aquí la figura humana reducida a un esquema, visto de frente (A), de perfil (B) y en posición tres cuartos (C). Naturalmente, las dimensiones y proporciones representadas en este esquema responden al canon de ocho cabezas de altura por dos de ancho.

los huesos de cada uno de estos miembros. Observe en la figura 29A la convergencia de los huesos *fémur* hacia las rodillas, partiendo de las caderas y determinando en éstas los salientes del *trocánter mayor*, imitando con ello la realidad anatómica de estos huesos. Fíjese, además (en el esquema de la figura 29B vista de perfil), en la intencionada curvación del *fémur*, hacia adelante, y de la *tibia*, hacia atrás; en el primero porque así es en realidad y porque así nos recuerda mejor la prominencia de la pantorrilla, por detrás; el adelantado nivel de la *rótula*, por delante, etc. Dibuje estos huesos así, con esa intención, que quizás no responda del todo a la realidad, pero que, sin lugar a dudas, es más expresiva.

Manos y pies. Vendrán representados, por el momento, de la manera esquemática que puede ver en la figura 29A, B, C.

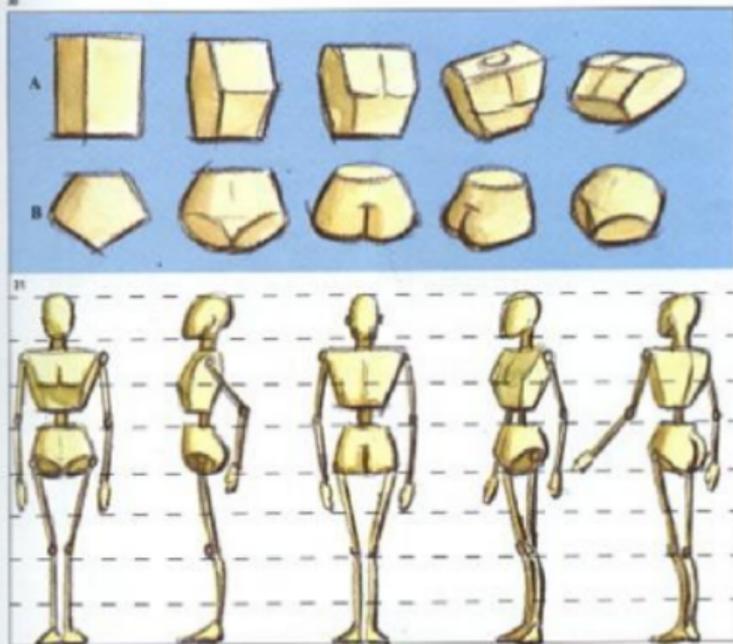


Fig. 30: Vea la solución dada a la caja torácica y a la pelvis del esquema de la figura humana con el que vamos a trabajar seguidamente.

Fig. 31. Se trata ahora de practicar, de estudiar, dibujando el esquema de la figura humana. Trace una pauta lineal de 12 cm de altura con 8 espacios de 1.5 cm cada uno y dibuje estos cinco esquemas de la figura de pie vista desde diferentes ángulos.

La posición isquiática o posición de cadera

En el momento en que una figura se mueve, adelanta un pie, descansa el cuerpo en una pierna, camina, corre, etc., aparece un factor cuya comprensión es básica para la buena construcción de la figura humana: el factor derivado de la llamada *posición isquiática*. Los antropólogos lo llaman así por el hecho de que cierto hueso llamado *isquión* (situado en el centro y parte inferior de la pelvis) bascula hacia un lado o hacia otro según sea el movimiento o actitud de la figura. Debido a que el desplazamiento del *isquión* implica el movimiento de toda la pelvis y por tanto de la cadera, el factor puede ser llamado, también, *posición de cadera*.

¿En qué consiste este factor?

El factor «posición de cadera» viene dado por la posición que adopta la pelvis (y el tórax) como consecuencia de cargar el peso del cuerpo en una pierna o en otra (fig. 32).

Vamos a estudiar este factor a partir del esqueleto humano. En la figura 33 vemos un esqueleto en posición de firmes; el peso del cuerpo se halla repartido por un igual entre ambas piernas, en el centro y parte inferior de la *pelvis* puede usted ver los dos huesos *isquión* situados en un mismo nivel horizontal. En la figura 34 ilustramos dos esqueletos en movimiento, o mejor dicho, el esqueleto A en la posición llamada, en términos militares, «en su lugar, descansos», y el esqueleto B en actitud de caminar. En ambos casos el cuerpo carga su peso en una sola pierna, quedando la otra relajada, sea para descansar (A), o para adelantarla iniciando el paso (B). En ambos casos tiene lugar la *posición isquiática*, es decir, la inclinación o basculación del par de huesos *isquión* como consecuencia de apoyar todo el peso del cuerpo —o parte de este peso— en una de las dos piernas. Pero esto no es todo; al inclinarse la *pelvis*, se inclina también el *tórax*, según hemos dicho, *haciéndolo éste en sentido contrario a aquella*, tal

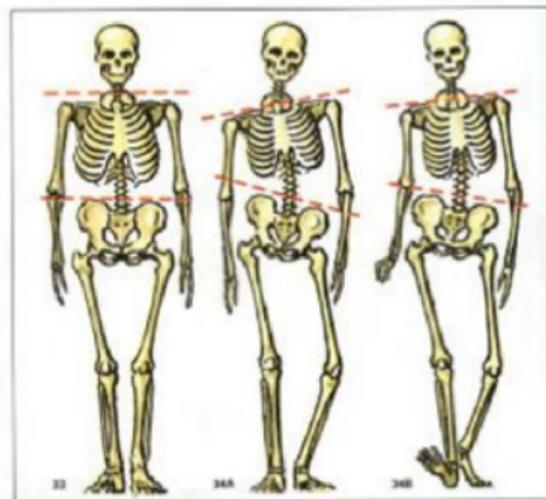
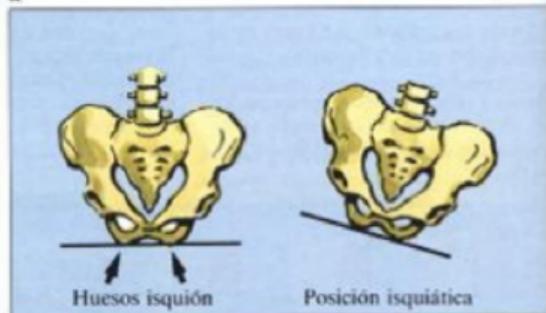
como puede ver en las figuras 34A y 34B.

Anote en su memoria que, mientras la figura anda, mientras corre, incluso cuando se arrodilla o se sienta, siempre o casi siempre el factor *posición de cadera* interviene de una manera lógica, contrapesando el peso del cuerpo. Pregúntese, siempre que dibuje figura de memoria:

¿En cuál de las dos piernas se apoya la figura?

...y obre en consecuencia. Considere, también, que ese apoyarse tiene sus más y sus menos; que igual puede apoyarse del todo —en una actitud de des-

Figs. 32 a 34. Cuando el modelo adopta la posición de cadera la pelvis se inclina hacia un lado, al tiempo que el tórax se inclina hacia el lado contrario. Es importante conocer y aplicar este factor que, como veremos seguramente, tiene lugar en muchas poses del cuerpo humano.



caso o abandono, como en el caso de la figura 34A —como puede hacerlo a medias, sin una relajación completa (fig. 34B)—. Piense, en fin, que en determinadas actitudes repartimos el peso del cuerpo en ambas piernas —por ejemplo, estando de pie con las piernas separadas, simétricamente dispuestas respecto al tronco— y que entonces no se produce el factor *posición de cadera*.

Practique estos conocimientos dibujando los esquemas adjuntos (fig. 35), estudiando y tratando de comprender el porqué de cada posición.

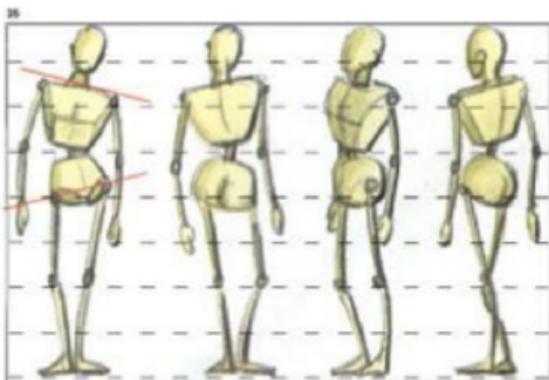


Fig. 35. Dibuje ahora estos cuatro esquemas en los que se estudia y practica el factor posición de cadera.

Figs. 36 y 37. Vea en estos dibujos dos ejemplos de poses en las que el modelo adopta la posición de cadera. Figura 36: Jacques Callot (1592-1635). Estudio de desnudo masculino Sanguina. Uffizi, Florencia. Figura 37: Joan Sabater. Cedido por la Facultad de Bellas Artes de Barcelona.

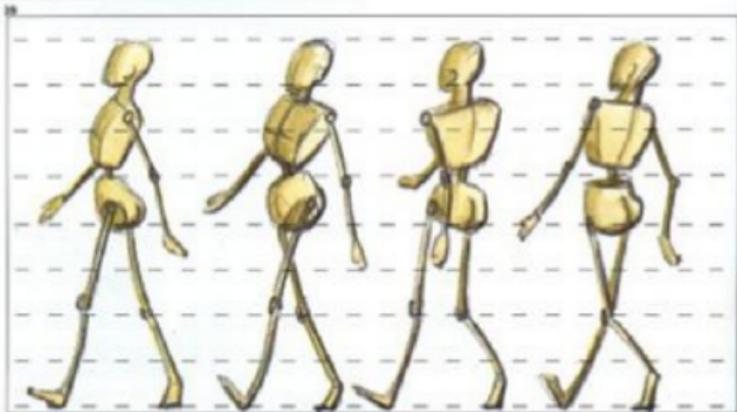
La figura en acción

38



Fig. 38. Luca Cambiaso (1527-1588), *Tumbling men*. Uffizi, Florencia. Ahora y siempre ha habido artistas preocupados por la construcción de la figura humana mediante cánones, simplificaciones o esquemas, como los realizados aquí por este artista italiano del Renacimiento.

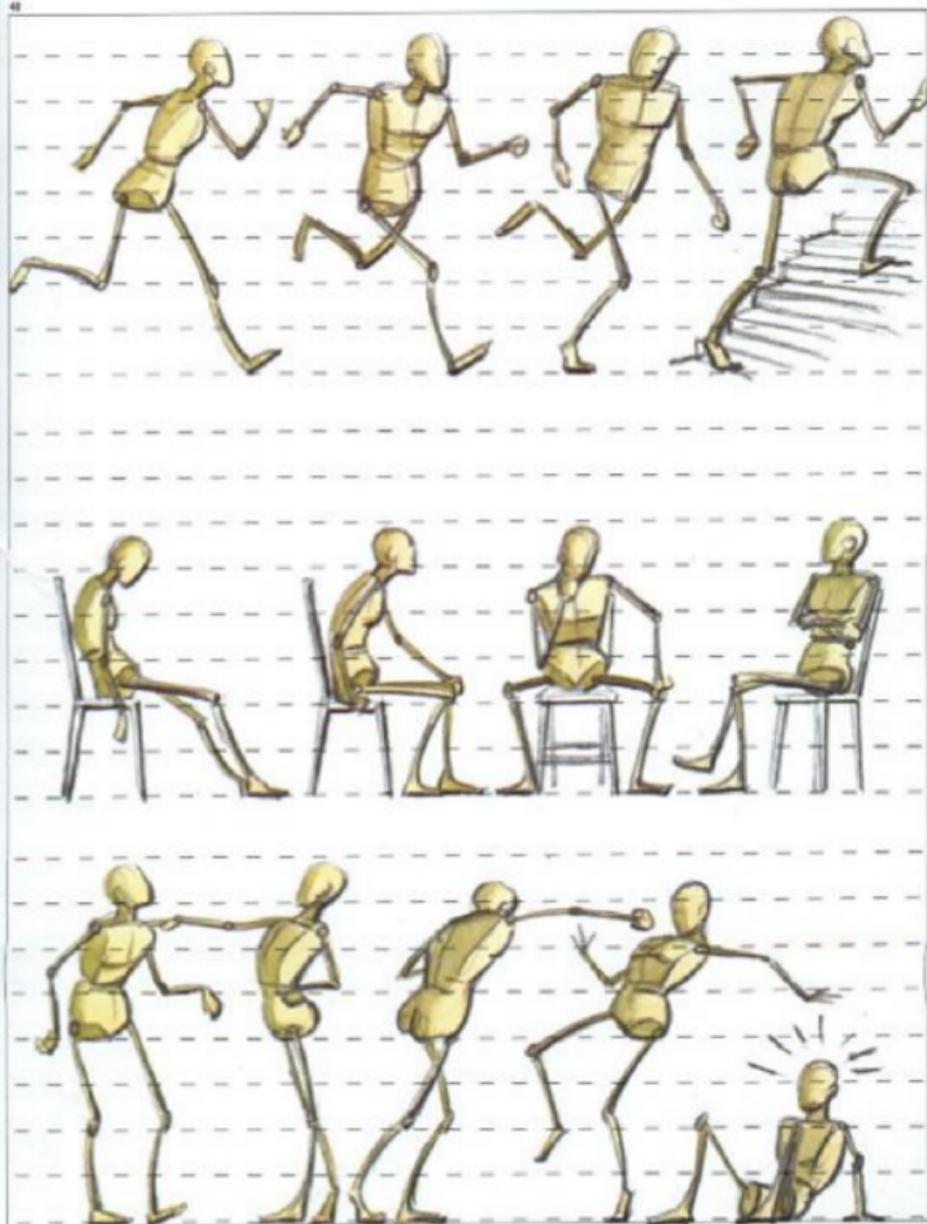
Figs. 39 y 40. Estudie y dibuje estos y otros esquemas practicando la construcción de la figura humana en movimiento.



Dibuje, por último, la figura en acción, todavía en plan esquemático, moviéndose con toda libertad, caminando, corriendo, subiendo deprisa escaleras, abandonándose después en una silla, siguiendo sentada y pensativa, hablando y gesticulando, peleándose, tirada en el suelo (figs. 39 y 40). Dibuje estas y otras posiciones; imagine nuevos gestos, otras actitudes, otros movimientos... ¡Cuidado! Vigile siempre las proporciones.

Tenga presente al realizar estas prácticas la conveniencia de sujetarse a las formas del esquema... pero sin que esa sujeción suponga restar vida y movimiento. Observe en los esquemas de la página siguiente (fig. 40), que yo mismo he suprimido en algunos casos la separación que ofrece el esquema en la cintura; que en otros he alterado ligeramente la forma del bañador, tratando siempre de imaginar y dibujar el recuerdo vivo del cuerpo humano, no la fría y calculada forma de su representación esquemática.

Es indispensable dibujar muchas veces el esquema anterior, antes de pasar al siguiente.



El maniquí articulado de madera



En el Museo Staatliche de Berlín se expone un muñeco femenino articulado, de madera, construido en el siglo XVI. El cronista del Renacimiento, Vasari, en su famoso libro *Vidas de los mejores artistas italianos*, explica que el primero en usar un muñeco de madera para dibujar figura fue Fra Bartolomeo (1474-1517).

El modelo de muñeco articulado de madera que puede usted ver en la figura 41 es prácticamente el mismo, por no decir idéntico, que el que usaba Fra Bartolomeo. Mejor o peor ensamblado y articulado puede usted hallarlo en todos los buenos comercios de artículos de dibujo y pintura. El modelo más corriente mide entre 30 y 35 cm, pero los hay de tamaño mayor e incluso en algunas escuelas de Bellas Artes existen maniqués articulados de tamaño natural (1,70 m de altura).

Es un utensilio caro, pero es realmente útil. Las articulaciones de cabeza, tronco y extremidades permiten imitar toda clase de actitudes y posiciones, de

pie, sentado, en reposo o en movimiento, caminando, corriendo, saltando; con la particularidad de que el sistema de articulaciones no permite doblar un brazo o una pierna hacia atrás o en posiciones que no pueda llevar a cabo el cuerpo humano.

Vea en esta página los apuntes de alguno de estos muñecos transformados en dibujos de figuras. Si tiene usted la oportunidad de adquirir uno de estos muñecos, le recomiendo que realice ejercicios como estos, ensayando todo tipo de poses, con la seguridad de que aprenderá a proporcionar y estructurar la figura humana.

En fin, para mí es tan importante este ejercicio que en el supuesto de que usted no tenga o no pueda adquirir uno de estos muñecos, digamos profesionales, voy a proponerle que construya usted mismo un maniquí o *muñeco articulado de papel*. ¿Cómo?

Fig. 41 Muñeco articulado de madera de 35 cm de alto, en venta en los comercios importantes de artículos de dibujo y pintura.

Fig. 42 El muñeco articulado en acción ofreciendo diferentes poses. 42



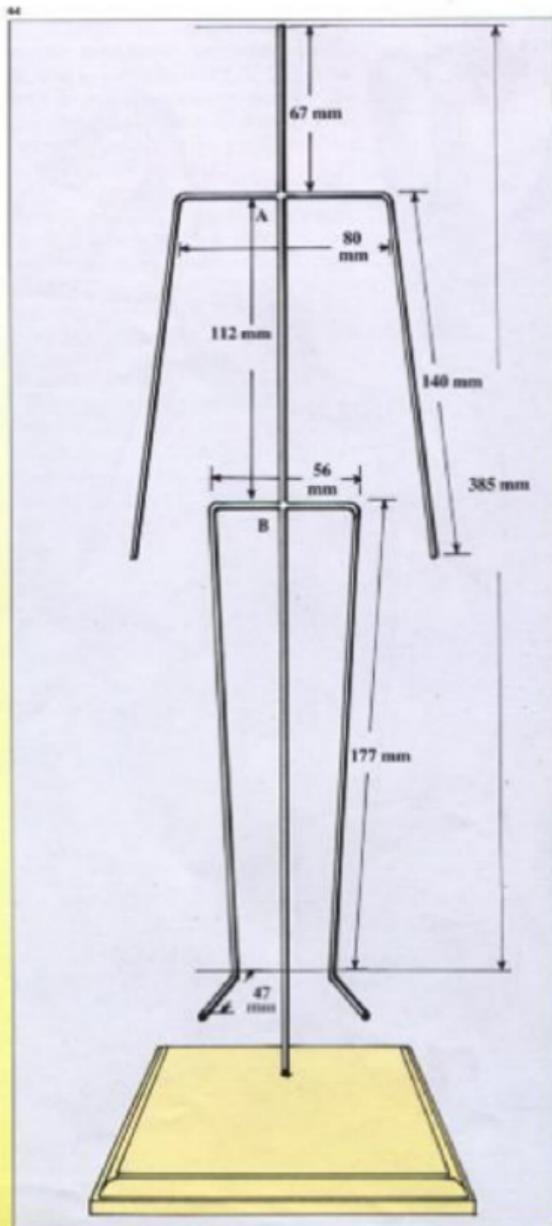


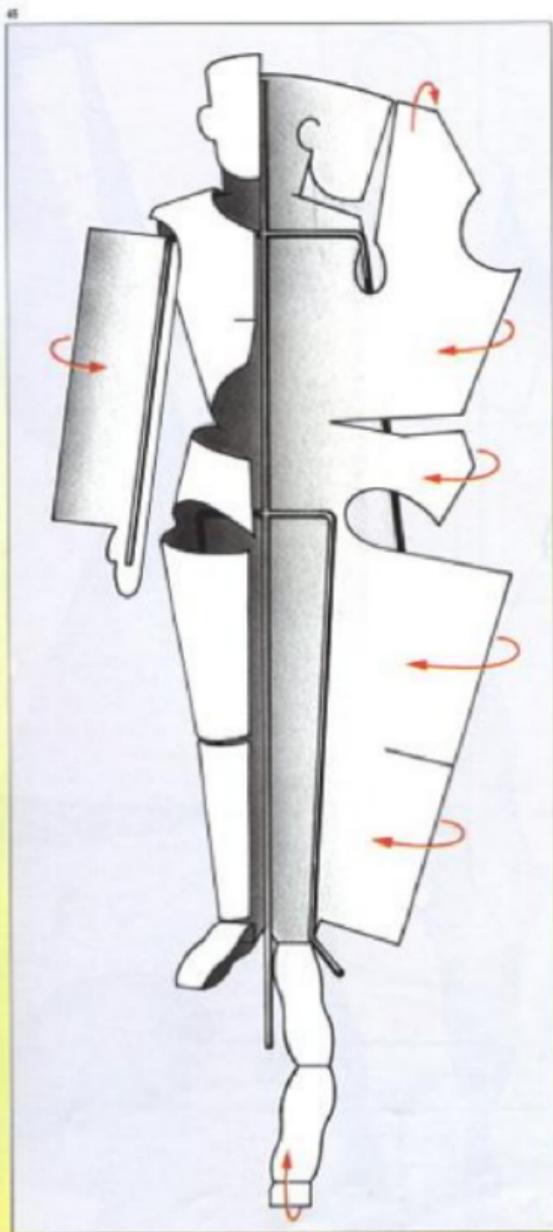
El muñeco articulado de papel. Construcción



Éste es el muñeco que usted mismo puede construir siguiendo las instrucciones que constan en estas páginas y las dos siguientes.

Necesita usted un papel algo grueso, blanco, de unos 27×50 cm a fin de cortar una figura o patrón como el que puede usted ver en la figura adjunta número 43 (vea este patrón a tamaño original en las páginas siguientes 30 y 31). Necesitará, además, una armadura de alambre de aluminio muy flexible de las medidas indicadas en la figura adjunta número 44. Como puede ver en esta figura, la armadura está constituida por tres piezas que han de ser soldadas en los puntos D y E. Si eso de la soldadura es para usted un problema, le recomiendo que vaya a un cerrajero. Yo lo hice así: le di al cerrajero un dibujo con las medidas, le pedí un alambre que pudiera doblarse con





facilidad y al día siguiente tenía la armadura construida. Por último deberá pedir a un carpintero que le construya una pequeña peana o base, con un pequeño agujero en el centro, que servirá para sostener y presentar el muñeco (fig. 44).

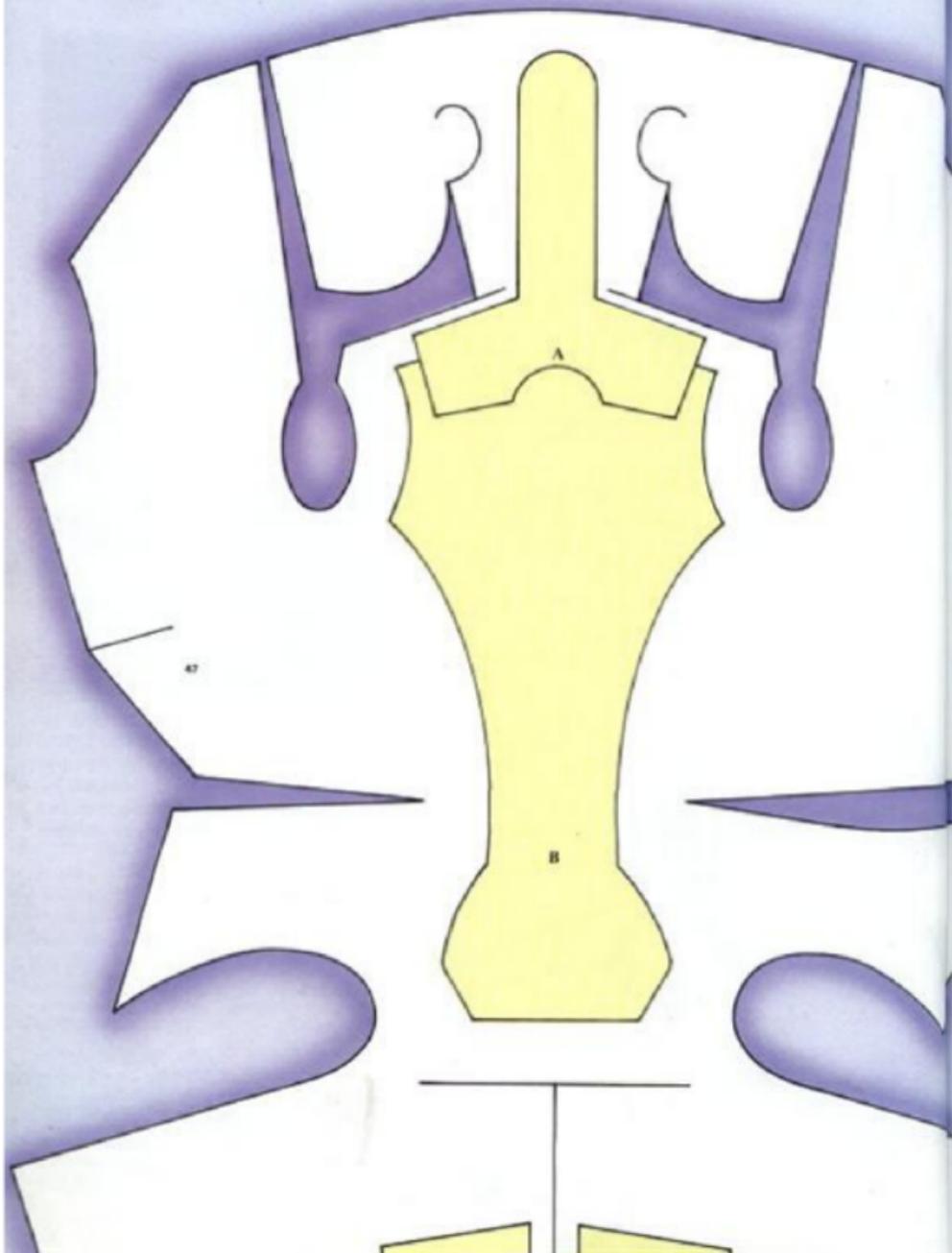
Fig. 43 (página anterior). Imagen del formato o patrón del muñeco de papel, con la armadura de alambre pegada, mediante las piezas A, B y C. Falta aquí los brazos, constituidos por dos cilindros de papel (véalos en las figuras 45 y 46).

Fig. 45. He aquí cómo dar forma al muñeco de papel, una vez sujeta la armadura de alambre mediante las piezas A, B y C, véalos en la fig. 43. Como puede ver, los brazos se montan aparte.

Fig. 44. El esqueleto del muñeco de papel: una armadura de alambre constituida por tres piezas ensambladas mediante soldadura en los puntos A y B.

Fig. 46. Una vez pegado el lado derecho con el lado izquierdo, el muñeco queda terminado a falta de algunos retoques.

El patrón del muñeco articulado de papel



c

c

He aquí la forma del muñeco a tamaño natural. Observe que hemos dividido la figura en dos partes (figs. 47 y 48). Vea además las piezas A, B y C y tenga en cuenta que ha de cortarlas en papel aparte, *es decir, como piezas separadas*. Lo mismo digo respecto a los brazos (pieza D).

Bien, pase a su papel el dibujo del muñeco, cosa que puede hacer mediante calco, por transparencia, al trasluz, en una ventana, con luz de día; dibujando arriba la parte superior (fig. 47) y debajo la parte inferior (fig. 48). Recorte seguidamente el muñeco y las piezas mencionadas y ya puede montar el muñeco en la armadura.

D. Pieza correspondiente a un brazo. Debe calzarse dos veces.

D

Cómo mover el muñeco de papel

Es obvio que este muñeco no tiene articulaciones y que la función de éstas ha de suplirse doblando los alambres por los puntos correspondientes (léase cuello, cintura, hombros, codos, etc.). Preste atención a este respecto al hecho de que el alambre puede romperse si usted lo dobla una y otra vez por el mismo punto; elija una clase de alambre flexible, que resista el doblarlo varias veces.

Al imaginar posturas y actitudes representadas por el muñeco de papel, estudie el que éstas sean lógicas, naturales, posibles.

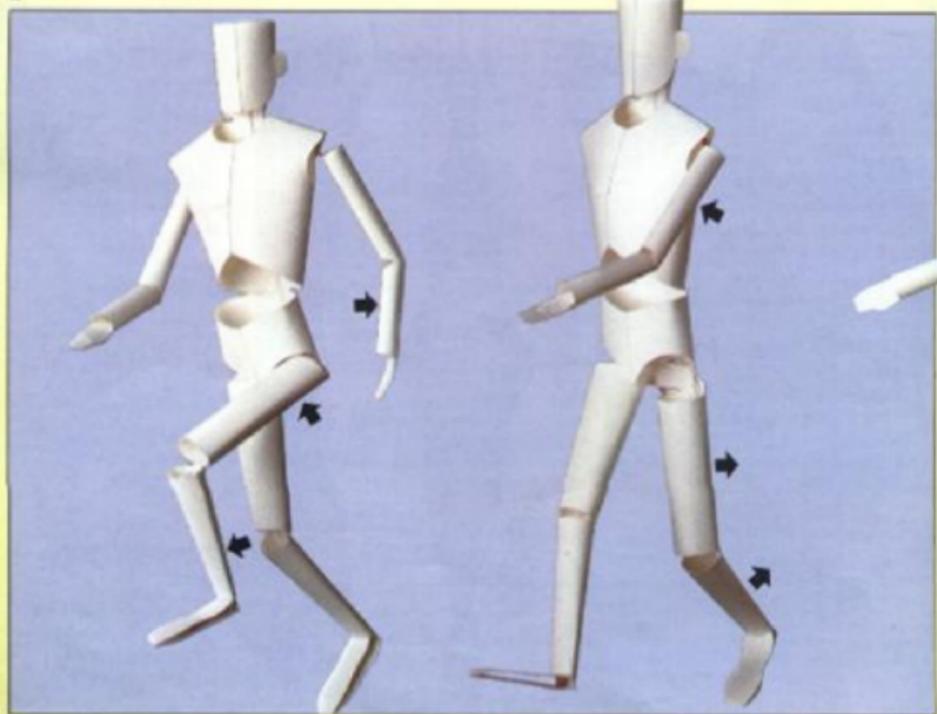
No, claro, ya sé que no se le ocurrirá doblar, por ejemplo, un brazo hacia atrás, como si el codo estuviera delante. No, esto sería inconcebible. Pero vigile, de todas formas, hasta qué punto el brazo puede estar estirado, o una

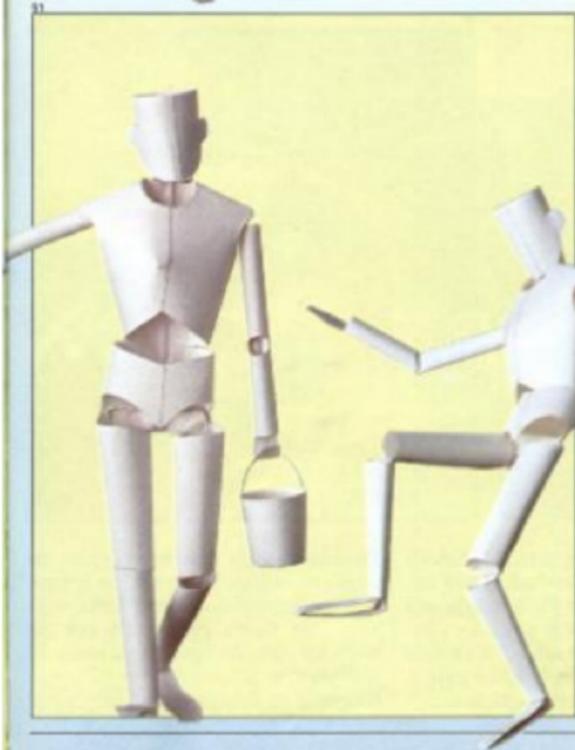
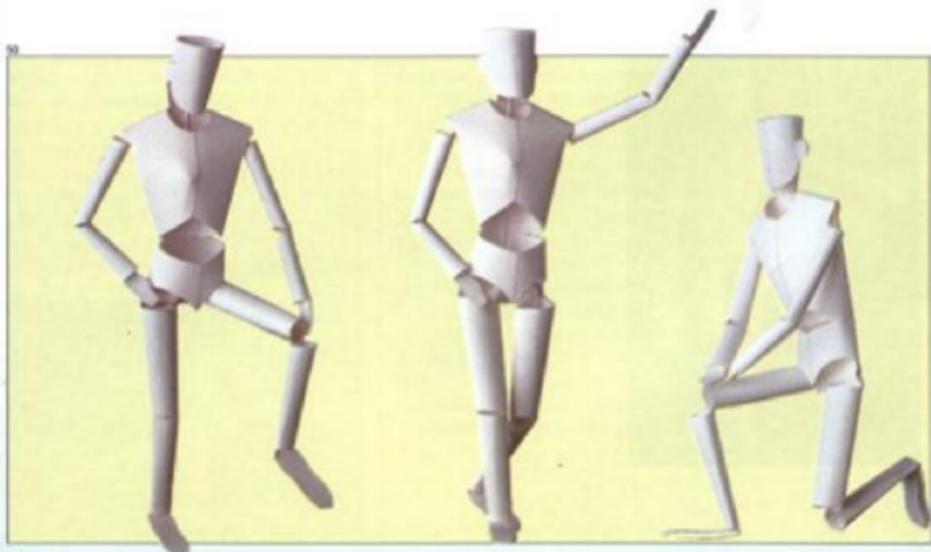
pierna levantada, etc. Y tenga presentes los movimientos del cuerpo tal como son en la realidad. Recuerde, por ejemplo, que:

Al correr o al andar, el vaivén de los brazos se produce en sentido contrario al movimiento de las piernas (fig. 49).

En la mayoría de posiciones estáticas o reposadas, interviene el factor posición de cadera, que hemos estudiado anteriormente (fig. 50).

El cuerpo tiende siempre a guardar el equilibrio. Cuando el tronco se echa hacia un lado, hacia adelante o hacia atrás, instintivamente los brazos se elevan y extienden en sentido opuesto (fig. 51).





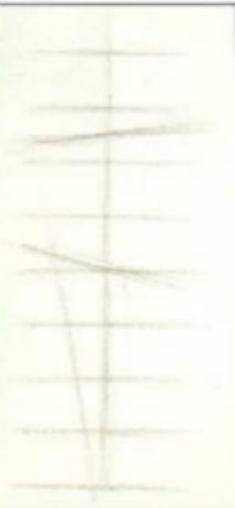
Figs. 49 a 51. Como puede ver en estas imágenes, el muñeco de papel permite imitar casi todos los movimientos del cuerpo humano. Pero tenga presente la necesidad de que estos movimientos sean lógicos, naturales y posibles. Recuerde, por ejemplo, que cuando andamos los brazos se mueven en sentido contrario de las piernas; cuando llevamos un peso en un brazo, el brazo opuesto se levanta, etc.

Dibujando el muñeco de papel

52



53



54



55



56



Final de etapa: Tiene usted el muñeco de papel montado y acabado y sólo falta ahora trabajar con él, dibujarlo una y otra vez, en poses y actitudes diferentes. Vamos a hacerlo; voy a hacerlo yo mismo en el breve estudio paso a paso reproducido en estas páginas:

Primero pienso y determino la pose del muñeco: una de las poses, la misma que he presentado en la página anterior: una figura caminando con un peso, un cubo de agua en su mano izquierda (fig. 52). Empiezo el dibujo calculando a ojo

una pauta de ocho espacios (las ocho cabezas del canon), y determino ya, con sendos trazos, el factor *posición de cadera* y el *centro simétrico del cuerpo humano* (fig. 53).

Esbozo ahora la estructura general del muñeco. Dibujo con un lápiz blando de gradación 4B. La altura del dibujo es de unos 18 cm (fig. 54).

Con el palo del lápiz dentro de la

12



13



mano, dibujando con la mina en forma de cuña, resuelvo seguidamente un primer intento de modelado, calculando la relación de valores tonales (fig. 55). «Pinto» en el fondo, iniciado en la parte superior izquierda, un degradado que recorte y realce la figura por el lado iluminado (fig. 56).

Perfecciono la valoración, agrisando y sombreando, alternando la acción del lápiz con el difuminado resuelto instintivamente con los dedos (fig. 57).

Y termino retocando y acabando con el lápiz, abriendo y dibujando algunos blancos y altas luces con la goma de borrar maleable (fig. 58)... hasta terminar de una manera el dibujo (fig. 59).

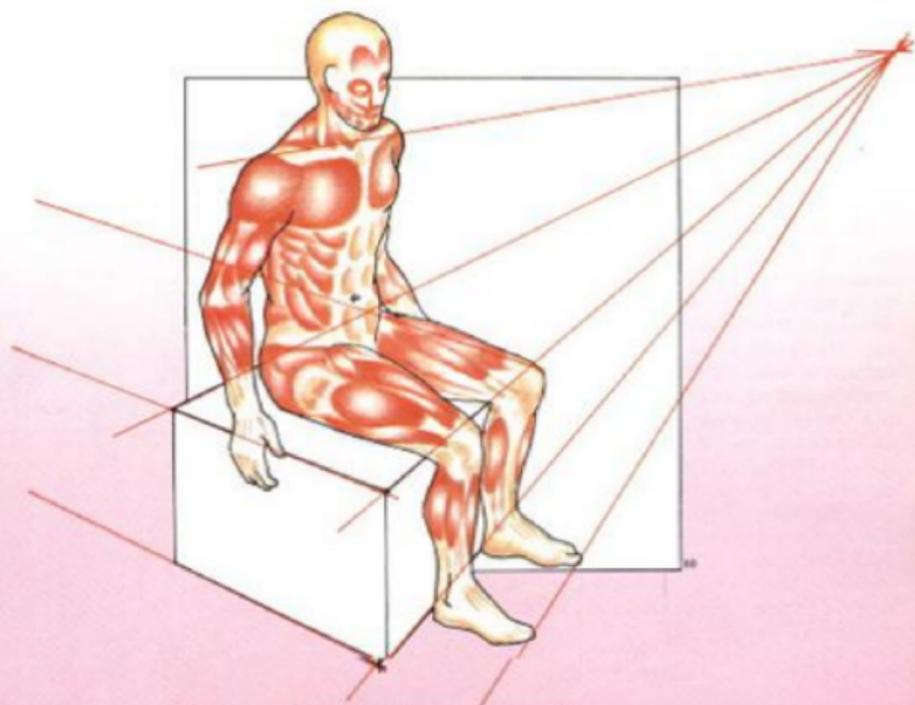
Figs. 52 a 59. Estudie con atención este proceso y lévelo a cabo usted mismo con el muñeco de papel en la posición presentada aquí o en la que usted elija.

14



Perspectiva y Anatomía son dos asignaturas que el artista dibujante o pintor de figura no puede pasar por alto. El cuerpo humano es un compuesto de círculos y cilindros, según veremos seguidamente, y el dibujo de estas formas está condicionado siempre por la perspectiva.

El conocimiento de la Anatomía artística no puede separarse del dibujo y pintura de figura y en particular del desnudo. Los artistas del Renacimiento lo entendieron así y por primera vez entraron en los hospitales y depósitos de cadáveres para —según cuenta Leonardo da Vinci en su *Tratado de la Pintura*— «Desollar cadáveres, sufriendo espantables náuseas y vómitos, por causa de querer descubrir los secretos que gobiernan los miembros del cuerpo humano».



**LA PERSPECTIVA,
—LA ANATOMÍA—**

La perspectiva

Nuestro muñeco de papel nos sirve a las mil maravillas para estudiar y comprender la importancia de la perspectiva en la construcción de la figura humana (1). Nos hace ver aquello tan repetido de que «el cuerpo humano está formado por un conjunto de formas cilíndricas».

A propósito de lo dicho ¿recuerda usted perfectamente cómo se construye un cilindro en perspectiva? ¿Sabe usted lo que ocurre según sea visto desde un plano elevado o viceversa? Por si acaso repase estos efectos básicos viendo la figura 61. En ella tenemos una serie de cortos cilindros —como si fueran latas de conserva— superpuestos y separados entre sí. Aparte la buena construcción de cada cilindro, lo que nos interesa recordar en esta ocasión es que *cuanto más distanciados se hallan los cilindros de la línea de horizonte, más visible resulta la cara circular correspondiente, teniendo en cuenta que a): los cilindros encima del horizonte nos ofrecen la visión del plano circular inferior, y b): los situados debajo del horizonte nos dejan ver la cara circular superior* (fig. 63).

Fig. 61. Una serie de cilindros de altura reducida separados entre sí y dispuestos en columna, ofrecerían este efecto de perspectiva: los círculos serían más visibles cuanto más alejados estuvieran los cilindros de la línea de horizonte.

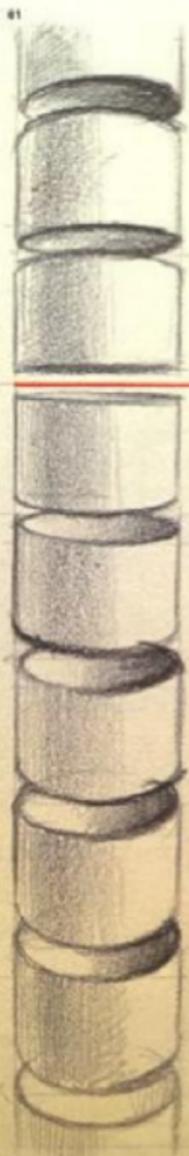
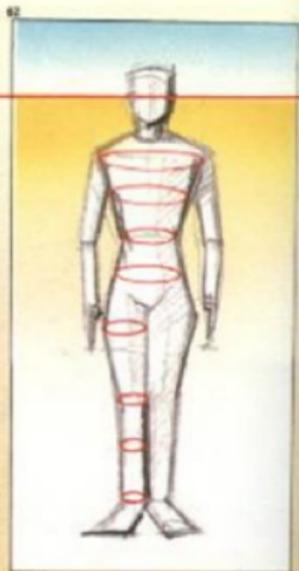


Fig. 62. La estructura básica del cuerpo humano está hecha de círculos y cilindros. Cuando vemos una figura de cerca se acentúa la perspectiva de los círculos y cilindros que dan forma a las distintas partes del cuerpo humano.



1. Para un estudio completo de todas las normas y leyes del dibujo en perspectiva, le recomendamos el libro *Cómo dibujar en perspectiva* de esta misma colección *Aprender Haciendo*.

Pues bien, la figura humana presenta el mismo problema de perspectiva: la construcción del tronco y particularmente de brazos y piernas está sujeta, básicamente, a la construcción de piezas cilíndricas vistas en perspectiva. Observe en la figura 62 que situando el horizonte a la altura de la cabeza y suponiendo que nos hallamos a poca distancia de la figura, se da el mismo efecto perspectivo que en las latas de conserva, esto es, la visión de planos circulares, más o menos en escorzo, según se hallen más o menos próximos al nivel del horizonte.

Observe, asimismo, en la figura siguiente, 63, la influencia de esta ley en la construcción del cuerpo humano. Y

fijese, de paso, en un nuevo aspecto, resaltado aquí expresamente: el hecho de que al ver la figura desde un punto de vista más bien alto —igual ocurriría siendo bajo— todo el cuerpo es afectado por la perspectiva; la línea de los hombros (A) y la línea formada por el límite de ambos pies (B) convergen hacia un mismo punto de fuga.

LINEA DE HORIZONTE

PUNTO DE FUGA

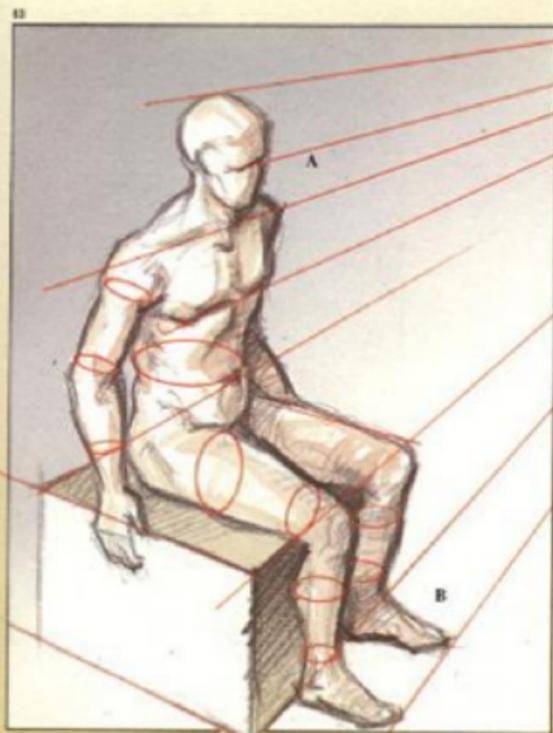


Fig. 63. Una figura sentada, vista desde un punto de vista elevado, nos permite apreciar la perspectiva de las formas cilíndricas y de la estructura del cuerpo en general, viendo que las cejas, los hombros, las tetillas, las rodillas, los tobillos, los pies, toda la figura está condicionada por la perspectiva.

Perspectiva del canon-bloque de la figura humana

Hasta aquí hemos hablado de *perspectiva*, de *línea de horizonte* y de *punto de fuga* como cosa sabida. Y aunque usted sepa de qué hablamos, no estará de más un breve, muy breve recuerdo de las bases de estos conocimientos.

Los elementos fundamentales de la perspectiva son: la *línea de horizonte*, situada a la altura de la vista, mirando al frente; el *punto de vista* (PV) y los *puntos de fuga* (PF) a los que fugan, convergen, las líneas perpendiculares y oblicuas respecto al plano del horizonte.

Existen dos tipos básicos de perspectiva: la *perspectiva paralela*, con un solo punto de fuga, y la *perspectiva oblicua*, con dos puntos de fuga.

65 a 68). El cubo es la forma básica ideal para estructurar cualquier cuerpo en perspectiva.

Imagine la figura encajada dentro de un bloque rectangular, alargado, respondiendo a las proporciones del canon: ocho unidades de alto. Sitúe este bloque en perspectiva y... claro, como ya es sabido, las divisiones A, B, C, etc., concurrirán en un punto de fuga, haciendo lo propio, por su lado, las divisiones a' , b' , c' , etc. (fig. 64).

Por lo mismo, situando la figura humana en el lugar de esta caja bloque, las líneas o niveles dados por los hombros, las tetillas, los codos, las caderas, etc., hasta llegar a los pies, se hallarán en perspectiva (fig. 69).

Figs. 65 a 68. Vea en estas figuras varios cubos o prismas rectangulares en perspectiva oblicua, de dos puntos de fuga.

PUNTO DE FUGA (PF)

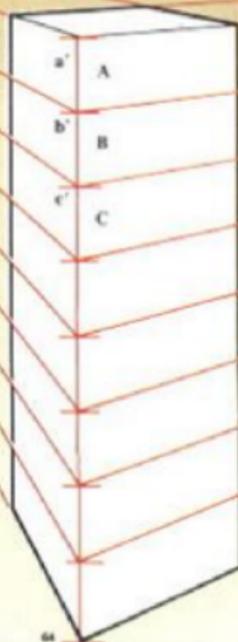
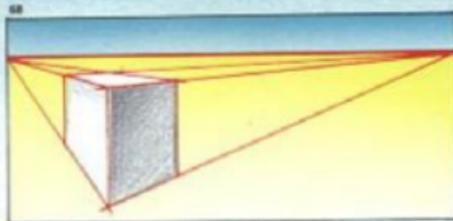
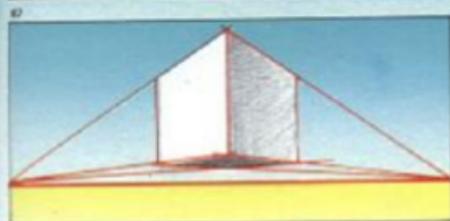
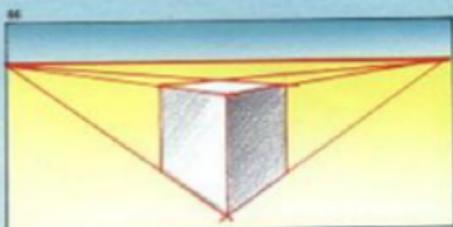
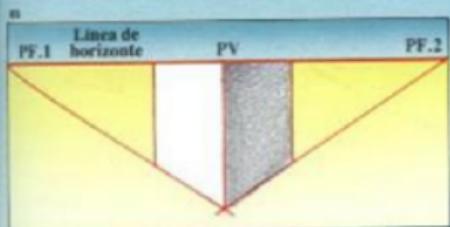


Fig. 64. He aquí la planta del canon de la figura humana convertido en bloque, en un prisma rectangular, cuyas proporciones responden al canon de ocho cabezas de altura por dos de ancho y una de profundidad.



LÍNEA DE HORIZONTE

PF.2

Fig. 69 Vea ahora una figura vista desde un nivel algo elevado respecto a la línea de horizonte, con el correspondiente efecto de perspectiva determinado por la pauta-bloque del canon de la figura humana.



Cómo situar varias figuras en perspectiva

Son muchas las ocasiones en que el artista ha de dibujar varias figuras en un mismo cuadro y con un horizonte dado. Surge entonces un problema de perspectiva cuya solución es como sigue:

Cuando se trata de dibujar una figura sola, ya hemos visto que el factor perspectiva queda resuelto recordando la forma cilíndrica del cuerpo humano y la aplicación de la pauta del canon como guía de líneas y formas que fugan al horizonte. Pero ¿qué ocurre cuando hay que representar dos o más figuras, en niveles más o menos altos, subiendo o bajando una escalera...?

Digamos en primer lugar que cuando en un cuadro (o en una ilustración) hay que dibujar dos o más figuras, existe

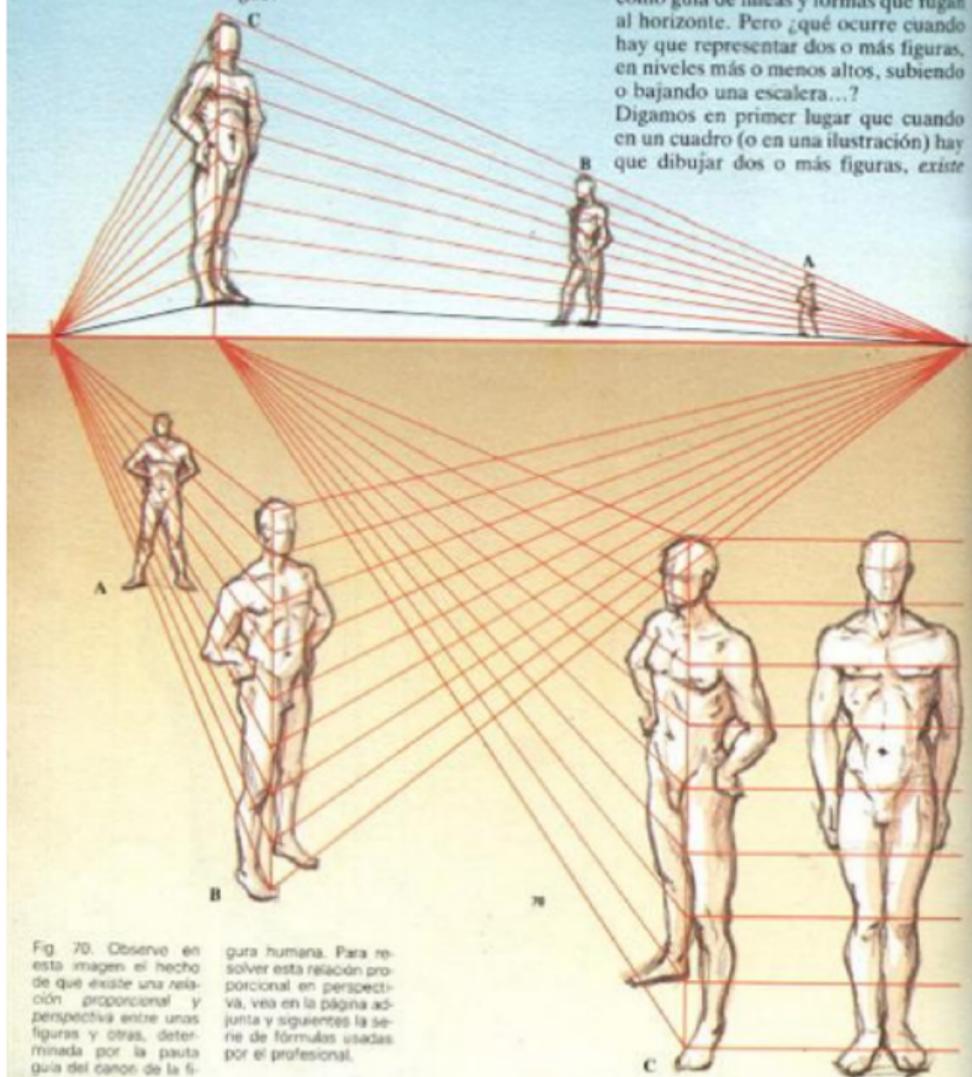
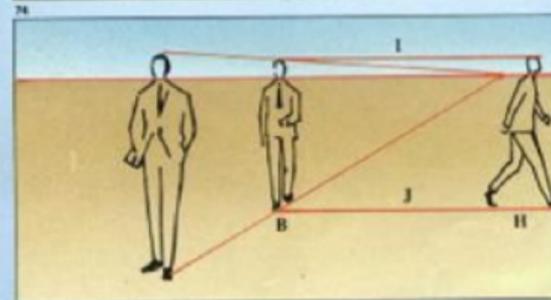
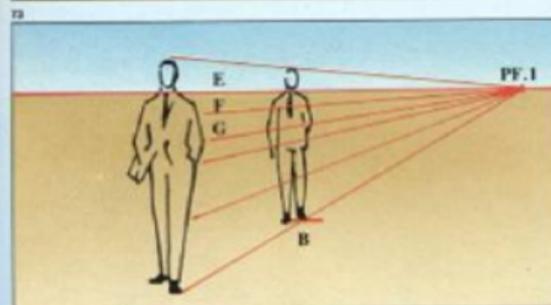
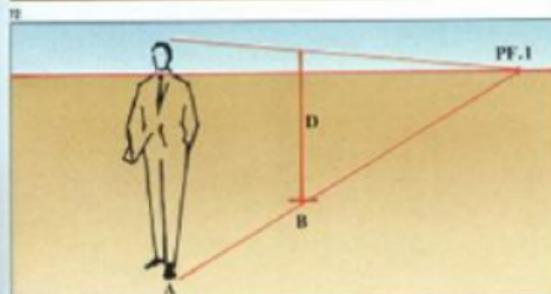
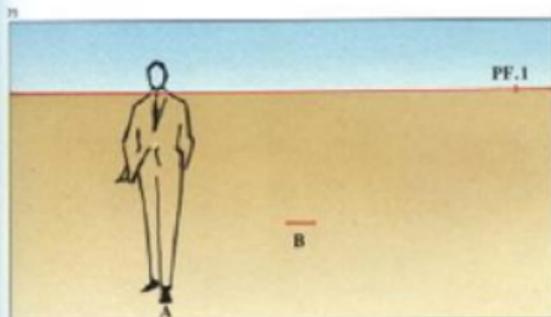


Fig. 70. Observe en esta imagen el hecho de que existe una relación proporcional y perspectiva entre unas figuras y otras, determinada por la pauta guía del canon de la figura humana. Para resolver esta relación proporcional en perspectiva, vea en la página adjunta y siguientes la serie de fórmulas usadas por el profesional.



siempre una relación proporcional y perspectiva de medidas. Vea esta norma en la imagen, comprobando que entre las figuras A, B y C, esta última es proporcionalmente mayor que B, siendo ésta proporcionalmente mayor que A (fig. 70).

Pero permítame extenderme algo más estudiando en ésta y las páginas siguientes este interesante problema de perspectiva.

Figura 71. Vamos a desarrollar, paso a paso, el problema de situar varias figuras dentro de un cuadro, en lugares diferentes, manteniendo esa relación proporcional y perspectiva de medidas de la que hemos hablado ahora mismo, en la página anterior.

Empezamos por trazar la línea de horizonte, situando y proporcionando después, a ojo, una de las figuras (A). Determinamos, a continuación, el lugar donde ha de quedar situada otra de las figuras (B).

Figura 72. Para hallar la altura y proporciones de esta segunda figura, trazamos una línea oblicua desde A al Punto de Fuga (PF 1) pasando por B; y otra oblicua desde la cabeza de la primera figura a PF 1, dibujando, por último, la vertical D, elevada desde B.

Figura 73. La vertical D nos da la altura de la segunda figura B. Las proporciones de ésta vienen determinadas por sendas oblicuas (E, F, G), partiendo del cuello, las mamas, la cintura, etc., de la primera figura.

Figura 74. Supongamos ahora la necesidad de situar otra figura en H. Hallándose H al mismo nivel de B, bastará trazar las horizontales I, J, para determinar la altura y proporciones de la tercera figura.

Cómo situar varias figuras en perspectiva

Figura 75. Situemos otra figura en E. ¿Qué altura y qué proporciones deberá tener respecto a las demás? Empezee por trazar una línea oblicua desde E a cualquier punto situado en el horizonte (en este caso, PF 2).

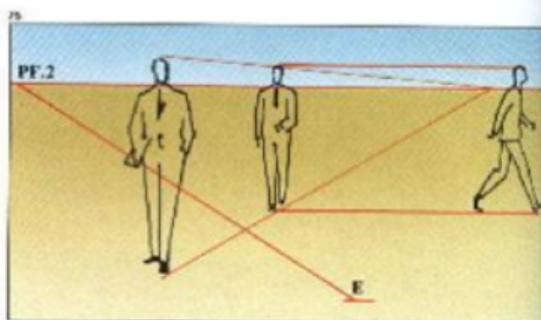


Figura 76. La anterior línea K nos permite obtener el punto L; a partir de éste elevamos la vertical M, obteniendo un nuevo punto: N (los puntos L y N nacen de las oblicuas dibujadas con la primera figura. Vea la figura 75).

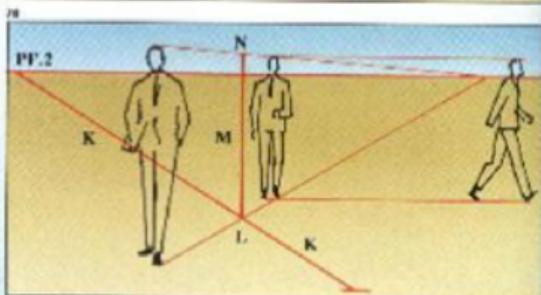
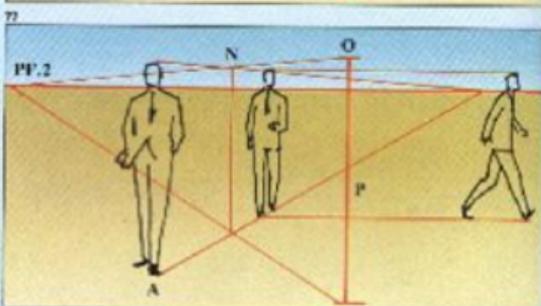
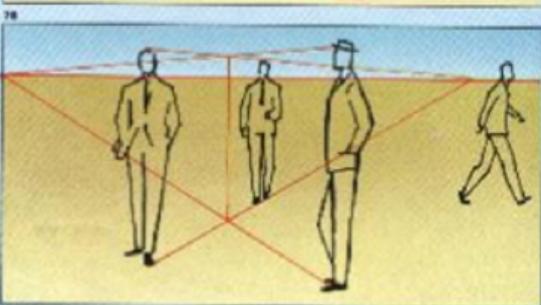


Figura 77. Uniendo ahora PF 2 con N y prolongando hasta O, obtenemos la altura deseada P. Para determinar las proporciones de esta última figura, bastará proyectar las dibujadas en la figura inicial A.



Figuras 78 a 80. Problema resuelto. Veamos ahora en las ilustraciones 79 y 80 la misma fórmula de perspectiva aplicada a un cuadro con horizonte bajo y a un cuadro con horizonte alto.



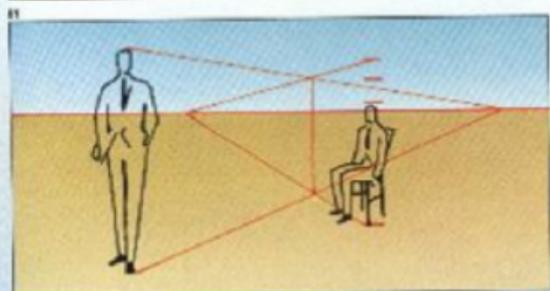
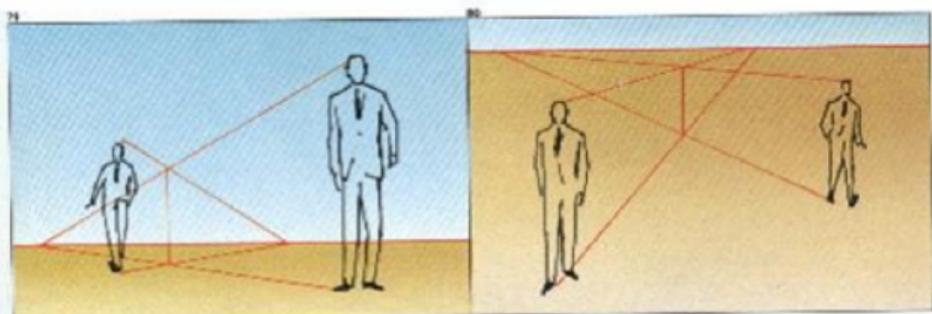


Figura 81. Para dibujar la figura de una mujer —más baja que el hombre—, de un niño, o de una figura sentada, dividiremos la altura normal en ocho espacios iguales y tomaremos seis para la figura sentada, siete para la mujer y los que creamos convenientes —según la edad— para la altura de un niño.

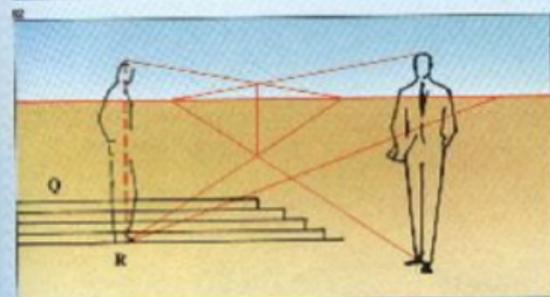


Figura 82. Cuando la figura se halle en un plano más elevado (O), empezaremos por imaginarla en el mismo plano que las restantes (R), proyectando entonces su perspectiva mediante la fórmula explicada anteriormente.

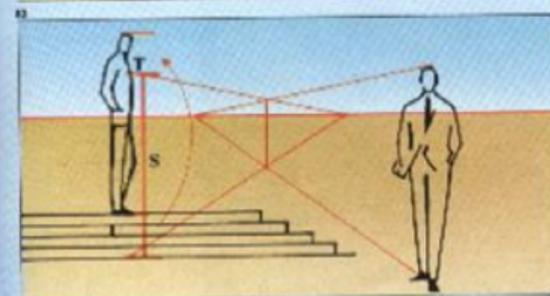


Figura 83. Con ello obtendremos la vertical S. Añadiendo entonces al punto T la distancia U, tendremos la altura del personaje situado en un plano más elevado. Como ve, se trata primero de «bajarlo del pedestal» para calcular su altura «subiéndolo» después para colocarlo en su sitio y en perspectiva.

La anatomía es necesaria

Usted y yo, como los escultores de la antigua Grecia, podríamos representar la figura humana sin saber anatomía, observando el modelo, *copiando* del natural. Pero los artistas del Renacimiento, escultores y pintores como Miguel Ángel o como Leonardo da Vinci, pintores tan célebres como Rafael, Tiziano, El Veronés, todos, consideraron la necesidad de conocer a fondo la anatomía artística del cuerpo humano. Ingres decía a este respecto que «Para explicar la superficie del cuerpo humano hay que dominar primero su estructura ósea y muscular».

Como testimonio de la importancia que han dado a la anatomía artística los grandes maestros del dibujo y la pintura, vea en esta página algunos estudios sobre la construcción de la figura humana en los que la anatomía tiene una importancia primordial.



Figs. 84 y 85: Miguel Ángel (1475-1564). Dos toros masculinos vistos de espaldas. Dibujo, Museo de la Academia, Venecia. Y Rafael Sanzio. Desnudo masculino. Museo Británico, Londres. A mediados del siglo *xv* la disección de cadáveres para estudiar anatomía estaba prohibida en Italia. Miguel Ángel fue acusado como un vil profanador, «por abrir en canal, por mejor aprender su arte, el cuerpo muerto de uno de los Corsini», una noble familia de Florencia.

87



Fig. 86 (página opuesta): Pedro Pablo Rubens (1577-1640). Hombre desnudo amputado. Museo Boymans-van Beuningen, Rotterdam. Rubens fue uno de los más grandes pintores de figura humana y en consecuencia dibujó cientos de estudios sobre la anatomía del cuerpo humano.

Fig. 87. Rembrandt van Rijn (1606-1669). La lección de anatomía del doctor Tulp. Mauritshuis, La Haya.

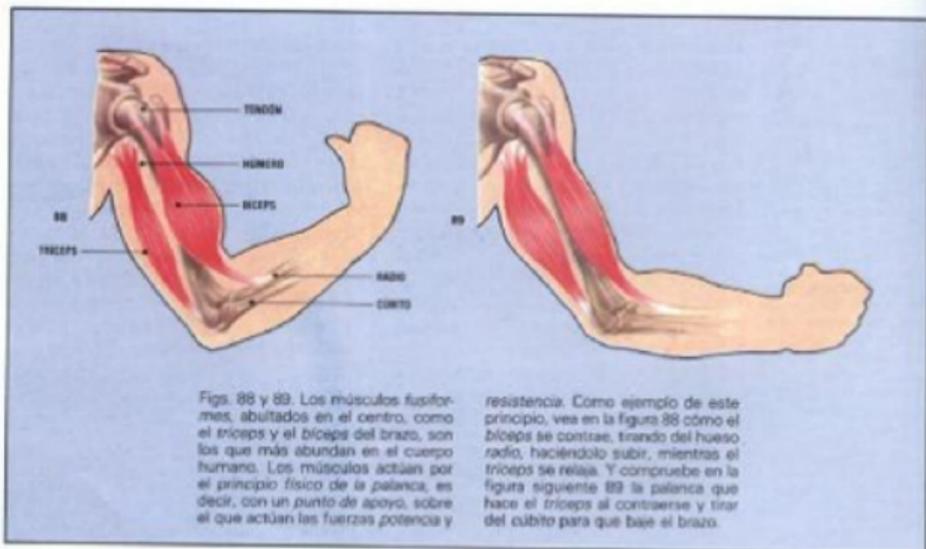
Rembrandt pintó este famoso cuadro cuando tenía 25 años. La disección de cadáveres ya no era un delito, pero sí un acontecimiento: el doctor Tulp, primer anatomista del gremio de cirujanos de Amsterdam, dio en enero del año 1632 una lección pública de fisiología ante el cadáver de un ajusticiado. El gremio de cirujanos de Amsterdam quiso immortalizar el hecho y encargó un cuadro al joven Rembrandt. Se sabe que este cuadro abrió las puertas de la fama y la prosperidad a Rembrandt que, a partir de entonces, recibió numerosos encargos de retratos de parejas, grupos y personas solas. El cuadro de Rembrandt *La lección de*

anatomía del doctor Tulp fue pintado en el año 1631. Un año antes, Rubens se había casado con Hélène Fourment, que se convirtió en la modelo y musa de sus cuadros sobre temas mitológicos, en los que Rubens seguía pintando y demostrando sus conocimientos sobre anatomía. Los tiempos habían cambiado: en Bolonia, Italia, los artistas y hermanos Agostino y Annibale Carracci y su primo Ludovico Carracci, habían fundado la Academia de los *Incamminati*, que en principio se llamaba *Academia del Natural* y en la que el artista y *professore* doctor Lanzoni daba clases de anatomía.

Principios generales de anatomía muscular

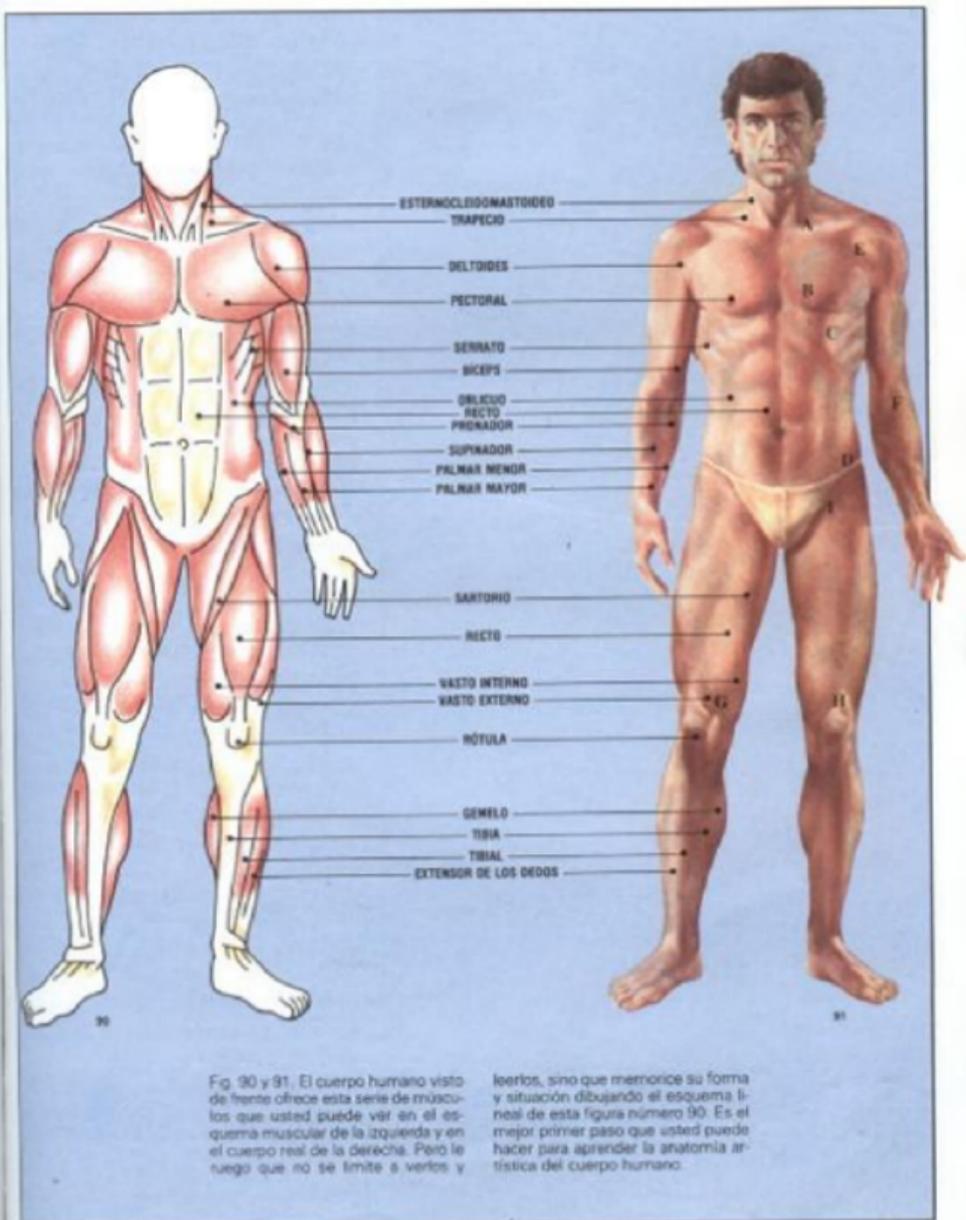
- Los músculos son los órganos activos del movimiento en el cuerpo humano, gracias a su propiedad de contraerse y relajarse, como si fueran de goma.
 - Los músculos se dividen en:
 - Lisos*, de contracción lenta e involuntaria, como los que actúan en el intestino durante la digestión.
 - Estriados*, de contracción rápida y voluntaria, siendo éstos los que movemos conscientemente al andar, levantar el brazo, abrir la boca, etc. Éstos son los que hemos de estudiar bajo un punto de vista artístico.
 - En general, los músculos están constituidos por haces de fibras musculares, rematadas en sus extremos por uno o varios tendones que unen los músculos a los huesos.
 - La forma de los músculos varía de acuerdo con su función o movimiento que desarrollan, clasificándose en:
 - Circulares*, en forma de anillo, para cerrar conductos.
 - Orbiculares*, en forma de ojal, como los que cierran los ojos y la boca.
 - Planos y anchos*, como el de la frente.
 - En forma de abanico*, como los temporales que mueven la mandíbula.
 - Fusiformes*. Éstos son los que más abundan en el cuerpo humano; siendo visibles por su forma: abultados en el centro y adelgazados en los extremos, como el *biceps*, que mueve y flexiona el brazo.
5. La mayoría de movimientos que tienen lugar en los huesos móviles del esqueleto, se rigen por el *principio físico de la palanca*. Como usted sabe, este principio se basa en un punto fijo o punto de apoyo, sobre el que actúan dos fuerzas distintas: una llamada *potencia* y otra *resistencia*.

Como ejemplo de este principio de la palanca, en las figuras adjuntas, números 88 y 89, ilustramos el movimiento del brazo.



Figs. 88 y 89. Los músculos fusiformes, abultados en el centro, como el tríceps y el bíceps del brazo, son los que más abundan en el cuerpo humano. Los músculos actúan por el principio físico de la palanca, es decir, con un punto de apoyo, sobre el que actúan las fuerzas potencia y

resistencia. Como ejemplo de este principio, vea en la figura 88 cómo el bíceps se contrae, tirando del hueso radio, haciéndolo subir, mientras el tríceps se relaja. Y compruebe en la figura siguiente 89 la palanca que hace el tríceps al contraerse y tirar del cubito para que baje el brazo.



Principales músculos de la figura humana con el cuerpo visto de frente

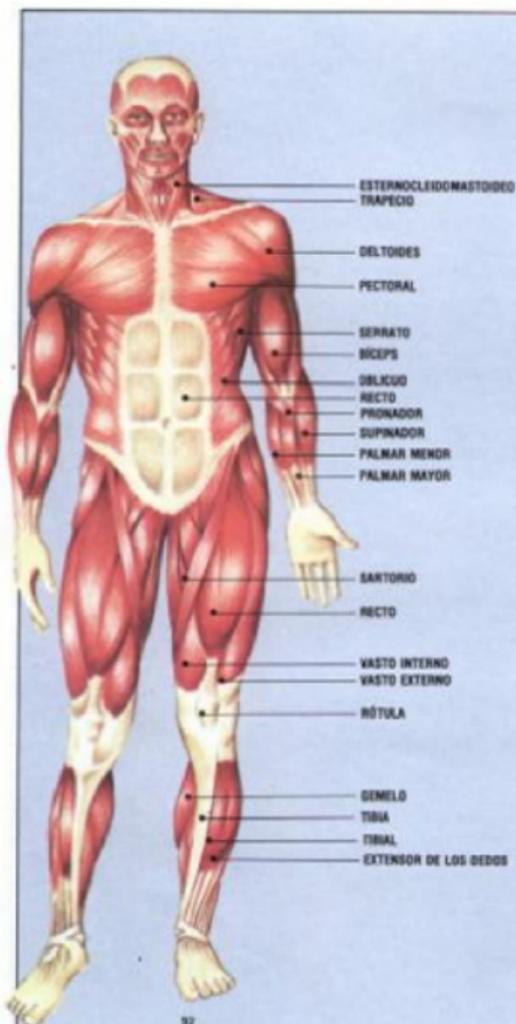


Fig. 92. Éste es el cuerpo humano visto de frente con un detallado estudio gráfico de su musculatura. Se trata ahora de que lea en el texto de esta página la descripción de cada músculo, consultando esta figura y la número 91 de la página anterior.

Estudie las siguientes definiciones consultando, al propio tiempo, las figuras 90 y 91, en la página 49, y fig. 92.

Esternocleidomastoideo. Podemos verlo en el cuello, formando una V, destacando la pequeña cavidad triangular determinada por los dos haces inferiores.

Pectoral. Cubre el pecho, reuniéndose sus haces en un corto y fuerte tendón, que, por debajo del músculo *deltoideo*, se halla sujeto al hueso *húmero*.

Serrato. Es visible en personas musculadas, a ambos lados del tórax.

Recto del abdomen. Está formado por tres o cuatro pares de rectángulos, situados en el plano medio del abdomen y vientre.

Deltoideo. Cubre el muñón del hombro a manera de caperuza.

Bíceps. Podemos verlo sobre la cara anterior del brazo, aun estando relajado.

Pronador. Aparece en posición oblicua en el lado interno del antebrazo, junto a la articulación.

Supinador. Actúa fundamentalmente al doblar el brazo.

Palmar menor y palmar mayor. Es visible su relieve al doblar la mano sobre el antebrazo.

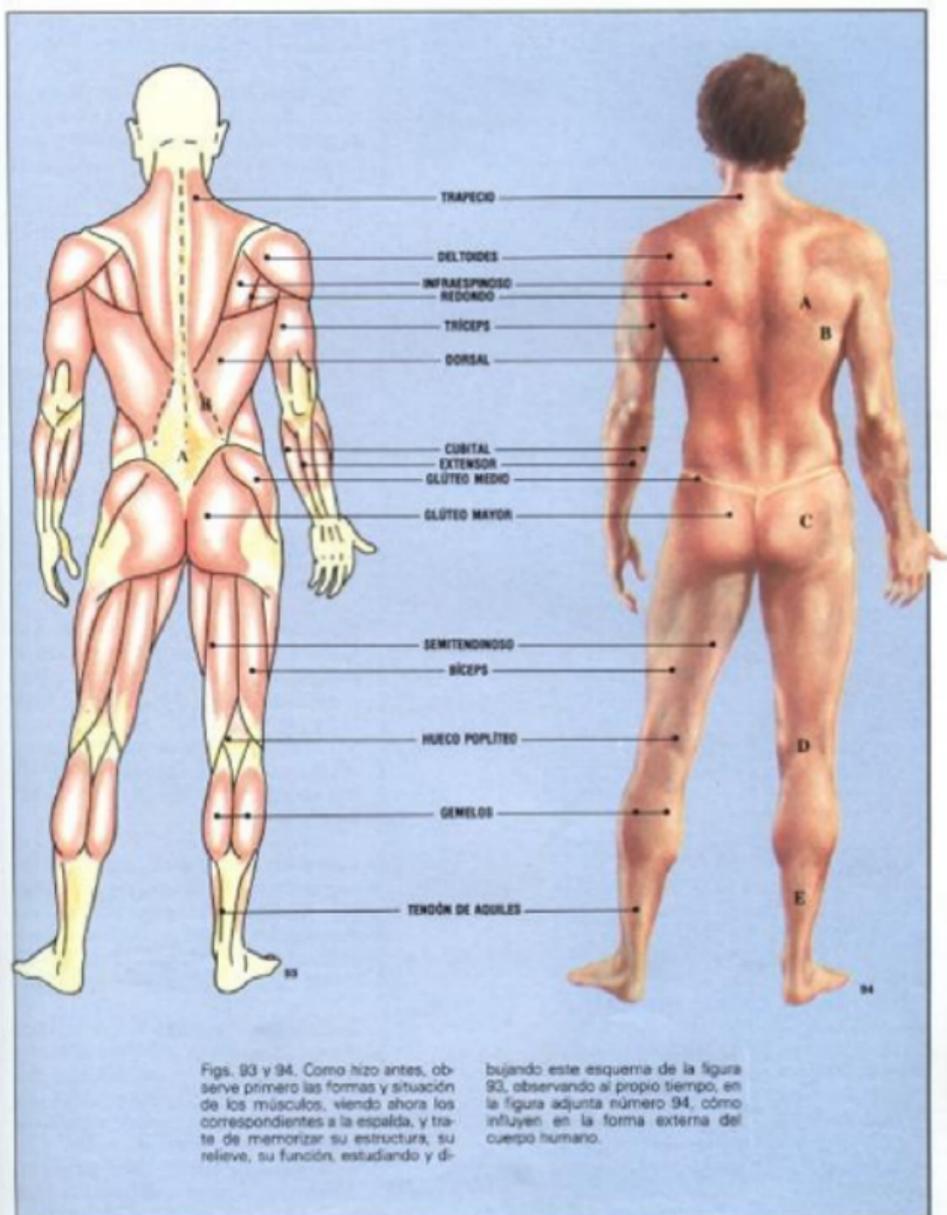
Recto del muslo, vasto interno y vasto externo. Éstos son los músculos que determinan conjuntamente la forma del muslo visto de frente.

Sartorio. Músculo largo en forma de cinta, que cruza oblicuamente la cara frontal del muslo.

Gemelo. Será estudiado en la figura vista de espalda.

Tibia. No es músculo, sino hueso. Lo indicamos aquí, lo mismo que la rótula, para tener presente su extrema superficialidad.

Extensor de los dedos. Se encuentra en la cara lateral exterior de la pierna.



Figs. 93 y 94. Como hizo antes, observe primero las formas y situación de los músculos, viendo ahora los correspondientes a la espalda, y trate de memorizar su estructura, su relieve, su función, estudiando y di-

bujando este esquema de la figura 93, observando al propio tiempo, en la figura adjunta número 94, cómo influyen en la forma externa del cuerpo humano.

Principales músculos con el cuerpo visto de espalda

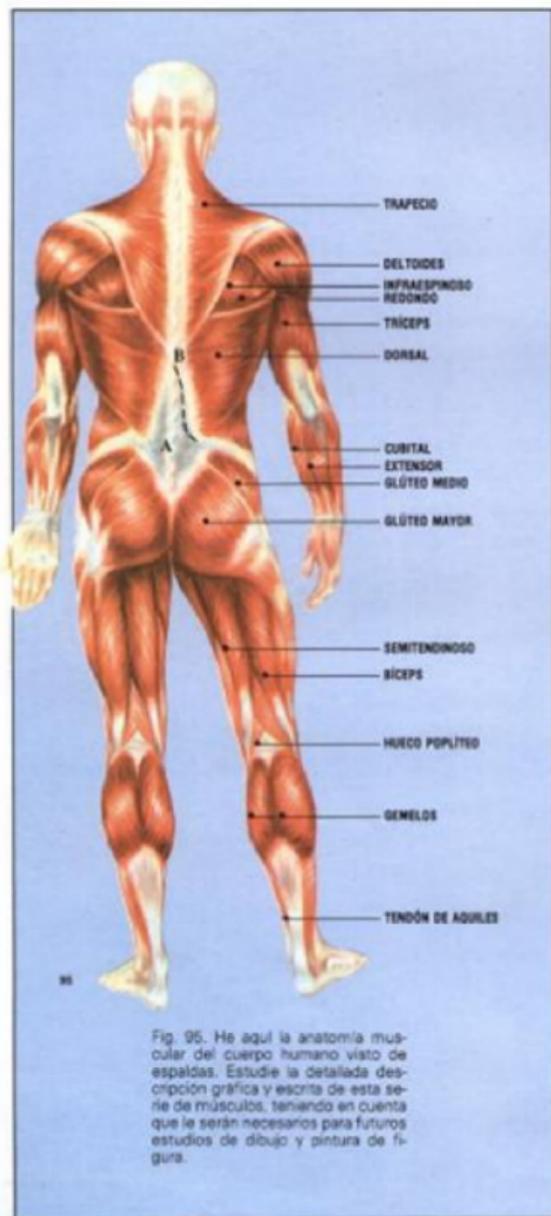


Fig. 95. He aquí la anatomía muscular del cuerpo humano visto de espaldas. Estudie la detallada descripción gráfica y escrita de esta serie de músculos, teniendo en cuenta que le serán necesarios para futuros estudios de dibujo y pintura de figura.

Estudie las siguientes definiciones en la figura 94, página 51, y figura 95.

Trapezio. Ofrece en conjunto la forma de un cuadrilátero irregular situado en la parte superior de la espalda y posterior de la nuca y hombros. Al actuar todo el músculo, aproxima el omoplato hacia el centro de la espalda, marcándose entonces los rebordes laterales y superiores del músculo.

Infraespinoso y redondo. Cubren los dos esa especie de triángulo formado encima y a ambos lados de los omoplatos. El *infraespinoso* es particularmente visible, pero casi nunca impide la visión del relieve de los huesos *omóplatos*. (Punto A, en fig. 94, página 51.)

Dorsal. Observe en la figura 95 la forma y situación de la *aponeurosis*, esa especie de rombo, en el centro y final de la espalda (A, fig. 94, página 51). La *aponeurosis* es un tendón muscular plano. El *dorsal* es delgado en su *aponeurosis* y grueso en el costado, determinando en la axila la conocida y alargada prominencia dorsal (punto B, en la fig. 94, página 51). Al inclinar la línea hacia atrás, el *dorsal* se contrae, acentuándose y haciéndose visible la línea *aponeurótica*. (B, en la fig. 94, página 51.)

Glúteo mayor. Aparece relajado o semirrelajado cuando el cuerpo está de pie. Al doblar el cuerpo hacia atrás y contraer los músculos, las nalgas cambian de forma, estrechándose lateralmente. (Punto C, fig. 94, página 51.)

Semitendinoso y bíceps. Son los músculos que dan forma a la cara posterior del muslo. Su relieve es notorio, destacando los dos tendones finales, insertos a ambos lados de la rodilla. La separación de estos tendones y su unión con los *gemelos*, vista por detrás, determina la forma romboide del *hueco poplíteo* (D, fig. 94, página 51).

Principales músculos con el cuerpo visto de perfil

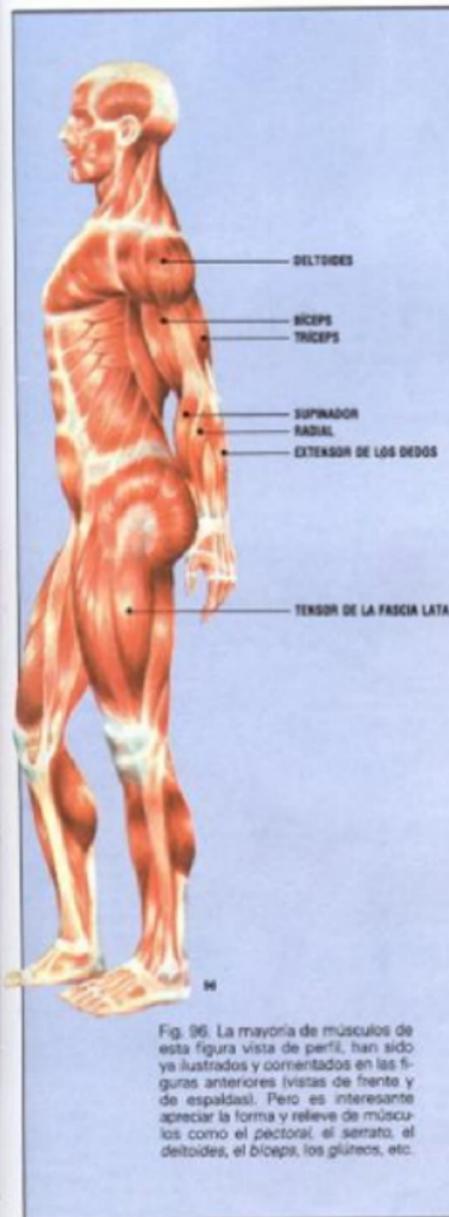


Fig. 96. La mayoría de músculos de esta figura vista de perfil, han sido ya ilustrados y comentados en las figuras anteriores (vistas de frente y de espalda). Pero es interesante apreciar la forma y relieve de músculos como el pectoral, el serrato, el deltoides, el bíceps, los glúteos, etc.

Gemelos. Son los músculos de la pantorrilla. Se inician por separado en el *hueso poplíteo* reuniéndose después y terminando en el *tendón de Aquiles* —el más grueso y fuerte del cuerpo—. La forma voluminosa y redondeada de los *gemelos* es característica de la pantorrilla, destacando la depresión formada al unirse con el *tendón de Aquiles* (E, fig. 94, página 51).

Aparecen aquí los mismos músculos estudiados en las figuras anteriores —que le ruego observe y estudie al ser vistos de perfil— a los que debemos añadir los siguientes:

Radial. Situado en el antebrazo, junto al *supinador*, acciona la mano doblando ésta hacia atrás (extensión de la mano). Su forma se confunde con la del *supinador*, formando en apariencia un solo músculo; destacando, sin embargo, en brazos musculosos y al elevar la mano con un peso, doblándola sobre el antebrazo.

Tensor de la fascia lata. Está situado en la cara externa del muslo, sujeto arriba en la cresta ilíaca y abajo en la cabeza de la tibia. Actúa como tensor de la *aponeurosis femoral* —esa banda de tono más claro, llamada también *fascia lata*—, colaborando en la flexión y elevación del muslo, y ayudando a mantener el equilibrio del cuerpo cuando éste se sostiene sobre una sola pierna. Su relieve es notorio, sobre todo al doblar el muslo... y en cualquier caso, ya que no es corriente en él un estado de relajación completa (fig. 96).

Y bien; aquí termina la lectura, la observación y estudio visual de los principales músculos del cuerpo humano. En realidad, yo no puedo decirle mucho más, sino que estudie a fondo estas definiciones, aprendiendo, como quien dice, de memoria, cómo son, dónde están y qué hacen los músculos estudiados.

La figura real dibujada de memoria

Éste es el fin. Ante un apunte esquemático ya terminado, bien encajado y bien proporcionado, habiendo servido de modelo el muñeco de papel, empiece por preguntarse dónde han de quedar los diferentes músculos, qué forma ofrecerán los pectorales, los deltoides, los bíceps, etc., vistos precisamente en esa posición. Imagine y determine la línea *centro simétrico del cuerpo humano*; esboce una débil pauta perspectiva y dibuje los músculos. Esto requiere, naturalmente, un conocimiento bastante profundo de la anatomía, que sólo puede adquirirse a base de estudiar y dibujar mucho la figura humana. Pruebe... dibuje... vuelva a dibujar. (Vea el proceso que yo mismo he dibujado en estas páginas.)

Mi consejo es que inicie este último estudio con figuras vistas de frente; que pase a la posición tres cuartos y a la vista de espaldas; que luego sitúe el muñeco en actitud de caminar, y finalmente en posiciones diferentes vistas de frente, de tres cuartos y de espaldas, etc.



Figs. 97 a 99. Estudie y determine una actitud o pose del muñeco de papel (fig. 97), y dibuje un par de apuntes rápidos para comprobar la utilidad y bondad de la pose (figs. 98 y 99).

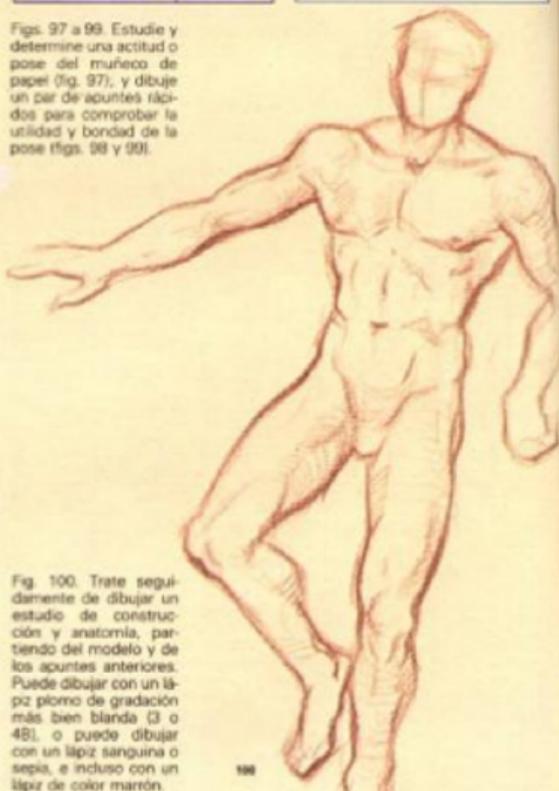


Fig. 100. Trate seguidamente de dibujar un estudio de construcción y anatomía, partiendo del modelo y de los apuntes anteriores. Puede dibujar con un lápiz plomo de gradación más bien blanda (3 o 4B), o puede dibujar con un lápiz sanguina o sepia, e incluso con un lápiz de color marrón.

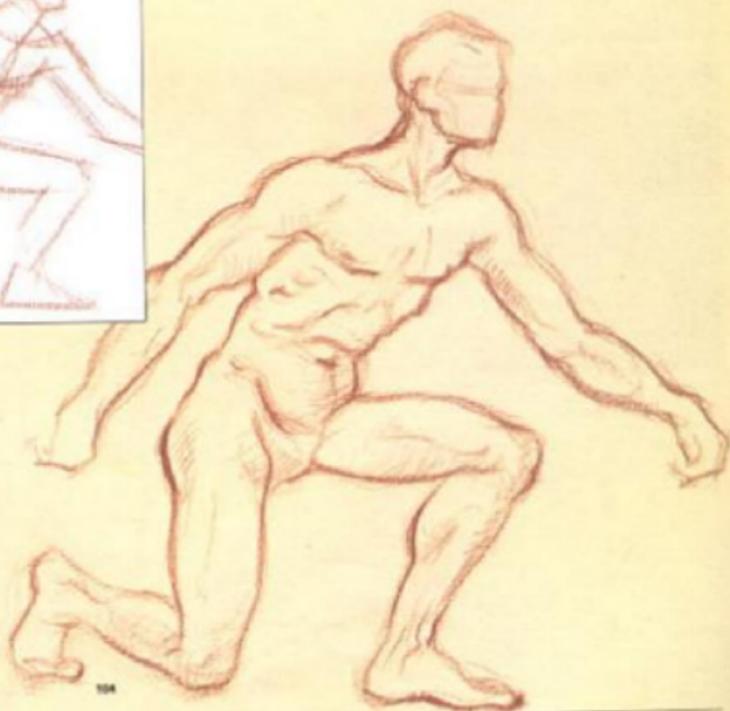
101



102



103



Figs. 101 a 104. Repita aquí el proceso anterior cambiando la pose del «modelo», tratando de elegir una pose más complicada, más difícil.

104

La figura real dibujada de memoria

105

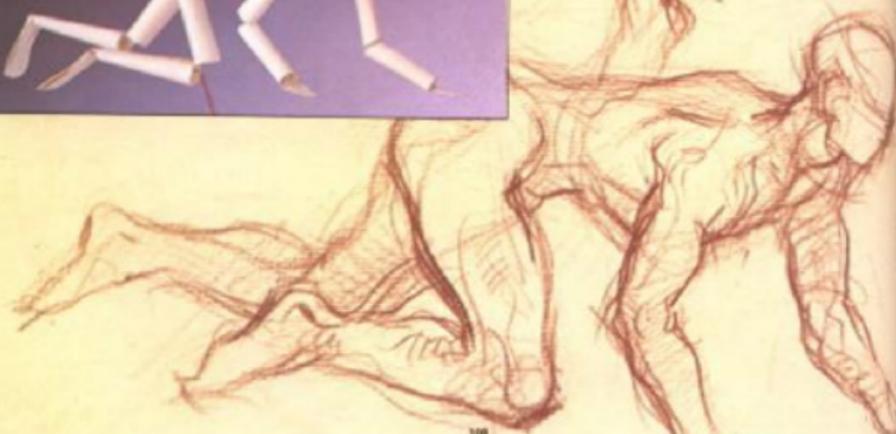


Figs. 105 a 109. Sigue el ejercicio de construir y resolver figura y anatomía, dibujando prácticamente de memoria. Consulte los esquemas musculares de las páginas 47 y 49, tratando de aplicar aquellas enseñanzas a las figuras que dibujes ahora.

106



107



108



Ejercicios de construcción del cuerpo femenino

110



112

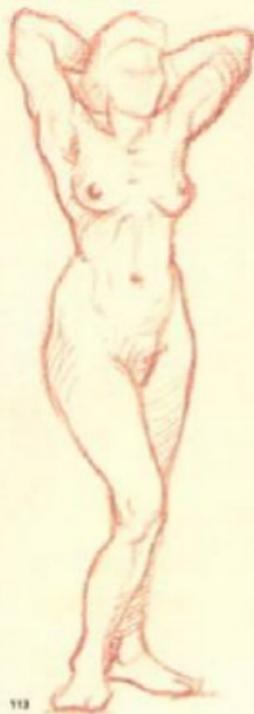


Figs. 110 a 114. El problema aquí es más de estructura y construcción que de anatomía propiamente dicha ya que ésta no es tan evidente en el cuerpo de

la mujer. Determine las poses con el muñeco de papel y consulte el canon de la figura femenina para construir y proporcionar estos apuntes.



111



113



Un paso más. Un paso importante. Un ciclo de enseñanzas básicas para dibujar y pintar figura humana y retrato. Desde la luz y sus efectos: la dirección, frontal, lateral; la calidad: directa, difusa; y la sombra, la sombra propia, la sombra proyectada, el claroscuro; y la valoración tonal, la capacidad de ver y clasificar tonos... desde esto a ver y comentar una serie de ejemplos para terminar comentando la forma, el modelado, la factura... intentando crear un estilo propio. Todo en este capítulo sobre el arte de dibujar la figura humana.



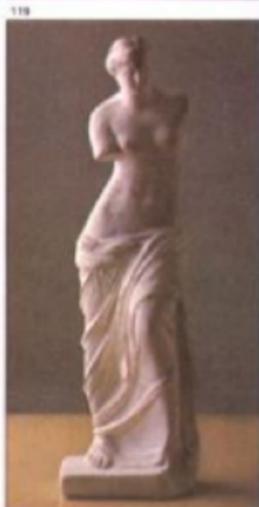
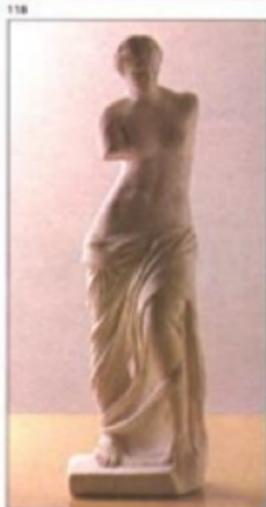
LA FIGURA HUMANA
— **EN TODO** —
SU VALOR

Luz y sombra en la figura humana

La luz modela los cuerpos, promoviendo en ellos sombras propias y sombras proyectadas; la luz puede ser natural o artificial; difusa o concreta; puede llegar al modelo en dirección frontal, lateral, etc.; dependiendo de estos factores —cantidad, calidad, dirección—, el mayor o menor contraste del volumen, la factura y el mensaje de la obra; recordará, también, que en las partes en sombras existen diferencias tonales que determinan en conjunto el efecto del *claroscuro* —luz en la sombra—, siendo principales determinantes del mismo la *luz reflejada* y lo que nosotros hemos dado en llamar *joboba de la sombra*, entendiendo como tal la zona más oscura junto a la luz reflejada. Ilustrando estos factores, usted puede ver en las ilustraciones adjuntas la estatua de la Venus de Milo iluminada desde direcciones diferentes y la escultura de la Venus agachada iluminada con la luz directa de un foco —imitando la luz del sol—, y recibiendo una luz amortiguada, difusa, como la luz llamada *cenital* procedente de una ventana o una abertura elevada en una habitación estudio.

Estos principios generales son aplicables y han de ser recordados en el momento de estudiar y dibujar los efectos de luz y sombra en la figura humana. La cantidad, calidad y dirección de la luz, en efecto, condicionan desde el inicio de la obra la manera de hacer del artista, le llevan a un modelado suave o duro, no exento, sin embargo, de calidades, de valores y diferencias tonales dentro de las partes en sombra.

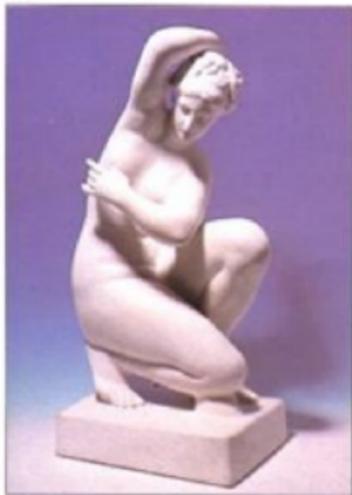
¿Podemos dar por sabidos estos principios generales? Sí, ¿verdad? Pues bien; pasemos sin más preámbulos al estudio práctico del sombreado en la figura humana.



Figs. 116 a 119. Copia de la estatua de la Venus de Milo, iluminada respectivamente con luz desde arriba (fig. 116); luz desde abajo (fig. 117); contraluz (fig. 118), y luz lateral (fig.

119). Podría pensarse también en luz frontal y luz frontal-lateral, esta última la más documental es decir, la que explica mejor la forma de los cuerpos.

120



121



Fig. 120 y 121. He aquí dos ejemplos sobre diferentes calidades de luz: arriba, luz directa, propia para promover un contraste mayor; abajo, luz difusa, más suave y delicada.

122

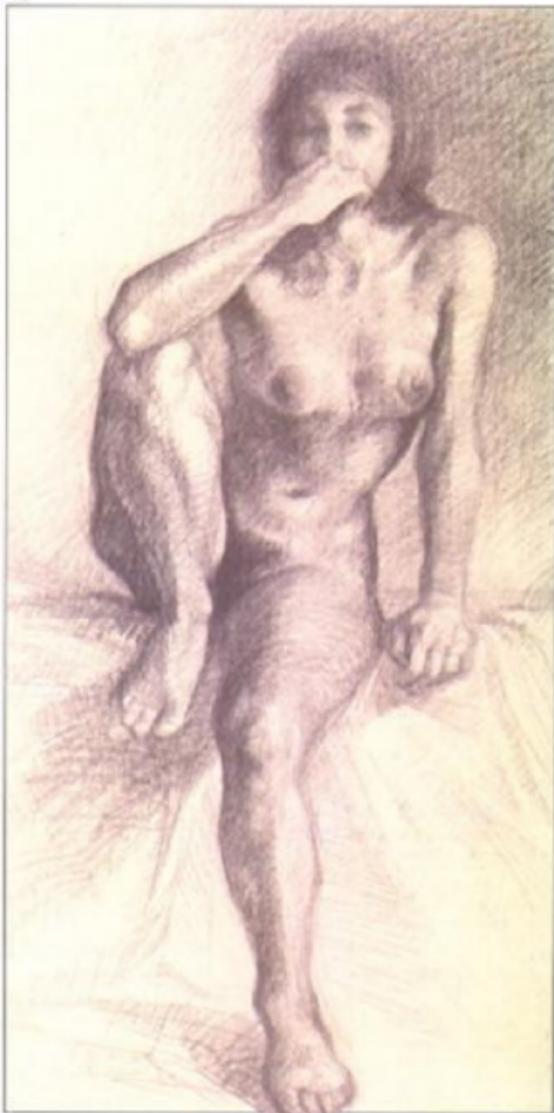


Fig. 122. Vas en este desnudo dibujado con lápiz de color azul, el modelo iluminado con luz frontal-lateral y con una calidad de luz difusa proporcionando una vibración armoniosamente suave.

Sombreado por planos o bloqueado

Imaginemos el modelo ante usted, la estatua de la Venus de Milo, por ejemplo, y demos por supuesto, igualmente, que usted ha resuelto ya su encajado y construcción, llegando a ese momento en que ha de iniciarse el modelado, el encajado y resolución de los efectos de luz y sombra. (Conste que las dos operaciones —encajado lineal y encajado por sombras— pueden y deben hacerse simultáneamente. Nosotros las damos aquí por separado a fin de explicar y facilitar su comprensión.) La dificultad nace, en estos momentos, de traducir en un esquema inicial toda la gama de valores o tonos ofrecidos por el modelo.

La única forma viable para soslayar esa dificultad es ver, mejor dicho, *saber ver*, dónde empiezan y dónde terminan, básicamente, los degradados que modelan la forma. Lo cual supone eliminar momentáneamente transiciones

—medias tintas, digamos—, quedándose en áreas concretas de luz y sombra, viendo estas áreas por planos, como si la figura estuviera facetada.

Hablemos con imágenes: en las figuras adjuntas podemos ver el ejemplo gráfico de lo explicado en el párrafo anterior. En la figura 123, el modelo, tal como lo ve usted realmente; en la figura 124, el modelo bloqueado, tal como debe imaginarlo, sin degradados, viendo las partes sombreadas traducidas en planos; en la figura 125, el encajado de sombras, hecho por usted, partiendo de la visión anterior; y en la figura 126, la resolución progresiva del modelado —dentro de una fase ya avanzada de la valoración— a partir del encajado hecho anteriormente. Pero, bueno, dirá usted, ¿qué he de hacer para ver en el modelo algo que no existe, para ver esas sombras traducidas en facetas o 'planos, que me

123

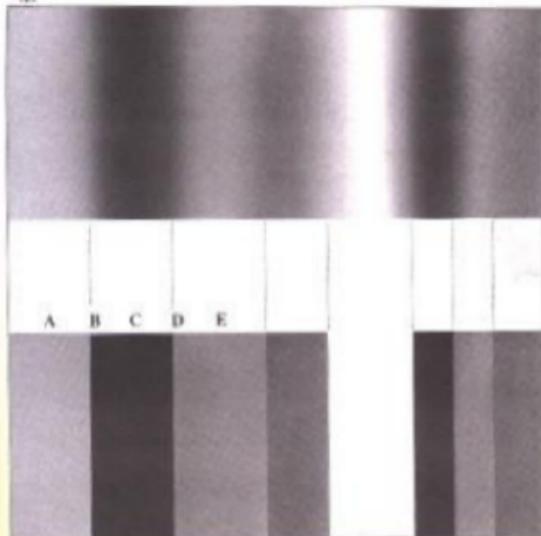


124



Figs. 123 a 126. Vea en estas imágenes el proceso seguido por el artista para interpretar el sombreado por planos o bloqueado. En primer lugar y antes de empezar a dibujar, trata de ver, mentalmente, en el modelo, el juego de luces y sombras sin transiciones, traducido en tonos planos, como si la escultura estuviera facetada (figs. 123 y 124). Seguidamente proyecta el sombreado de acuerdo con la visión imaginada (fig. 125), y finalmente desarrolla la síntesis anterior resolviendo el modelado de primera intención, dispuesto para dibujar el modelo con todos sus valores.

127



permitan encajar y bloquear, simplificar el modelado? Sencillamente: determinar a ojo dónde empieza y dónde termina, básicamente, la luz y la sombra. En la figura 127 puede usted ver un degradado especialmente dibujado para servir de ejemplo al caso que nos ocupa. En él hay una serie de transiciones tonales, pasando de un tono a otro suavemente, sin brusquedades. ¿Es muy difícil transformar esa serie de degradados en planos concretos; determinar en B el límite entre la zona más clara A y la siguiente, más oscura, C; ver en D el fin teórico de la zona anterior C y el comienzo de la zona siguiente E, etc.? No; desde luego, no es difícil.

128



129



Fig. 127. He aquí una serie de grisados y degradados con una amplia gama de valores tonales que van desde el negro al gris muy claro pasando por tonos intermedios larrales; y la síntesis de estos grisados y degradados en tonos concretos, planos (abajo).

Dibujando un esquema de luces y sombras

Puestos ya a hacer, no vayamos a pensar, tampoco, que el modelado mediante planos exige un estudio matemático, geométrico, como queriendo convertir el cuerpo humano en un poliedro. No, claro; una cosa es la teoría y otra la práctica. En la práctica, ese desdoblamiento o síntesis de las superficies curvadas en bloques o planos tiene sus más y sus menos. Vamos a verlo y estudiarlo con imágenes, partiendo del modelo ilustrado en la figura 130.

La vieja fórmula de entornar los ojos

Ya sabe usted, entornar los ojos, con una ligera contracción de los músculos que mueven los párpados (fig. 128), «desenfocando» con ello la visión normal, eliminando transiciones suaves y hasta medias tintas, viendo el juego de luz y sombra de una manera más próxima a esa visión del sombreado por planos.

No deje de hacerlo; no deje de mirar el modelo entornando a menudo los ojos. En la figura 132 podrá apreciar que en muchas partes no existe un límite concreto, geométrico, que separe una zona más clara de otra más oscura, o viceversa. (Compare este acabado con el anterior ilustrado en la figura 125.) Observe en esta figura 132 que incluso hay partes en las que el artista dibuja trazos circulares, en forma de bucle, o simplemente degradados, tratando de explicar, desde el comienzo, la apariencia cilíndrica, o curvada, de la forma. Comprenda, pues, que no es cosa de tomar al pie de la letra esa fórmula de sombrear por planos, sino más bien de saber y aplicar la división en áreas más o menos concretas de los suaves y armoniosos degradados ofrecidos por el modelo.

Figs. 128 a 130. La vieja fórmula de entornar los ojos permite ver en síntesis los valores del modelo, los efectos de luz y sombra que, tal como puede usted ver

128



130



129



en la figura 129, quedan resumidos a grandes manchas que absorben los pequeños detalles tanto de forma como de valoración.

131

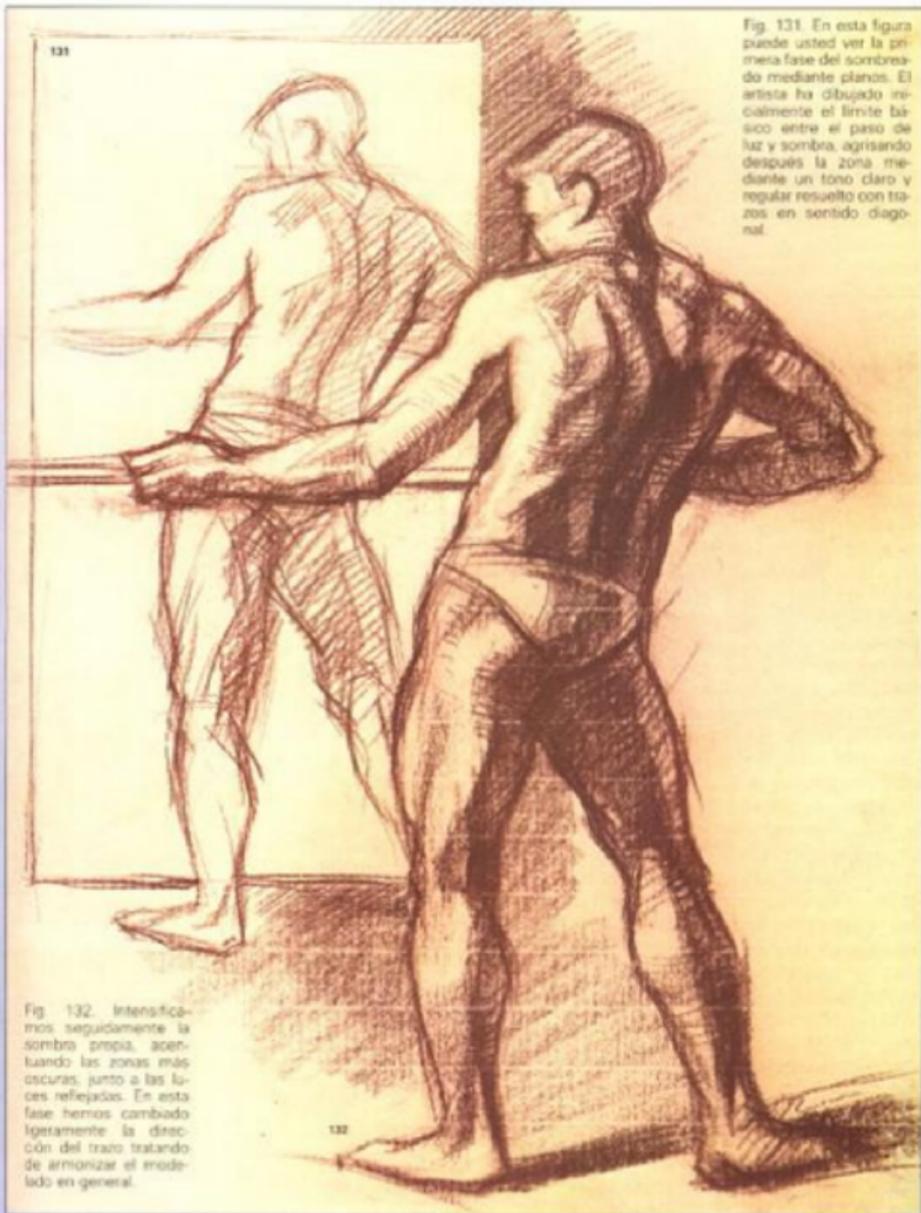


Fig. 131. En esta figura puede usted ver la primera fase del sombreado mediante planos. El artista ha dibujado inicialmente el límite básico entre el paso de luz y sombra agrisando después la zona mediante un tono claro y regular resuelto con trazos en sentido diagonal.

Fig. 132. Intensificamos seguidamente la sombra propia, acentuando las zonas más oscuras, junto a las luces reflejadas. En esta fase hemos cambiado ligeramente la dirección del trazo tratando de armonizar el modelado en general.

132

Modelado de la figura en estilo académico

Seguimos ahora con el modelado, tratando de estudiar el desarrollo progresivo de la valoración, el contraste y la atmósfera, hechos en *estilo académico*. Dicho sea de paso, el término «dibujo académico» o «pintura académica» nace de la tendencia adoptada por los artistas del siglo pasado —Ingres, como el más representativo de ellos—, que se esmeraron en dibujar y pintar con absoluto realismo, imitando exactamente, friamente, las formas y valores ofrecidos por el modelo. Modernamente, un estilo así se considera sólo apropiado para obras de estudio.

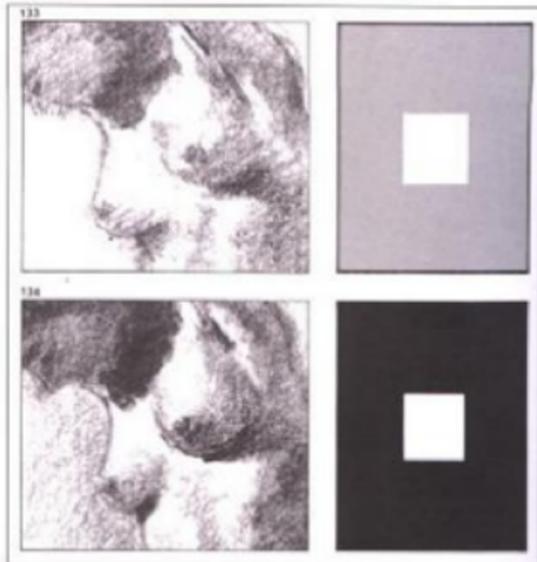
Recordemos a este respecto las normas básicas para obtener un modelo perfecto, real; académico, por tanto. Recordemos que *valorar es comparar, observar, concentrar toda la atención en un valor dado, en un tono determinado, visto en el modelo, hasta grabarlo en nuestra memoria, de forma que seamos capaces de compararlo con otro, etc.*; que para ello la primera norma consiste en *ver y dibujar luz*, analizando y viendo el modelo como un compuesto de superficies modeladas por la luz, viendo siempre tonos en vez de contornos lineales; que valoración y construcción, armonización y acabado han de hacerse progresivamente, a la vez, trabajándolo todo a la vez, *como una imagen que toda a la vez va apareciendo, detallándose progresivamente*. Recuerde que esta valoración puede ajustarse estudiando y comparando el contraste de unos tonos respecto a otros. Recuerde y aproveche la ley de los *contrastes simultáneos*, aquello de «un blanco es más blanco cuanto más oscuro es el tono que le rodea»; considere, también, la posibilidad de *provocar contrastes*, intensificando el tono que limita otro tono opuesto, de forma que éste o aquél adquiera más realce. No olvide, en fin, la posibilidad de crear atmósfera, de dibujar aire, diluyendo contornos, acentuando la nitidez de primeros planos y desdibujando ligeramente los últimos (1).

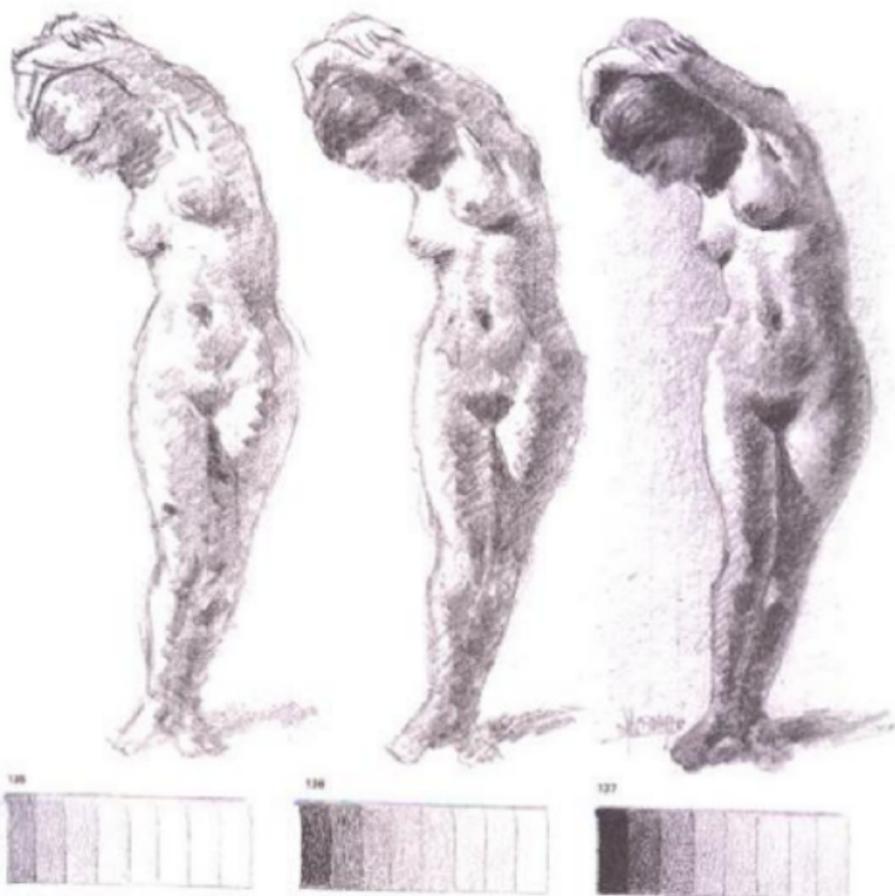
Valore un poco más la cabeza, los brazos y las piernas

He podido comprobar, dibujando desnudo del natural, que casi siempre la escala de valores es algo más subida en la cabeza y extremidades que en el torso. Sí, salvo raras excepciones, la cabeza y las manos son siempre un poquitín más oscuras —muy poca cosa, que conste— que el resto del cuerpo, notándose que esa leve oscuridad es progresiva, de menos a más, a partir del brazo hasta llegar a las manos, y de la rodilla hasta llegar al pie. Por otra parte, hablando en términos generales, el efecto no deja de ser natural, teniendo en cuenta que antebrazos y manos, por un lado, y piernas y pies, por otro, incluyendo la cabeza, son las partes del cuerpo más expuestas al aire y al sol.

Figs. 133 y 134. La ley de contrastes simultáneos nos dice que «un blanco es más blanco cuanto más oscuro es el tono que lo rodea». Esta ley, ilustrada en las figuras adjuntas con un recuadro blanco sobre fondo gris claro y el mismo recuadro blanco sobre fondo negro, creando la idea de que este último es más blanco que el anterior aplicada al contraste de un dibujo de figura, permite realzar la luminosidad de las zonas blancas, simplemente oscureciendo el tono que las rodea.

1. Para una ampliación completa de estas normas y de las empuñanzas relacionadas con la valoración o sombreado de la obra artística, le recomendamos el libro *Luz y sombras en dibujo artístico* de esta misma colección *Aprender Haciendo*.





Resumiendo las enseñanzas sobre modelado explicadas en la página anterior, vea en este proceso del dibujo de una figura femenina los tres factores siguientes:

En el primer estado (fig. 135), el dibujo se inicia directamente con grisados y degradados sin apenas líneas de referencia, recordando que, en el modelo, los límites y contornos no vienen dados por líneas sino que vienen dados por el color de los cuerpos, por el tono, en nuestro caso. Así pues: no limite

contornos con líneas; hágalo con tonos. Un segundo factor a considerar sería la necesidad de que el dibujo avance progresivamente, en conjunto, no por partes, sino todo a la vez.

Finalmente, esta resolución progresiva, paso a paso, ha de llevarnos a un modelado o valoración tonal *de menos a más* que nos permita ajustar y perfeccionar al máximo el volumen, las calidades ofrecidas por los efectos de luz y sombra. Tome nota de esta norma primordial.

Figs. 135 a 137. Dibujo y modelado: paso a paso de un desnudo femenino dibujando con lápiz plomo de gradación 4B sobre papel Canson de grano medio.

Galería de ejemplos

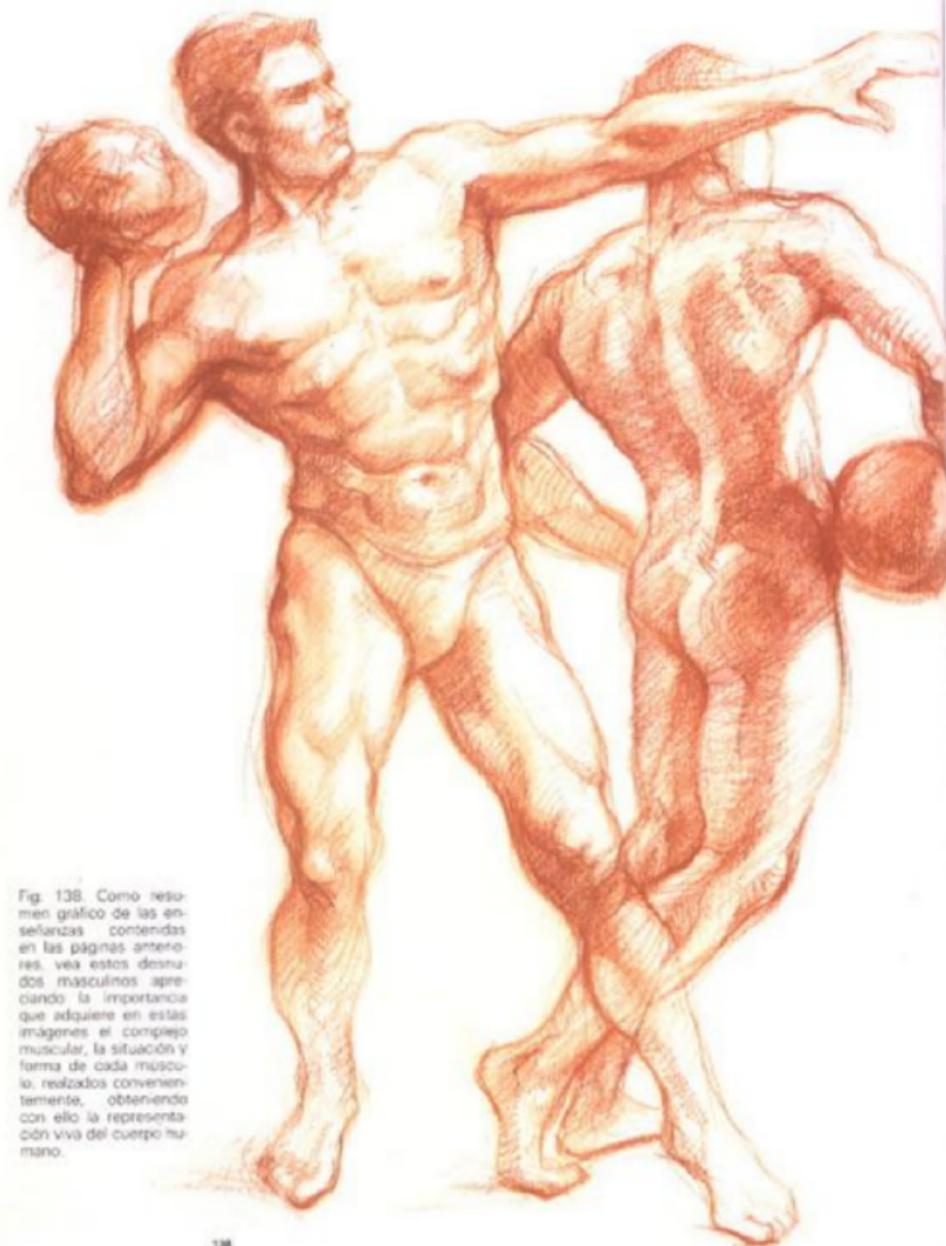
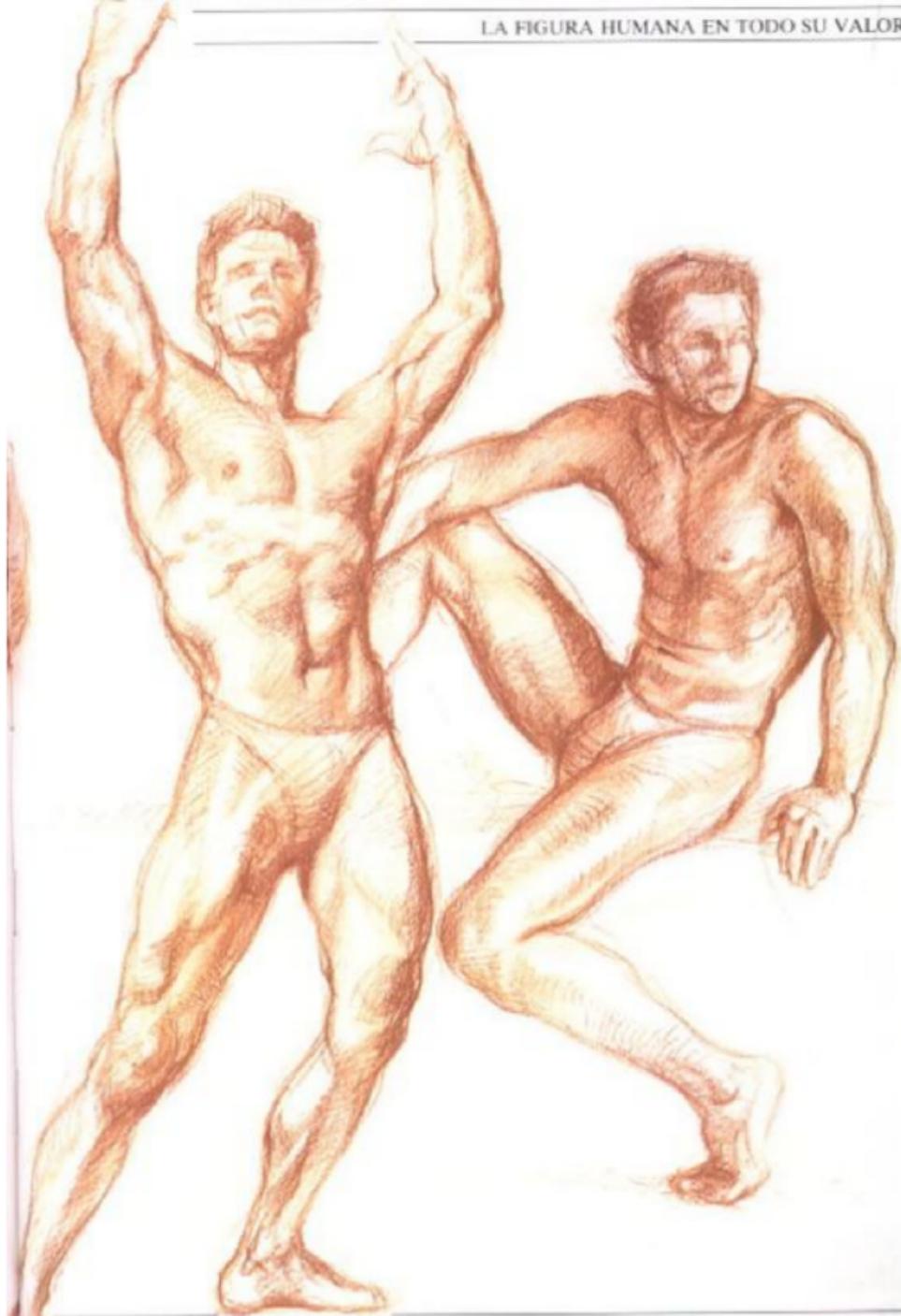


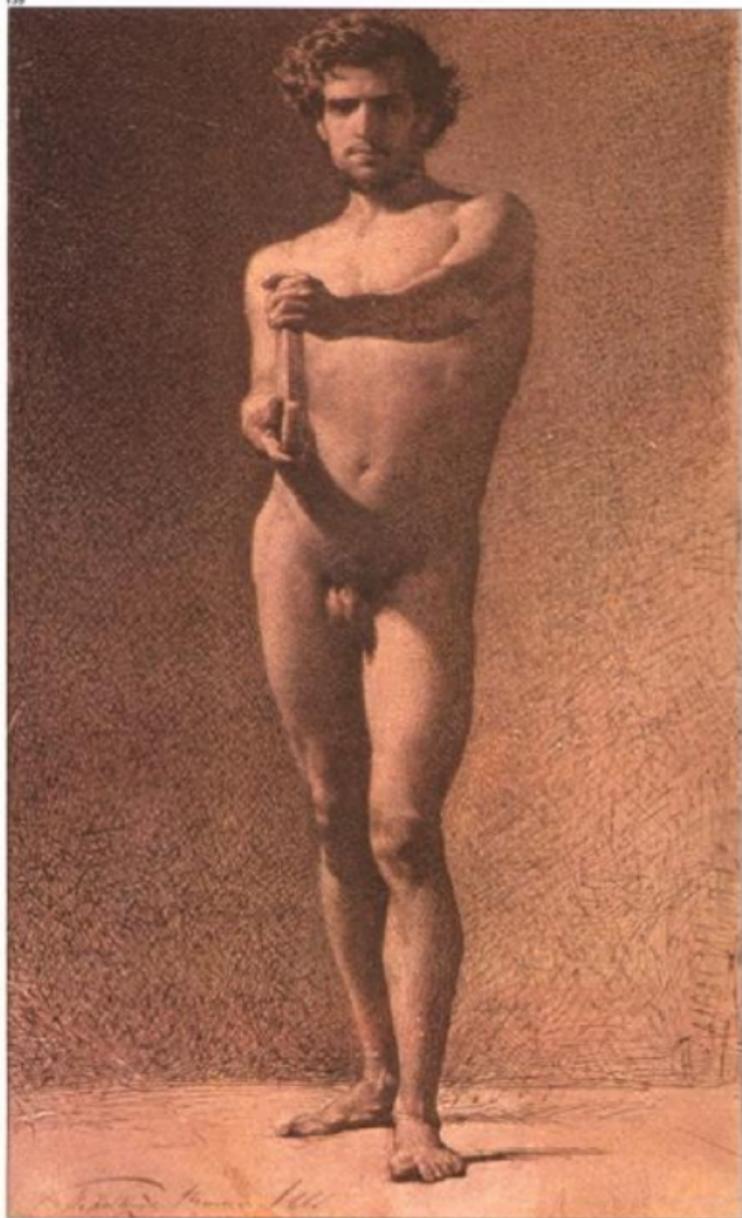
Fig. 138. Como resumen gráfico de las enseñanzas contenidas en las páginas anteriores, vea estos desnudos masculinos apreciando la importancia que adquiere en estas imágenes el complejo muscular, la situación y forma de cada músculo, realizados convenientemente, obteniendo con ello la representación viva del cuerpo humano.



Galería de ejemplos

Fig. 139 María Fortuny (1838-1874) *Discóbolo de frente*. Colección Fortuny de la Real Academia de Bellas Artes de Sant Jordi, Barcelona. En este dibujo realizado a la pluma sobre papel de color rosa, el artista María Fortuny nos muestra un estudio profundo de la anatomía del cuerpo humano en el estilo académico de mediados del siglo pasado.

Fig. 140 María Fortuny *Arquero*. Colección Fortuny de la Real Academia de Bellas Artes de Sant Jordi, Barcelona. Dibujo al lápiz sobre cartón.





Galería de ejemplos

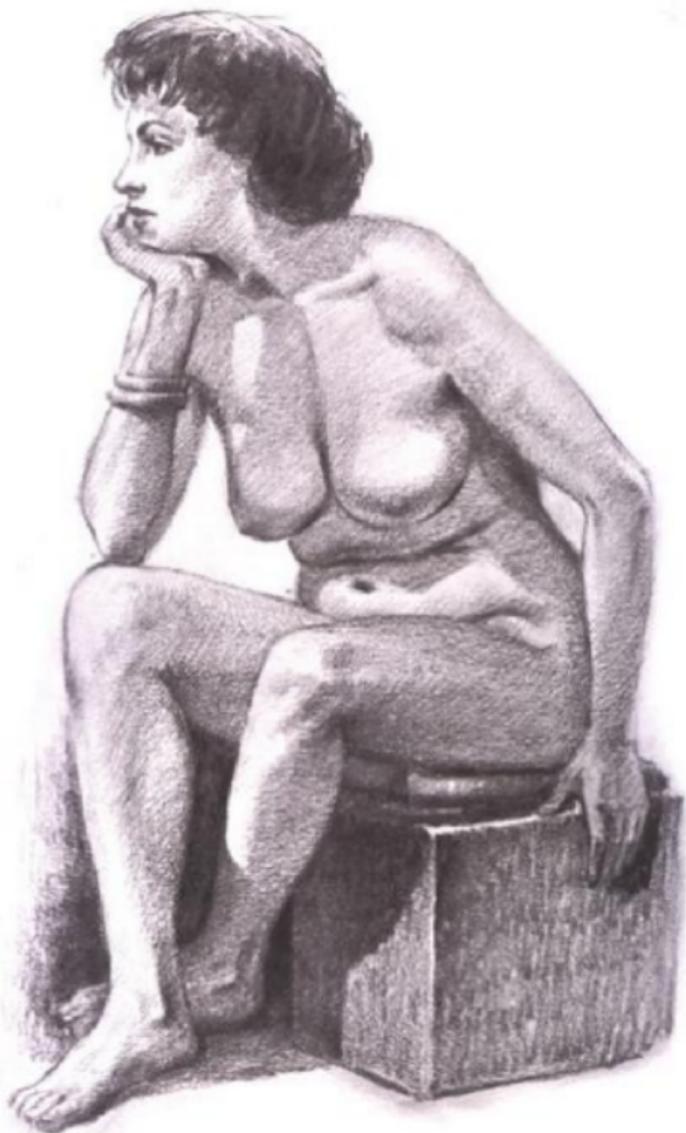
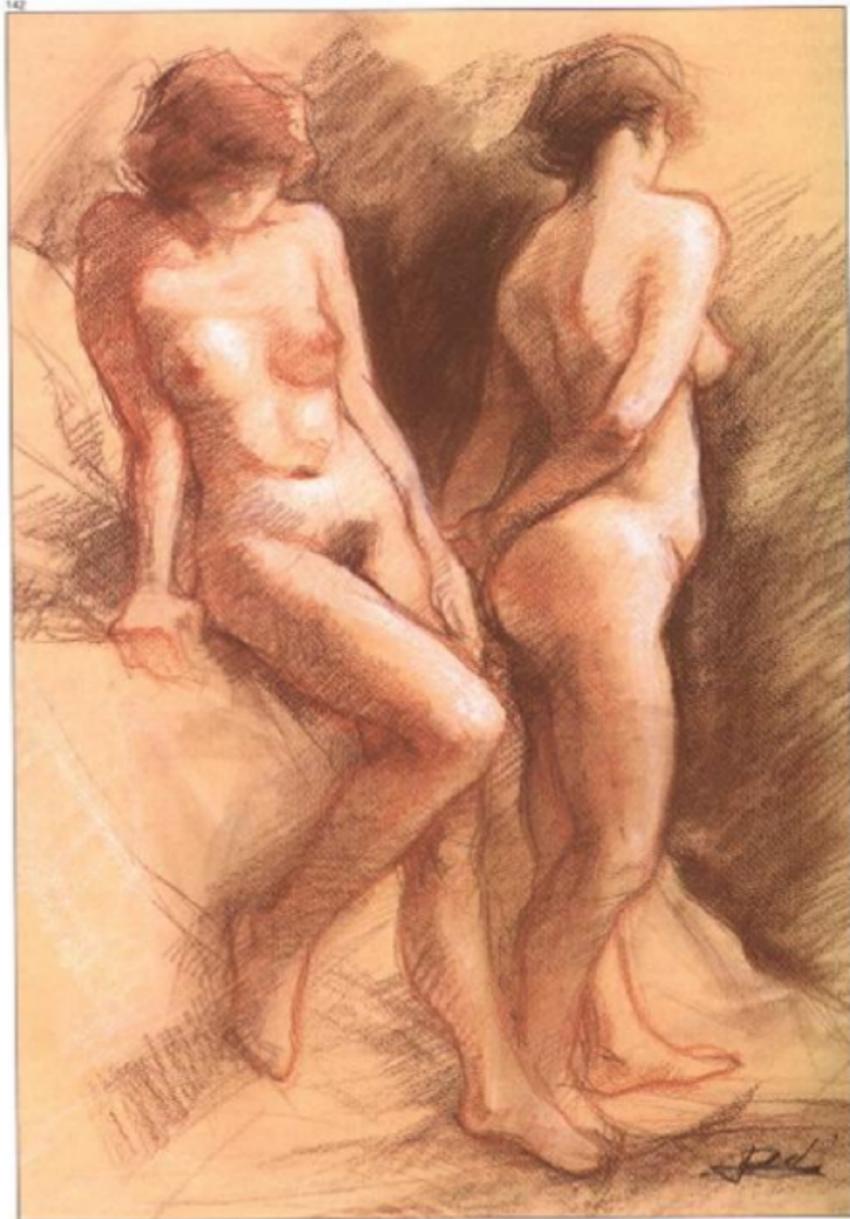


Fig. 141. Dibujo realizado con modelo del natural, con lápiz plomo de gradaciones HB, 2B y 6B, sobre papel Canson de grano medio, utilizando el HB para el estructurado inicial, el lápiz 2B para el dibujo y valoración en general y el 6B para la intensificación de las zonas más oscuras, dentro de un acabado final.

Fig. 142. Miquel Ferrón realizó estos estudios de desnudo femenino con la técnica del dibujo a tres crayons, como decían los franceses en los tiempos de Boucher y Watteau, cuando se puso de moda dibujar figura sobre papel de color crema, con lápiz carbón, sanguina y realces de creta blanca, logrando el artístico resultado que puede usted ver en este dibujo.

142



Dibujando con estilo propio

Como usted sabe, *estilo es el carácter propio que infunde el artista a sus obras*. Para hacer evidente este carácter propio, el artista recurre a la interpretación personal del modelo, dibuja su forma y su modelado de acuerdo con su manera de ser y de pensar, su experiencia, su estado de ánimo, considerando incluso los estilos que predominan a su alrededor. A esta interpretación personal de la forma y el modelado, el artista añade entonces su manera de hacer predilecta —la factura—, supeditada a una técnica determinada y al medio que piensa emplear. *Forma, modelado y factura*, son, por tanto, los tres factores con los que juega el artista para representar su propio estilo. Estudiemos brevemente las posibilidades ofrecidas por cada uno de ellos.

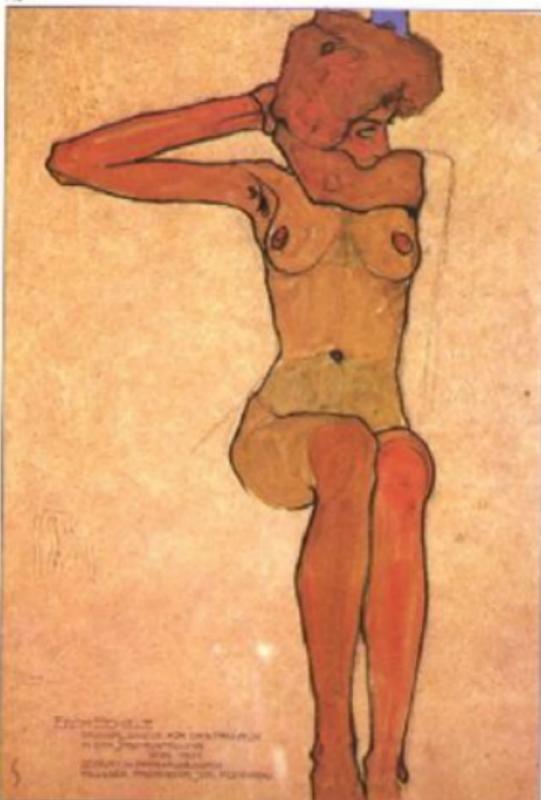
La forma

La forma es, entre todos, el factor que más se presta a una interpretación convencional. Puede alargarse, ensancharse, endurecerse, suavizarse, idealizarse, etc. En cualquier caso, claro está, «trabajar» con ese factor supone modificar la apariencia normal del modelo, es decir, *deformarlo*.... cosa que puede llevar a una originalidad mal entendida, a uno de esos estilos que anulan la facultad de contemplar, sustituyéndola por la angustiada necesidad de preguntar. Estilice la forma en buena hora, pero no intente adelantar los acontecimientos; espere a sentir la necesidad de deformar, cosa que llegará, en todo caso —si es que llega—, por sus pasos contados, cuando domine el dibujo académico, cuando haya dibujado tantas y tantas figuras normales, que nazca en usted la imperiosa necesidad de buscar nuevas formas de expresión artística. Siga también en esto el ejemplo de los grandes maestros, de El Greco, por ejemplo, el primer famoso que se atrevió a estilizar y deformar la figura humana. Desde luego no lo hizo de buenas a primeras: sólo hemos de comparar uno de los primeros

cuadros que pintó al llegar a Toledo, *El Martirio de San Mauricio*, con uno cualquiera de la época más avanzada, *El Bautismo de Cristo*, por ejemplo, para darnos cuenta de que sus fantásticas y magníficas desproporciones no fueron cosa de un día, sino producto de un estudio continuado y progresivo.

Fig. 143: Egon Schiele (1890-1918). *Desnudo sentado*. Historisches Museum der Viena. El magro Schiele dibujaba en un estilo muy personal que se refleja en este dibujo, en el que existe una evidente distorsión de la forma.

143



El modelado

El modelado, igual que la forma, puede ser (en el modelo) perfectamente normal, fotográficamente normal, académico. Pero usted, como artista creador de su propio estilo, puede verlo e interpretarlo a su manera, de acuerdo con su carácter, con el sentido y mensaje de la obra, etc. Y así, refiriéndonos al *contraste*, puede acentuarlo y hasta endurecerlo, convirtiendo la figura en un juego de blancos y negros; o puede suavizarlo, dejarlo en algo sumamente delicado. Puede modificar, también, el factor *atmosférico*, tratando de acentuar ese estilo suyo, personal, prescindiendo de este factor, dibujando con absoluta precisión y definición, dentro de un estilo acerado, duro, cortante... o puede exagerar el efecto, diluyendo las formas, dibujándolas como vistas a través de un cristal esmerilado (figs. 144 y 145).



144



145

Figs. 144 y 145. He aquí dos ejemplos de interpretación del modelado, dentro de una resolución formal, es decir, sin deformaciones. En la figura de pie he tratado de acentuar el contraste eliminando en lo posible las transiciones entre luz y sombra; mientras que en la figura sentada he suavizado al máximo los efectos de luz y sombra, como viendo la imagen a través de un cristal esmerilado.

La factura (técnica y medio)

La factura viene condicionada, en primer lugar, por la técnica —manera de trazar, de agrisar, de degradar, etc.—; y, en segundo lugar, por el medio que usa el artista, según que éste sea lápiz plomo, lápiz carbón, sanguina e incluso pluma (con plumilla, con pincel, con caña). En cualquier caso, la factura constituye un factor verdaderamente importante en la determinante del estilo; es el rasgo, el carácter del trazo o de la pincelada; la combinación, por ejemplo, de un papel áspero con un lápiz blando; la resolución de un degradado mediante trazos cortos a base de restregados hechos con la mina del lápiz plana o en punta, etc.

146



147



148



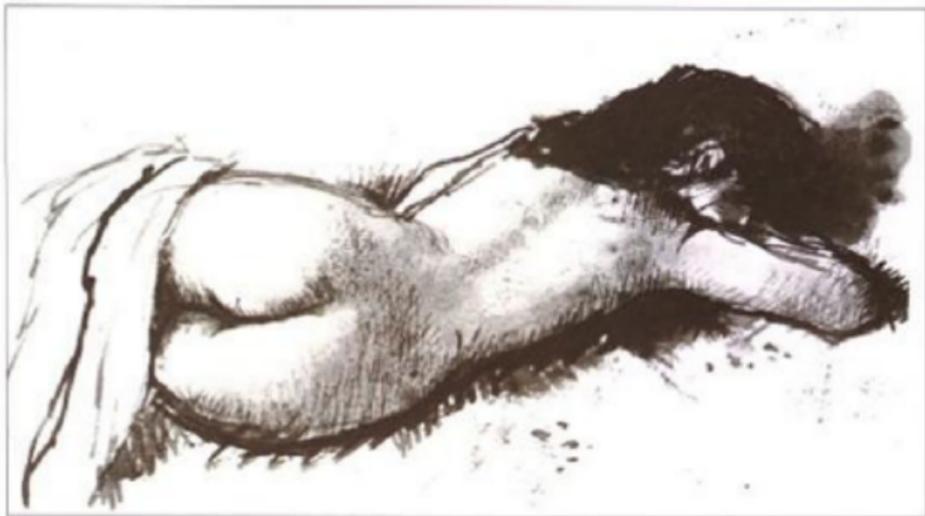
Vea en esta página varios dibujos del artista Francesc Serra resueltos con técnicas y medios diferentes.

Figs. 146 a 150 Francesc Serra: Dibujos de figura. Colecciones particulares. Serra nos da aquí una excelente muestra sobre lenguaje, factura, técnica y medio, con dibujos al pastel (fig. 146), a la sanguina (147), con tinta china y aguada negra (148), sólo con tinta china (149) y con tinta y

gouache (150), todos sobre papeles de dibujo de color crema, excepto el dibujo con tinta china de la figura 149, realizado sobre papel blanco. Hay en estos dibujos un estilo personal pero diverso, diferenciado por los diversos medios y técnicas empleados.

Galería de ejemplos

148

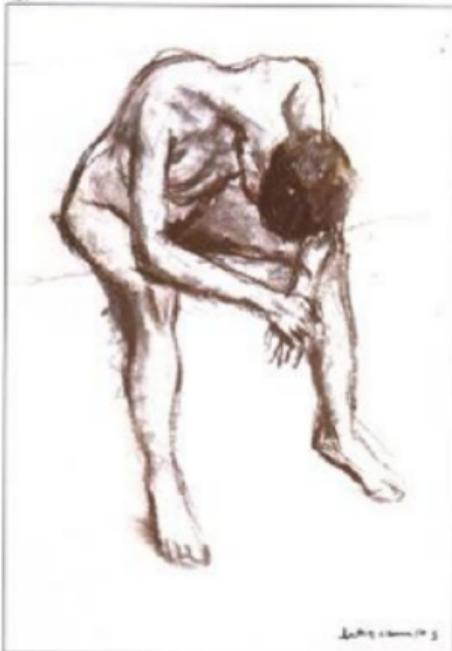


796



Dibujar figura: un ejercicio diario

151



152



153

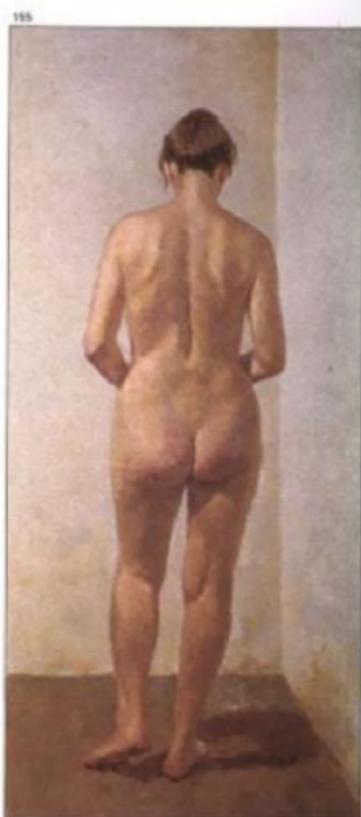
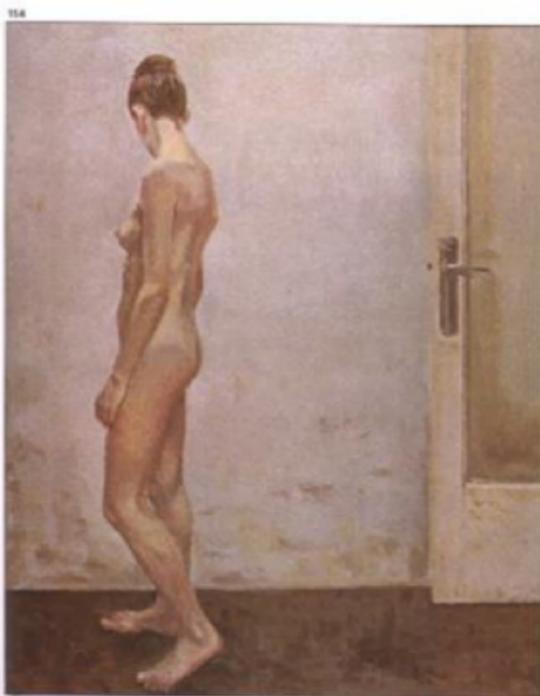


Figs. 151 a 156. Dibujos y pinturas al óleo del artista Bada Camps, célebre por sus cuadros de pintura intimista y figura femenina.

Según él mismo explica, el hecho de poder recrearse en la pintura de sus cuadros, en las gamas de colores, el contraste, la valoración

y armonización general del color, es posible gracias a un perfeccionamiento y un dominio prácticamente absoluto del arte de dibujar.

Galería de ejemplos

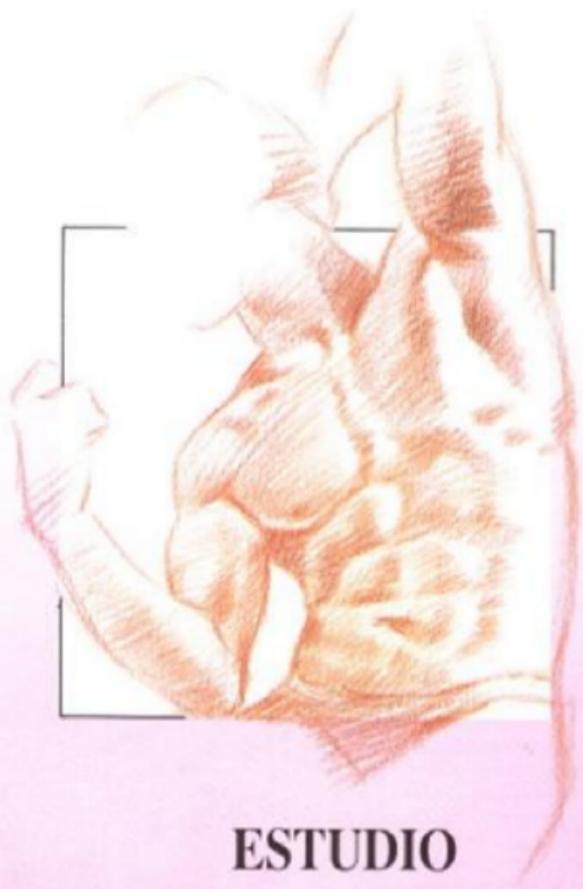


Badia Camps, profesor de dibujo y renombrado artista de pintura al óleo especializado en figura femenina, nos ofrece en estas páginas algunos de sus últimos cuadros, junto a algunos de sus cientos de dibujos y apuntes de figura. «Dibujar figura es un ejercicio que yo mismo me impongo casi todos los días. Lo cual no sólo perfecciona mi oficio sino que, además, me sugiere constan-

temente ideas y composiciones para nuevos cuadros. Diles a tus lectores que esta práctica constante permite pintar —mezclar y armonizar colores—, sin la preocupación del dibujo y que sólo dibujando muchas figuras, muchas veces, es posible alcanzar un buen nivel en el arte de pintar figura.»

Queda dicho.

Sí; las partes del cuerpo merecen un estudio por separado; el tronco y las extremidades, los brazos, las piernas, los pies, han sido motivo de estudio de la mayoría de los artistas del pasado y del presente. Leonardo da Vinci, Miguel Ángel, Rafael, Dürer... todos los artistas del Renacimiento; y Rubens, Rembrandt... Delacroix y los impresionistas, todos han pasado horas dibujando torsos —¿quién no recuerda los torsos de Miguel Ángel?—, brazos, piernas, manos... particularmente manos, una de las partes del cuerpo humano que ofrece más dificultades según veremos en las páginas siguientes. Y los ropajes: otro tema del que existen cientos de dibujos en los gabinetes de los museos. Éste es el tema de las páginas que siguen; un tema que exige también el estudio práctico. Un tema para ser leído con lápiz y papel a mano.



157

**ESTUDIO
— DE LAS PARTES —
DEL CUERPO HUMANO**

Para Miguel Ángel, la parte más importante del cuerpo era el torso

Sí; Miguel Ángel daba al dibujo del tronco una importancia capital. «Examinando una serie numerosa de sus diseños —nos dice el profesor Stratz—, fácilmente se advierte que su punto de partida no era la cabeza, sino el tronco. En sus estudios de figura, con frecuencia las manos, los pies y la cabeza aparecen indicados simplemente con ligeras líneas cuando ya el tronco está ejecutado en todos sus pormenores.»

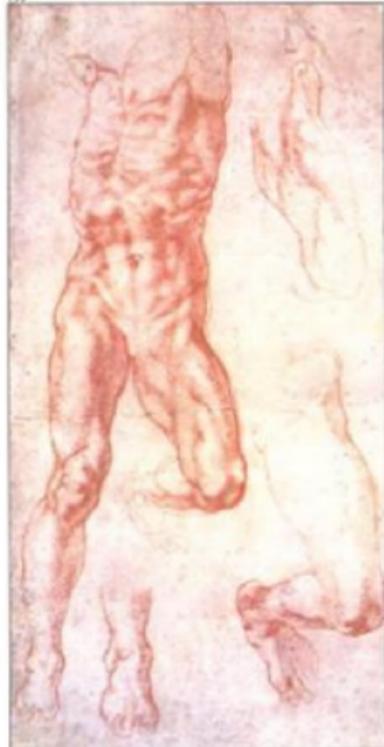
La predilección de Miguel Ángel por esta parte del cuerpo es fácil de comprender teniendo en cuenta que, como verdadero anatomista, su preocupación principal se centraba en el *origen del movimiento*, esto es, en el tronco. Para él lo importante eran los músculos del tronco, de las extremidades, que se tuercen, se inclinan, se estiran; considerando, en cambio, que *las partes movidas*, la cabeza, las manos y los pies ofrecían tan sólo un interés secundario.

Compruebe usted mismo que cuando el torso ofrece una construcción y un modelado ajustado, la solución de los demás miembros no ofrece dificultad. Dedique usted mucho tiempo al estudio del torso; dibújelo de frente, de perfil, flexionando la cintura hacia adelante, hacia atrás, inclinando el cuerpo a un lado, con la figura sentada, etc. Piense en usted mismo como modelo, ante el espejo, o en la posibilidad de que alguien conocido suyo pose para usted.

158



159



Figs. 158 y 159. Miguel Ángel (1475-1564). Estudio para Adán y Cuatro estudios de un hombre crucificado. Dibujos a la sanguina. Museo Británico, Londres. Estudios de torsos, de piernas y como tema

aparte, dibujos de manos y pies realizados por el gran maestro autor de la Capilla Sixtina: una prueba evidente de la necesidad de estudiar estas partes del cuerpo humano.

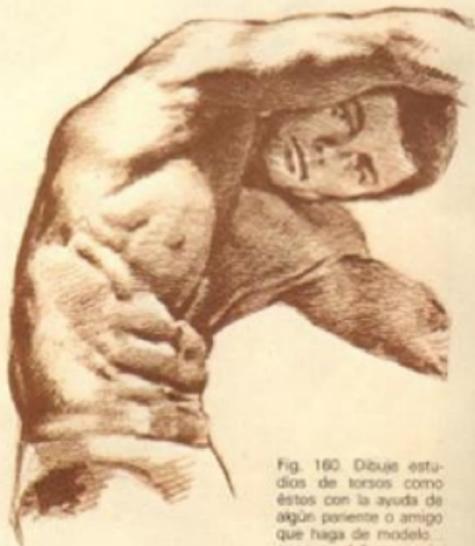


Fig. 160. Dibujo estudios de torsos como éstos con la ayuda de algún portante o amigo que haga de modelo... o en su defecto copie estos dibujos tratando de estudiar y afirmar los conocimientos que posea sobre la anatomía del torso.

Brazos y piernas, cuatro cilindros con músculos

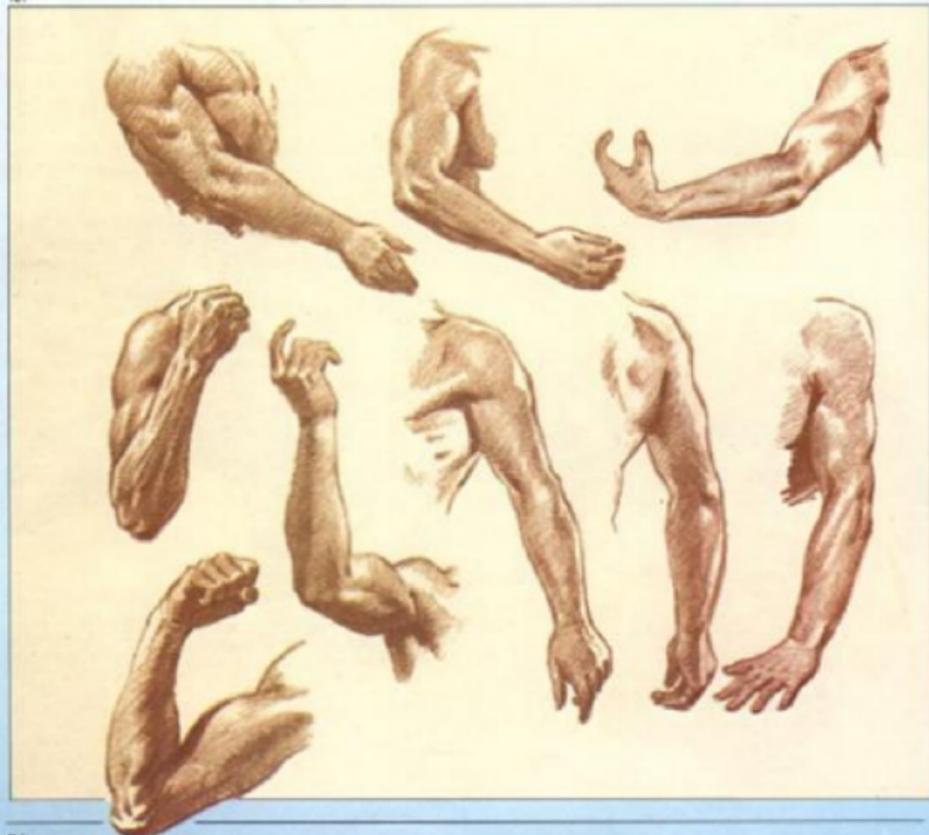
Nunca mejor empleado que en el caso de brazos y piernas el concepto básico de que «el cuerpo humano está formado por un conjunto de formas cilíndricas». Brazos y piernas no son otra cosa que esto..., añadiendo, claro está, el relieve muscular correspondiente, además de la apariencia ósea ofrecida en algunos puntos. Es necesario conocer ese relieve para, partiendo entonces de sendos cilindros, conseguir la forma deseada. Observe en la figura 161 el estudio de brazos y piernas que yo mismo he hecho para usted, comprobando en cada ejemplo la situación y forma de los músculos. Fijese en un detalle importantísimo relacionado

con el modelado de estas partes —que afecta, también, por cierto, al modelado del tronco y en general a todas las partes que, como éstas, son esencialmente cilíndricas—:

La dirección del trazo es envolvente siguiendo la conformación cilíndrica.

Mucho cuidado con este detalle: no dibuje nunca las sombras de una forma cilíndrica, de un brazo o de una pierna, con trazos verticales, a lo largo del brazo, como si éste fuera un cubo estriado (¡que ésta será entonces su apariencia!). Hágalo siempre con trazos en forma de bucle, *envolviendo la forma*

161



La complicada forma de los pies

cilíndrica; siga haciéndolo así al difuminar «envolviendo» entonces con las pasadas de dedo o de difumino. En fin, considere que al encajar o al agrisar de manera regular, puede hacerlo también con trazos diagonales; pero no con trazos verticales, lo repito.

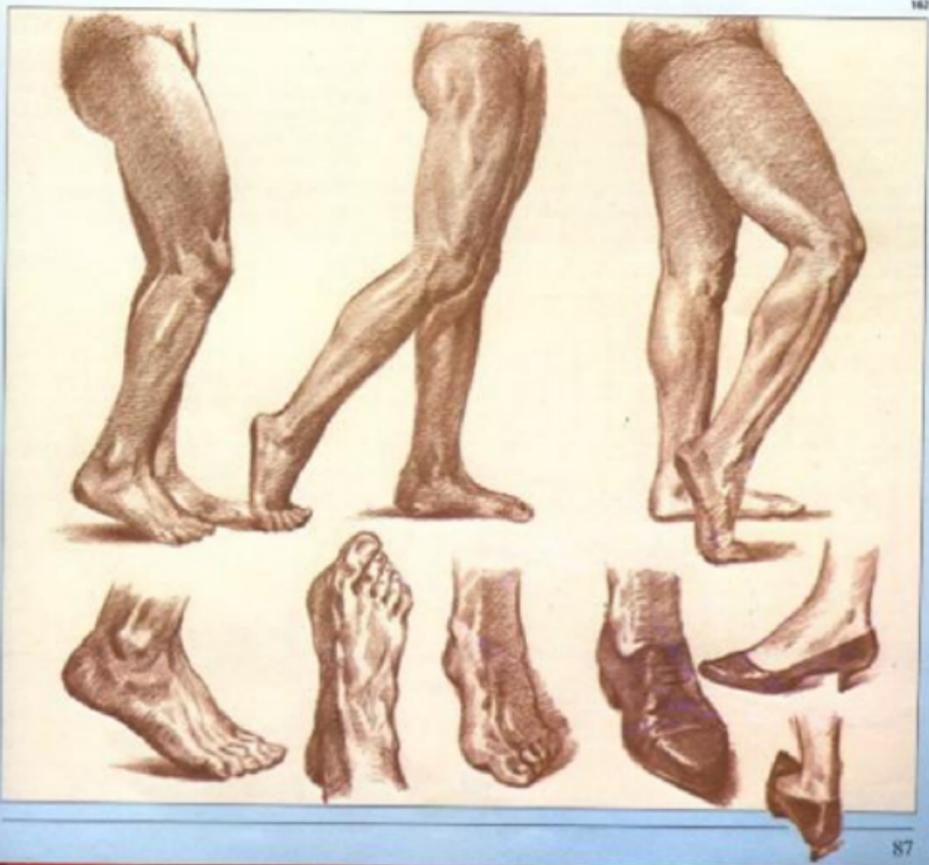
Ahí sí que puede usted estudiar sobre sí mismo, dibujando sus propios pies. Hágalo, cuando tenga un rato; descálcese y ayudándose de un espejo colocado en el suelo, casi vertical, apoyándose en algo, mírelos, estúdielos, dibújelos. Su forma es algo compleja..., particularmente si pretende solucio-narla, sin prestar el interés debido a su encajado y construcción.

Vea a este respecto la figura 162 —algunos de éstos son mis propios pies—. Vea asimismo, en esa misma ilustración, algunos pies descalzos, de hombre y de mujer, con una breve referencia gráfica al estudio del zapato.

Fig. 161 y 162. Observe en estos estudios de brazos y piernas la importancia de envolver la forma mediante el trazo. Dibujando con el lápiz plomo, lápiz carbón o sanguina, la dirección del trazo más corriente es la diagonal, pero cuando dibujamos formas cilíndricas, como en brazos y piernas, procuramos envolver la forma con trazos circulares que explican mejor la estructura del modelo.

Practique el dibujo de brazos y piernas sirviendo usted mismo de modelo ante un espejo.

162



Las manos, la parte más complicada del cuerpo humano

La mano es la parte del cuerpo que ofrece mayor número de posiciones distintas. Podemos verla desde arriba, desde abajo, de frente, de lado, cerrada, abierta, con un dedo así y otro así... en un número de posiciones prácticamente ilimitado.

Ciertamente, dibujar manos no es fácil y quizá por esa dificultad innata en su forma y como demostración de facultades, ha habido muchos artistas que han hecho de las manos un tema especial para un cuadro.

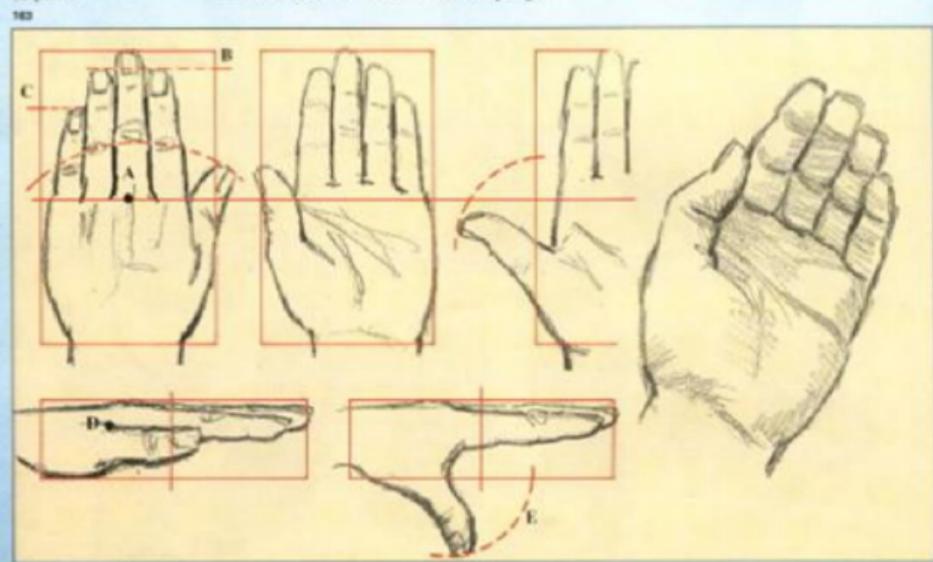
Tratemos de estudiar, en primer lugar, las dimensiones ideales de la mano (fig. 163), viendo que la altura total es igual a dos veces su anchura, respondiendo la palma o parte inferior a una caja cuadrada. Compruebe que la longitud del dedo medio es igual a la mitad de la altura total (punto A), siendo algo más cortos los dedos índice y anular, llegando el extremo de los mismos hasta la base de la uña del medio (punto B); vea cómo la longitud del dedo meñique alcanza hasta el nudillo superior del anular (punto C) y observe, asimismo, la altura del dedo pulgar,

formando un arco casi perfecto con los nudillos centrales de los dedos.

En la misma figura 163 puede estudiar la forma y dimensiones de la mano vista de perfil, observando que, en esta posición, el dedo pulgar aparece casi de frente (al revés de lo ocurrido en la mano vista frontalmente, en la que dicho dedo aparece de perfil). Estudie la longitud, forma y situación del pliegue formado en la base interna de dicho dedo pulgar (punto D), de mucha importancia para el encajado de la mano en esta parte. Compare esta figura con la de la derecha (punto E) —observe el cambio habido en dicho pliegue—, en la que aparece el dedo pulgar extendido y separado de la mano, comprobando que esta separación responde a un arco de 90 grados.

Estudie la forma de la mano al ahuecar la palma, considerando con atención las arrugas y muelles de carne formados por esta acción. No deje de estudiar todos estos aspectos directamente en su propia mano.

Fig. 163. Le recomiendo que lea con atención los textos y vea detenidamente las ilustraciones de esta figura, estudiando las dimensiones y proporciones de los dedos y la mano vista por ambas caras y de perfil.



Anatomía de la mano

Recuerde ahora la forma esquelética de la mano, ya que en ella reside gran parte de su conformación externa, habida cuenta que en muchos puntos los huesos quedan a flor de piel (fig. 164). A propósito de este esqueleto recuerde también los dos puntos básicos siguientes:

- 1°. *Los huesos de los dedos no son más que una prolongación de los huesos del metacarpo.*
- 2°. *La situación de las articulaciones de los dedos responde a una serie de líneas curvas, paralelas entre sí.*

El primer punto nos da a comprender que la situación de los nudos del puño, esté la mano abierta, medio cerrada o cerrada del todo, ha de relacionarse siempre con la de los nudillos de los dedos. Mírese usted mismo su mano; ábrala, ciérrela, muévala. Observará que siempre los nudillos del puño se mantienen en línea recta con los nudillos de los dedos.

El segundo punto no precisa aclaraciones, pero sí de algunos ejemplos gráficos para ver que esa correspondencia paralela se mantiene cuando la mano está medio cerrada, cerrada del todo, etc. (fig. 165).

Apóyese en estas enseñanzas para obtener buenos dibujos de manos. Apure sobre todo el cálculo de dimensiones y proporciones, pensando que en él y sólo en él reside el éxito de la empresa. Dibuje muchas manos; su propia mano izquierda en distintas posiciones, mientras trabaja con la derecha; ayúdese de un espejo para obtener mayor número de posiciones distintas.

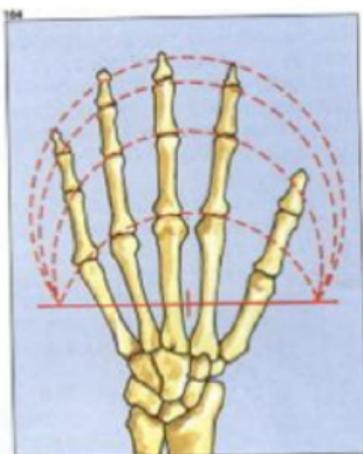


Fig. 164. La morfología de la mano viene condicionada en gran parte por su esqueleto: las articulaciones y nudillos de los dedos forman una serie de curvas simétricas en sentido paralelo.

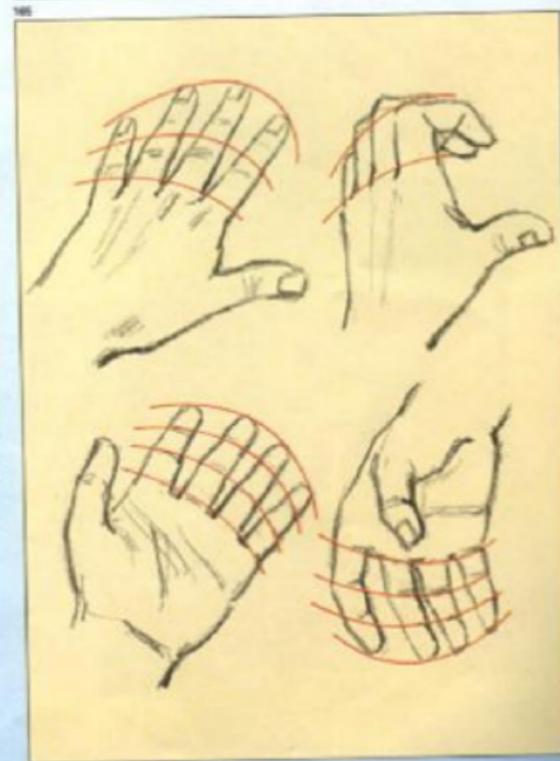


Fig. 165. Sea cual sea la posición de la mano, los nudillos del puño han de relacionarse siempre con los nudillos de los dedos y las curvas simétricas ilustradas en la figura anterior número 164.

Dibuje usted sus propias manos

Fig. 166. Dibuje manos. Sus manos, su mano izquierda mientras dibuja con la derecha o su mano derecha vista a través de un espejo. Ponga en práctica la idea de situar un espejo encima mismo de la mesa en la que está leyendo y dibujando y descubrirá poses de manos —las suyas—, sorprendentes, para dibujar y divertirse aprendiendo.

Vea, por último, en el momento de modelar, cómo yo mismo he considerado la necesidad de envolver con el trazo y con el difuminado de las formas cilíndricas, cómo yo mismo he dibujado el volumen con ayuda de jorobas y luces reflejadas (figura 166).



Ropajes y vestidos

Fig. 167. La tela de la izquierda es la correspondiente a una sábana; la de la derecha es una manta. Le recomiendo que practique el dibujo de telas y ropajes con tejidos diferentes, tratando de captar su textura.

Dibujando con modelo y más todavía dibujando de memoria usted tendrá que resolver en muchas ocasiones la apariencia del ropaje que cubre una o más figuras, con sus problemas de textura, plegado, arrugado, adaptación al cuerpo, etc. Es corriente, por ejemplo, el caso del artista que dibuja o pinta un retrato y que ve un día, en la manga del modelo, unas arrugas concretas... que al día siguiente —en una sesión más avanzada— ofrecen una forma distinta, teniendo entonces que valerse de su memoria y de sus conocimientos sobre ropaje y vestidos para solucionar la papeleta.

Ejercicios prácticos para el estudio de telas y ropajes en general

Nuestro estudio de ropajes consistirá en dibujar telas, de diferentes clases, dispuestas de manera también diferente, colocadas sobre una mesa, una silla o colgando de una pared.

El dibujo de estas telas le obligará, en primer lugar, a resolver un notable problema de volumen y modelado; un problema que no por ser viejo deja de ser interesante; le permitirá, al propio tiempo, estudiar la apariencia o textura de la tela dibujada en cada caso, reproduciendo fielmente esta apariencia, de manera que con sólo ver su estudio sea posible adivinar si la tela es de algodón de lana gruesa, de seda brillante, etc.

Vea la figura 167, en la que yo mismo he dibujado una sábana y una manta; la primera a lápiz plomo, la segunda al carbón.

Bien; prepare una silla o mesa donde disponer el modelo; estudie la iluminación más conveniente y...



167



Ejercicios prácticos sobre ropajes y vestidos

Figs. 168 a 170. Disponga el modelo de la tela siguiendo las instrucciones que ilustran estas figuras.

Figs. 171 A y B. Vea en estas imágenes la resolución inicial y el dibujo terminado de este ejercicio de modelado dibujando las arrugas de una tela.

He aquí unas normas e instrucciones de carácter general:

—Trabaje con luz artificial, preferentemente, y en cualquier caso con una dirección de luz frontal lateral para conseguir el máximo relieve.

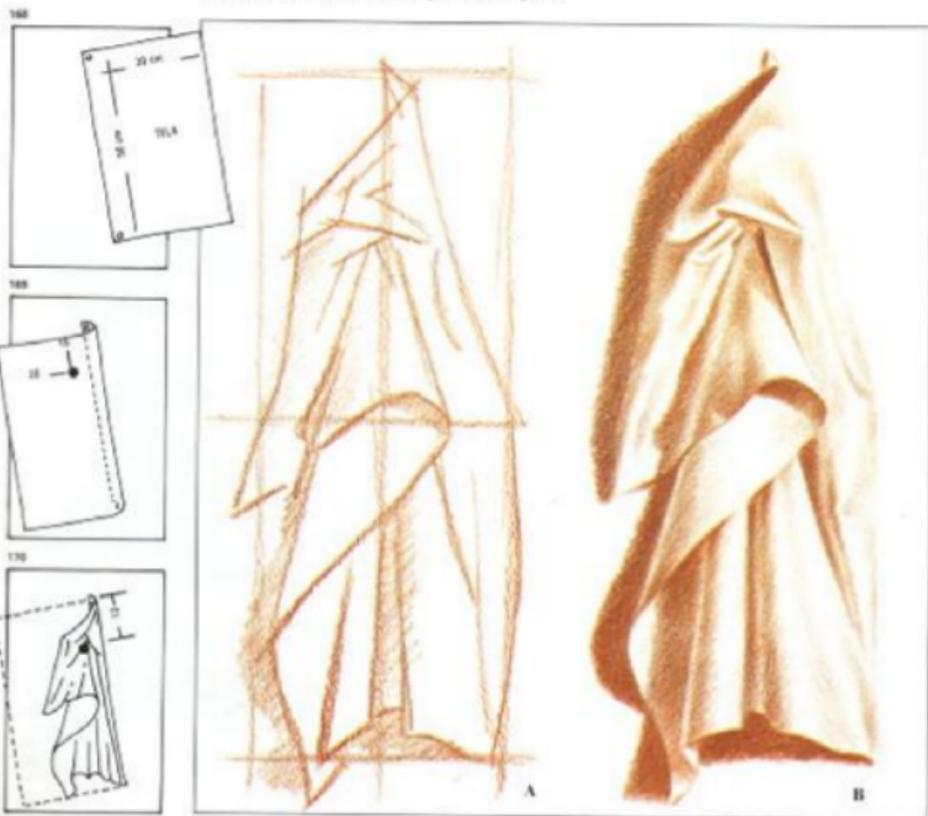
—Elija en lo posible telas de clases marcadamente diferentes, tales como: una sábana de algodón, una manta de lana, gruesa, felpuda, un trozo o retal de raso o seda.

—Procure que las telas hayan sido planchadas previamente.

Pero vamos a hacerlo, vamos a aprender haciendo.

Busque en su casa un retal de tela blanca de unos 30 x 50 cm. pláncelo y su-

jételo con dos chinchetas a una pared blanca (fig. 168). Doble la tela, atraviese la tela con una tercera chincheta (fig. 169) y lleve esta chincheta al punto B, clavándola en la pared (fig. 170), de manera que logre el conjunto de arrugas que puede usted ver en la figura 171, con lo cual tendrá ya el modelo de esta tela que yo mismo he dibujado.



Estudio de pliegues y arrugas

172



173



Necesitamos saber cómo son o suelen ser, en general, los pliegues y arrugas característicos de un vestido, tratando en lo posible de simplificar su forma. Tomemos para el caso la serie de arrugas formada en la manga, al doblar el brazo. Mirando lo que «nos dice» el modelo llegaremos quizás a la conclusión de que es verdaderamente trabajoso recordar de memoria toda esa serie variada de pequeños y grandes pliegues, de arrugas más o menos acentuadas (figs. 172 y 173A). Pero tratemos de interpretar, de ver única y exclusivamente las líneas básicas, las arrugas que explican realmente la flexión del brazo. Ahí puede usted ver esa interpretación simplificada (figs. 172 y 172B). Ya ve usted: el embrollado conjunto anterior ha quedado reducido a unos pocos trazos, lo suficientemente expresivos, sin embargo, para dar a comprender la forma del modelo en esta parte.

A partir de esta simplificación es posible añadir más o menos pliegues y arrugas; pero en principio debe usted verlo ahí, sin complicaciones, suprimiendo detalles innecesarios. Lo importante es captar la mecánica e intención del arrugado, recordando a este respecto que no hay efecto sin causa.

Figs. 172 y 173. Dibujando figura vestida de memoria o dibujando con modelo, es corriente la necesidad de resolver el dibujo (o la pintura) en más de una sesión. Quite entonces

que las arrugas del ropaje cambian de un día a otro. Trata de simplificar y sintetizar para resolver el problema, tal como puede ver en estas ilustraciones.

No hay efecto sin causa

Cuando usted dobla el brazo, lógicamente la tela de la manga ha de apretarse formando arrugas en la cara interna de la articulación. Lógicamente, también, el codo ha de arrastrar y tirar de la tela que enfunda el brazo y por lo mismo en el brazo y antebrazo de la manga han de producirse pliegues transversales; por la misma causa la abertura de la bocamanga ha de quedar en posición oblicua, como tirando de ella desde el codo (fig. 174). Efectos parecidos ocurren con la pernera del pantalón, al doblar la pierna.

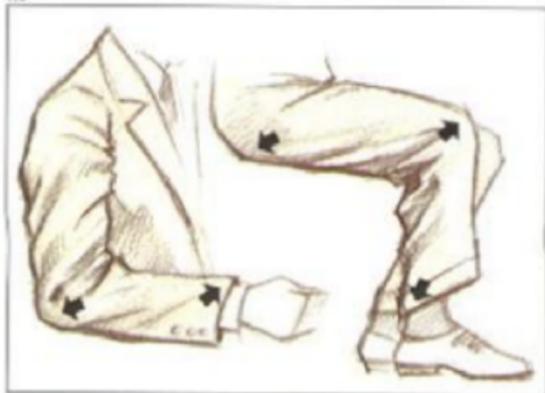
Cuando usted estira el brazo o la pierna, la tela es arrastrada por el miembro, y lógicamente aparecen en ellas pliegues transversales, en dirección precisamente opuesta al movimiento efectuado (fig. 175). Esa misma figura nos da a comprender que, al elevar el brazo, la americana se deforma, una solapa queda más arriba que otra, y en la cintura, suponiendo la americana abrochada, se produce un gran pliegue, consecuencia todo ello *del tirón dado por la manga, hacia arriba*, al elevar el brazo.

En fin, cuando dobla usted la cintura, la tela del vestido queda tirante en la espalda y holgada delante, formándose pliegues horizontales en la misma cintura y transversales a los lados, arriba y abajo, con tendencia a converger en el botón abrochado en el centro.

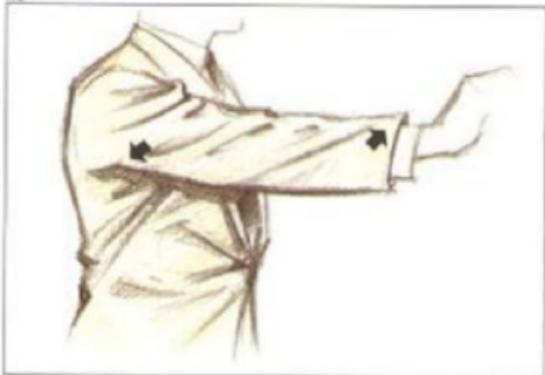
El truco de vestir usted mismo la figura

Todo eso del movimiento y la tensión de la tela —también lo de las proporciones del vestido— se comprende a veces con mayor facilidad partiendo de la figura desnuda. El truco es viejo; muchos profesionales lo hacen así cuando han de dibujar figura de memoria. Recuerde esta posibilidad; consiste simplemente en esbozar la figura desnuda, con unos pocos y débiles trazos, poniéndole luego el vestido, pudiendo estudiar mejor los pliegues y arrugas de los ropajes movidos gracias a la acción de los miembros del cuerpo (fig. 178).

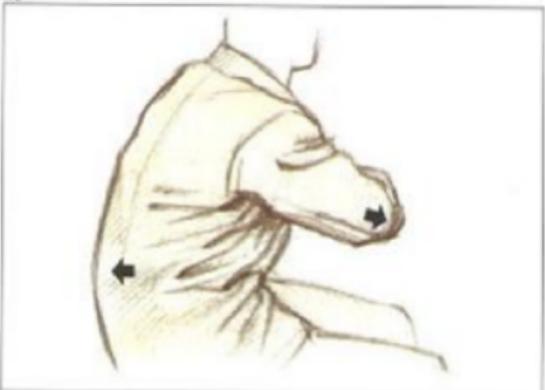
174



175



178



El truco de vestir usted mismo la figura



177

Figs. 174 a 176. No hay efecto sin causa. Al doblar el brazo o la pierna, estirar o encoger el brazo, se producen y repiten una serie de arrugas en el vestido, en las mangas, en las pene-ras del pantalón. Analizando las causas es fácil comprender y dibu-

jar los efectos y esto tanto dibujando de memoria como dibujando del natural.

Figs. 177 y 178. El dibujo de una figura vestida, partiendo de un estubo en el que se ha estudiado la figura desnuda, es una fórmula usada desde siempre por el artista. Facilita la adaptación del vestido al cuerpo, permitiendo un mejor estudio de proporciones, así como un dibujo más exacto de pliegues y arrugas.



178

Y finalmente el dibujo de figura en la práctica: El desarrollo, paso a paso, de dos apuntes de figura masculina vestida y desnuda y dos dibujos de figura femenina desnuda. Con una enseñanza adicional: *el medio*, el procedimiento, y el material para dibujar figura humana, representados en dos apuntes sobre papel blanco con carboncillo; un estudio resuelto con los nuevos lápices plomo *todo mina*; para terminar con un amplio desarrollo paso a paso, de un dibujo «à trois crayon» de un desnudo femenino. Una enseñanza que resume el contenido de este libro sobre cómo dibujar la figura humana.



179

**EL DIBUJO
DE LA FIGURA HUMANA
EN LA PRÁCTICA**

Apunte de figura vestida al carboncillo

Como resumen de las enseñanzas contenidas en las páginas anteriores vamos a dibujar varias figuras del natural, utilizando en cada caso medios y técnicas diferentes, resolviendo dos de estos dibujos en plan de apunte y otros dos como dibujos terminados.

En el primero de estos apuntes voy a dibujar una figura masculina vestida. Vea el modelo y la pose del mismo en las figuras adjuntas números 181 y 182, considerando la conveniencia de estudiar previamente la pose, teniendo en cuenta que un ligero cambio en la posición de la cabeza, del cuerpo, de las manos, etc. puede mejorar el resultado de la pose como sucede en este ejemplo.

Este apunte ha sido realizado en una hoja de papel blanco Ingres de

180

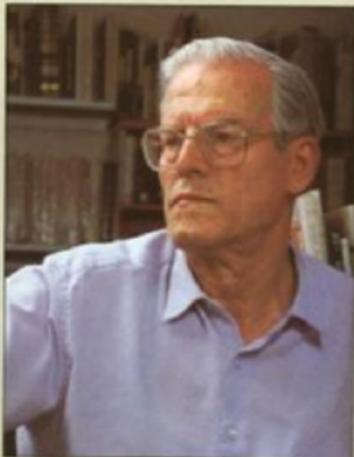


Fig. 180 José M. Parramón, autor de este libro, dibujando uno de los apuntes de esta última parte.

Figs. 181 y 182. Dibujando a partir de un modelo, cabe siempre la posibilidad de perfeccionar la pose elegida en principio, modificando la posición de la cabeza, de la manos, etc.

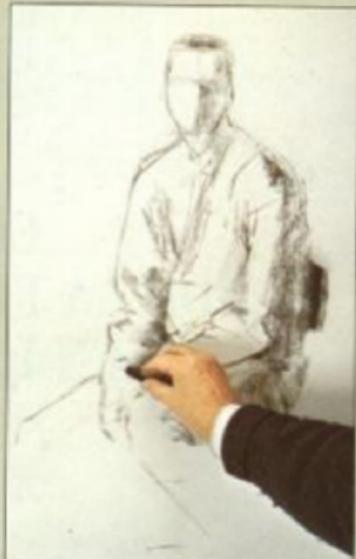
181



182



184



Figs. 183 a 187. El carboncillo es un medio rápido, que permite trazar y ennegrecer, dibujar y terminar un apunte en un tiempo mínimo. Esta cualidad ha de ser aprovechada resolviendo contornos, límites,

luzes y sombras; grisados y degradados desde el principio, desde el momento que se empieza a dibujar, pasando por alto pequeños detalles, viendo y resolviendo las formas básicas ofrecidas por el modelo.

183



186



188



187



75 x 110 cm, dibujando con carboncillo y resolviendo los grisados y degradados de las sombras con un cabo de carboncillo dibujando de plano, con trazos amplios, sin difuminar, controlando la presión del carboncillo, trazando con más fuerza en zonas oscuras y con menos intensidad en zonas claras, como puede apreciar en las figuras que ilustran la realización de este apunte.

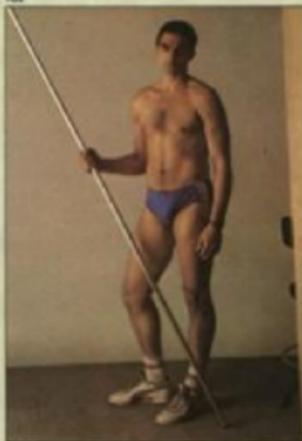
El desarrollo de este apunte nos muestra una resolución lineal en la que desde los primeros trazos he indicado ya el modelado, el juego de luces y sombras tratando de dibujarlo todo a la vez, sin entrar en detalles, dibujando en plan de apunte.

Apunte de figura desnuda al carboncillo

Se trata ahora de dibujar un apunte de figura masculina desnuda, dibujando también con carboncillo, pero introduciendo ahora la técnica del difuminado con dedos, con la intervención como medio auxiliar de la goma maleable para abrir y dibujar luces, blancos, brillos, etc.

Observe que, como siempre y más en este caso, he empezado por señalar con sendos trazos el canon de ocho cabezas de la figura humana (fig. 189), dibujando en este caso un esquema lineal de la figura y resolviendo a continuación de una manera simultánea, todo a la vez, las formas, luces y sombras del modelo. Observe en la tercera fase de este apunte (fig. 192) la pátina o veladura gris que «ensucia» algunas zonas iluminadas del modelo. Y vea en las figuras siguientes 193 y 194 la acción de la goma de borrar dibujando y realzando esas partes iluminadas, logrando así un contraste más efectivo.

188



Figs. 188 y 189. La pose del modelo es ahora de pie y desnudo, para tener la oportunidad de realzar y practicar la enseñanza del canon.

Fig. 190. La técnica a desarrollar ahora responde al dibujo con carboncillo, difuminando con los dedos, medio y técnica que permite un gran desarrollo en la resolución del juego de luces y sombras (fig. 190).

Fig. 191 y 194. A partir del dibujo esquemático de la figura anterior 189, el desarrollo del apunte es rápido y progresivo, dibujando y modelando con el carboncillo, con los dedos y con la goma de borrar hasta llegar al resultado final que puede apreciar en la adjunta figura número 194.

192



189



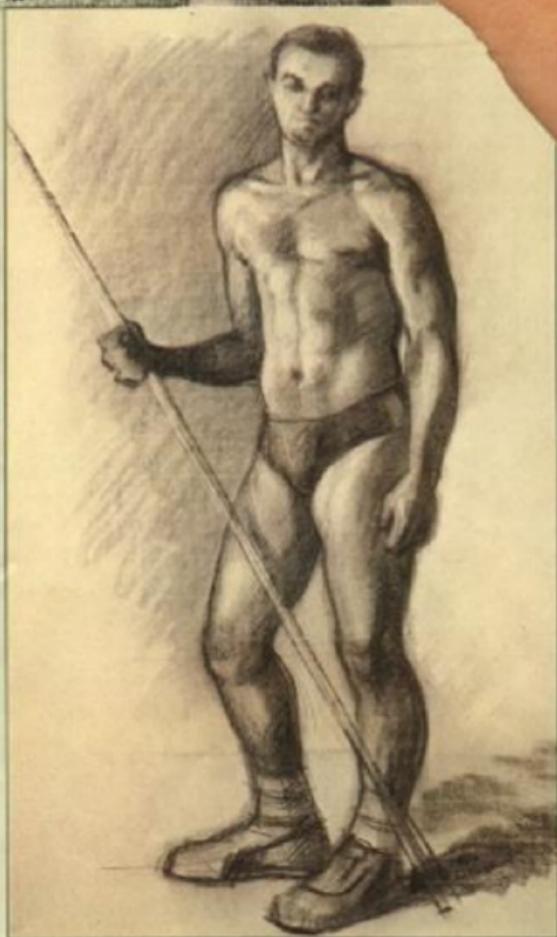
191



193



192



Dibujo de un desnudo femenino a lápiz plomo

Dibujo ahora un desnudo femenino, un dibujo acabado, utilizando una hoja de papel Schoeller de grano fino, trabajando ahora con un lápiz plomo HB para el esquema inicial y dos lápices todo-mina, 3 B y 6 B, para la resolución de las sombras del modelo. Emplearé la técnica del difuminado con dedos, ayudado por un difumino muy delgado.

Como puede ver en las figuras 196 y 197, la pose de la modelo puede resumirse en la forma de un triángulo y queda determinada por la altura de cuatro cabezas.

En principio y con el lápiz HB he dibujado un esquema lineal y a continuación con el todo-mina 3 B he valorado el dibujo con un trazado regular y uniforme sin difuminar todavía. Después he iniciado la labor de difuminar con los dedos, valorando y ennegreciendo con los lápices 3 B y 6 B, retocando y difuminando pequeños detalles, dibujando con la goma, para aclarar tonos, abrir blancos y brillos, etc. El resultado final (fig. 204) nos muestra las extraordinarias posibilidades artísticas del lápiz plomo.



Fig. 199. Estos son los materiales que he utilizado para realizar este dibujo: un lápiz plomo de gradación HB para el esquema inicial, dos lá-

pices todo-mina de las gradaciones 3 B y 6 B, un difumino delgado para resolver pequeñas zonas y una goma de borrar maleable.

Primeros esbozos

199



200



203



201



202



204



no
cel
el lí
de m
este d
dos ses
aproximad
horas.

Dibujo de un desnudo femenino del natural

Dibujo ahora un desnudo femenino, un dibujo acabado, utilizando una hoja de papel Schoeller de grano fino, trabajando ahora con un lápiz plomo HB para el esquema inicial y dos lápices todomina, 3 B y 6 B, para la resolución de las sombras del modelo. Emplearé la técnica del difuminado con dedos, ayudado por un difumino muy delgado.

Como puede ver en las figuras 197 y 198, la pose de la modelo puede mirarse en la forma de un triángulo que queda determinada por la altura de las cuatro cabezas.

En principio y con el lápiz HB dibujado un esquema lineal y a continuación con el todomina 3 B lorado el dibujo con un trazado y uniforme sin difuminar todavía. Después he iniciado la labor de esbozar, va a decir con los dedos, valorando el desnudo haciendo con los lápices 3 B tocando y difuminando la pose más tallada, dibujando con un par de esboclar tonos, abrir la creta sepia sobre etc. El resultado final y el segundo con muestra las extra-anguina sobre papel de las artísticas de papeles miden 50 x 65 cm. Este es el material usado en la figura 207.

En estos apuntes de la página 208 se ve el hecho de que Ferrón ha sido invitado por establecer la altura y las proporciones y dimensiones de la figura mediante una serie de trazos que determinan el canon de ocho cabezas. Puesto ya a dibujar, Ferrón comprueba el cálculo de dimensiones y proporciones con el viejo sistema de medir con el lápiz, extendiendo el brazo, tal como puede ver en la figura 208 de la página siguiente.

Figs. 205 y 206. Estudio de la pose; nuestro artista invitado Miguel Ferrón pidió a la modelo varias poses dibujando los apuntes de la página siguiente para elegir la más apropiada.

Fig. 208. Ferrón pone en práctica aquí el viejo truco de calcular y medir dimensiones con el pelo del lápiz trasladando la altura de la cabeza a otras del cuerpo.



Figs. 209 y 210. Este es el primer apunte dibujado con color sepia sobre un papel de color crema.

Figs. 211 y 212. Seguidamente Ferrón dibujó el segundo apunte con el color sanguina sobre papel blanco eligiendo esta pose como la definitiva para realizar el dibujo que empieza en la página siguiente.

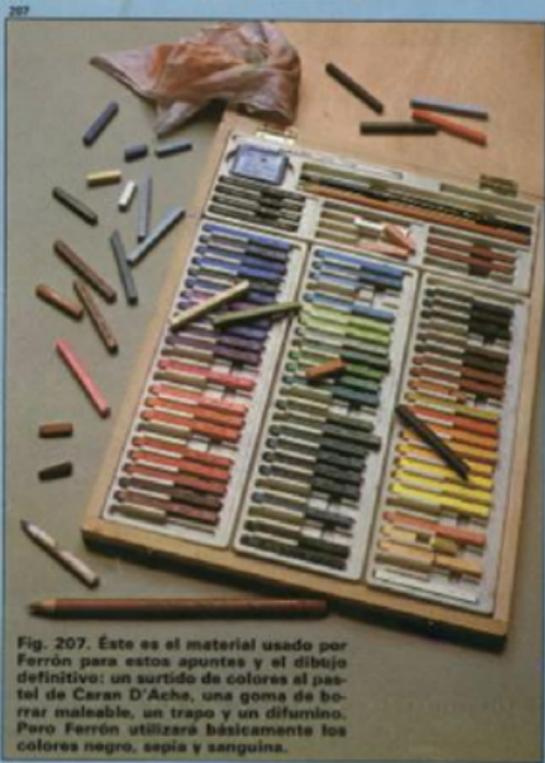
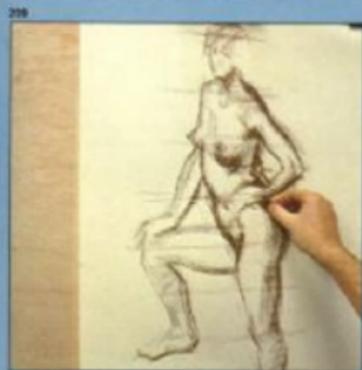
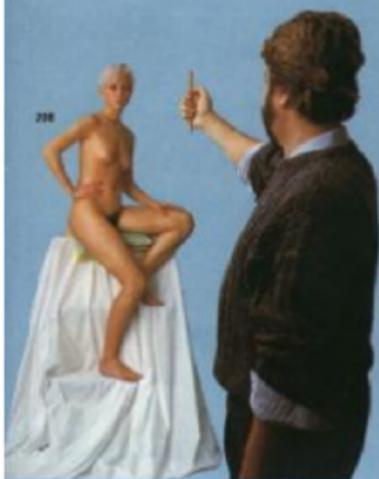


Fig. 207. Éste es el material usado por Ferrón para estos apuntes y el dibujo definitivo: un surtido de colores al pastel de Caran D'Ache, una goma de borrar maleable, un trapo y un difumino. Pero Ferrón utilizó básicamente los colores negro, sepia y sanguina.

Primeros esbozos



Primer estado: la estructura lineal

Empieza el dibujo definitivo. Ferrón trabaja a unos 2,5 m de la modelo, dibuja de pie, con un caballete de taller en el que hay un tablero de madera de 120 x 80 cm sobre el que ha sujetado una hoja de papel Demi-teintes, ocregris (color 343) de Canson.

Calcula a ojo la altura y situación del dibujo dentro del papel, a partir de la pauta de ocho cabezas del canon y empieza a dibujar con un cabo de color sanguina —un color sanguina rojizo—. Vea en la figura adjunta número 213 cómo Ferrón determina la forma de la cabeza con un simple óvalo, estableciendo como estructura básica la altura o nivel de las cejas y la línea del centro simétrico del rostro.

Ferrón usa la goma de borrar únicamente para dibujar, es decir, para *abrir* luces, blancos y brillos, pero no para rectificar. «Yo prohíbo el uso de la goma de borrar a mis alumnos —explica—, porque creo que la goma es un medio negativo que va contra el esfuerzo y la capacidad de aprender.» Finalmente, cuando termina la estructura inicial (fig. 215), Ferrón añade a lo dicho anteriormente: «Y por otra parte, los errores de estructura, de dimensiones y proporciones, pueden co-



Figs. 213 a 216: Empieza el dibujo con un esquema lineal, rectificando sobre la marcha contornos y límites, para llegar al primer paso que puede usted ver en la figura adjunta número 215.

218



Segundo estado: la estructura de luces y sombras

217



Figs. 217 a 219. Ferrón inicia seguidamente un esbozo de sombreado empezando por resolver las sombras con el color sanguina, sin difuminar (fig. 217), y difuminando seguidamente a grandes rasgos con un trapo (fig. 218).

218



219



regirse a medida que avanza el dibujo. A no ser que sean grandes errores, en cuyo caso vale más empezar de nuevo».

Luces y sombras: primero dibujando con el cabo de sanguina de plano, después difuminando el trazado anterior con un trapo, sin preocuparse por «pasar de la raya», tratando incluso de que todo el cuerpo participe de esta veladura color sanguina (fig. 218). Seguidamente, Ferrón pinta en el fondo, junto al muslo, con un color gris claro (fig. 220), difumina este color gris y aplica un color rosa realzando las luces o zonas claras (fig. 221).

Figs. 220 y 221. Mancha ahora el fondo parte izquierda con color gris, difumina este color y aplica seguidamente un color rosado a realzar y determinar las luces del modelo.

220



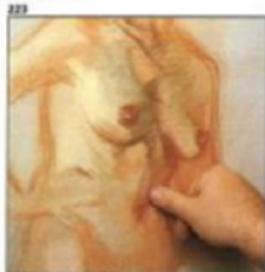
221



Tercer estado: dibujando el cuerpo

Primero el torso: Ferrón empieza ahora a dibujar con el color sepia oscuro, alternando éste con el color sanguina y el rosa; en algunos puntos, como en el pubis, la sombra del brazo izquierdo, etc., utiliza el negro; para matizar determinadas luces, brillos o reflejos,

Figs. 222 a 224. Interviene ahora el color sepia oscuro para ensombrecer y contrastar el modelado resolviendo el volumen de los senos, del torso y de los brazos.



pinta ocasionalmente con gris, verde, azul...

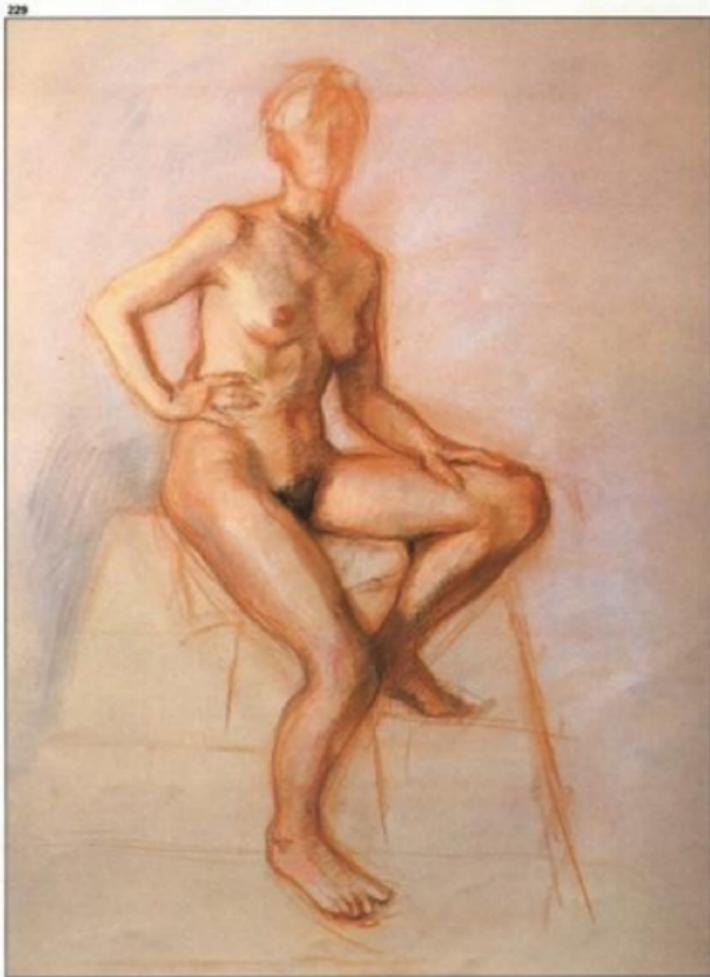
La actitud de Ferrón, mientras dibuja, es de plena concentración, mirando el modelo, mirando el dibujo, dibujando, en un constante mirar allí y aquí, moviendo continuamente el brazo y la mano, «dibujando en el aire», es decir, ensayando el trazo, el recorrido, probando, sin llegar a dibujar, y trazando de repente, con un trazo continuo o súbito como un latigazo de la sanguina sobre el papel. Y trazando, difuminando, alternando colores con trazos y prisas con pausas; entornando los ojos, separándose del dibujo, dibujando con el brazo extendido, para acercarse de nuevo perfilando un límite, un detalle. Un verdadero espectáculo, en suma.

225



Fig. 225. El torso del modelo está prácticamente resuelto al terminar este tercer estado en el que ya es posible apreciar las calidades del color carne logradas con un número limitado de colores.

Figs. 226 a 229. Difuminados con los dedos, con el dorso de la mano, con un trapo, añadido de color gris en determinadas luces atenuando con trazos de sanguina y sepiá nos llevan a un cuarto y penúltimo estado en el que el dibujo está prácticamente resuelto a falta tan sólo de dibujar la cabeza y resolver y contrastar el resto del cuerpo.



Último estado: dibujo de la cabeza y acabado

Figs. 230 a 231. Dibujo de la cabeza: un dibujo suelto, despreocupado, en el que no existe la preocupación del pequeño detalle, del trazo exacto de las cejas, las pestañas, el iris y la pupila de los ojos, etc. Un acabado en consonancia con el resto del dibujo en el que no existe la pretensión de un parecido exacto sino la idea de un dibujo artístico.

230



231



Fig. 232. El último paso: realces con creta blanca en la tela sobre la que se sienta el modelo.

232



233



Fig. 235. Y éste es el resultado final. Un dibujo proporcionado, bien construido, perfectamente armonizado por lo que respecta a colores, con una representación amplia de matices y colores carne, a pesar de que los colores básicos han sido la sanguina de color rojo, el color sepia, el color rosado y poco más, además del color crema del papel.

Finalmente, Ferrón construye y dibuja la cabeza. Antes, sin embargo, agrisa e intensifica con un color azul violáceo el fondo correspondiente al lado izquierdo de la cabeza.

Un dibujo de figura no es un retrato y por lo mismo Ferrón aplica a la cabeza el tratamiento apropiado a un estudio de figura, es decir, una resolución en la que explica la forma, el volumen, el color, pero sin preocuparse excesivamente del parecido y menos todavía de pequeños detalles —forma precisa de las cejas, ojos, nariz y boca—, evitando un acabado que no estaría de acuerdo con el lenguaje empleado en el resto del dibujo.

En el rostro —y en el cuerpo— Ferrón ha logrado un acabado de *dibujo* a pesar de los colores que ha utilizado.

234



Para lo cual ha dibujado preferentemente con los colores sanguina y sepia con realces de color rosa, aplicando la fórmula del *dessin à trois crayons*, o el dibujo a tres colores, que para el caso es lo mismo.

230



Ningún genio lo fue por suerte

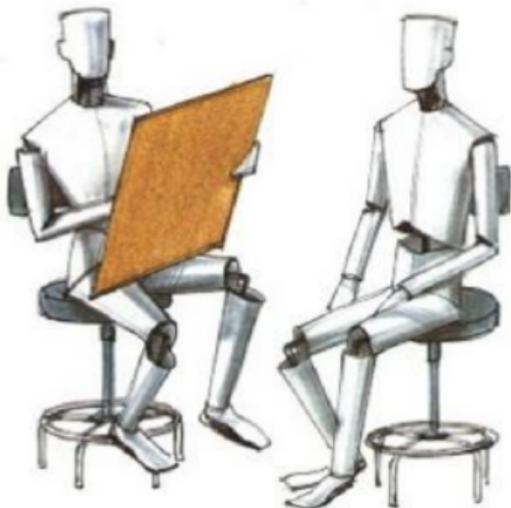
El que usted sepa o no sepa dibujar figura de memoria o del natural, depende única y exclusivamente de usted mismo; depende de que esté o no dispuesto a trabajar muchas horas hasta dominar enteramente este tema. En esto, como en muchas otras cosas de la vida, no juega la suerte; esa «suerte de haber nacido artista» de las que mucho hablan... por hablar.

Su suerte, su gran suerte, ha de hallarla en ese don que tuvieron y tienen todos los hombres famosos: *voluntad y constancia en el estudio y en el trabajo*. Permítame explicarle a este respecto, para terminar, una breve anécdota a propósito de esa voluntad de trabajo.

He aquí que, en un parque de Nueva York, dos hombres ya viejos discutían sobre la influencia de la suerte en sus vidas, afirmando uno que la suerte no le había sido propicia y confesando, el otro, que su desgracia venía de su juventud perdida. En éstas acertó a pasar por allí el multimillonario Henry Ford.

—¿Ves? —dijo uno de los viejos—. Ahí tienes a un hombre con suerte. Todo le salió bien desde el primer día.

—Sí —respondió el otro—; todo le salió bien; *tuvo la gran suerte de saber estar trabajando y estudiando, durante treinta años, dieciséis horas cada día.*



CÓMO DIBUJAR LA FIGURA HUMANA

Un método original y pedagógico para que usted aprenda con facilidad el arte

de dibujar la figura humana. Basado en el estudio del canon clásico y utilizando diagramas diferentes según la pose y la estructura de la figura usted podrá analizar con todo detalle los aspectos morfológicos, los movimientos y las proporciones de uno de los temas más importantes del arte.



EN LA MISMA COLECCIÓN:

- ◆ Cómo pintar al óleo.
- ◆ Cómo pintar a la acuarela.
- ◆ Cómo pintar al pastel.
- ◆ Teoría y práctica del color.
- ◆ Cómo mezclar colores.
- ◆ Cómo dibujar.
- ◆ Cómo dibujar la cabeza humana y el retrato.
- ◆ Cómo dibujar la figura humana.
- ◆ Cómo dibujar la anatomía del cuerpo humano.
- ◆ Así se pinta con lápices de colores.
- ◆ Cómo dibujar letras y logotipos.
- ◆ Acuarela creativa.
- ◆ Así se pinta con aerógrafo.
- ◆ El bodegón al óleo.
- ◆ Luz y sombra en pintura.
- ◆ Perspectiva para artistas.
- ◆ Primeros pasos en pintura artística.
- ◆ Cómo pintar marinas.
- ◆ Cómo dibujar y pintar animales.
- ◆ Cómo dibujar al carbón, sanguina y cretas.
- ◆ Cómo pintar a la acrílica.
- ◆ Cómo elegir temas para pintar.
- ◆ El arte de pintar flores.
- ◆ Cómo pintar paisajes al óleo.
- ◆ Cómo pintar el paisaje urbano a la acuarela.
- ◆ Pintando paisajes a la acuarela.

ISBN 84-342-1100-9



9 788434 211001



Parramón ediciones, s.a.