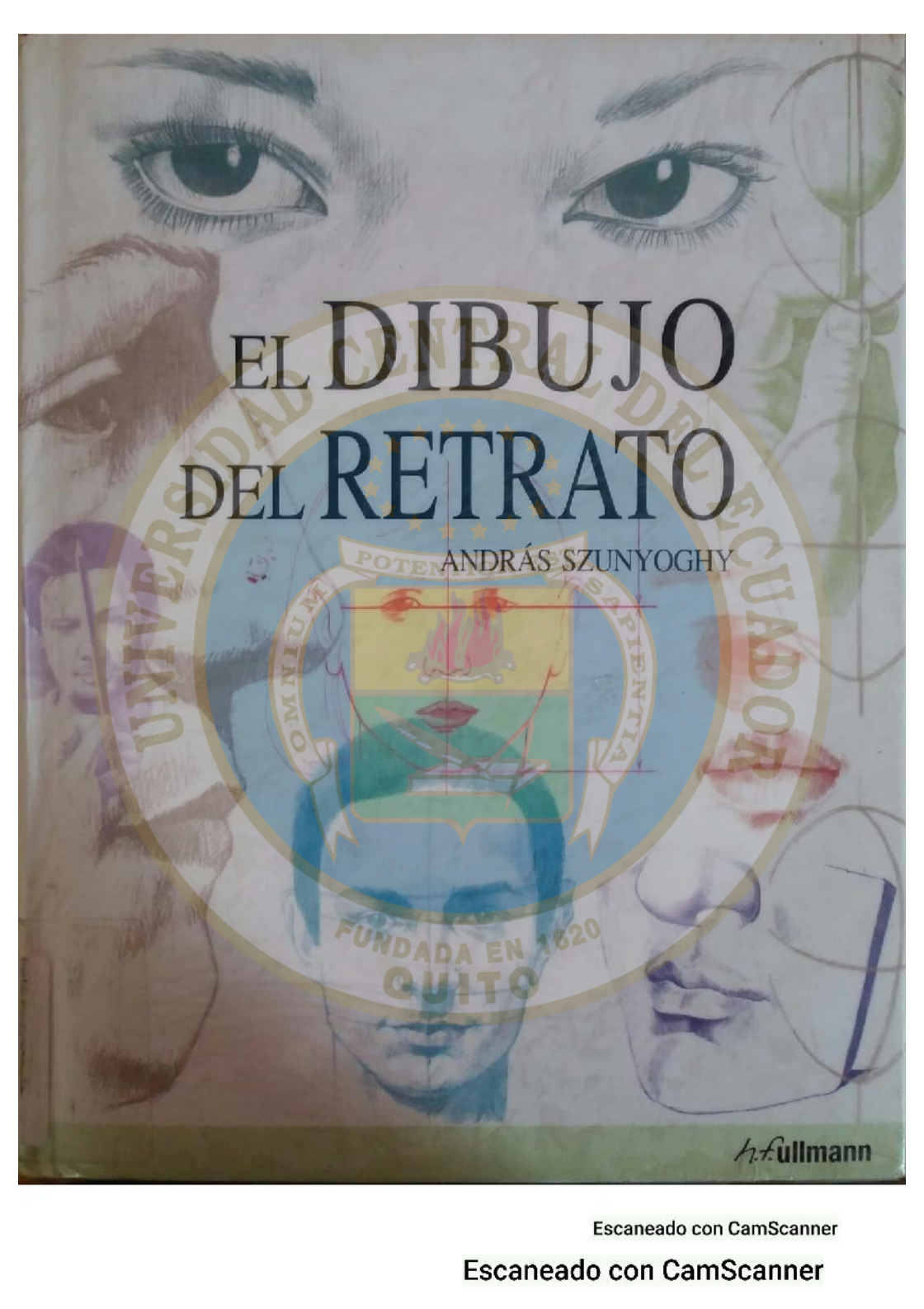




EL DIBUJO DEL RETRATO

ANDRÁS SZUNYOGHY

h. fullmann



BASE LEGAL PARA DIGITALIZACIÓN DE LIBROS CON DERECHOS DE AUTOR

El Sistema Integrado de Bibliotecas de la Universidad Central del Ecuador, digitalizará su acervo bibliográfico siempre y cuando sea para fines educativos y de investigación. No se permite la reproducción y distribución para la comercialización directa e indirecta del mismo.

La digitalización del material bibliográfico se lo realiza de acuerdo al Código Orgánico De La Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación Art. 212 numeral 9, Literal ii “(...) Una biblioteca o archivo podrá, además, realizar los siguientes actos (...) La reproducción electrónica y comunicación pública de obras de su colección para ser consultadas gratuita y simultáneamente hasta por un número razonable de usuarios, sólo en terminales de redes de la respectiva institución o para usuarios de esa institución bajo su control, en condiciones que garanticen que no se puedan hacer copias electrónicas de esas reproducciones” y literal vii “La reproducción, adaptación, traducción, transformación, arreglo, distribución y comunicación de una obra protegida por derechos de autor o una prestación protegida por derechos conexos, en uno o más formatos accesibles para el uso exclusivo de personas con discapacidad”.

Este material se considera un producto intelectual a favor de su autor; por tanto, la titularidad de sus derechos se encuentra protegida por el Código Orgánico De La Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación. La violación a dichos derechos constituye un delito que será responsabilidad del usuario.

Este libro está disponible físicamente en:

BIBLIOTECA		PISO	
		ESTANTE	
		BANDEJA	
CONVENIO INTERINSTITUCIONAL		UNIVERSIDAD	

782
52-9982
A25

EL DIBUJO DEL RETRATO

ANDRÁS SZUNYOGHY



h. f. fullmann

Coloquio 113314



MIX
Paper from
responsible sources
FSC® C021256

© h.f.ullmann publishing GmbH

Título original: *Porträtzeichnen*

ISBN 978-3-8480-0279-5

Dirección del proyecto: Jolanta Szuba

Lectorado: Nikolett Hollósi

Diseño, tipografía, reprografía: György Filakowszky

Coordinación del proyecto para h.f.ullmann: Lars Pietzschmann

© András Szunyoghy

© Kossuth Publishing

© de la edición española: h.f.ullmann publishing GmbH

Traducción del alemán: Amudena Sasian Calle

para: Delivering IBooks & Design

Edición y maquetación: Delivering IBooks & Design,
Barcelona

Producción completa: h.f.ullmann publishing GmbH,
Potsdam, Alemania

Printed in China, 2013

ISBN 978-3-8480-0282-5

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

XIX VIII VII VI V IV III II I

www.ullmann-publishing.com

newsletter@ullmann-publishing.com



Índice

Prólogo 7

Principios básicos 9
Capítulo 1

Técnicas de dibujo 59
Capítulo 2

Galería 191
Capítulo 3

Prólogo

El dibujo es una actividad que proporciona gran placer. Uno se concentra en el trabajo y se olvida del mundo. Da igual que se esté dibujando una col o un cuerpo humano de bellas formas: la alegría de crear es la mejor de las sensaciones. Este libro aborda el dibujo de la cabeza y el rostro, motivos expresivos en sumo grado y que suponen una parte clave de la composición de la figura humana.

La reproducción de la cabeza requiere detallados estudios previos, lo que invita a aplicar todo lo aprendido sobre dibujo: los métodos de medición y las reglas de la perspectiva, así como todos los trucos para la representación de formas y objetos sencillos y el dibujo de drapeados. Por tanto, para poder realizar esos estudios hay que conocer todas las reglas, tanto clásicas como modernas.

¿Qué hace falta entonces para dibujar una cabeza humana?

La respuesta depende de la edad del autor. A un niño pequeño le basta con una hoja de papel, una pared —incluso un mueble— y un instrumento que deje rastro. En adelante, el adolescente crítico ya se da cuenta de que el dibujo de una cabeza requiere estudios previos detallados. Y es que, además del conocimiento y aplicación de las reglas teóricas, la copia y reproducción de los rasgos de un carácter determinado supone un reto extraordinario. Hay que rememorar todo lo aprendido sobre la perspectiva y el dibujo de drapeados para poder aplicarlo de forma correcta. Aparte de que aplicar las reglas tampoco es algo tan simple... Nos podemos poner manos a la obra llenos de entusiasmo, pero, si nos concentramos solo en un detalle, por ejemplo, en la nariz, no será raro que, sin darnos cuenta, las proporciones del bonito detalle acaben no siendo las correctas con respecto al resto del cuerpo. Y es que, absorto en una tarea, es frecuente perderse, no solo cuando se es principiante, sino también cuando ya se tiene un alto grado de pericia. En esos casos se debe corregir el dibujo, pero echar mano de la goma de borrar no es nada sencillo. Muchas veces es difícil decidir lo que hay que borrar: la nariz o el resto de la cabeza. A veces será preferible dejar el detalle, en este caso la nariz, y a partir de él dibujar los otros rasgos. A modo de consuelo, hay que decir que con el tiempo se aprende a aplicar las reglas de forma automática, casi sin darse cuenta. Pero hasta alcanzar ese nivel hay que practicar mucho.

Replanteemos la pregunta, pues: ¿qué hace falta entonces para dibujar una cabeza humana?

Primero: un modelo. Lo mejor es elegir una cabeza con carácter, que será más sencilla de pintar. Aunque pueda sorprender, un rostro de líneas marcadas o con muchas arrugas es mucho más fácil de retratar que una cara joven, más tierna y de rasgos menos pronunciados. También está la posibilidad del autorretrato. En ese caso se tiene la ventaja de que el modelo y el artista se cansan al mismo tiempo.

Segundo: una vena artística y talento. Si uno cree en sí mismo, podrá también superar etapas creativas más flojas. La confianza en el propio talento fortalece al artista y le ayuda a desarrollar sus ideas.

Tercero: una porción de paciencia y perseverancia, y, por supuesto, capacidad de observación. Esta última habilidad se afina con el ejercicio. Para dibujar hace falta asimismo saber reconocer las diferentes tonalidades, destreza que de la misma manera se puede adquirir con perseverancia y tesón.

Cuarto: buenas herramientas, porque con los lápices adecuados se pinta mucho mejor que con lápices malos.

Para terminar, hay que decir que los resultados le darán una alegría incomparable. Uno se puede deleitar mucho tiempo con su obra, y más si otros la alaban.



Principios básicos

Capítulo 1

La cabeza viene conformada por el cráneo, compuesto por numerosos huesos a los que se adhieren los músculos. Y los músculos están a su vez cubiertos por la piel. No hace falta ser un fino observador para darse cuenta de que cada cráneo tiene unas líneas peculiares. Por ejemplo, la forma de una cabeza europea es muy diferente de la de una asiática o una africana. Pero hay también muchas similitudes. Los artistas de tiempos pasados comparaban las líneas de la cabeza con las de un huevo y la dibujaban ovalada. Por esa razón yo también me sirvo de un huevo para mostrar lo que conviene saber y tener en cuenta a la hora de hacer un retrato.

Para dibujarlos hay que guiarse por varias líneas verticales y horizontales: el eje principal, así como el de los ojos, el de la nariz y el de la boca. Para trazarlos hay que tener en cuenta tanto la simetría del cuerpo humano como las leyes de la perspectiva.

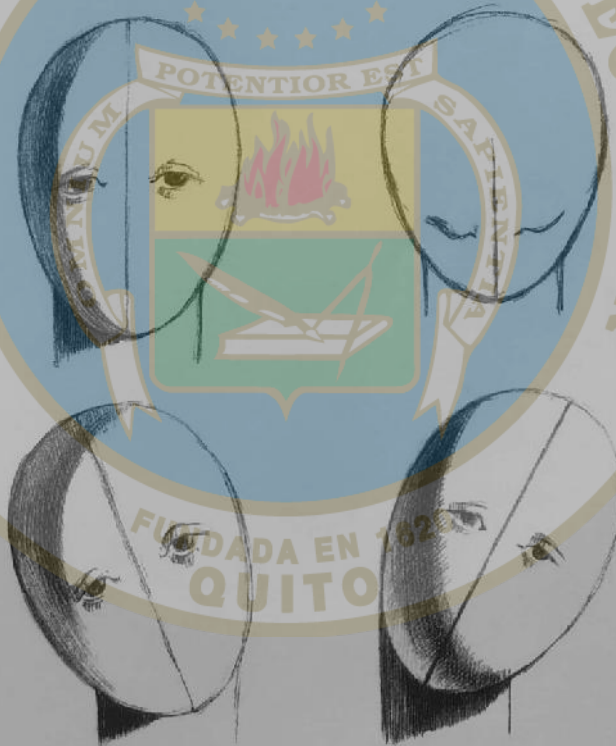


El extremo achatado del huevo se corresponde con la parte superior y más ancha de la cabeza, la bóveda craneal; la parte inferior y apunzada, con la barbilla.



El **eje principal** divide la cabeza a lo largo, por lo que también recibe el nombre de «línea divisoria» o «eje de simetría». La última denominación es la más acertada, porque el cuerpo humano es simétrico: cada elemento, miembro u órgano de un lado tiene su equivalente invertido en el otro. Es decir, a excepción de las situadas en el centro, sobre el eje de simetría — como la frente, la nariz, el hueso occipital o el esternón —, las partes del cuerpo son por lo general dobles.

Para comprender por qué el eje central es tan importante a la hora de dibujar, trázelo en un huevo duro. Así podrá comprobar, primero, que hay una posición especial en la que la línea divisoria es recta: cuando se observa el rostro de frente. Y luego, que sigue siendo una línea recta de división simétrica cuando la cabeza se inclina hacia la derecha o la izquierda, hacia delante o hacia atrás.

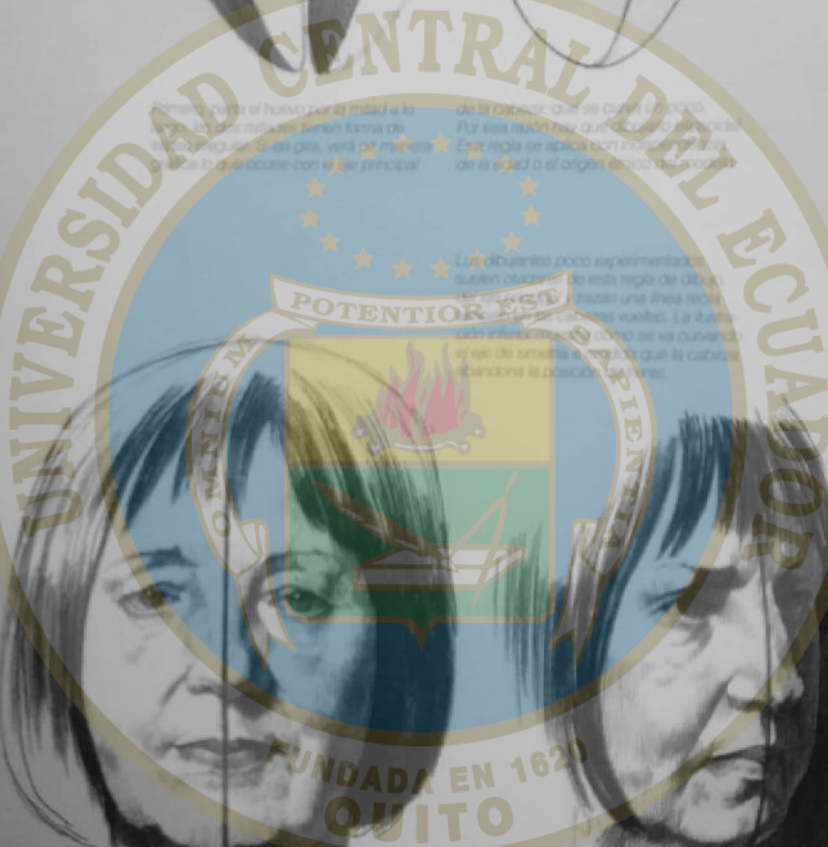




Primero, el huevo por la mitad y lo
que queda en la parte superior forma de
un círculo. En el pie, verás de manera
que se lo que ocurre con el eje principal

de la cabeza, que se crea un círculo.
Por eso, cuando se crea un círculo
en la parte superior, se crea un círculo
de la parte superior a la parte inferior.

Los dibujos poco experimentados
suelen olvidar de esta regla de dibujo
que se crea un círculo en la parte superior
de la cabeza. La regla de la parte superior
de la cabeza se va creando
el eje de simetría y la parte superior
de la cabeza se va creando.





Le resultará mucho más fácil dibujar la cabeza trazando varios ejes transversales perpendiculares al eje principal. Uno de ellos es el de la **línea de los ojos**, que corta por la mitad el eje principal entre la parte inferior de la barbilla y la coronilla.



Ahora bien, habrá que tener en cuenta que las partes de por encima y por debajo de esa línea solo serán idénticas cuando se observe al modelo de frente. En cualquier otro caso regirán las reglas de la perspectiva: los detalles más cercanos al observador parecen más grandes, y los lejanos, más pequeños,

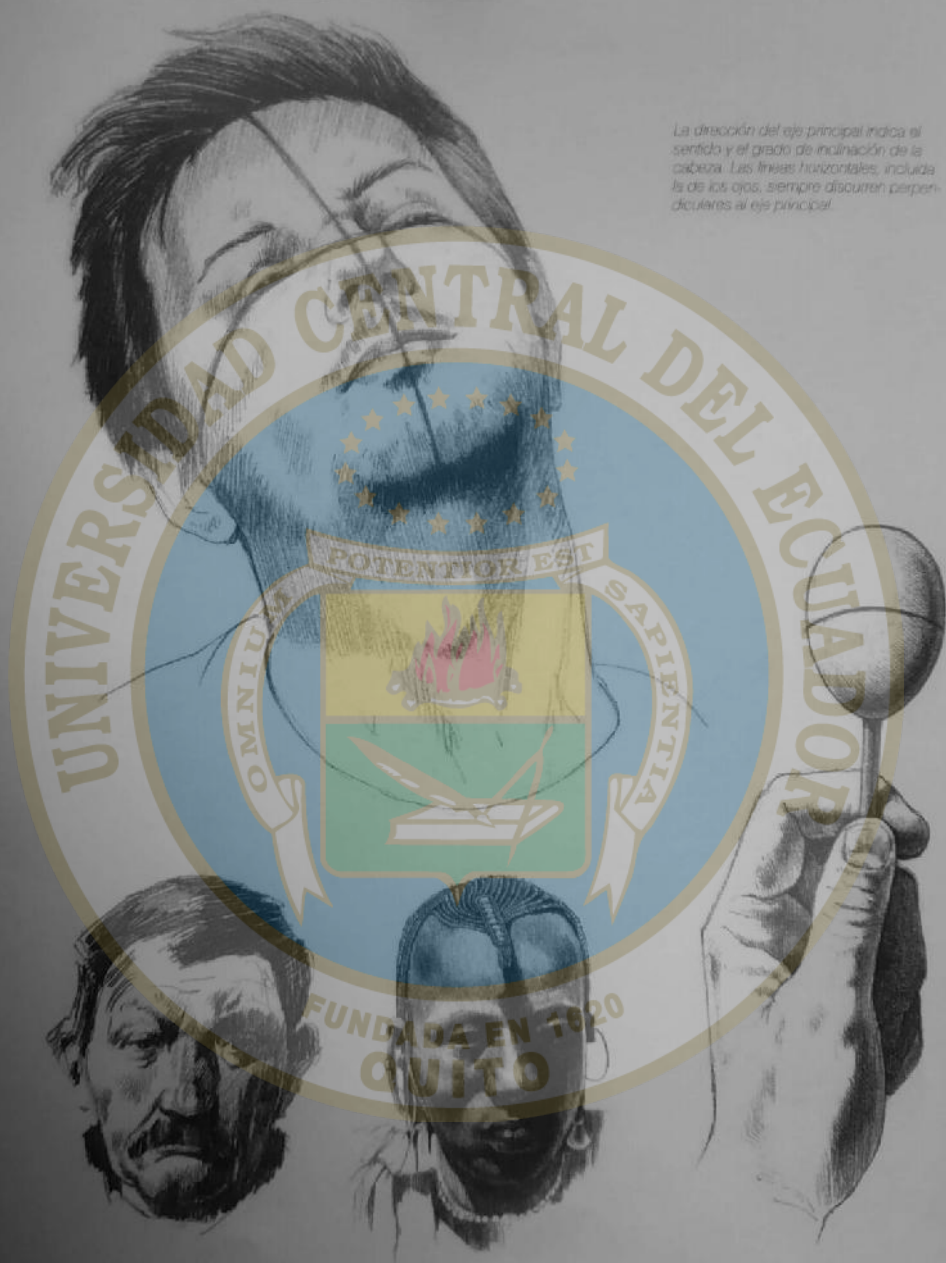
aunque en realidad sean todos del mismo tamaño. Por ejemplo, si observamos al modelo desde arriba, en picado, la distancia entre la línea de los ojos y la barbilla se reducirá. Si, por el contrario, lo vemos con una perspectiva de contrapicado, será más corta la zona de entre los ojos y la coronilla.



Para estudiar en detalle la posición de la línea de los ojos, corte un hueco duro por la mitad a lo ancho. El plano cortado es circular, pero puede parecer elíptico (según las leyes de la perspectiva que usted ya conoce). En una única y especial posición, a saber, al contemplar al modelo de frente, la línea de los ojos es recta y perpendicular al eje vertical. En cual-

quier otro caso, la posición de la cabeza determina la dirección del arco elipsoidal: si se observa desde abajo, la elipse se curva hacia arriba. Si, por el contrario, la cabeza se observa desde arriba, el eje se curva hacia abajo. En los croquis de esta página se aprecia perfectamente la transformación de la elipse de la línea de los ojos según la posición del modelo.

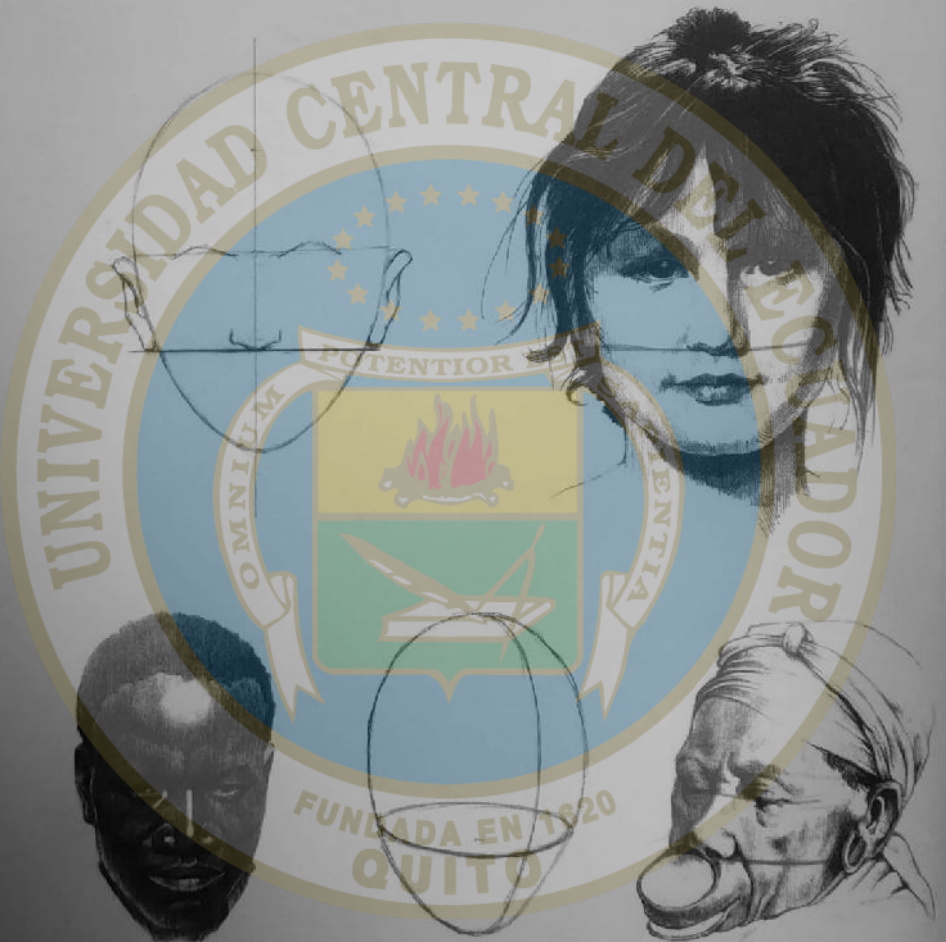
La dirección del eje principal indica el sentido y el grado de inclinación de la cabeza. Las líneas horizontales, incluidas la de los ojos, siempre discurren perpendiculares al eje principal.



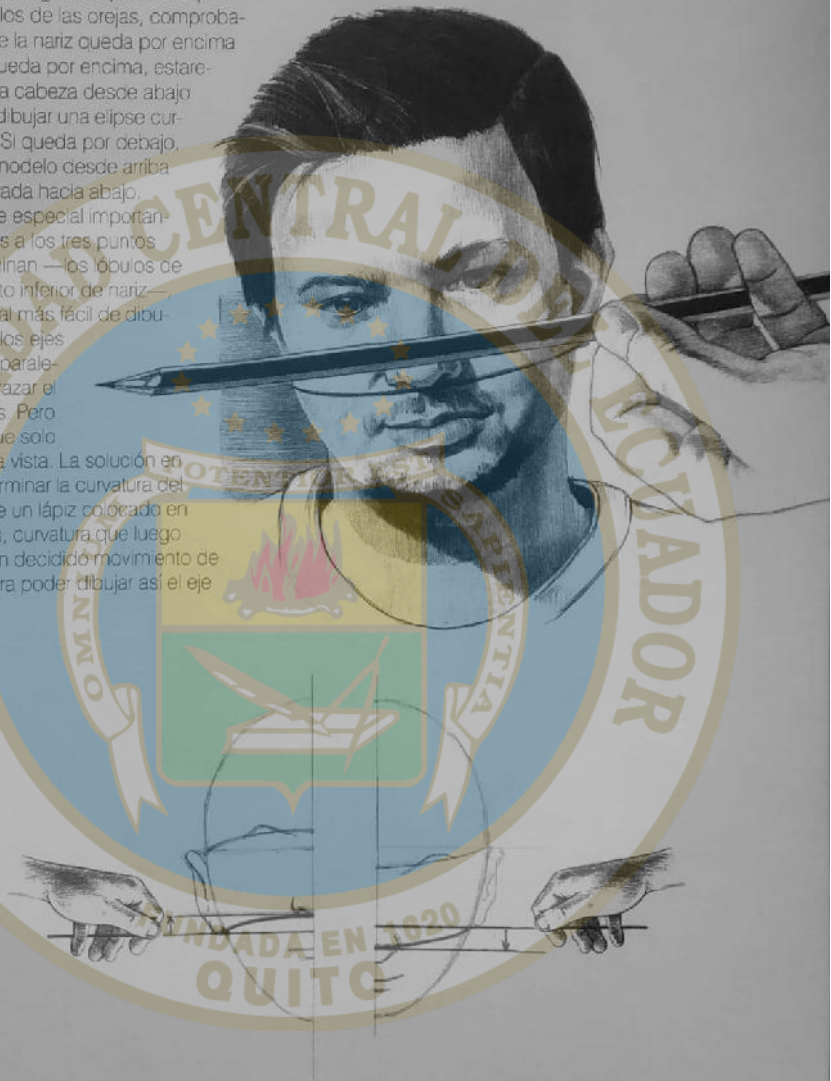
Las reglas anteriores rigen con independencia de la edad o el origen étnico del modelo. Y recuerde: la curvatura de la línea de los ojos viene determinada por la posición de la cabeza. Si tal posición no es la especial (es decir, si la cabeza no está contemplada de frente), la línea de los ojos será siempre elíptica. Un error frecuente y grave es determinar la posición de los ojos por medio de una línea recta, cuando por lo general siguen un arco elipsoidal.



La **línea de la nariz** une el punto inferior de la nariz con los lóbulos de las orejas y corre paralela a la de los ojos. En la posición especial de la cabeza, es decir, vista de frente, es recta. Pero si la cabeza se ladea, este eje también cambia, lo que se puede observar asimismo con el huevo duro.



Podemos determinar la posición de la línea de la nariz con el siguiente truco: si colocamos un lápiz sobre la recta imaginaria que une la parte inferior de los lóbulos de las orejas, comprobaremos si la línea de la nariz queda por encima o por debajo. Si queda por encima, estaremos observando la cabeza desde abajo y tendremos que dibujar una elipse curvada hacia arriba. Si queda por debajo, es que vemos el modelo desde arriba y la línea está curvada hacia abajo. La línea nasal tiene especial importancia porque, gracias a los tres puntos fijos que la determinan —los lóbulos de las orejas y el punto inferior de nariz— es el eje transversal más fácil de dibujar. Y como todos los ejes transversales son paralelos, nos ayuda a trazar el arco de los demás. Pero puede suceder que solo haya un lóbulo a la vista. La solución en este caso es determinar la curvatura del arco con ayuda de un lápiz colocado en la línea de los ojos, curvatura que luego se traspasa con un decidido movimiento de mano al papel, para poder dibujar así el eje de la nariz.



La cabeza se puede dividir en tres partes iguales con ayuda de otro eje transversal, la **línea de las cejas**: la distancia entre el nacimiento del pelo y esta línea es exactamente la misma que hay entre ella y el eje de la nariz, que a su vez coincide con la distancia entre la línea de la parte inferior de la nariz y la de debajo de la barbilla.

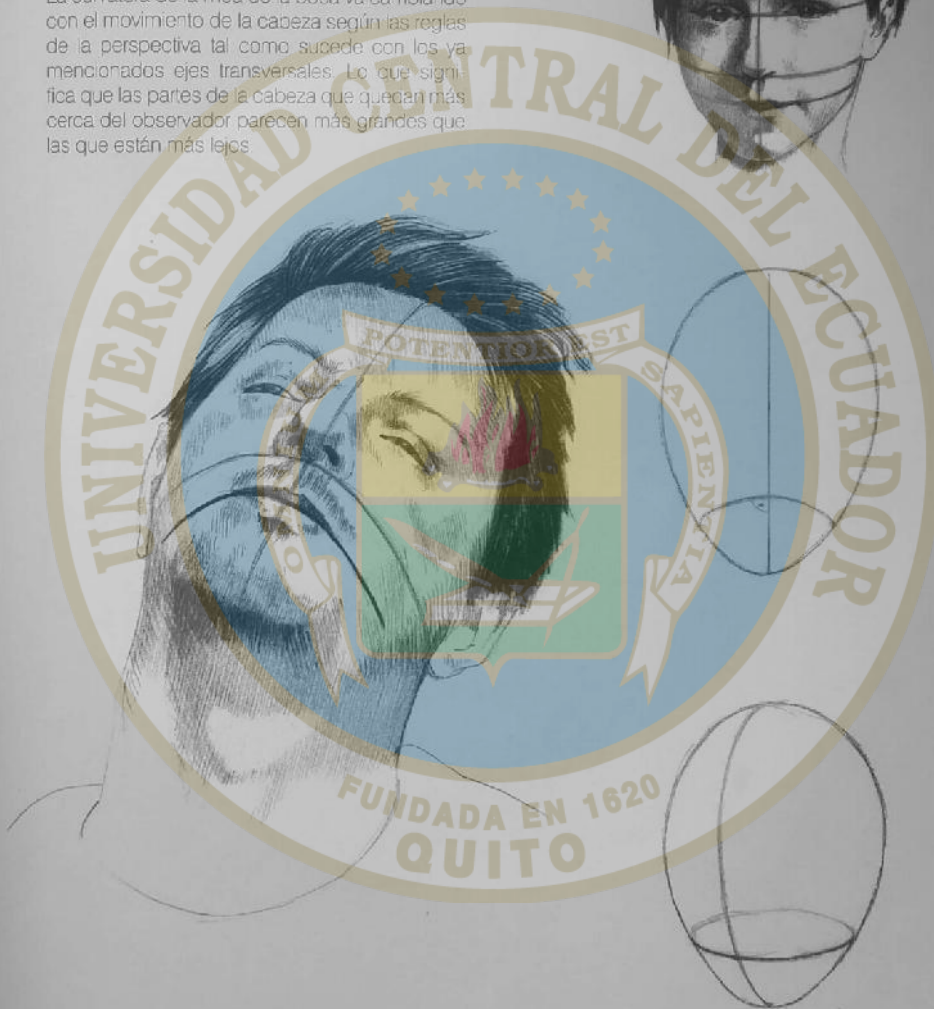
Aun cuando son elípticos, los ejes corren paralelos entre sí. Las dimensiones de estas tres zonas idénticas cambian con el movimiento de la cabeza según las reglas de la perspectiva: lo que queda más cerca del observador parece más grande, y lo más alejado, más pequeño. Las orejas están situadas entre el eje de los ojos y el de la nariz.



Si se divide la distancia entre el eje de las cejas y el de la nariz en tres partes iguales, el eje de los ojos queda a la altura de la primera línea divisoria bajo la línea de las cejas.

La **línea de la boca** corre paralela a los otros ejes transversales y perpendicular al eje principal, que divide los labios por la mitad. La posición de esta línea se localiza entre la parte inferior de la nariz y la de la barbilla. Si la línea de la boca se dibuja de forma incorrecta, lo que es habitual, entonces no corre paralela al eje de la nariz.

La curvatura de la línea de la boca va cambiando con el movimiento de la cabeza según las reglas de la perspectiva tal como sucede con los ya mencionados ejes transversales. Lo que significa que las partes de la cabeza que quedan más cerca del observador parecen más grandes que las que están más lejos.

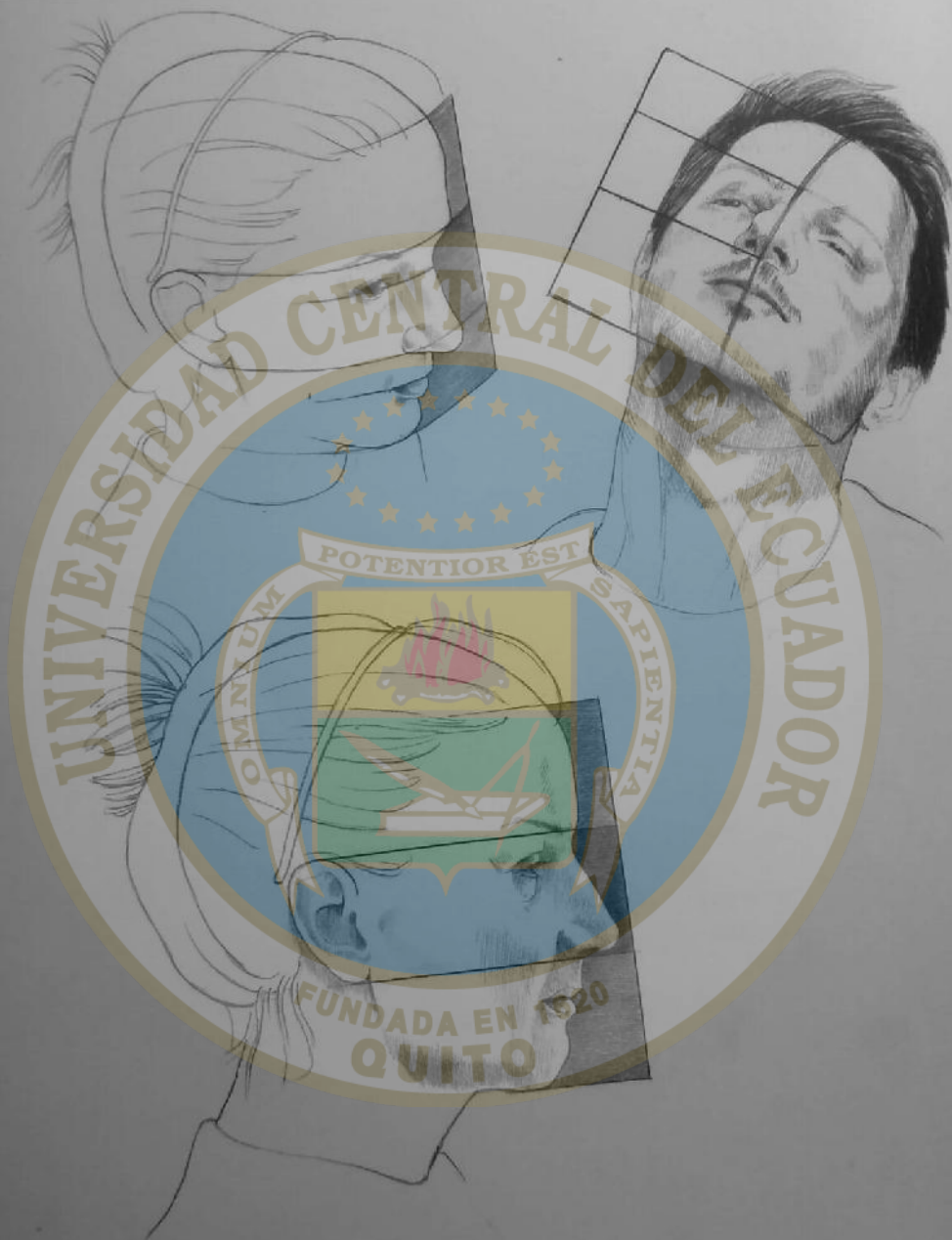


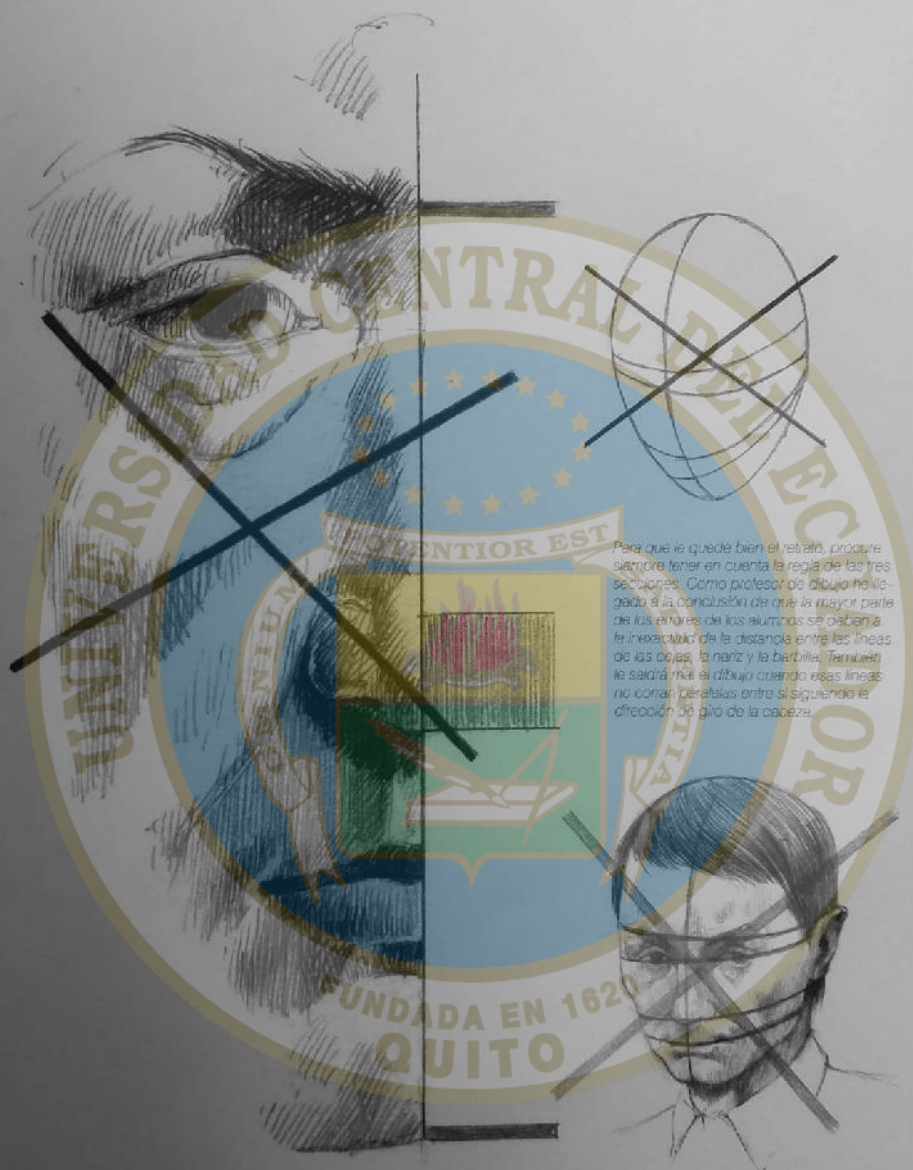
En el rostro se pueden diferenciar **tres secciones** o franjas de la misma anchura: la distancia entre el nacimiento del pelo y la línea de las cejas es la misma que la que hay entre la línea de las cejas y la de la parte inferior de la nariz, y esta es como la que separa la línea de la nariz y la de la barbilla.



Quando esté dibujando se dará cuenta de que las reglas de la perspectiva rigen también para estas tres franjas de anchura regular: las líneas que contempladas de frente son rectas se vuelven elípticas cuando se gira o se inclina la cabeza. Y las partes más cercanas al observador parecen más grandes que las que quedan algo más alejadas. Para practicar, dibuje en un huevo duro el eje principal y las líneas del nacimiento del pelo, de las cejas, de los ojos y de la boca, considerando el extremo estrecho del huevo la parte inferior de la barbilla. Inclina y gire el huevo en distintas direcciones y observe cómo va cambiando la curvatura de los ejes. Con la cabeza humana sucede lo mismo.

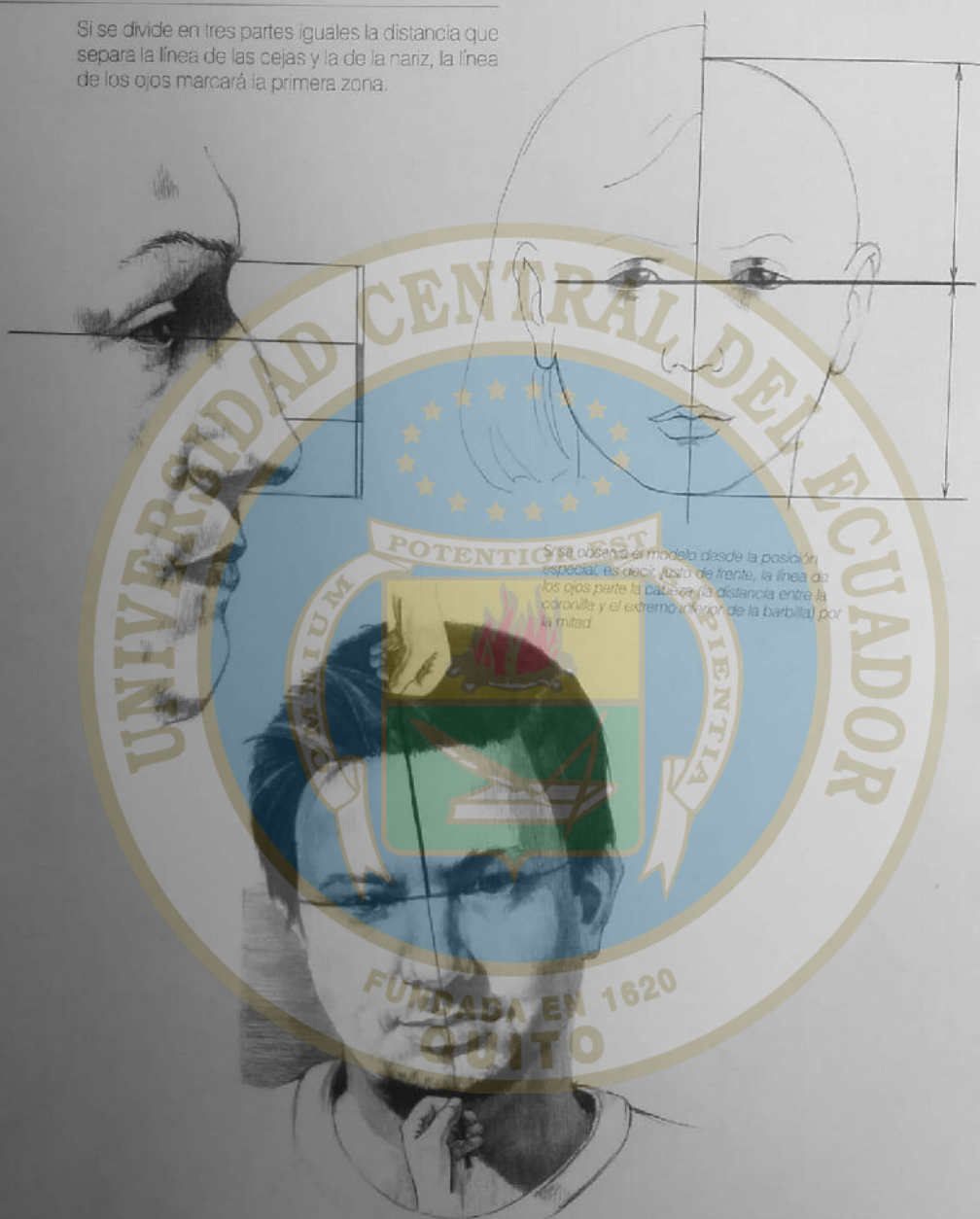






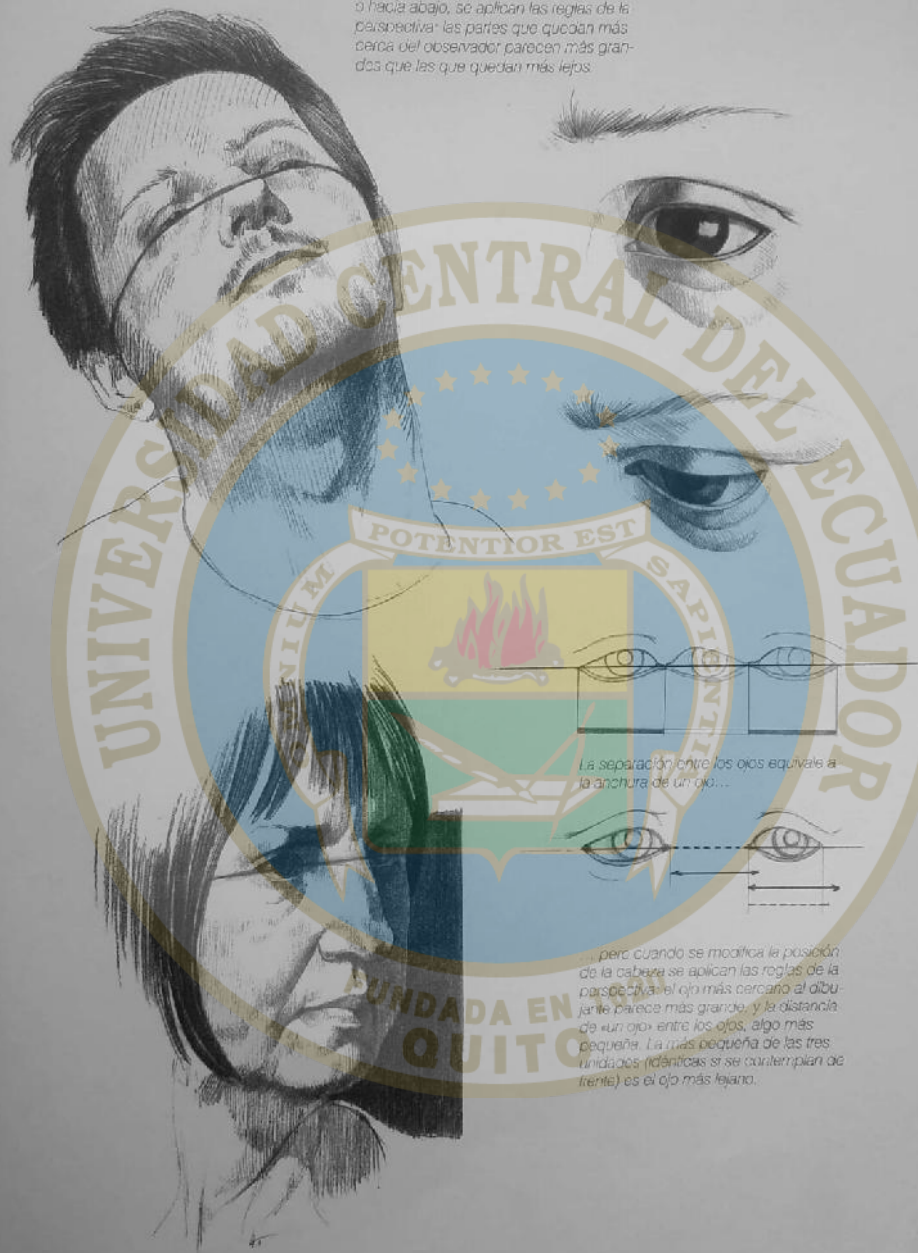
Para que le quede bien el retrato, procure siempre tener en cuenta la regla de las tres secciones. Como profesor de dibujo he llegado a la conclusión de que la mayor parte de los errores de los alumnos se debían a la inexactitud de la distancia entre las líneas de las cejas, la nariz y la barbilla. También le saldrá mal el dibujo cuando esas líneas no corran paralelas entre sí siguiendo la dirección de giro de la cabeza.

Si se divide en tres partes iguales la distancia que separa la línea de las cejas y la de la nariz, la línea de los ojos marcará la primera zona.



Si se observa el modelo desde la posición especial, es decir, justo de frente, la línea de los ojos parte la cabeza (la distancia entre la coronilla y el extremo inferior de la barbilla) por la mitad.

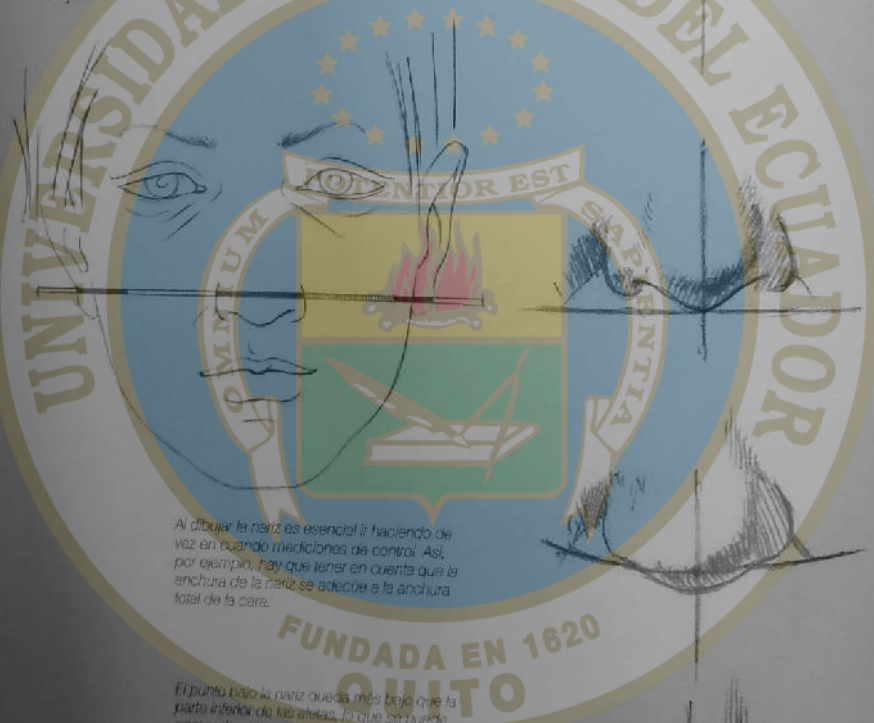
Cuando la cabeza está vuelta hacia arriba o hacia abajo, se aplican las reglas de la perspectiva: las partes que quedan más cerca del observador parecen más grandes que las que quedan más lejos.



La separación entre los ojos equivale a la anchura de un ojo...

...pero cuando se modifica la posición de la cabeza se aplican las reglas de la perspectiva: el ojo más cercano al dibujante parece más grande, y la distancia de «un ojo» entre los ojos, algo más pequeña. La más pequeña de las tres unidades (idénticas si se contemplan de frente) es el ojo más lejano.

Para determinar la **posición de la nariz**, hay que saber que el eje principal la corta por la mitad a lo largo. Si la cabeza está girada, la parte de la nariz vuelta hacia el observador es más grande. En el caso de las personas de fisonomía europea, la distancia entre las aletas de la nariz es pequeña: equivaldría a la anchura de un ojo (al igual que la distancia entre los ojos). Por tanto, la anchura de la nariz podrá determinarse por medio de dos líneas paralelas al eje principal que pasen por la comisura interior de los ojos. Naturalmente, hay muchos tipos de personas, por ejemplo en África, Asia y Australia, para las que esa regla no rige, porque la distancia entre las aletas de su nariz es mayor.



Al dibujar la nariz es esencial ir haciendo de vez en cuando mediciones de control. Así, por ejemplo, hay que tener en cuenta que la anchura de la nariz se adecue a la anchura total de la cara.

El punto bajo la nariz queda más bajo que la parte inferior de las aletas, lo que se puede comprobar trazando una línea recta horizontal que pase por él. A menudo la punta de la nariz de un modelo con la cabeza inclinada hacia abajo acaba a la altura de la línea del punto más bajo de la nariz. Eso hace que la nariz se acorte y el rostro se falsee. En un dibujo bien hecho, la punta de la nariz debe sobrepasar y cubrir ese punto.

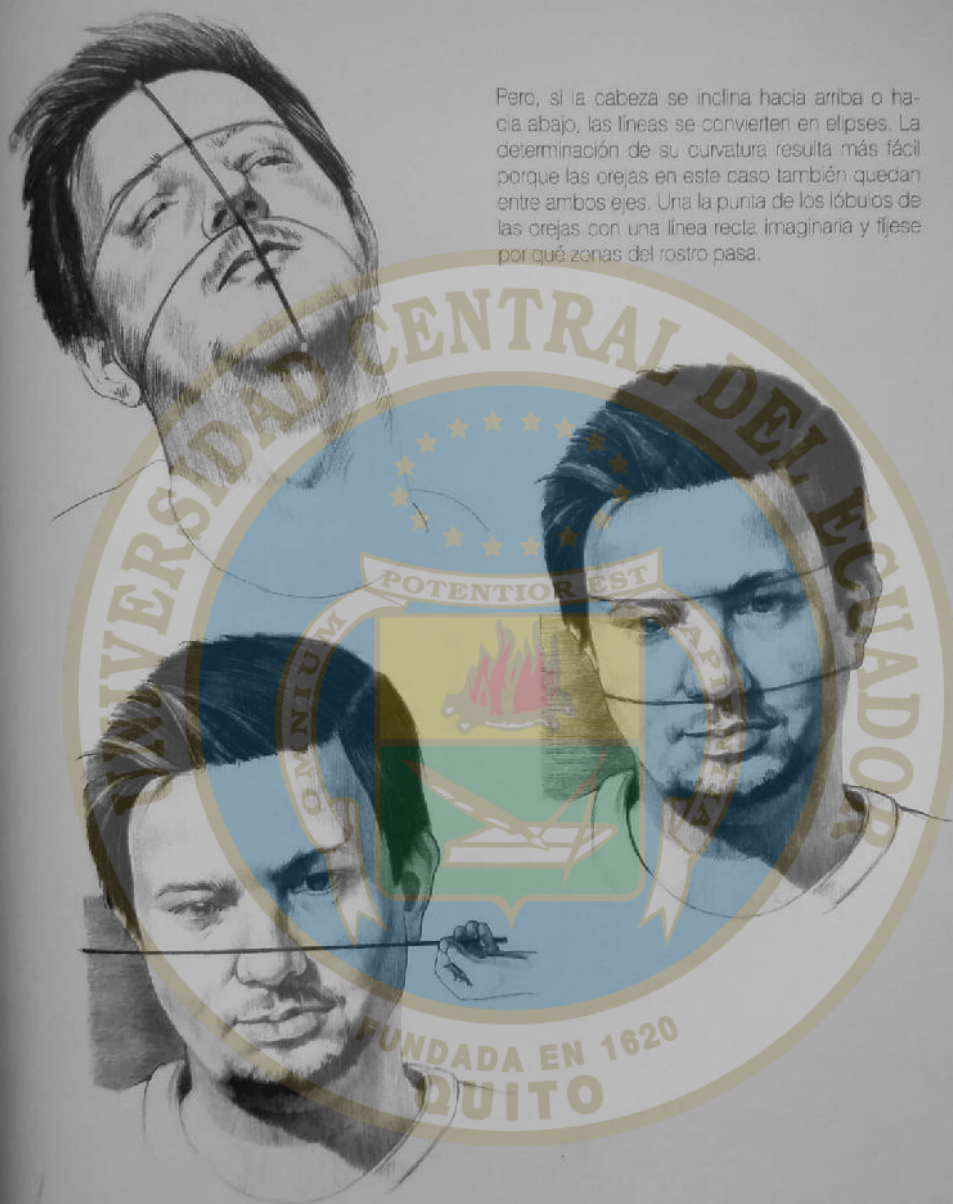




Las orejas se sitúan entre las líneas de la nariz y de las cejas. En la posición especial, la de frente total, todos esos ejes son rectos.

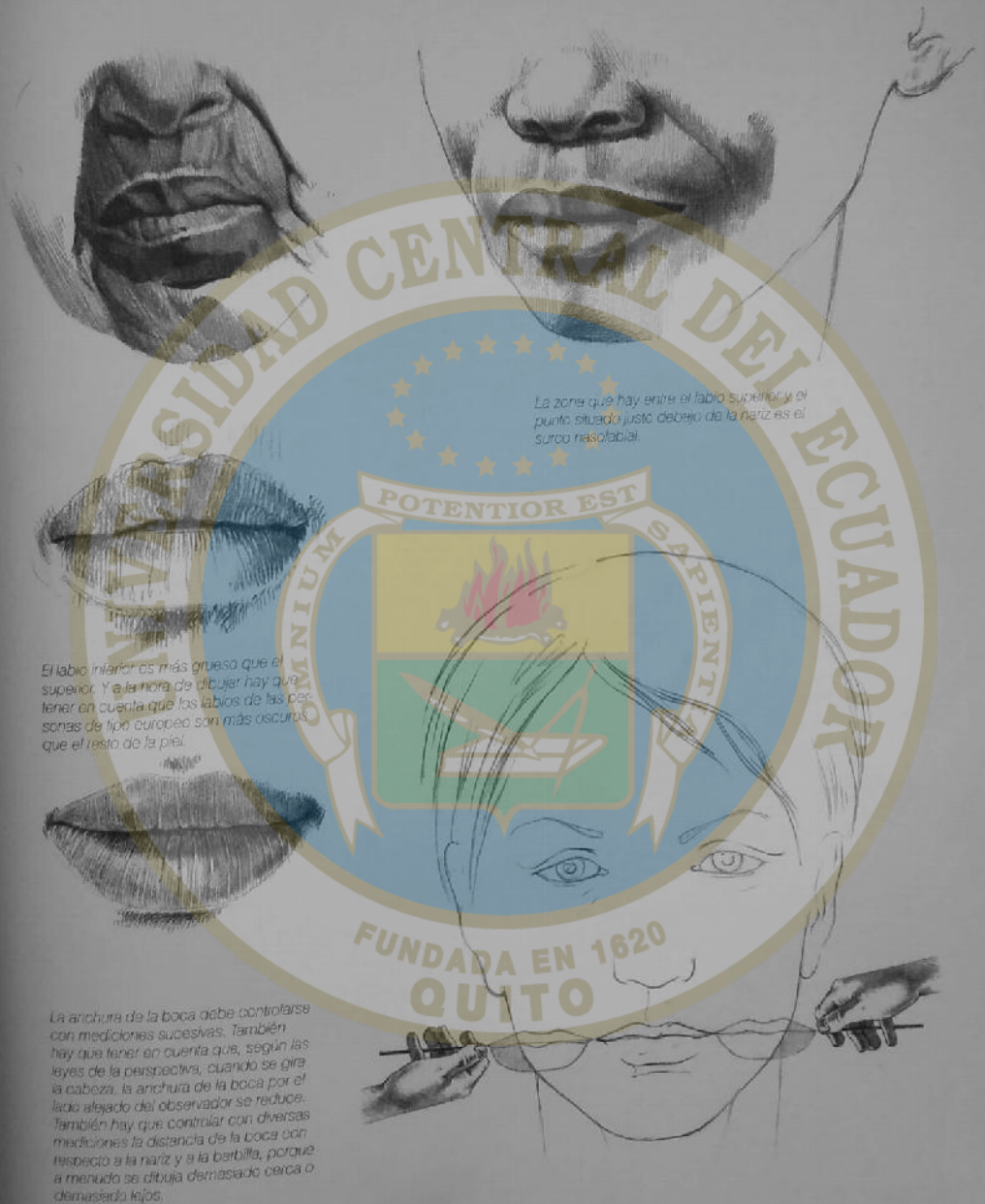


Pero, si la cabeza se inclina hacia arriba o hacia abajo, las líneas se convierten en elipses. La determinación de su curvatura resulta más fácil porque las orejas en este caso también quedan entre ambos ejes. Una la punta de los lóbulos de las orejas con una línea recta imaginaria y fíjese por qué zonas del rostro pasa.

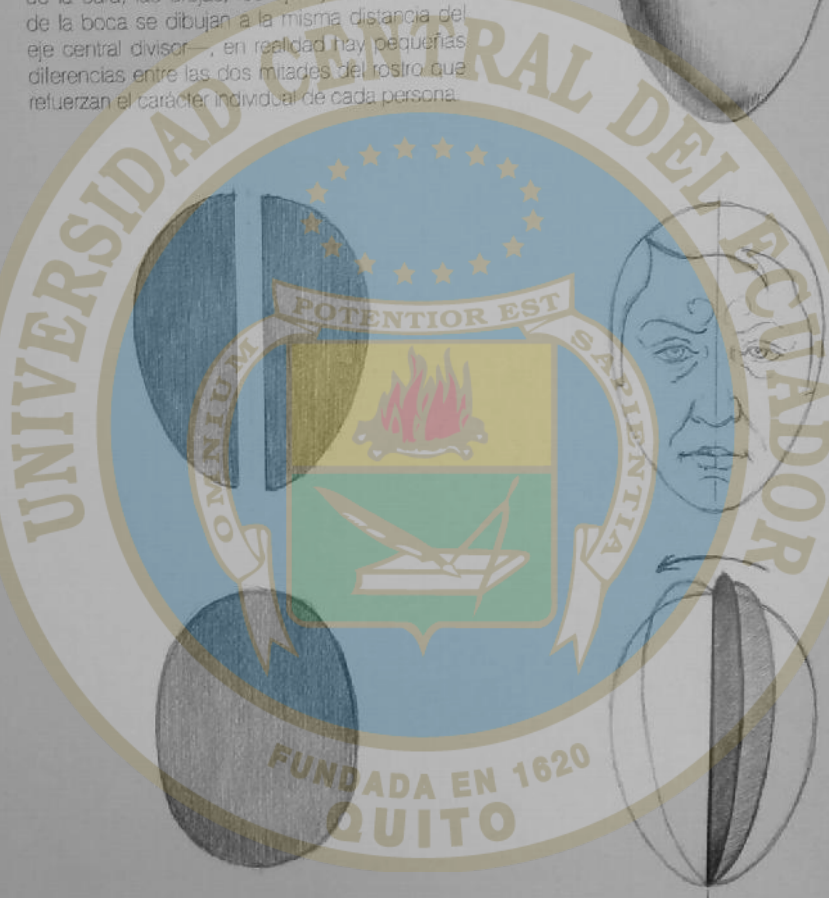


Cuando se divide la distancia entre el punto de justo debajo de la nariz y la parte inferior de la barbilla en tres zonas idénticas, la línea divisoria superior es el eje de la boca, que corre paralelo al de la nariz. Ese eje pasa por las comisuras de los labios. Por su parte, el eje central vertical divide la boca por la mitad.



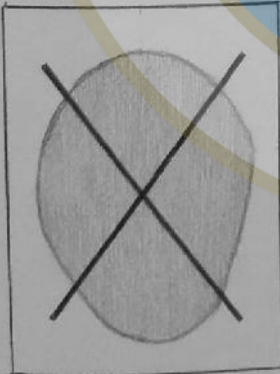
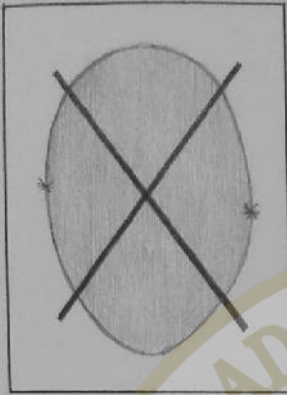


Como ya mencionábamos, el eje central divide la cabeza por la mitad, es decir, la corta en dos partes simétricas. Si se coloca un espejo en el eje de simetría, esto es, en el eje principal, el reflejo completa lo que falta del rostro. Sin embargo, enseguida queda claro que la imagen obtenida no se corresponde del todo con la realidad: si bien la cabeza humana es simétrica —los contornos de la cara, las orejas, los ojos y las comisuras de la boca se dibujan a la misma distancia del eje central divisor—, en realidad hay pequeñas diferencias entre las dos mitades del rostro que refuerzan el carácter individual de cada persona.

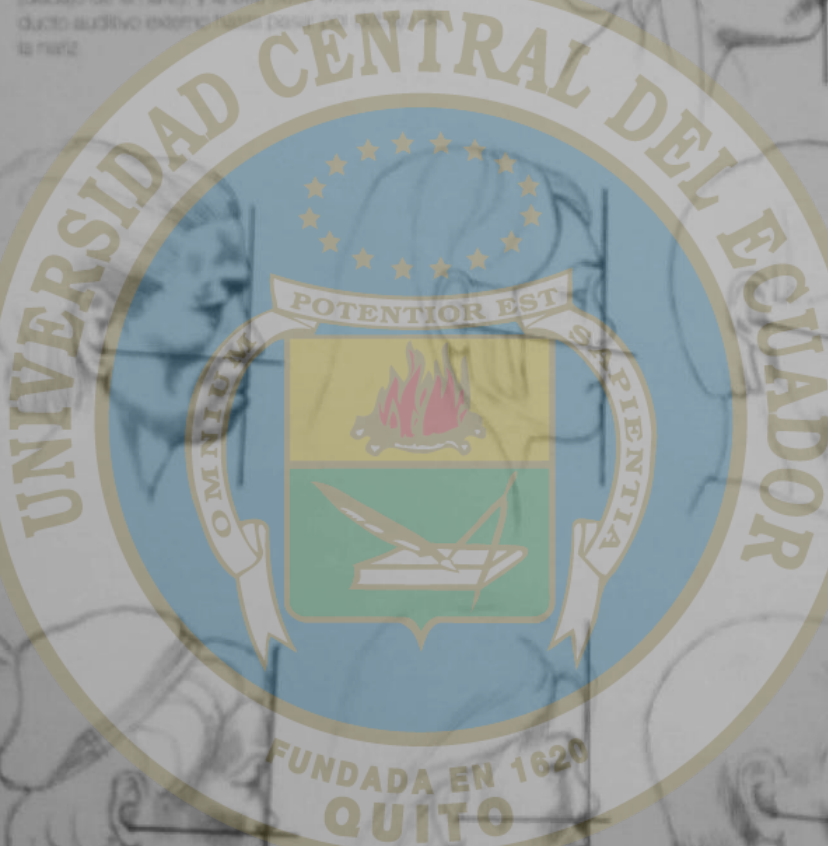


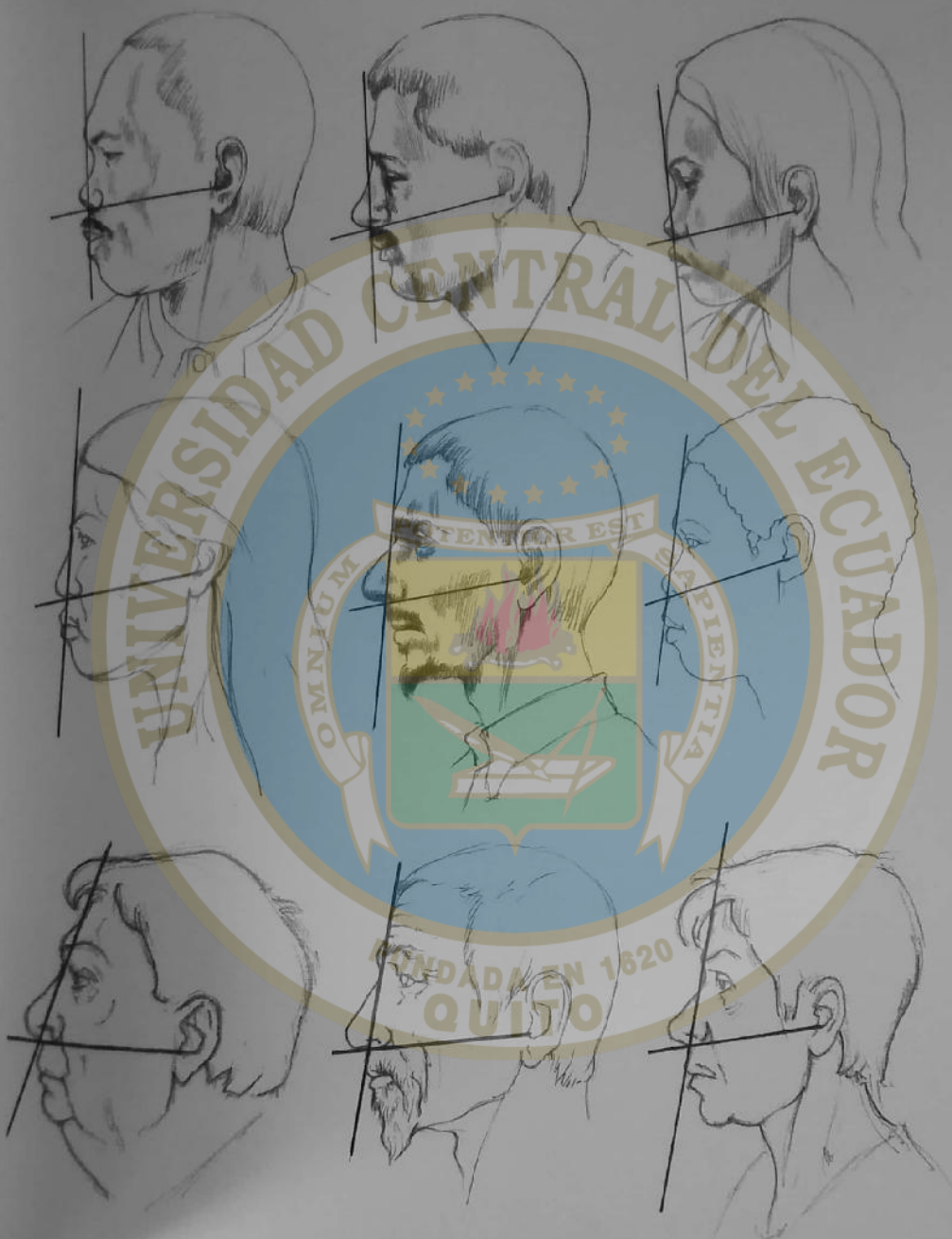
Para estudiar la simetría podemos ayudarnos de nuevo de un huevo. Si el rostro se contempla de frente, el eje de simetría es una línea recta vertical o inclinada hacia la

derecha o la izquierda. Pero si el modelo vuelve la cara, el eje de simetría sigue la forma de la cabeza y se convierte —como se aprecia en el huevo—, en un arco.



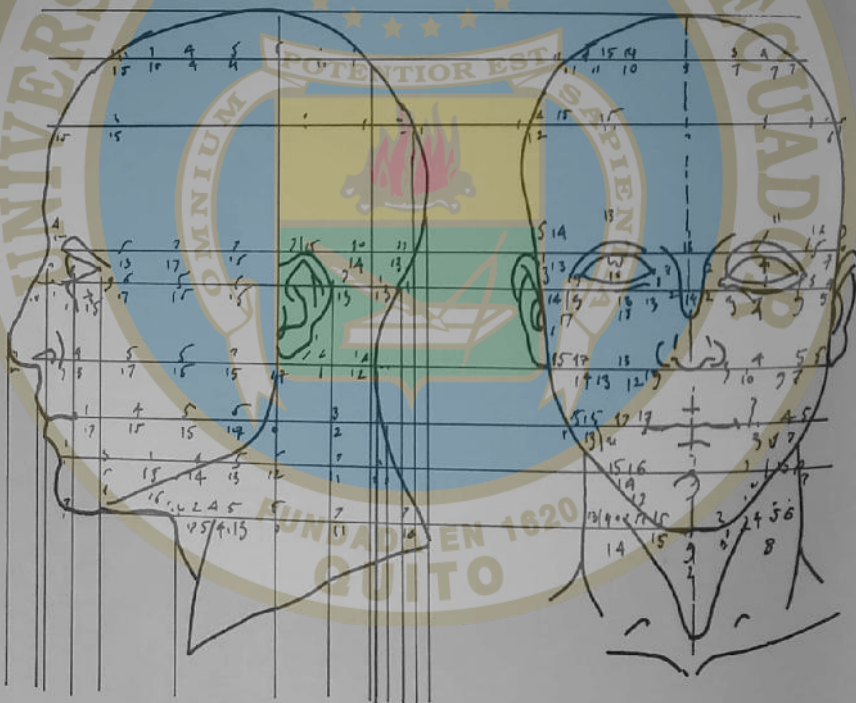
La clave para dibujar un rostro humano logrado es reflejar el carácter del modelo. Y para ello resulta de gran ayuda la determinación del ángulo de la cara, diferente en cada persona y vital para el control de la exactitud del dibujo. Se trata del ángulo que se forma entre dos líneas rectas trazadas de perfil, y oscila entre el ángulo recto y el obtuso. Una recta une el hueso frontal y la parte más prominente de la mandíbula superior (labio de la nariz), y la otra une el oído y el conducto auditivo externo hasta pasar por debajo de la nariz.



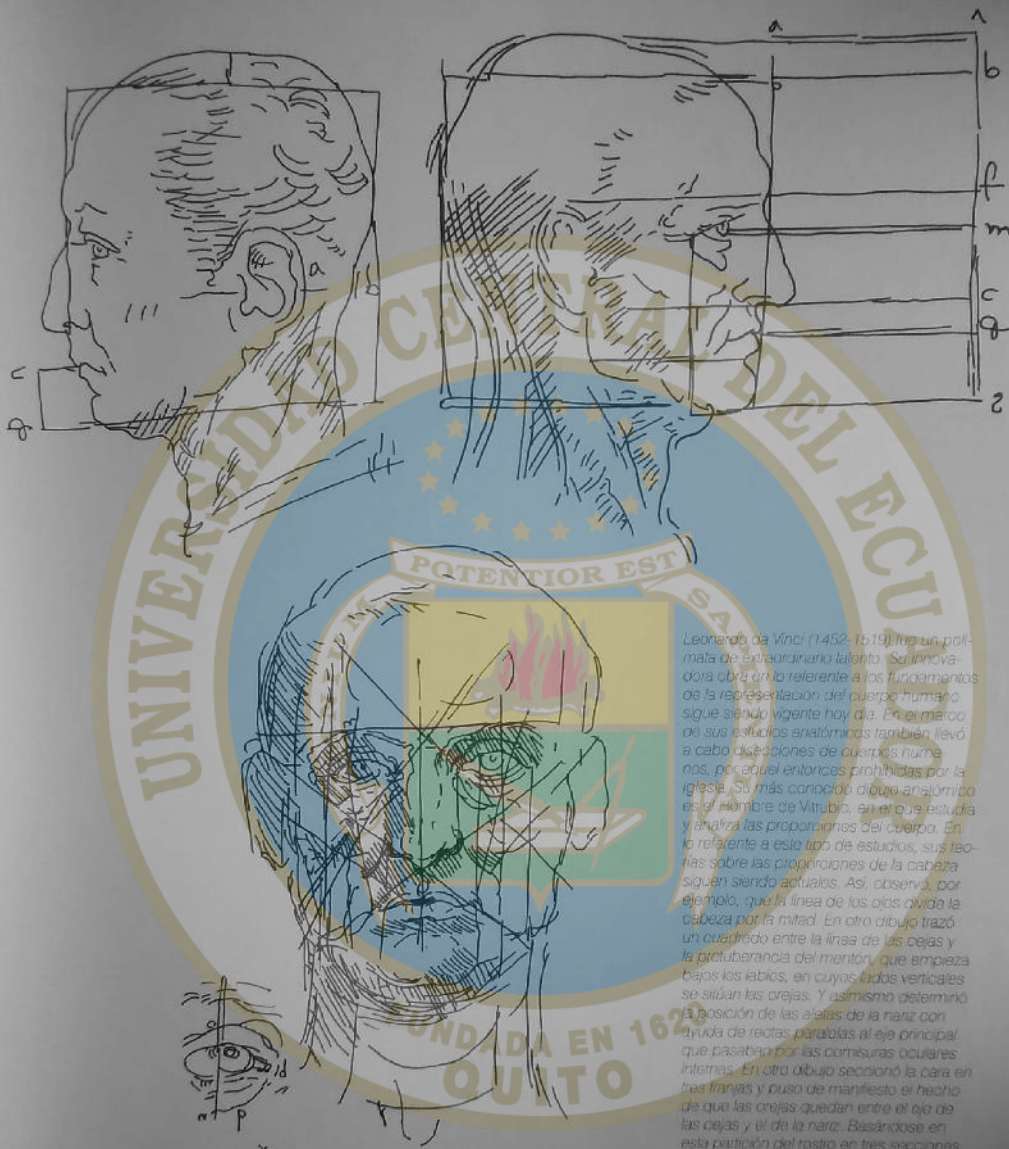


Yo pertenezco a una familia de cuatro generaciones de artistas. Mi primer profesor de dibujo fue mi abuelo, que a principios del siglo xx estudió en la Escuela de Bellas Artes de Budapest, donde aprendió la forma clásica del dibujo y la pintura. Él me enseñó mucho, y cuando inicié mi labor docente intenté transmitir esos conocimientos a mis alumnos. La iluminación me vino de muy joven: cuando, al contemplar un libro con ilustraciones anatómicas de Dürero, descubrí todo lo que me había enseñado mi abuelo. Tiempo después también pude observar todas esas enseñanzas relacionadas con el dibujo en los escritos de Leonardo da Vinci y otros libros de los siglos xvii y xviii. En las siguientes páginas presento la obra teórica de esos artistas apoyándome en algunos dibujos que yo mismo he reproducido.

Comienzo con Piero della Francesca (nació 1420-1492), el autor que legó al mundo las reglas clásicas del dibujo de cabezas. El detalló los detalles del rostro en diferentes posturas con ayuda de la perspectiva. En los siglos siguientes sus dibujos fueron considerados poco menos que cánones clásicos, y se pueden reconocer en las obras de muchos maestros.

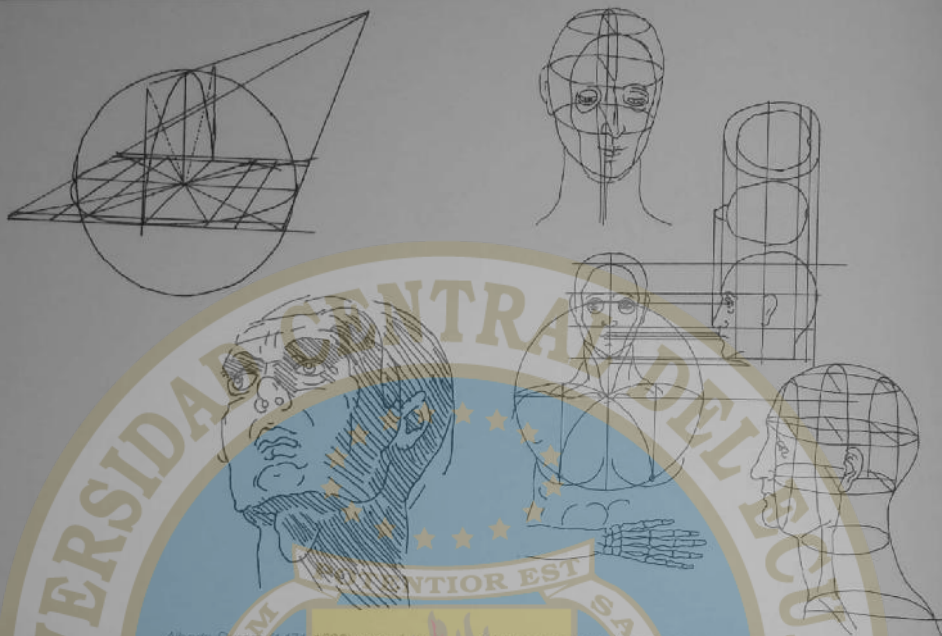


Andrés Szunyoghgy según las obras de Piero della Francesca



Andrés Szunyogh, según las obras
de Leonardo da Vinci

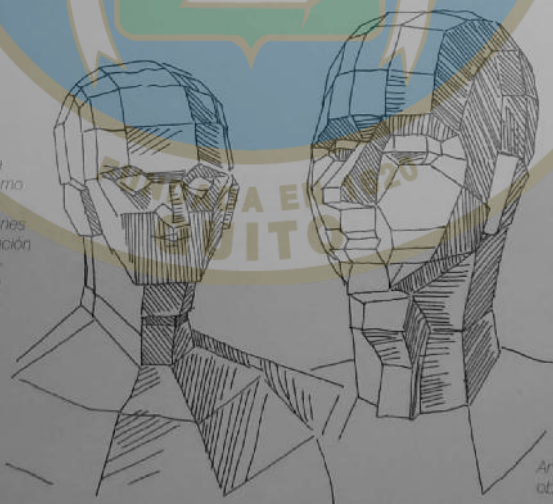
Leonardo da Vinci (1452-1519) fue un polímata de extraordinario talento. Su innovadora obra es un referente a los fundamentos de la representación del cuerpo humano que sigue siendo vigente hoy día. En el marco de sus estudios anatómicos también llevó a cabo disecciones de cuerpos humanos, por aquel entonces prohibidas por la iglesia. Su más conocido dibujo anatómico es el hombre de Vitruvio, en el que estudia y analiza las proporciones del cuerpo. En lo referente a este tipo de estudios, sus teorías sobre las proporciones de la cabeza siguen siendo actuales. Así, observó, por ejemplo, que la línea de los ojos divide la cabeza por la mitad. En otro dibujo trazó un cuadrado entre la línea de las cejas y la protuberancia del mentón, que empieza bajo los labios, en cuyos lados verticales se sitúan las cejas. Y asimismo determinó la posición de las aletas de la nariz con ayuda de rectas paralelas al eje principal que pasaban por las comisuras oculares internas. En otro dibujo seccionó la cara en tres franjas y puso de manifiesto el hecho de que las cejas quedan entre el ojo y la nariz. Basándose en esta partición del rostro en tres secciones, consideró la zona de entre el nacimiento del pelo y la parte inferior de la barbilla como el lado vertical de un cuadrado cuyo lado opuesto se intersecta con el punto del cráneo más protuberante.



Alberto Dürer (1471-1528) conoció los estudios de Piero della Francesca sobre las proporciones «clásicas» de la cabeza basadas en las reglas de la perspectiva. Sus dibujos anatómicos muestran que estudió en detalle esas reglas. En sus dibujos *hacia* visibles los cambios de los arcos elipsoidales de los ejes: el boceto del hombre que mira hacia arriba muestra

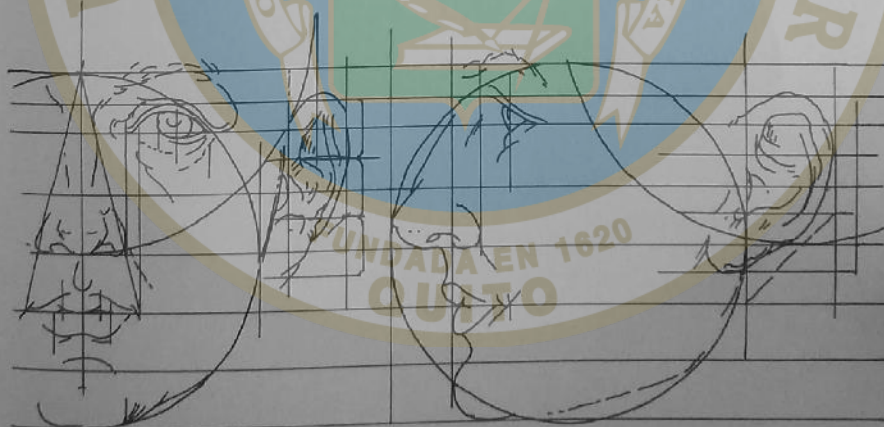
claramente que la línea de los ojos está curvada, al igual que la que une el punto bajo la nariz y los extremos de los lóbulos de las orejas. En otro estudio muestra la trayectoria de las elipses de las tres secciones de la cabeza. Las elipses de la cabeza inclinada hacia abajo muestran también que la punta de la nariz en esa posición tapa el alar nasal.

Asimismo, Dürer debió de ser un excelente maestro, ya que este estudio muestra cómo intentó representar mediante superficies planas las relaciones plásticas que llevan a la variación de las tonalidades. Basándose en ese principio mostró la similitud de las tonalidades de superficies con idéntica orientación y, con ello, la lógica de los sombreados y los matices cromáticos.

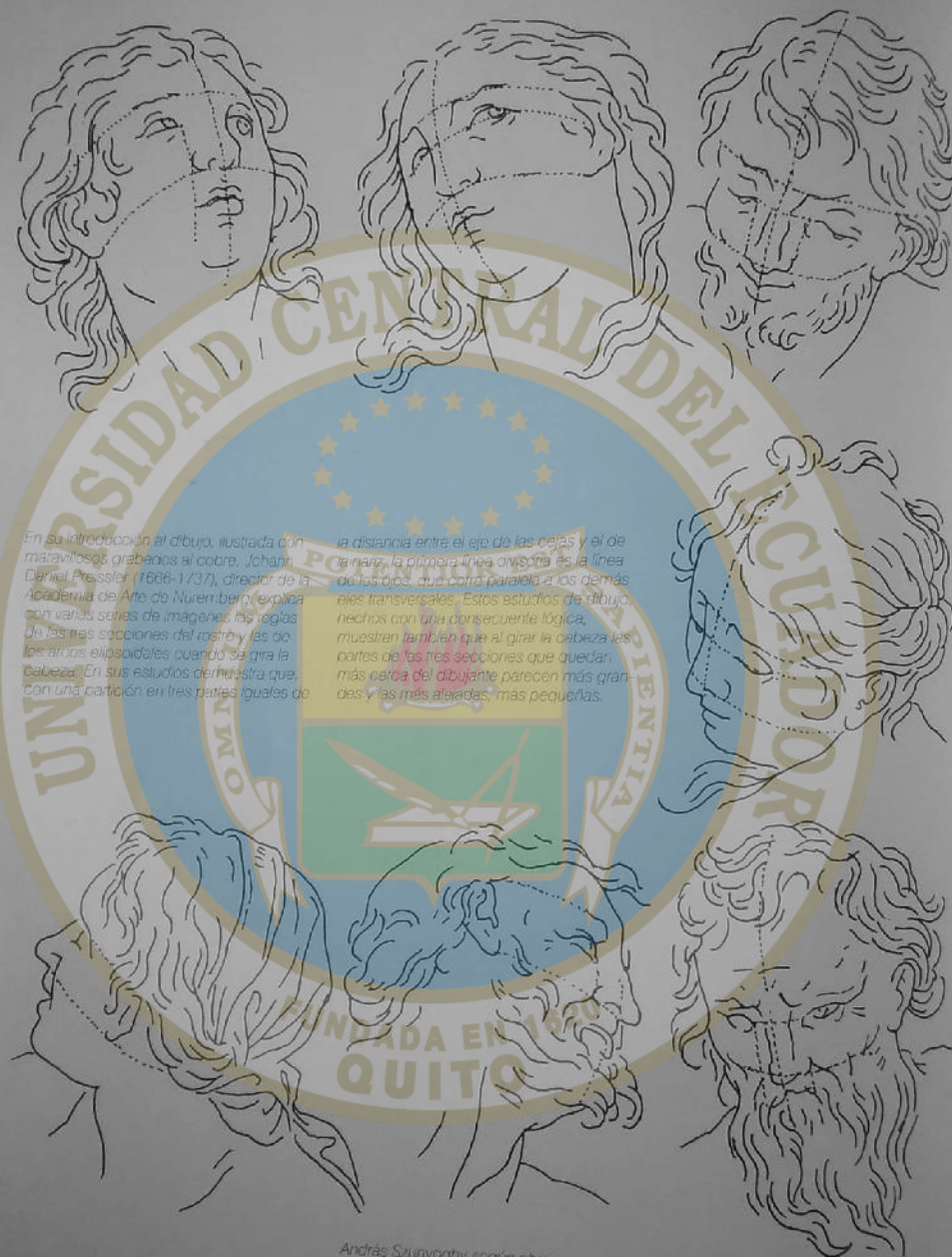


András Szunyoghy según obras de Alberto Dürer

En 1890 se publicó el manual del profesor Otto Geyhr (1843-1914) sobre el dibujo del ser humano. Las ilustraciones que contiene son sin duda individualizadas, pero muy precisas y detalladas. En el rostro representado de frente y de perfil se reconocen perfectamente las reglas sobre los diversos ojos, por ejemplo, el hecho de que la línea de los ojos divide la cabeza por la mitad. Resulta interesante que, con ayuda de dos rectas que corren paralelas al eje central respectivamente desde el interior y al exterior de la comisura medial del ojo, se determinó la posición de la aleta nasal y la de la comisura de la boca. Esta última regla, empero, no es universal. Por lo tanto, recomendamos medir la anchura de la boca y compararla con otras partes del rostro, porque puede haber muchas diferencias de una persona a otra.



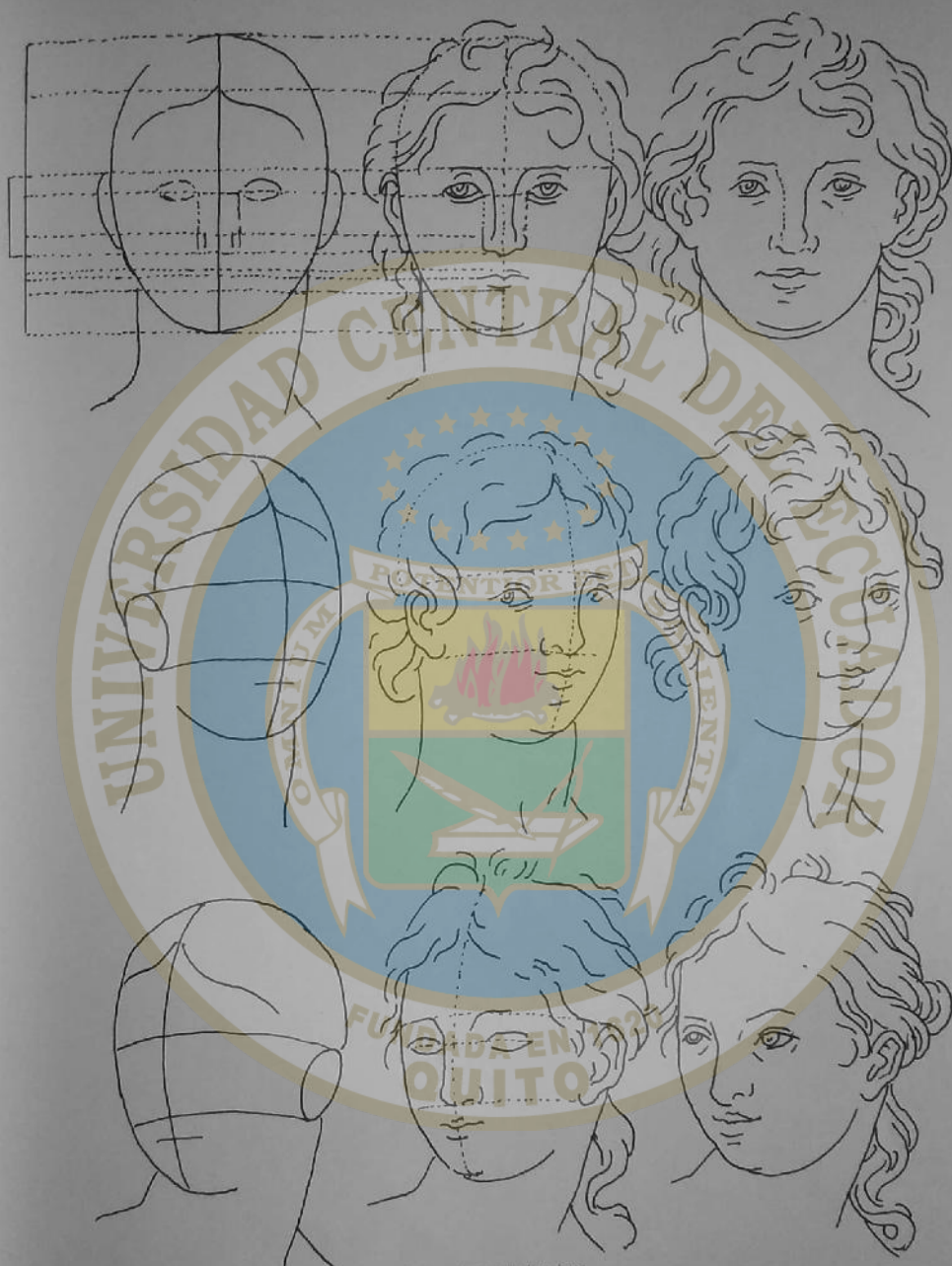
András Szunyogh según las obras de Otto Geyhr



En su introducción al dibujo, ilustrada con maravillosos grabados al cobre, Johann Daniel Preissler (1666-1737), director de la Academia de Arte de Núremberg, explica con varias series de imágenes las reglas de las tres secciones del rostro y las de los arcos elipsoidales cuando se gira la cabeza. En sus estudios demuestra que, con una partición en tres partes iguales de

la distancia entre el eje de las cejas y el de la barbilla, la primera línea divisoria es la línea de los ojos, que corre paralela a los demás ejes transversales. Estos estudios de dibujo, hechos con una consecuencia lógica, muestran también que al girar la cabeza las partes de las tres secciones que quedan más cerca del dibujante parecen más grandes y las más alejadas, más pequeñas.

András Szunyogh según obras
de Johann Daniel Preissler



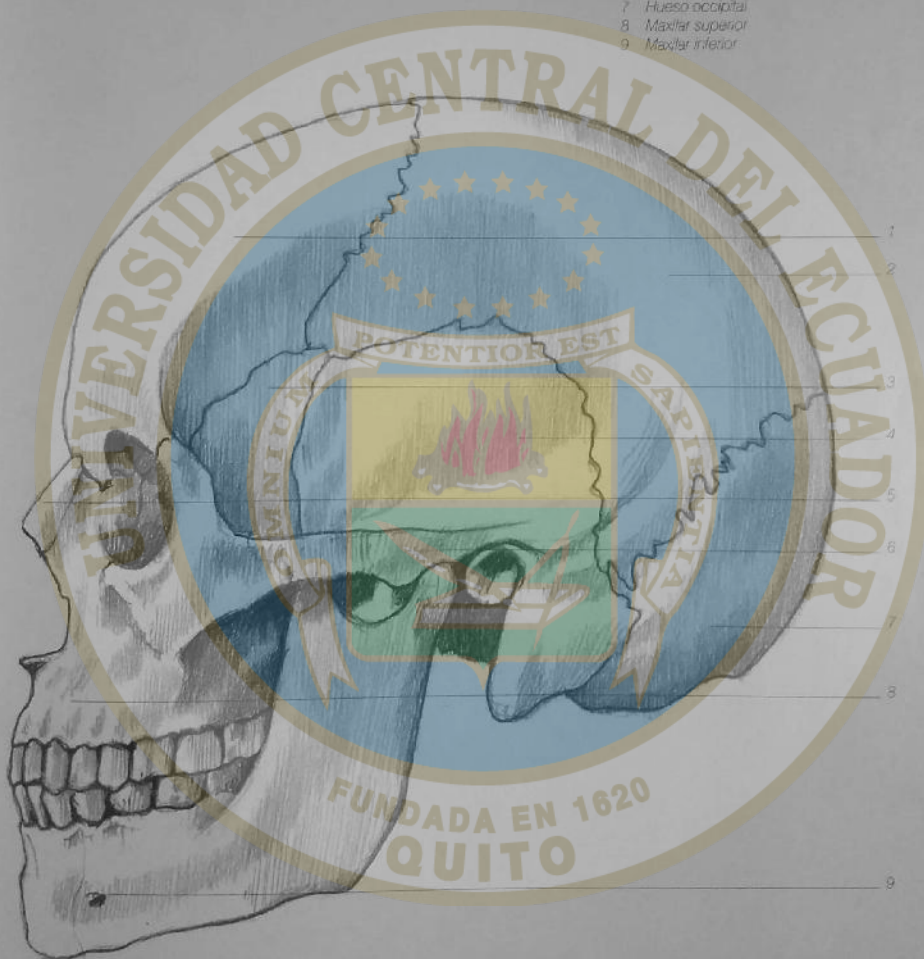
András Szunyoghy según las obras
de Johann Daniel Preissler

A la hora de dibujar la cabeza humana son imprescindibles ciertos conocimientos anatómicos básicos en dos campos: la osteología (estudio de los huesos) y la miología (estudio de los músculos). El cráneo está compuesto por 22 huesos; 8 forman la bóveda craneal y 14, la estructura facial. La única pieza móvil es el maxilar inferior. En cuanto a los músculos, solo deberemos tener en cuenta los externos, que son los que determinan la fisonomía de la cara. Los internos no intervienen en ese sentido.

- 1 Hueso frontal
- 2 Hueso parietal
- 3 Hueso nasal
- 4 Hueso cigomático (mácula)
- 5 Maxilar superior
- 6 Maxilar inferior



- 1 Hueso frontal
- 2 Hueso parietal
- 3 Hueso esfenoides
- 4 Hueso temporal
- 5 Hueso nasal
- 6 Hueso cigomático (pómulo)
- 7 Hueso occipital
- 8 Maxilar superior
- 9 Maxilar inferior







En el cuello destacan los numerosos músculos que, con una disposición cuneiforme (desde atrás), cruzan de la apófisis del hueso temporal (mastoides) del cráneo al extremo superior del esternón y desde allí se extienden por las zonas de las clavículas próximas al esternón. Su forma de uve determina la forma del cuello, por lo que hay que tenerlos muy en cuenta a la hora de ponerse a dibujar.

- 1 Músculo escaleno medio
- 2 Músculo omohioideo
- 3 Músculo esternohioideo
- 4 Músculo esternocleidomastoideo
- 5 Músculo trapecio

- 1 Músculo esternocleidomastoideo
- 2 Hueso hioides
- 3 Músculo escaleno medio
- 4 Músculo omohioideo
- 5 Músculo esternohioideo
- 6 Músculo trapecio
- 7 Músculo elevador de la escápula
- 8 Músculo escaleno

Por detrás, la forma del cuello viene determinada por dos músculos, el trapecio y el esternocleidomastoideo.



- 1 Músculo esplenio
- 2 Músculo esternocleidomastoideo
- 3 Músculo elevador de la escápula
- 4 Músculo escaleno medio
- 5 Músculo trapecio
- 6 Músculo escaleno anterior

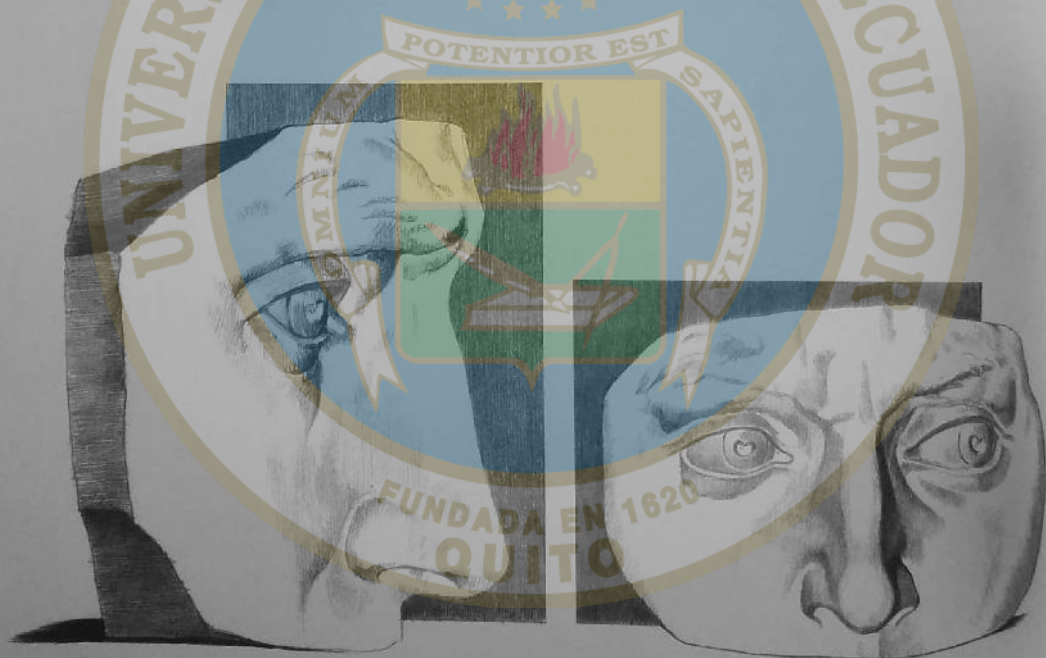
Al principio, cuando aún le resulte difícil representar cada uno de los rasgos faciales, podrá estudiar los detalles problemáticos dibujando modelos de escayola. Este método tiene otra ventaja, y es que con él se dispone de todo el tiempo del mundo, porque los modelos no se cansan.

En la mayoría de los talleres de artistas hay una gran cantidad de material de este tipo. Y resulta curioso que en casi todas partes del mundo se usen las mismas piezas de yeso de rasgos faciales y músculos de la cabeza.

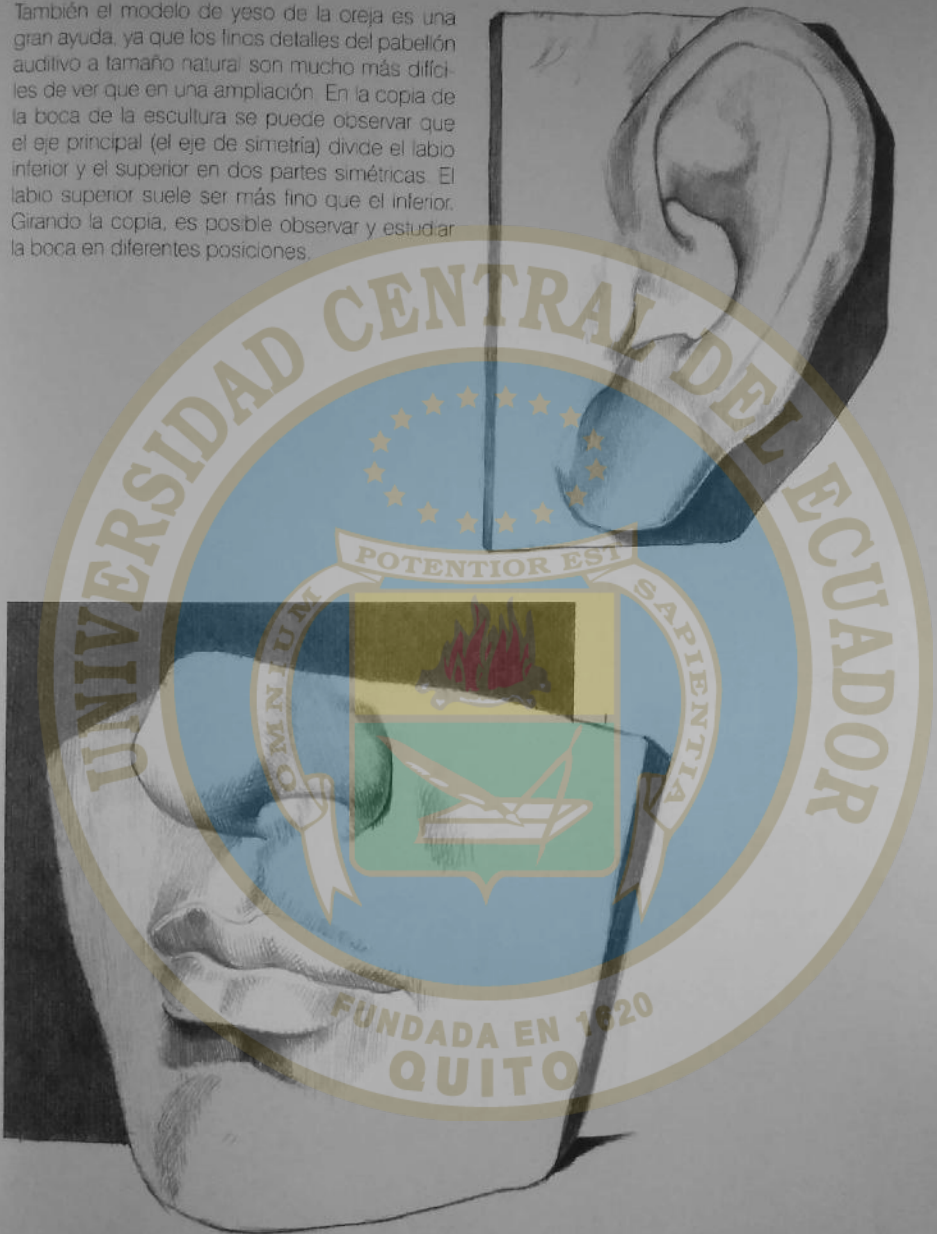
Las orejas, los ojos y las bocas de escayola de gran tamaño son detalles del mundialmente famoso *David* de Miguel Ángel. Con esas piezas que representan fragmentos de la escultura, copiadas innumerables veces a lo largo de los siglos, es fácil familiarizarse con la estructura, la plasticidad y el «comportamiento» espacial de los rasgos del rostro humano.

Las copias de yeso de los ojos de la escultura de *David* —una de un solo ojo, la otra de los dos— permiten estudiar la composición de los ojos, el grosor de los párpados y los escorzos de la cabeza. En la copia ampliada se ve mejor que las cejas están por encima del borde de las cuencas de los ojos y no sobre él, y que bajo las pequeñas protuberancias de encima de las cejas hay músculos que las mueven y cambian el aspecto de la frente.

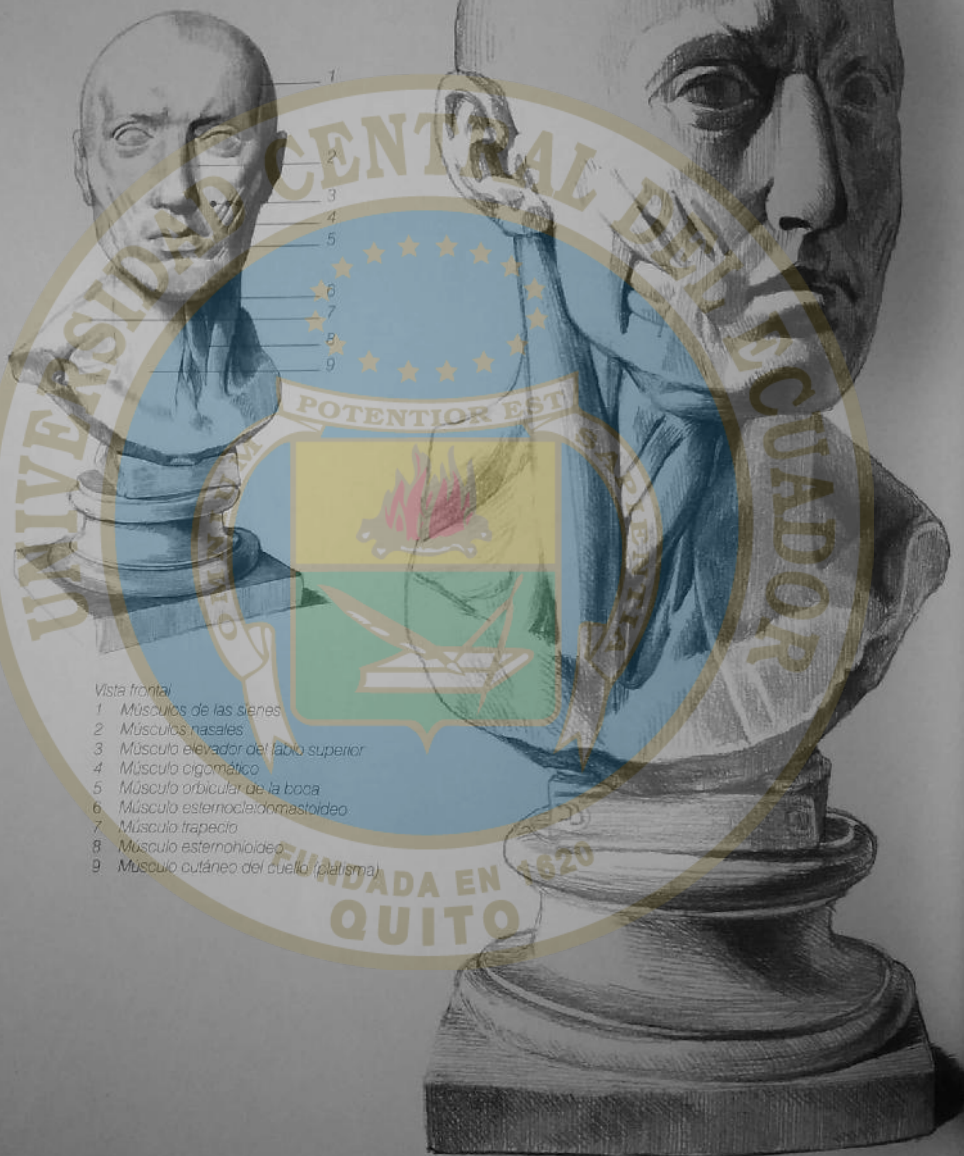
La reproducción de la nariz del *David* muestra la forma de esa parte del rostro y la posición de las fosas nasales. En la ampliación se aprecian mejor la distancia entre los lacrimales y las arrugas junto a la nariz. Muchos dibujos se malogran porque la zona de debajo de la nariz y la línea de las cejas quedan demasiado lejos; la causa está en haberse concentrado en exceso en los dos rasgos más característicos de la cara, los ojos y la nariz.



También el modelo de yeso de la oreja es una gran ayuda, ya que los finos detalles del pabellón auditivo a tamaño natural son mucho más difíciles de ver que en una ampliación. En la copia de la boca de la escultura se puede observar que el eje principal (el eje de simetría) divide el labio inferior y el superior en dos partes simétricas. El labio superior suele ser más fino que el inferior. Girando la copia, es posible observar y estudiar la boca en diferentes posiciones.

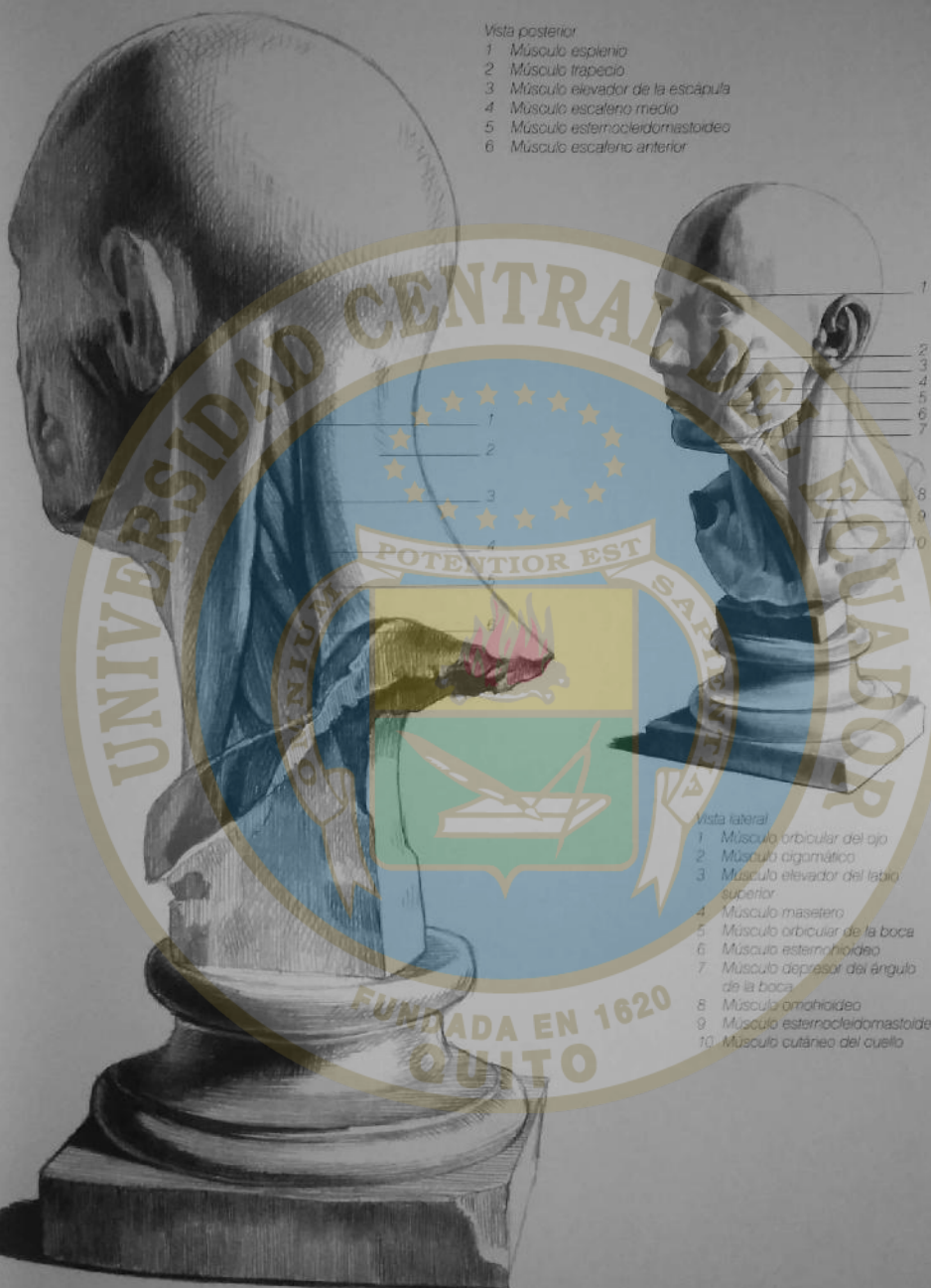


También existen modelos de plástico y de yeso que ayudan a familiarizarse con los músculos de la cabeza y el cuello, lo cual es fundamental porque esos músculos determinan el carácter y la expresión del rostro.



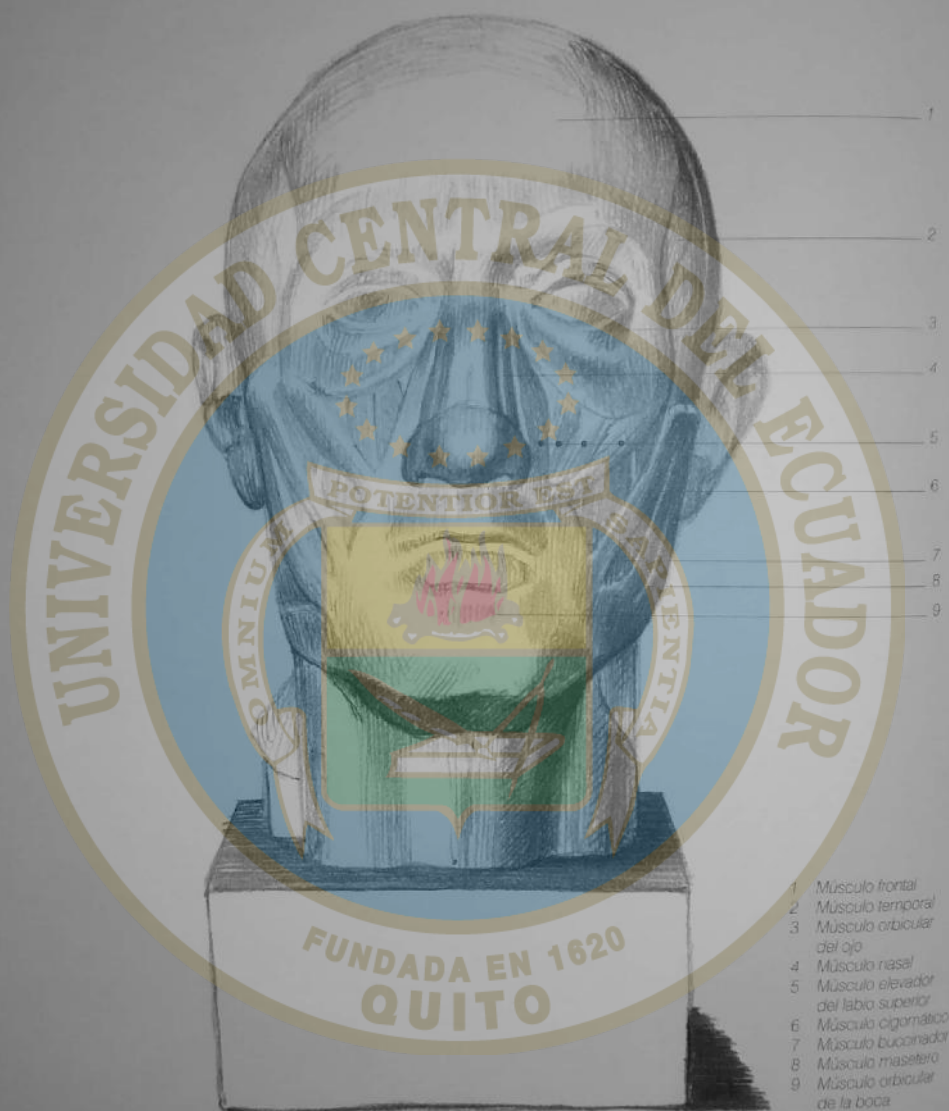
Vista posterior

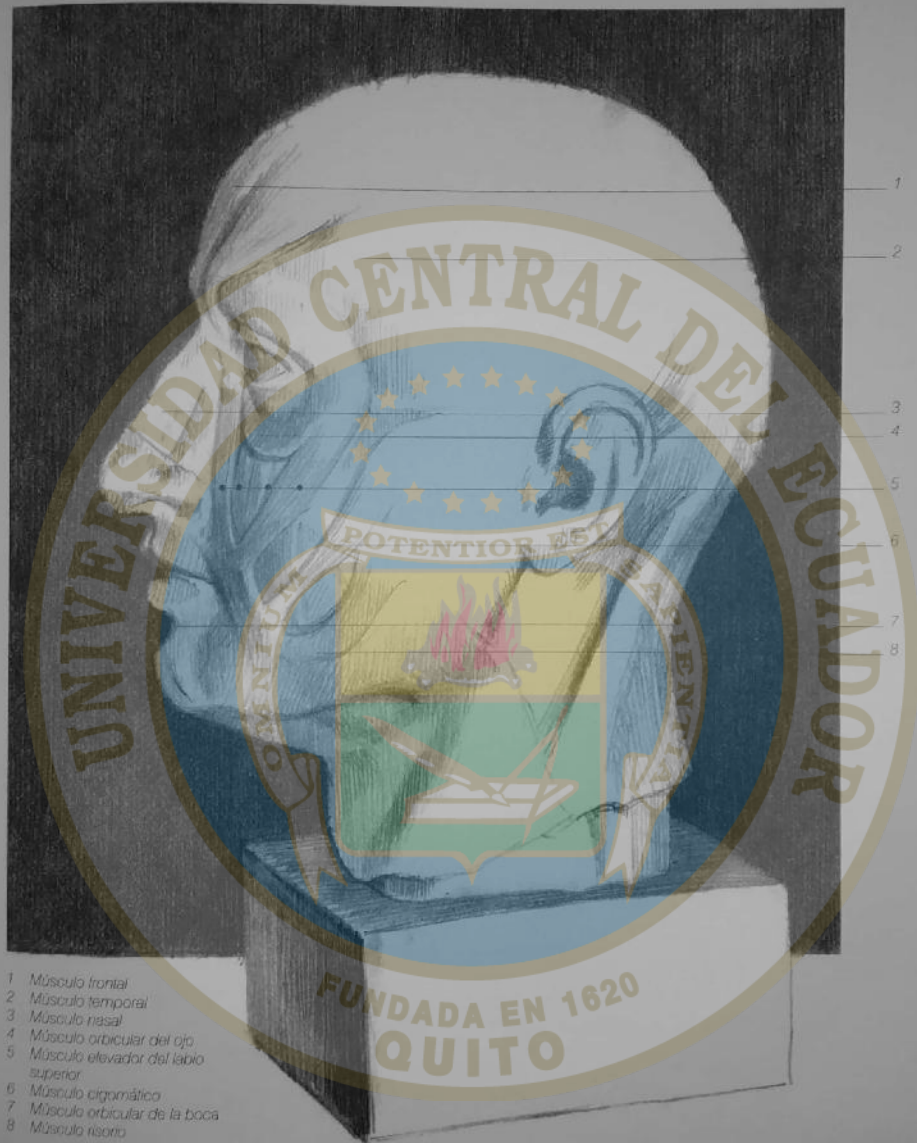
- 1 Músculo esplenio
- 2 Músculo trapecio
- 3 Músculo elevador de la escápula
- 4 Músculo escaleno medio
- 5 Músculo esternocleidomastoideo
- 6 Músculo escaleno anterior



Vista lateral

- 1 Músculo orbicular del ojo
- 2 Músculo cigomático
- 3 Músculo elevador del labio superior
- 4 Músculo masetero
- 5 Músculo orbicular de la boca
- 6 Músculo esternohioides
- 7 Músculo depresor del ángulo de la boca
- 8 Músculo omohioides
- 9 Músculo esternocleidomastoideo
- 10 Músculo cutáneo del cuello





En los modelos de plástico los músculos suelen ser rojos, para darles realismo. Tales reproducciones muestran los músculos de la capa superficial y otra capa inferior, lo que permite entender mejor su funcionamiento. Esos modelos de plástico son de excelente calidad y, por tanto, más adecuados que los de escayola, que tras un sinfín de copias suelen ser muy poco precisos y no permiten percibir bien ciertos detalles.

- 1 Músculo frontal
- 2 Músculo temporal
- 3 Músculo orbicular del ojo
- 4 Músculo auricular superior
- 5 Músculo nasal
- 6 Músculo auricular anterior
- 7 Músculo elevador del labio superior
- 8 Músculo cigomático
- 9 Músculo orbicular de la boca
- 10 Músculo masetero
- 11 M. depresor del labio inferior
- 12 M. depresor del ángulo de la boca
- 13 Músculo esternocleidomastoideo

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

POTENTIOR EST

- 1 Músculo frontal
- 2 Músculo orbicular del ojo
- 3 Músculo auricular superior
- 4 Músculo transverso de la nariz
- 5 Músculo auricular posterior
- 6 Músculo auricular anterior
- 7 Músculo elevador del labio superior
- 8 Músculo occipital
- 9 Músculo orbicular de la boca
- 10 Músculo cigomático
- 11 Músculo depresor del labio inferior
- 12 Músculo masetero
- 13 Músculo mentoniano
- 14 Músculo depresor del ángulo de la boca
- 15 Músculo trapecio
- 16 Músculo esternocleidomastoideo

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16







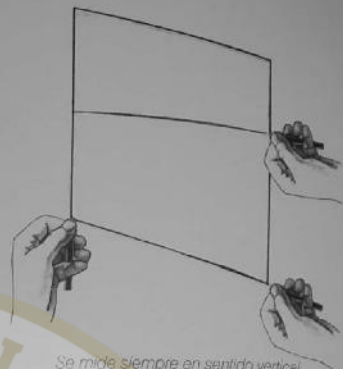
Técnicas de dibujo

Capítulo 2

En este capítulo sobre las técnicas de dibujo hablaré primero de las normas generales que hay que conocer para realizar cualquier dibujo, con independencia del modelo y el tema. Algo imprescindible para una obra bien lograda es la composición; a su vez, un dibujo fiel y exacto solo se puede crear mediante la aplicación de la cuadrícula de Durero, la escala de grises y la técnica de medición. Una vez terminada, la obra debe fijarse y enmarcarse para poder disfrutar del resultado durante largo tiempo. Dibujar es algo complicado, el resultado de la acción conjunta de ojos, cerebro y mano. Al principio se cometen muchos errores, pero con la práctica se puede desarrollar un buen sentido de la proporción. Cuando se logra calcular a ojo las proporciones, dejan de ser imprescindibles las mediciones. Pero hasta entonces recomiendo realizar mediciones repetidas e ir controlando los dibujos.

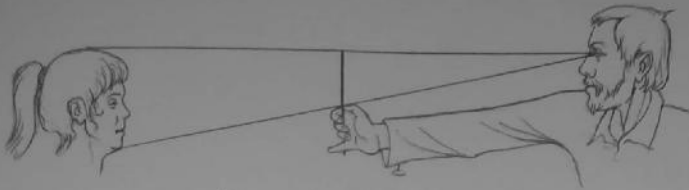
Para medir bien hay que tener en cuenta ciertas reglas, porque de lo contrario es fácil cometer fallos, y a veces uno solo se da cuenta de que la razón son las proporciones después de romperse mucho la cabeza. Para medir se usa un instrumento o varilla de medición que puede ser un lápiz, un pincel o un palo.

El procedimiento es el siguiente: lo primero es sujetar el lápiz de forma que la punta coincida con un extremo del objeto a dibujar. Luego, con la uña del pulgar se marca en el lápiz la posición del otro extremo. La medida tomada se traslada a un papel en blanco. El objeto se podrá dibujar en cualquier tamaño, pero siempre teniendo en cuenta la proporcionalidad de todo lo demás con la primera medida tomada.



Se mide siempre en sentido vertical u horizontal; nunca se tomarán como referencia líneas diagonales.





El brazo con el que se mide tiene que estar bien extendido para que el lápiz quede siempre a la misma distancia de los ojos.



Si el brazo con el que se mide no está bien extendido, el ángulo entre el lápiz y los ojos varía, y las medidas no serán exactas.

También se cometen errores cuando el lápiz no se sujeta en ángulo recto con respecto al brazo.

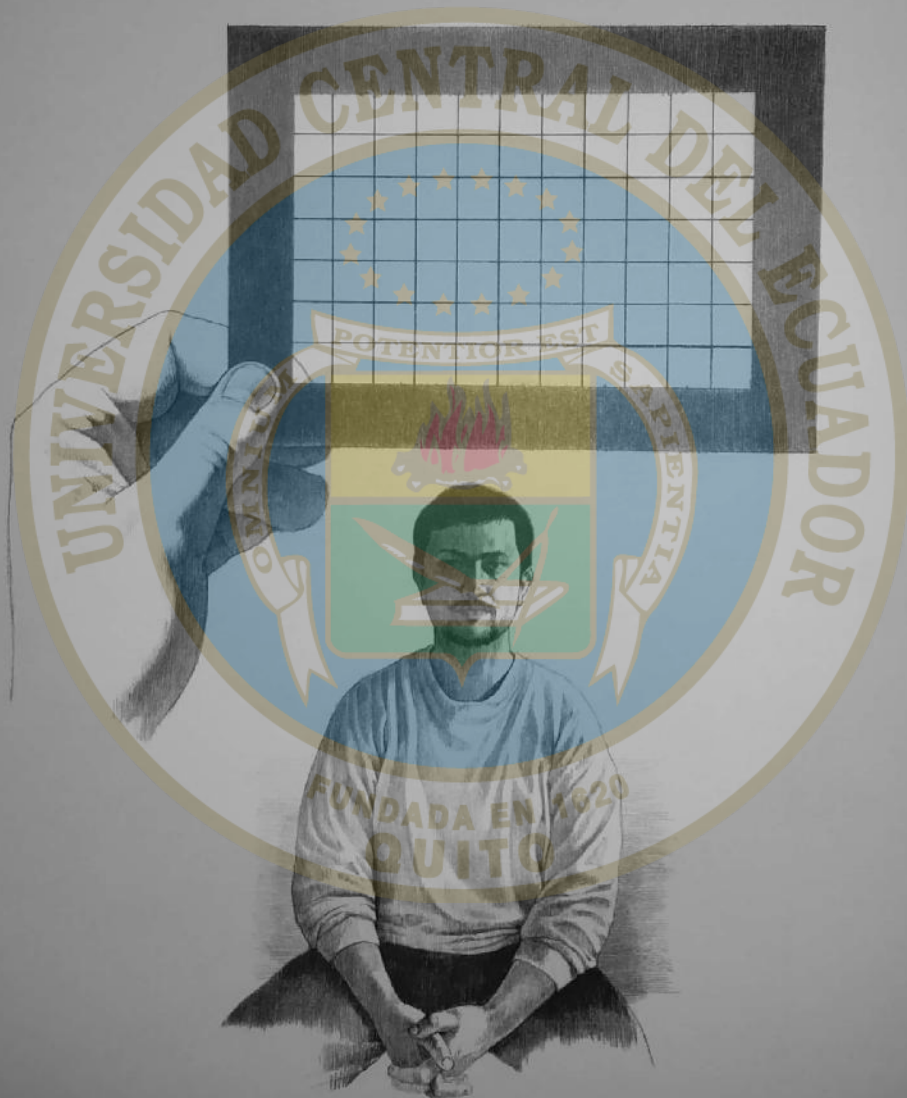


(Nunca mida con el pulgar y el índice)

Los artistas se sirven de la cuadrícula de Durero desde hace largo tiempo. Entre las obras de ese artista hay grabados en madera en los que se ve al pintor retratando sobre un papel cuadrículado a una modelo que posa tras una forma reticular.

Nuestra cuadrícula de Durero es un marco de cartón con una retícula del tamaño de una pos-

tal (viene con el libro). Si los detalles del modelo y el espacio que lo rodea se encuadran entre las líneas verticales y horizontales de la retícula, se determinarán mejor los ejes, formas y contornos. La retícula de Durero también nos permite identificar enseguida posibles desviaciones de las verticales y horizontales.



La cuadrícula de Durero es también muy útil para determinar el encuadre, es decir, la parte de lo que se ve que se desea dibujar. Si la cuadrícula de Durero se acerca a los ojos, se amplía el encuadre; si se aleja, se reduce. De esa forma se puede elegir fácilmente el más adecuado.



En lo referente a la composición del dibujo y al posicionamiento del modelo en el papel también hay unas reglas fijas. La retícula de Durero facilita la composición. Si los bordes interiores se hacen coincidir con los de la hoja de papel, el espacio en el que hay que dibujar al modelo se delimita muy bien. Por supuesto, en el dibujo de retratos el acento recae en el rostro. El tamaño estándar de la cabeza suele ser de 20 a 24 cm, siempre que la hoja lo permita. Tampoco el encuadre de la figura en el papel es tarea fácil: en el caso ideal, la distancia de la coronilla y las orejas a los respectivos bordes del papel debe ser idéntica. Por otro lado, el espacio entre la barbilla y el borde inferior de la hoja debe ser cuatro o cinco veces más grande que el de entre la coronilla y la parte superior, pero tampoco más. A menudo en los retratos se ve el torso entero, por lo que las manos también pueden tener un importante papel en la composición. En estos dos ejemplos, la composición es errónea. En uno de ellos la cabeza está colocada muy a la izquierda, de forma que a la derecha queda demasiado espacio en blanco. En el otro, la cabeza tampoco se encuentra exactamente en el centro. Se debe evitar asimismo que



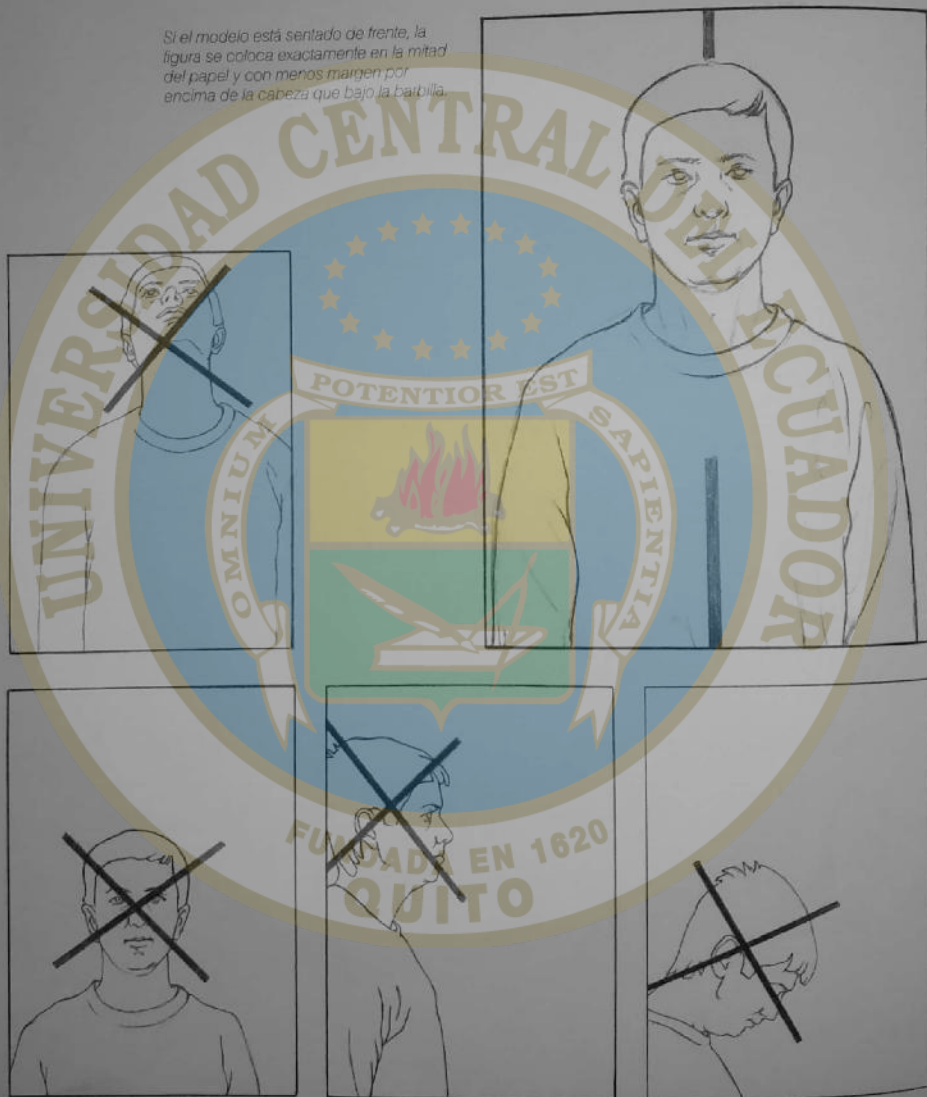
la cabeza ocupe demasiado sitio y la parte superior de la coronilla «toque el techo». Un problema especial de los retratos es el formato horizontal, porque desconcierta que quede tanto espacio vacío a ambos lados de la cabeza. Eso da la sensación de que «no ocurre nada» y se echa algo en falta en la figura. Así que solo hay que escoger ese formato en el caso de que la «masa» de unos anchos hombros pueda compensar ese efecto.

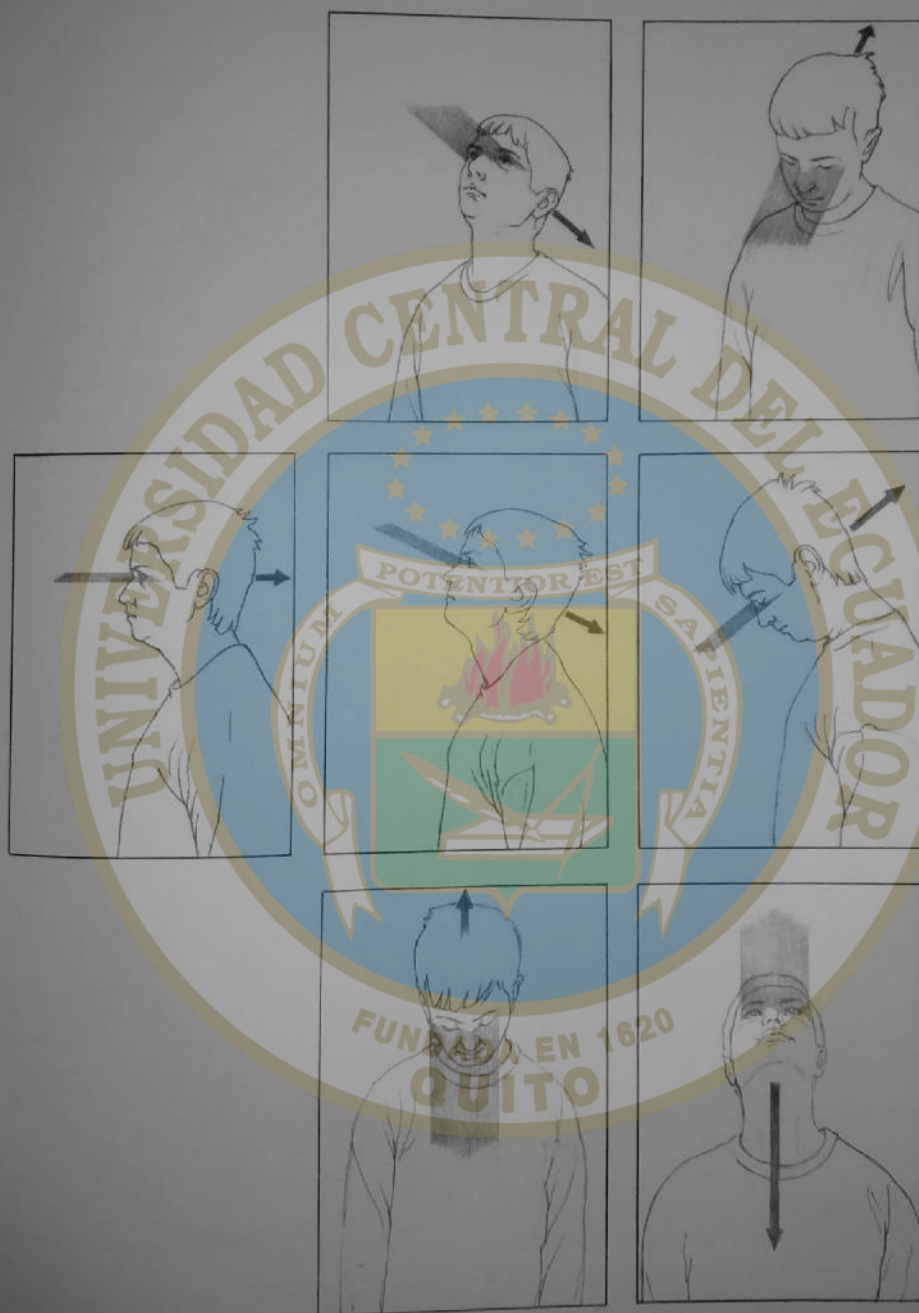




Una importante regla establece que la figura dibujada debe volverse en dirección diferente a la de su mirada. Así se acentúa que algo ha llamado su atención. En esta página y las siguientes se muestran varias soluciones adecuadas y otras erróneas.

Si el modelo está sentado de frente, la figura se coloca exactamente en la mitad del papel y con menos margen por encima de la cabeza que bajo la barbilla.





El dibujo gana en realismo con una paleta de sombreados de más a menos oscuro. A veces a los principiantes no les resulta fácil apreciar las sutiles diferencias entre tonalidades. Al graduar y matizar el dibujo se le da una «atmósfera» característica. Siempre se determina el grado de las tonalidades partiendo de la más oscura. Todo el mundo es capaz de desarrollar esta habilidad con la práctica, de forma que con el tiempo el artista va siendo cada vez más capaz de determinar con exactitud las diferencias entre tonos.

Sin embargo, al principio no es fácil diferenciar los diversos tonos grises. Por eso recomiendo a mis alumnos observar al modelo con los ojos entrecerrados. Así lo percibirán más contrastado y observarán mejor las diversas manchas y sombras.

Para aprender a identificar las tonalidades le será muy útil la escala de grises que también viene con el libro. Su manejo es muy sencillo: sujétela junto al modelo, localice el tono de gris de una mancha o sombra determinada y luego traspáselo al dibujo.



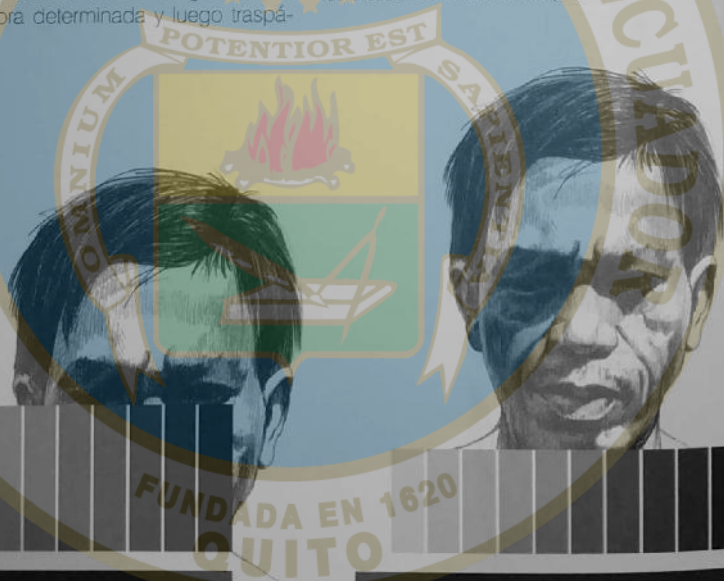
Identificación del tono oscuro del pelo

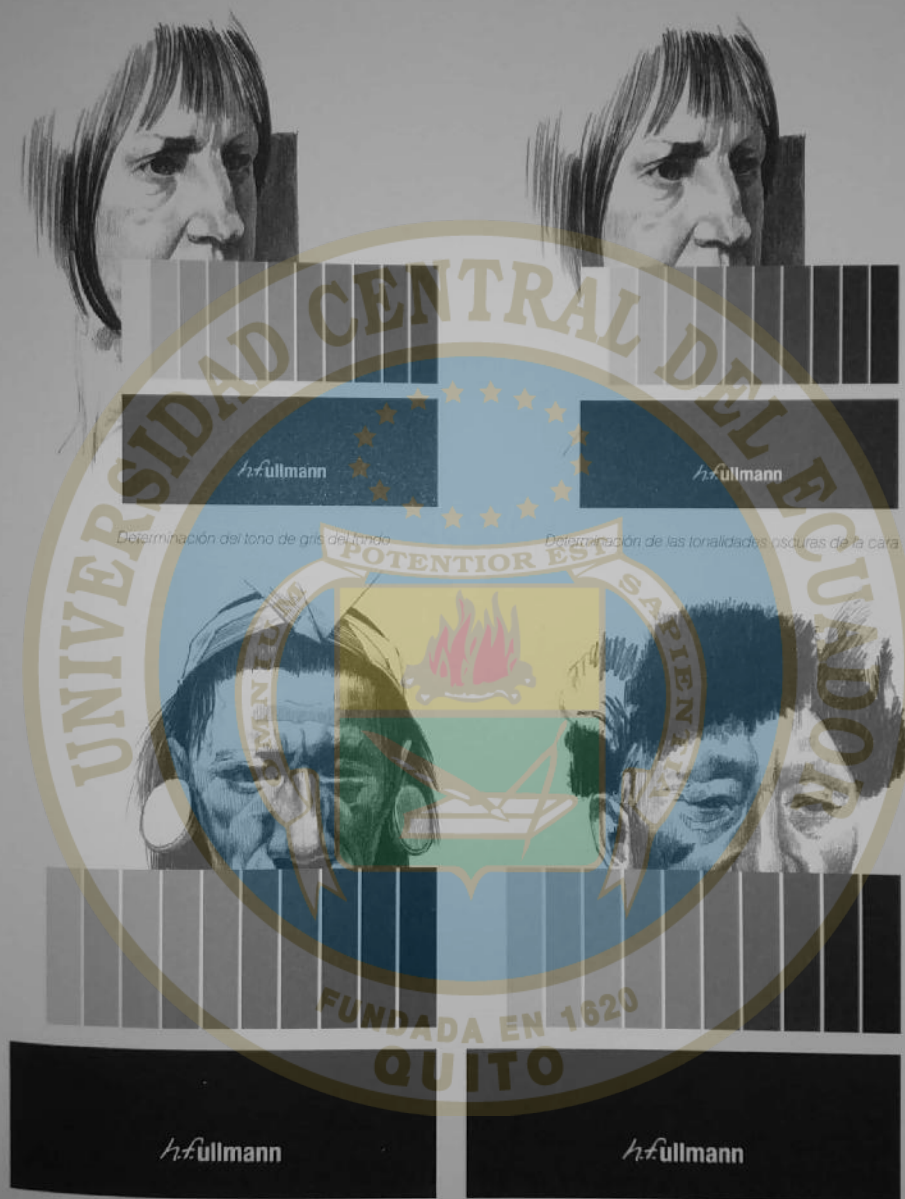


Determinación del tono gris de la zona de los ojos. Para elegir mejor el tono adecuado, entrecierre los ojos.



Así se determinan las tonalidades de las partes de la cabeza en sombra.





Determinación del tono de gris del fondo

Determinación de las tonalidades oscuras de la cara

Aquí hay que determinar el tono gris del sombreado de debajo de la nariz.

Compare las diferentes tonalidades del rostro.

Los globos oculares, redondeados, se encuentran a derecha e izquierda del eje principal. La parte blanca del ojo es la esclerótica; el disco de color,

el iris, y el punto negro es la pupila, cuyo diámetro cambia dependiendo de la luz.

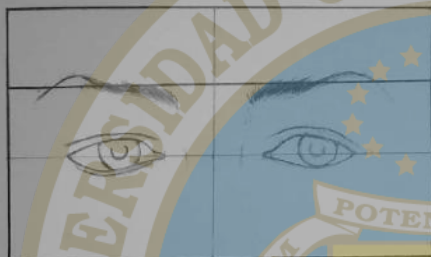


En el caso normal, es decir, cuando el modelo tiene la cabeza alzada y mira hacia delante, los párpados superiores cubren un tercio del iris, mientras que los inferiores apenas si llegan solo al borde. Hay que tener en cuenta que los párpados tienen un determinado grosor.

Además, cabe decir que los párpados se mueven gracias a varios músculos, entre otros, el orbicular de los párpados.

En las páginas 22 y 23 he indicado las mediciones que permiten determinar la posición de los ojos. Pero antes de ponerse manos a la obra conviene conocer unas reglas más.

Ya en el siglo XVI J. D. Preissler enseñaba a sus alumnos las siguientes reglas fundamentales: si se divide en tres partes iguales la distancia entre la línea de las cejas y la de la nariz, el eje que determina la posición de los ojos es la línea que marca el primer tercio. (András Szunyogh, según obras de J. D. Preissler)



Se empieza siempre determinando la dirección del eje principal, porque la línea de los ojos, que como su nombre indica determina la posición de los ojos, siempre corre perpendicular a él.



Si se dibuja al modelo justo de frente, en general se considera que la anchura de un ojo equivale a cinco veces la anchura del rostro. Y la distancia que separa los ojos coincide asimismo con la anchura de un ojo.

Cuando la cabeza está girada, rigen las normas de la perspectiva: de las tres secciones verticales de igual tamaño, la más cercana al dibujante será la que se vea más grande, la distancia entre los ojos se reducirá un poco, y el ojo más lejano parecerá más pequeño que el otro. ¡Si se dibuja todo del mismo tamaño, el retrato quedará mal!

Al enfrentarse a una forma nueva, es de mucha utilidad compararla con una figura geométrica conocida. La forma exterior del ojo es romboidal. Así, se empieza trazando el párpado superior con una raya muy ascendente que parte del ángulo interno para bajar luego suavemente por el otro lado. El arco del párpado inferior, algo menos pronunciado, se inicia con una línea descendente que nace del rabillo externo del ojo y que luego asciende suavemente hacia el lacrimar.

Dibujar ojos no es fácil. Aquí se muestran algunos de los errores más comunes.



Mis alumnos suelen dibujar «ojos de ciruela», en los que la curvatura de ambos párpados es simétrica. Tenga en cuenta

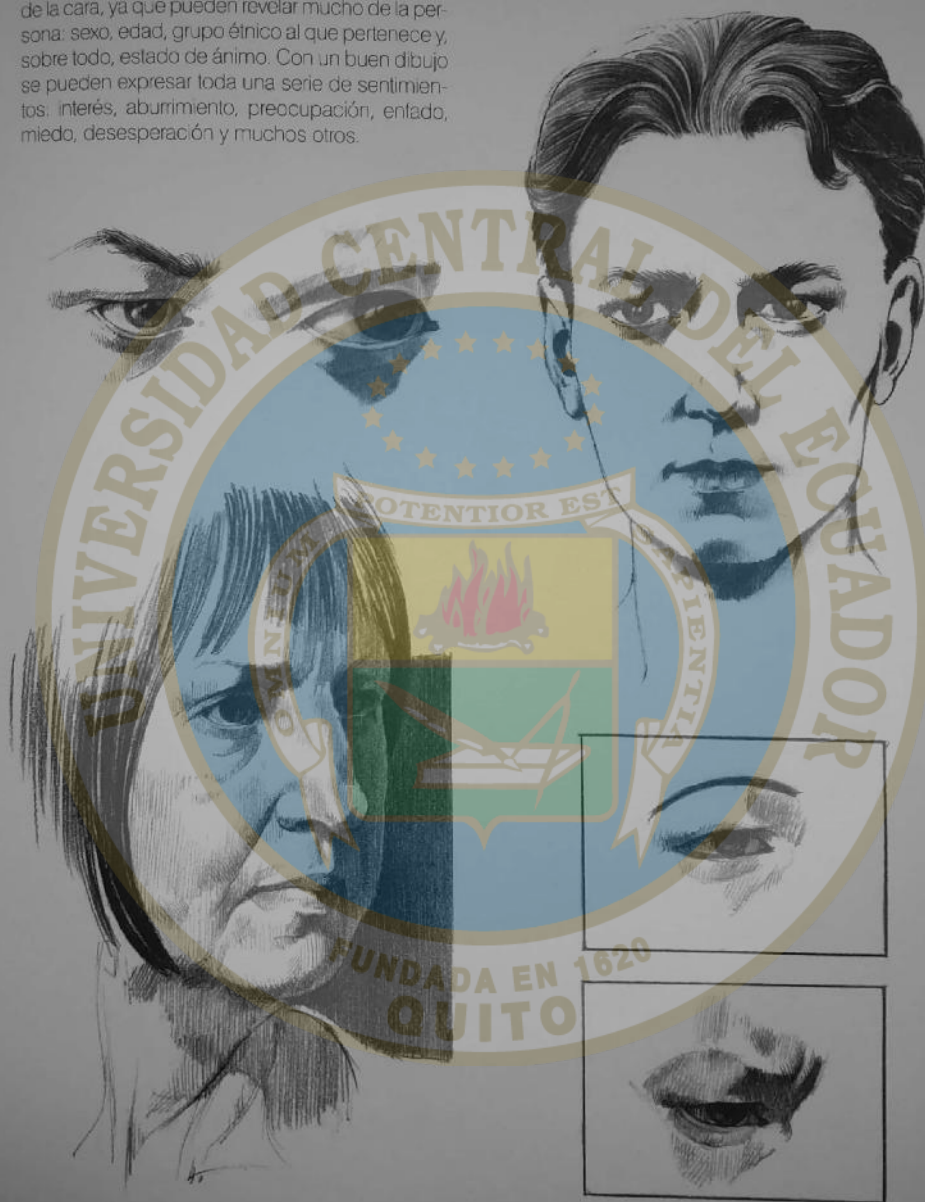
que en realidad los párpados tapan en diferente medida el iris, que en ningún caso se ve entero.

El problema más frecuente a la hora de hacer dibujos de perfil es que la esclerótica se ve demasiado grande. Trate de imaginarse lo poco proporcionado que resultaría este ojo visto de frente.

Observe asimismo la distancia que hay entre los ojos y las cejas. A veces se dibujan demasiado cerca.

La posición de los ojos también es incorrecta cuando la distancia entre los lacrimales y las alistas nasales es exagerada. Además, las escleróticas no pueden dejarse blancas del todo si el resto del dibujo presenta tonos oscuros.

Los ojos son uno de los rasgos más interesantes de la cara, ya que pueden revelar mucho de la persona: sexo, edad, grupo étnico al que pertenece y, sobre todo, estado de ánimo. Con un buen dibujo se pueden expresar toda una serie de sentimientos: interés, aburrimiento, preocupación, enfado, miedo, desesperación y muchos otros.

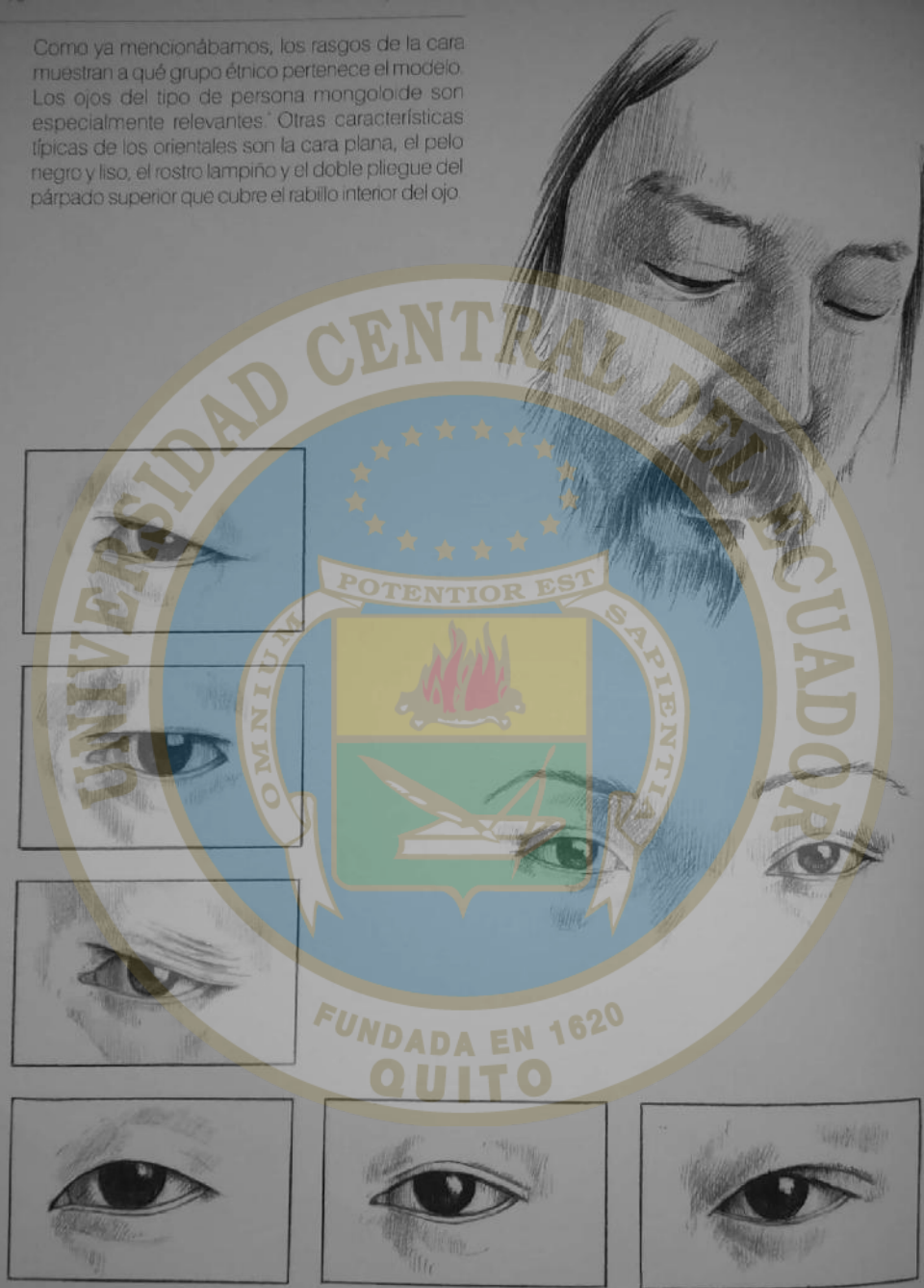




También la representación fiel de los párpados requiere cierta práctica y mucha atención. Los ojos cerrados de una persona dormida y los ojos entrecerrados son ejemplos de retos diferentes. A la hora de sombrear hay que tener en cuenta que los párpados cubren los globos oculares, y que estos son esféricos, lo que se debe trasladar al dibujo. También hay que reproducir el grosor de los párpados. Observe cómo cambia el arco de los párpados en las diferentes posiciones de la cabeza.

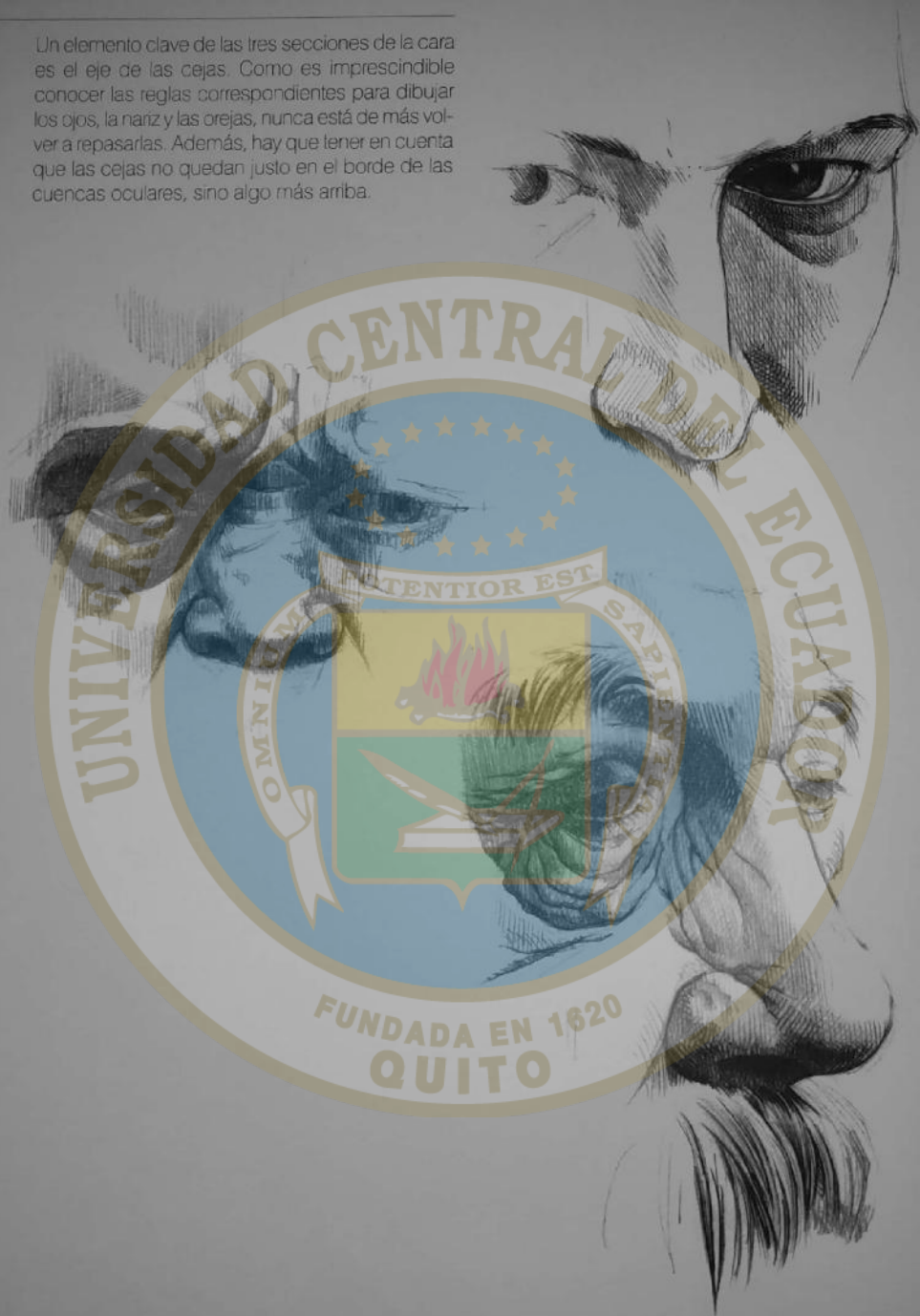


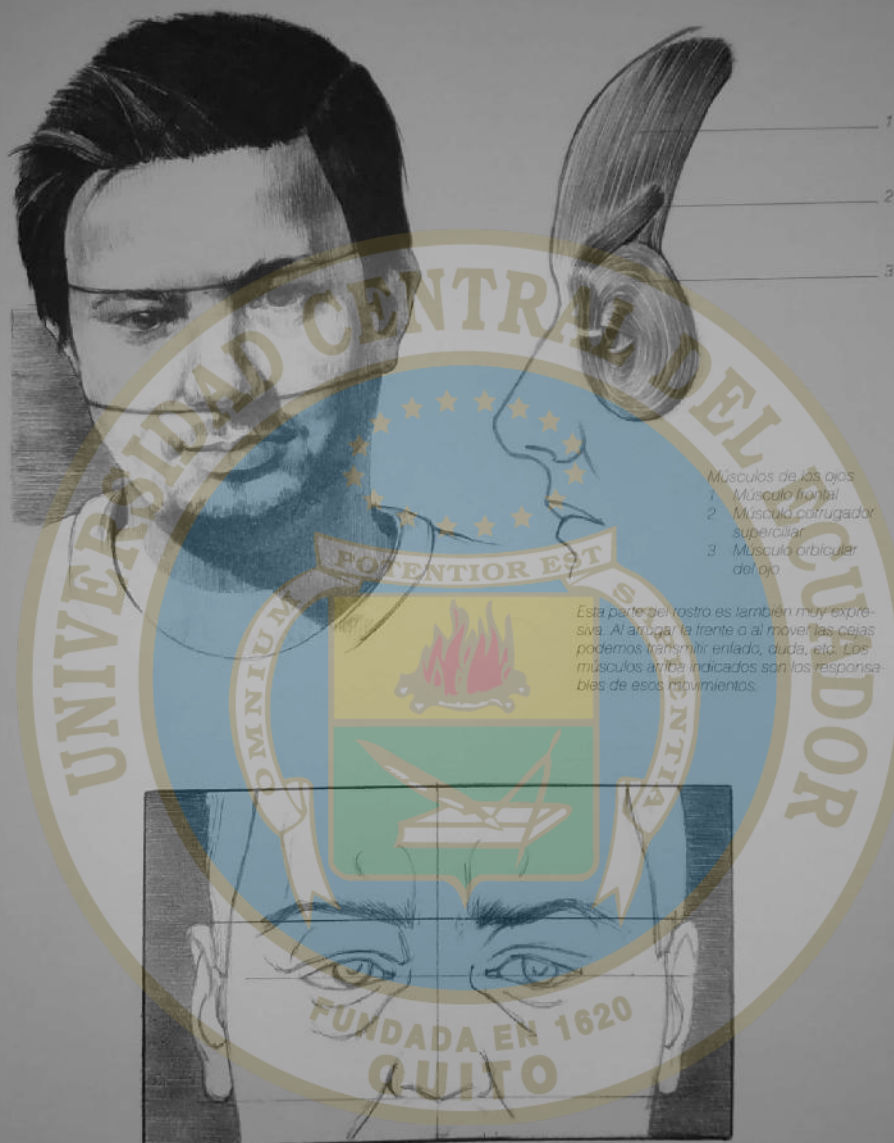
Como ya mencionábamos, los rasgos de la cara muestran a qué grupo étnico pertenece el modelo. Los ojos del tipo de persona mongoloide son especialmente relevantes. Otras características típicas de los orientales son la cara plana, el pelo negro y liso, el rostro lampiño y el doble pliegue del párpado superior que cubre el rabillo interior del ojo.





Un elemento clave de las tres secciones de la cara es el eje de las cejas. Como es imprescindible conocer las reglas correspondientes para dibujar los ojos, la nariz y las orejas, nunca está de más volver a repasarlas. Además, hay que tener en cuenta que las cejas no quedan justo en el borde de las cuencas oculares, sino algo más arriba.



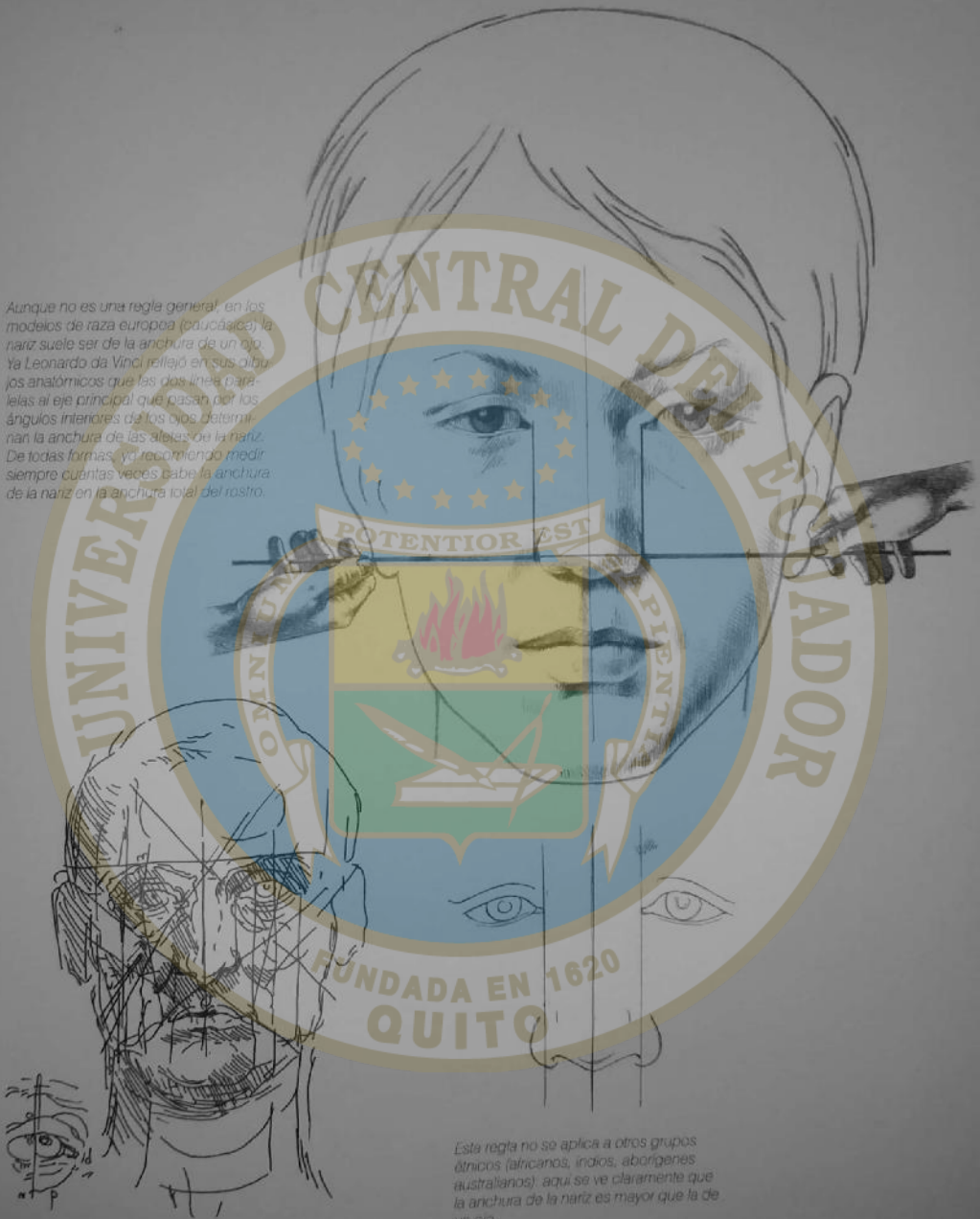


El eje de las cejas corre perpendicular al eje principal y paralelo a las demás líneas transversales.

La nariz es la parte más prominente de la cara y determina su carácter. Este órgano se encuentra en el centro del rostro, y por tanto el eje principal lo corta por la mitad (véanse págs. 28-29). La forma de la nariz viene determinada por el cartilago del que está compuesta.



Aunque no es una regla general, en los modelos de raza europea (europea) la nariz suele ser de la anchura de un ojo. Ya Leonardo da Vinci reflejó en sus dibujos anatómicos que las dos líneas paralelas al eje principal que pasan por los ángulos inferiores de los ojos determinan la anchura de las aletas de la nariz. De todas formas, yo recomiendo medir siempre cuántas veces cabe la anchura de la nariz en la anchura total del rostro.



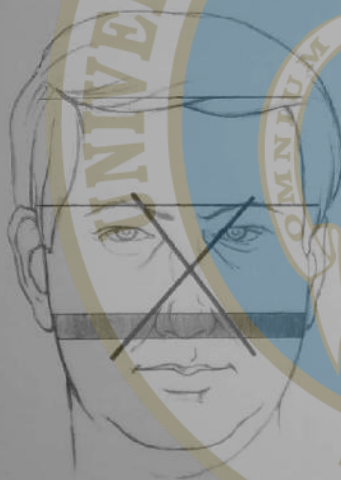
Esta regla no se aplica a otros grupos étnicos (africanos, indios, aborígenes australianos): aquí se ve claramente que la anchura de la nariz es mayor que la de un ojo.

András Szunyogh según obras de Leonardo da Vinci

También al dibujar la nariz los principiantes suelen cometer siempre los mismos errores.

La forma de la nariz es diferente en cada individuo, y es necesario estudiarla con atención para dibujarla. No será raro que haga toda una serie de esbozos que no le dejen satisfecho. Lo único que yo le puedo decir es que no se rinda e intente reproducir una y otra vez los rasgos característicos. La representación infantil de una nariz con dos agujeros no es una alternativa válida. No se contente con ella y practique: ya verá como lo consigue.

Un error muy frecuente es que la nariz quede más estrecha que la anchura de un ojo.



Muchas veces tengo que corregir la relación de las tres secciones idénticas del rostro en los dibujos de mis alumnos, que suelen representar la del medio más grande. Eso se debe a que se concentran especialmente en esa parte, que contiene elementos tan importantes como los ojos y la nariz. Lo mejor es marcar esas secciones nada más empezar a dibujar.

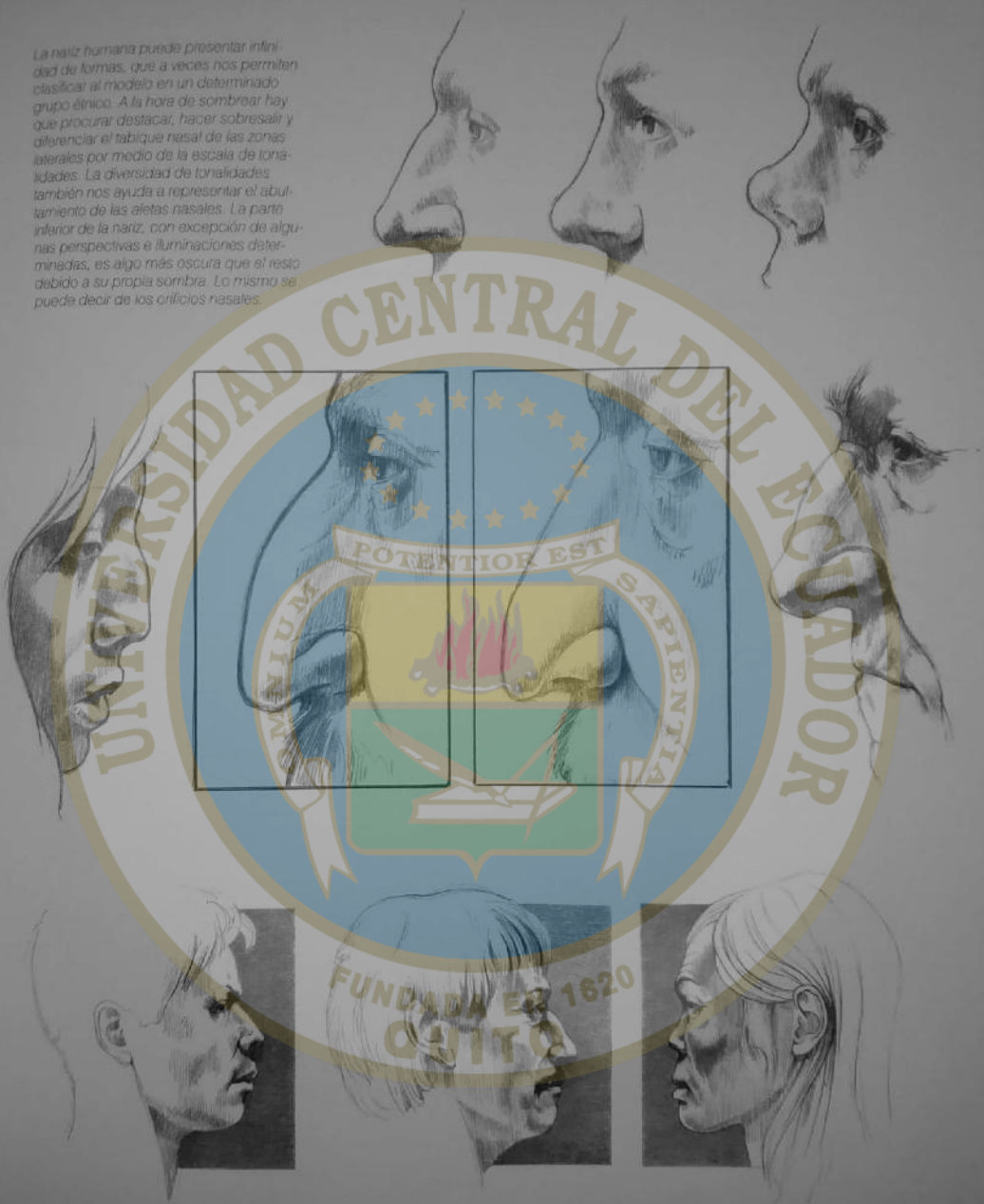
También suele pasar que la distancia entre el borde inferior de los ojos y los surcos que se hacen a los lados de la nariz sea mayor en el dibujo que en la realidad. Eso debe irse controlando mediante mediciones regulares.



Estudios de la nariz



La nariz humana puede presentar infinitud de formas, que a veces nos permiten clasificar al modelo en un determinado grupo étnico. A la hora de sombrear hay que procurar destacar, hacer sobresalir y diferenciar el tabique nasal de las zonas laterales por medio de la escala de tonalidades. La diversidad de tonalidades también nos ayuda a representar el abultamiento de las aletas nasales. La parte inferior de la nariz, con excepción de algunas perspectivas e iluminaciones determinadas, es algo más oscura que el resto debido a su propia sombra. Lo mismo se puede decir de los orificios nasales.



La nariz está en mitad de la cara, y seguramente esa es la razón por la que muchas etnias la adornan. Los ornamentos de la nariz suelen ser característicos de la etnia correspondiente, casi su señal de identidad, y pueden estar hechos con infinidad de materiales: metal, plumas, dientes de animales, huesos o palitos.



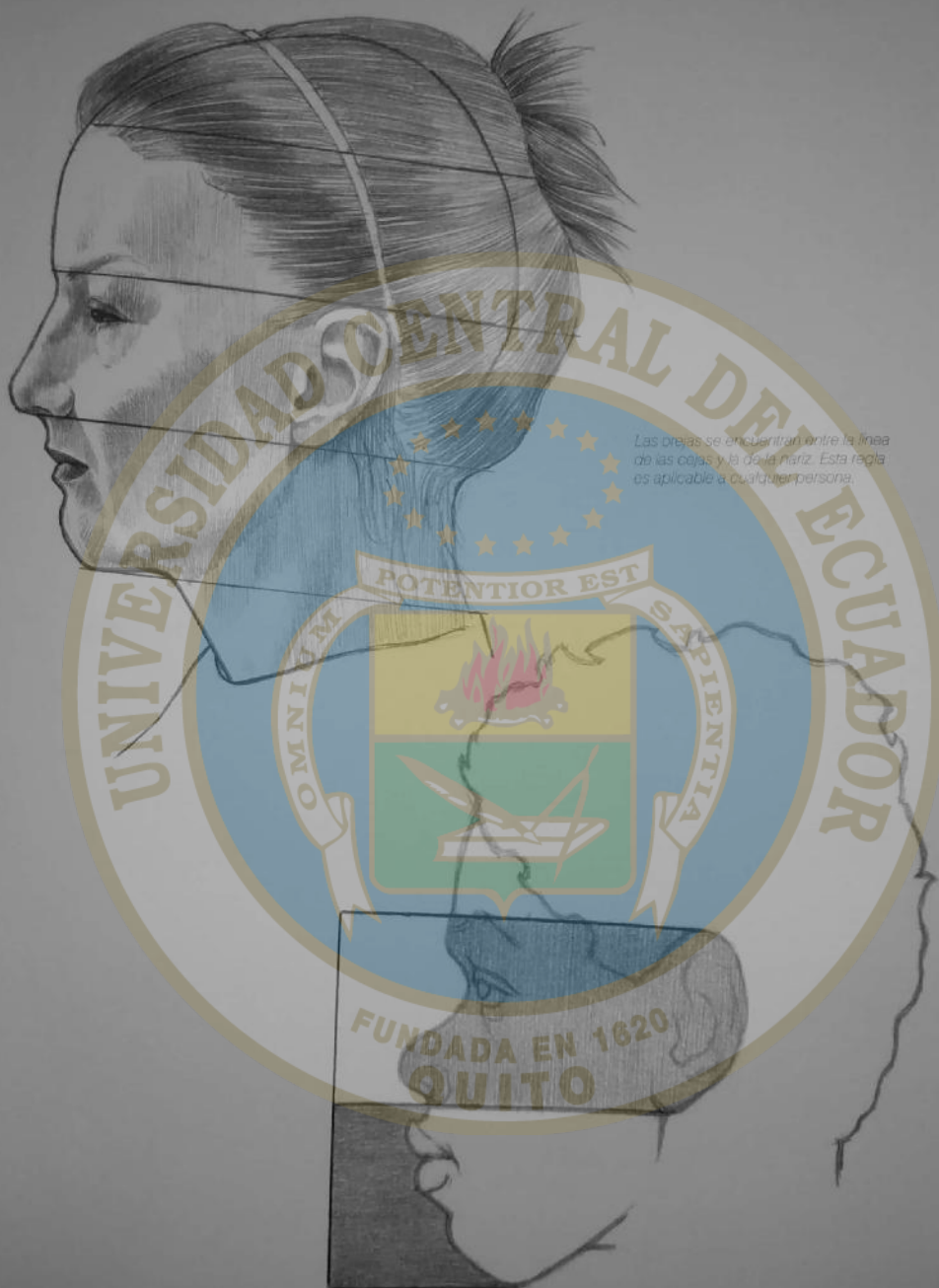


El oído es el órgano responsable de la audición y del sentido del equilibrio. La parte exterior es el pabellón auricular, la oreja, cuya forma determina el cartílago que la compone. El pabellón auricular, que recoge las ondas sonoras y las conduce hacia el orificio auditivo, está unido a la cabeza por el conducto auditivo externo mediante ligamentos y músculos.

- 1 Hélix
- 2 Tubérculo de Darwin
- 3 Fosa triangular
- 4 Concha auricular
- 5 Raíz del hélix
- 6 Antihélix
- 7 Trago
- 8 Antitrago
- 9 Incisura intertragica
- 10 Conducto auditivo
- 11 Lobulo de la oreja



- 1 Hélix
- 2 Raíz del hélix
- 3 Fosa triangular
- 4 Antihélix
- 5 Espina del hélix
- 6 Concha auricular
- 7 Cartilago del conducto auditivo externo
- 8 Raíz del hélix





András Szunyoghgy según obras de Alberto Durero

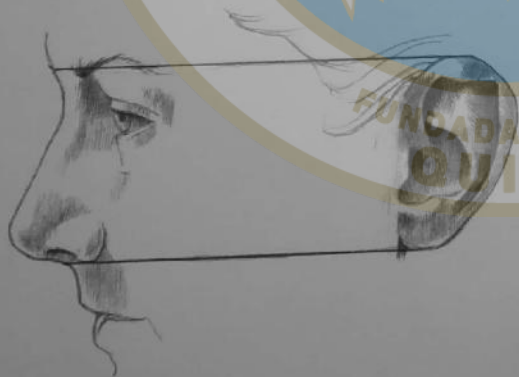


András Szunyoghgy según obras de Leonardo da Vinci

Para determinar la posición de las orejas, ya Durero y Leonardo da Vinci se sirvieron de las líneas de la nariz y las cejas. Durero incluso aplicó las reglas de la perspectiva: aunque la nariz y las orejas son de igual tamaño, si se contempla el modelo de frente, las orejas quedan más lejos, por lo que parecen más pequeñas.



András Szunyoghgy según obras de Alberto Durero





Las orejas son diferentes en cada persona, pero en general su contorno se asemeja a una elipse irregular. También los lóbulos muestran una infinidad de tipos: colgantes, alargados, salientes, pegados a la cabeza.

Precisamente esas diferencias son las que dotan de individualidad a cada retratado. La representación de las tonalidades y los sombreados de las orejas es una tarea tan difícil como fascinante.



La mayoría de los errores a la hora de dibujar las orejas se deben al trazo incorrecto de las dos líneas principales que las determinan, por lo que se reproducen en una posición equivocada o desproporcionadas.

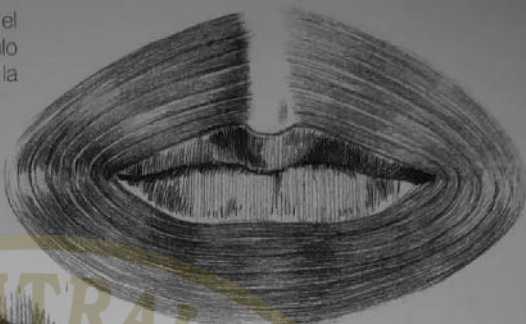


Al igual que hacen con la nariz, muchas etnias adornan las orejas.





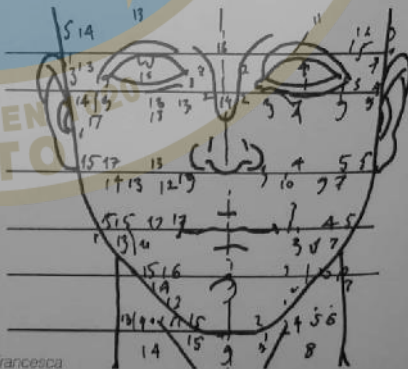
Usamos la boca para comer y para hablar. Y el músculo que nos permite moverla es el músculo orbicular de la boca. Entre el tabique nasal y la boca tenemos un pequeño surco.



La boca es simétrica y queda partida por la mitad por el eje principal. Su forma viene determinada por ambos labios, el superior y el inferior. El labio superior es más largo que el inferior y algo más grueso hacia el centro. A la hora de sombrearlos hay que tener en cuenta que los labios son cilíndricos y que su superficie presenta pequeños surcos. Este último efecto se consigue por medio de líneas, y la forma redondeada, con la gradación de tonalidades.

Piero della Francesca (hacia 1420-1492) fue el primer artista que determinó la posición de la boca. En el esquema que concibió se puede ver que, si dividimos la distancia entre la parte inferior de la barbilla y la de la nariz en tres franjas de igual anchura, la línea más cercana a la de la nariz pasa por el medio de la boca. Esta regla rige para todas las etnias y se ha seguido utilizando en el arte del dibujo hasta nuestros días.

András Szunyoghgy según obras de Piero della Francesca.



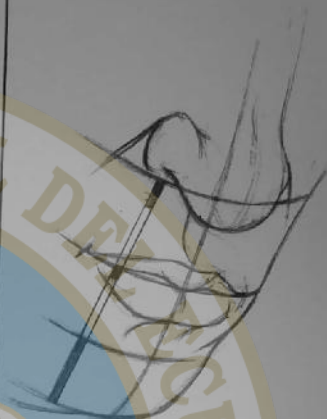
El tamaño de la boca y el grosor de los labios son también muy variables. Por ejemplo, en relación con otros rasgos del rostro la boca de este pígmico resulta extremadamente gruesa y ancha. Así que, como no hay reglas generales, a la hora de dibujar la boca es imprescindible recurrir a las mediciones.



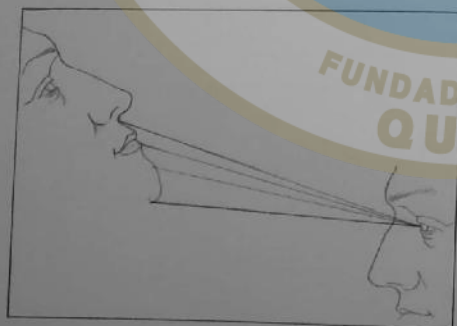
Yo recomiendo dibujar primero el eje principal y luego medir cuántas veces cabe la boca en el total del ancho del rostro. Así se evitan los principales problemas: asimetría y proporciones erróneas.

Un error frecuente es que los ejes transversales no sean paralelos entre sí, lo que hace que la posición de la boca en el dibujo no se corresponda con la realidad.

Al dibujar una figura de perfil hay que procurar que, al igual que los ojos, la boca no sea demasiado ancha. Para ello, intente imaginar qué anchura tendría si contemplase al modelo de frente. También en este caso las mediciones ayudan.

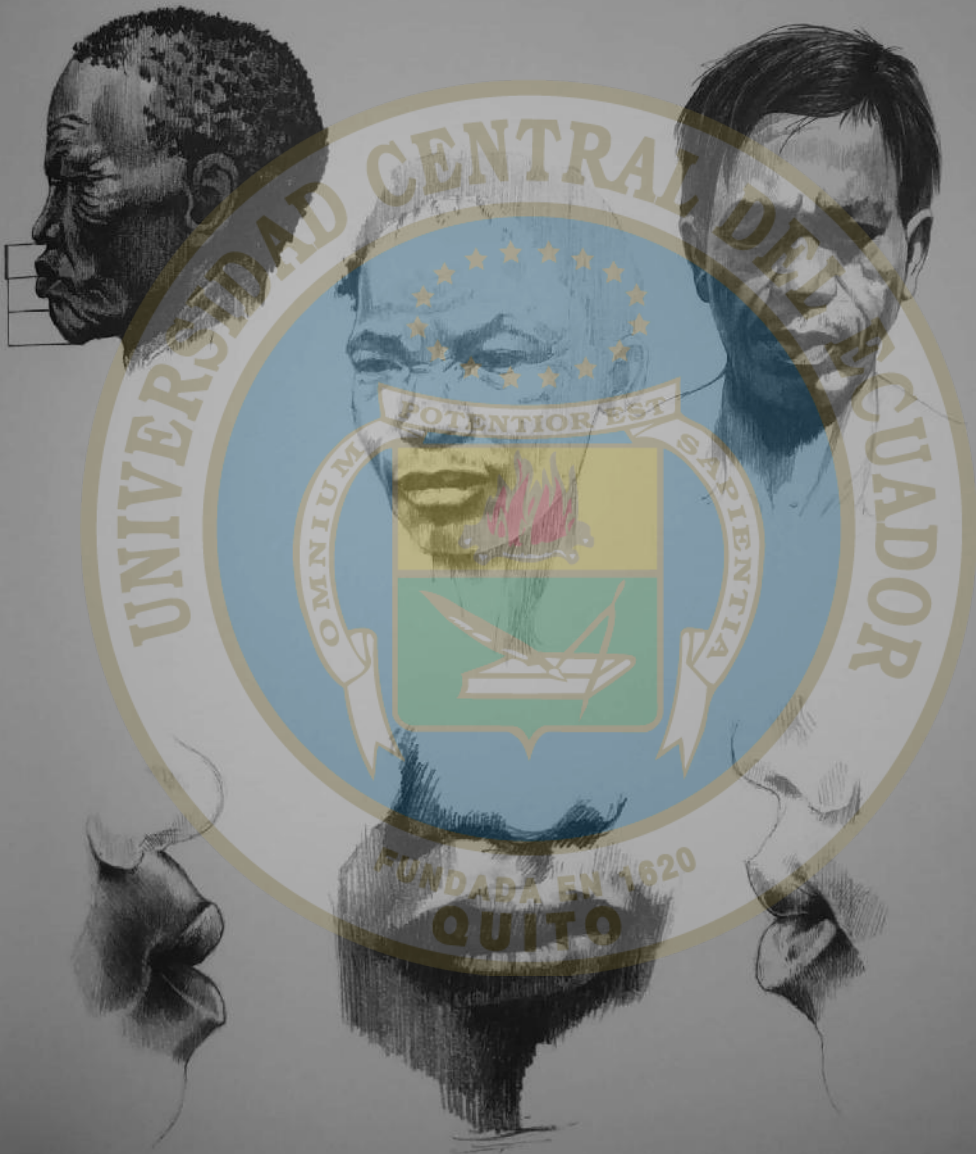


También a la hora de reproducir la boca hay que respetar las reglas de la perspectiva. Las medidas de las tres secciones mencionadas entre la línea de la nariz y la de la parte inferior de la barbilla cambian: cuando el modelo no se contempla de frente, si baja la cabeza, la zona de entre las líneas de la nariz y la boca queda más cerca del observador y, por tanto, parece más grande que las otras. Si, por el contrario, el modelo levanta la cabeza, sucede justo a la inversa: la barbilla se ve más grande. El eje principal divide la boca en dos partes idénticas, pero cuando la cabeza está vuelta la parte de la boca que queda cerca del observador se agranda desde el punto de vista óptico.

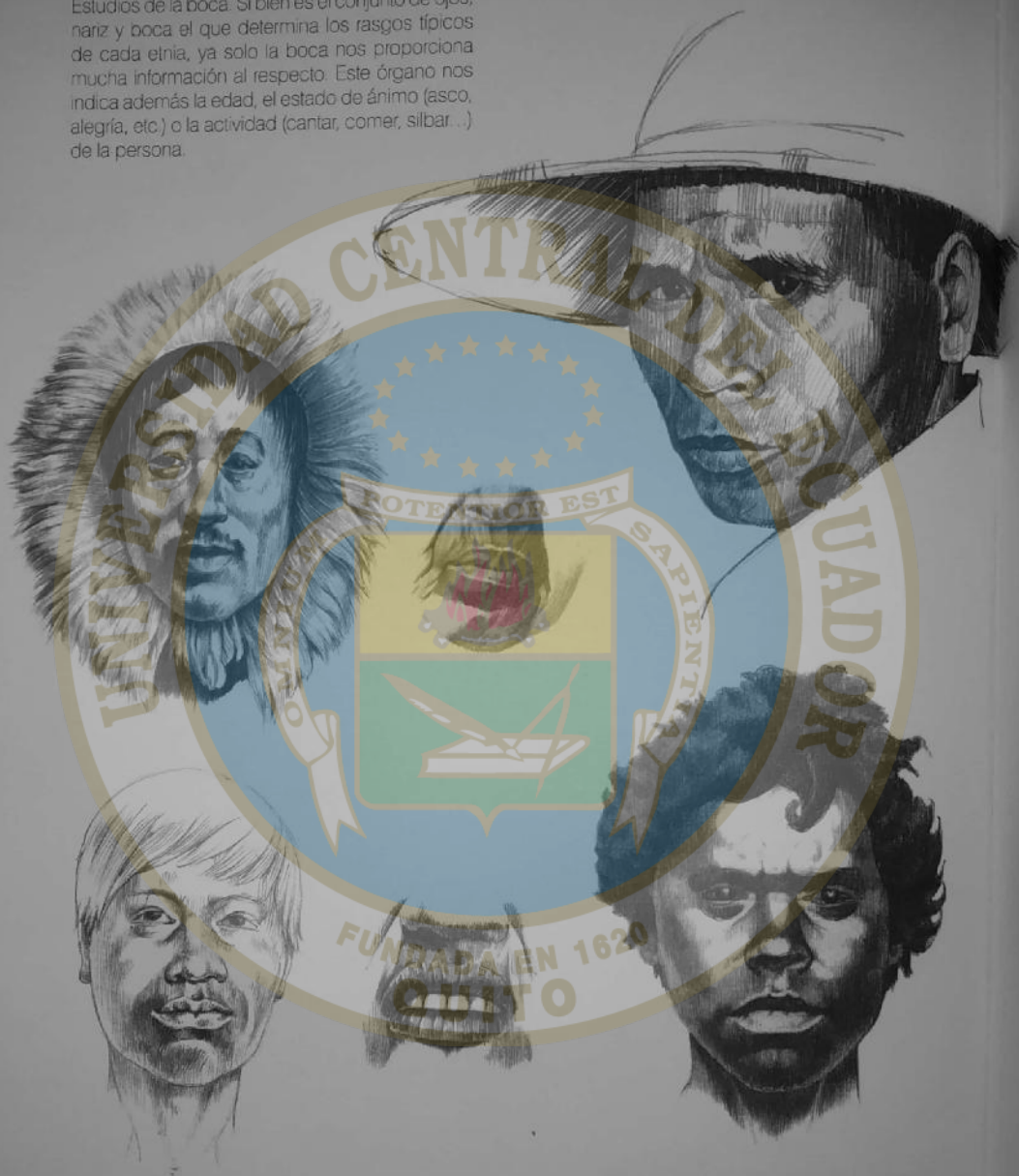


Característicos son asimismo los abultados labios de las personas negras, por lo general más gruesos y anchos que los del tipo caucásico. Observados de frente suelen determinar el rostro, pero

de perfil también rige la regla de que el eje de la boca es el primero bajo el eje de la nariz si dividimos en tres secciones idénticas la distancia entre la línea nasal y la de la barbilla.



Estudios de la boca. Si bien es el conjunto de ojos, nariz y boca el que determina los rasgos típicos de cada etnia, ya solo la boca nos proporciona mucha información al respecto. Este órgano nos indica además la edad, el estado de ánimo (asco, alegría, etc.) o la actividad (cantar, comer, silbar...) de la persona.



Algunas etnias llevan asimismo adornos tradicionales en los labios.

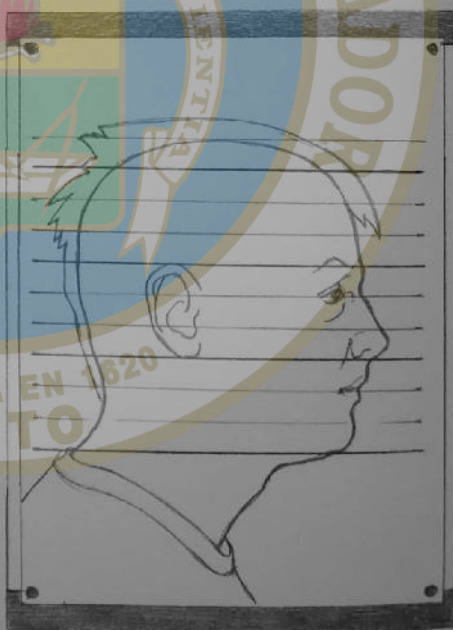


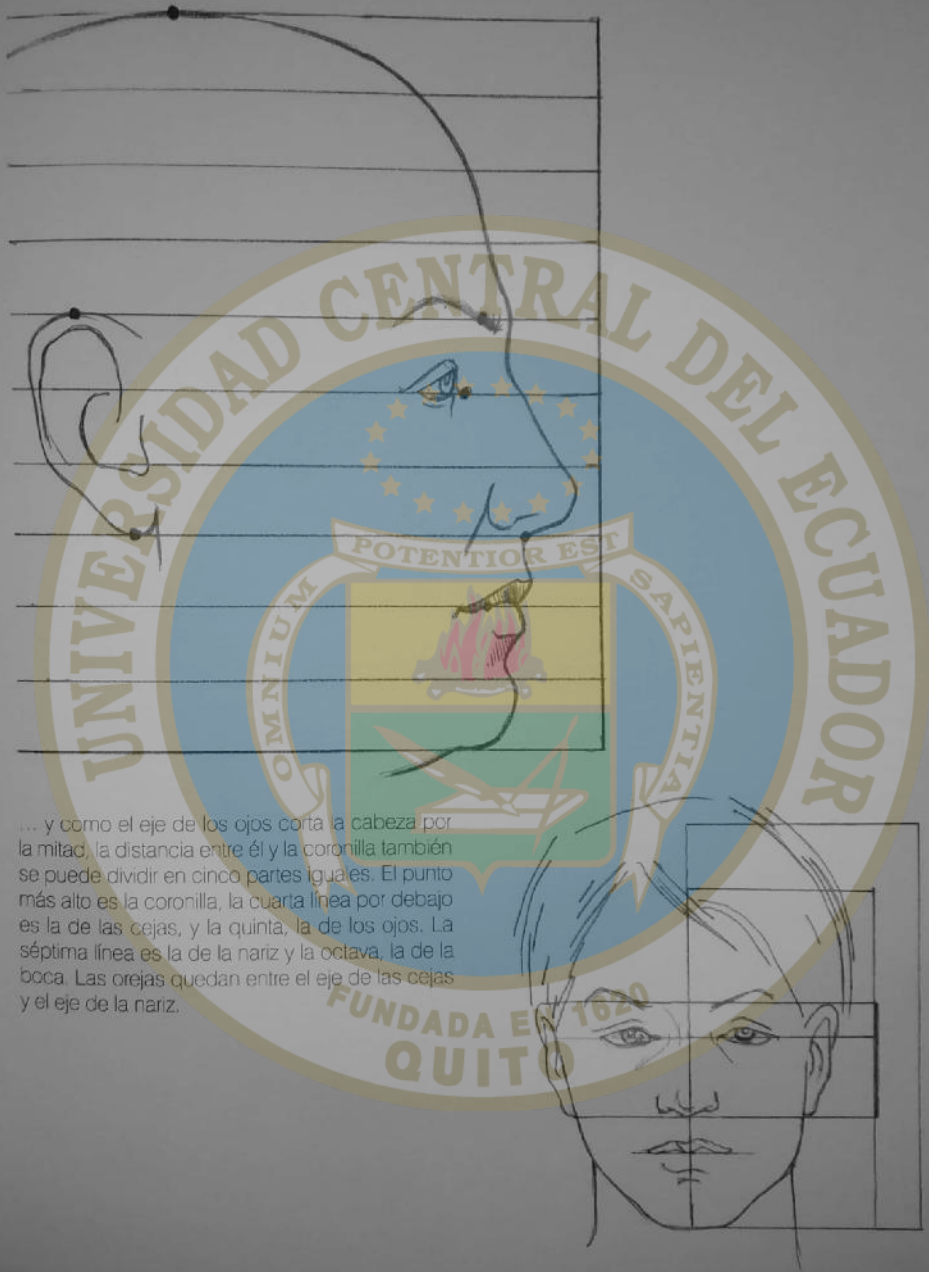
En las páginas anteriores he hablado de ciertas reglas imprescindibles para hacer un buen retrato. Ahora me centraré en cómo aplicar esos conocimientos teóricos en la práctica.

Lo primero que hay que hacer es determinar el eje principal. Con el lápiz se puede comprobar si se desvía de la vertical.



Cuanto más secciones dividan el rostro, más detallado y exacto será el posicionamiento de los detalles. Como ya sabe, la cara se puede dividir en tres franjas de idéntica anchura (la primera, de la parte inferior de la barbilla a la línea de la nariz; la segunda, entre esta última y la de las cejas, y la tercera, entre la línea de las cejas y el nacimiento del pelo). Si, a su vez, la distancia entre la línea de las cejas y la de la nariz se divide en tres partes iguales, la primera línea que queda bajo la de las cejas es la de los ojos. Si se divide la distancia de entre la línea de la nariz y la de la barbilla en tres partes iguales, se obtiene la línea de la boca, que es la primera por debajo del eje nasal. Todo esto significa también que, de las seis franjas de idéntico grosor que hay entre el eje de las cejas y la parte inferior de la barbilla, cinco quedan por debajo de la línea de los ojos...





... y como el eje de los ojos corta la cabeza por la mitad, la distancia entre él y la coronilla también se puede dividir en cinco partes iguales. El punto más alto es la coronilla, la cuarta línea por debajo es la de las cejas, y la quinta, la de los ojos. La séptima línea es la de la nariz y la octava, la de la boca. Las orejas quedan entre el eje de las cejas y el eje de la nariz.

Un error frecuente es empezar a dibujar la cabeza como un huevo, figura a la que yo mismo he recurrido varias veces como comparación. ¡Nunca empiece un retrato dibujando un óvalo! En lugar de eso, trace un esbozo de la silueta de la cabeza y el pelo.



Y sobre este esbozo dibuje los ejes correspondientes como yo hice con el huevo. Para que el resultado sea lo más fiel posible a la realidad, procure que las líneas (en cualquier posición de la cabeza) corran paralelas.



Para aplicar las leyes de la perspectiva deberá determinar primero qué parte de la cabeza queda más cerca de usted. Para ello, trace la trayectoria exacta del eje principal.

Hay circunstancias en que no resulta nada fácil determinar el tamaño de la cabeza, lo cual es, sin embargo, imprescindible para trazar los ejes. Una barba, un tocado, un tejido muy aparatoso alrededor de la cabeza del modelo o incluso un tupé pueden dificultarle mucho la tarea al dibujante. En esos momentos es cuando tendrá que recurrir a los conocimientos adquiridos hasta ahora: busque un detalle que pueda medir con exactitud y guíese por él para calcular todas las medidas. Parta, por ejemplo, de la distancia entre el eje de los ojos y la parte inferior de la barbilla, que es idéntica a la que separa la línea de los ojos y la coronilla. Así podrá calcular cada una de las diez secciones restantes del rostro.



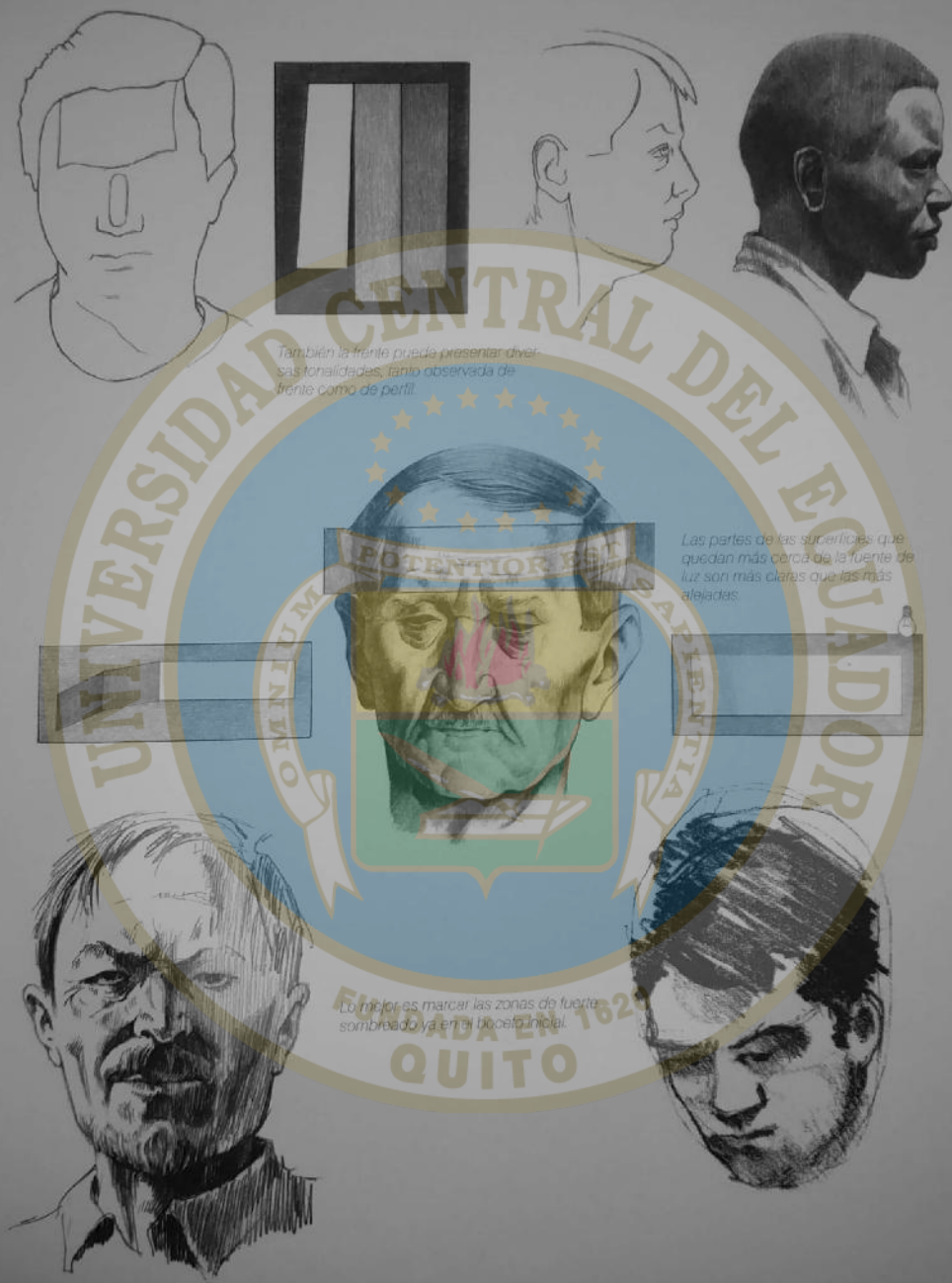
La cabeza humana es redondeada. A la hora de sombrearla, hay que imaginársela como una pelota cuya superficie brilla más allí donde los rayos de luz inciden perpendiculares; a partir de esas zonas, los tonos se van oscureciendo gradualmente. Pero, a diferencia de una esfera uniforme, la cabeza pre-

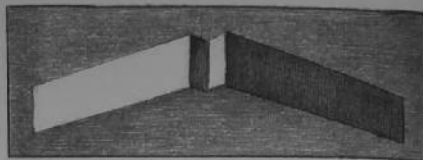
senta numerosos planos con diferente orientación, es decir, de tonalidades distintas. Durero fue el primero en desarrollar en sus estudios un original método para explicar con lógica a sus alumnos la variación de los sombreados: el artista redujo la superficie de la cabeza a distintos planos.



Andrés Szunyoghy según obras de Alberto Durero

Ejercite la representación de las diversas superficies de la cara. La diferencia entre la tonalidad de la frente y la de la raíz de la nariz, por ejemplo, es bastante marcada. Fíjese en qué parte es más oscura.





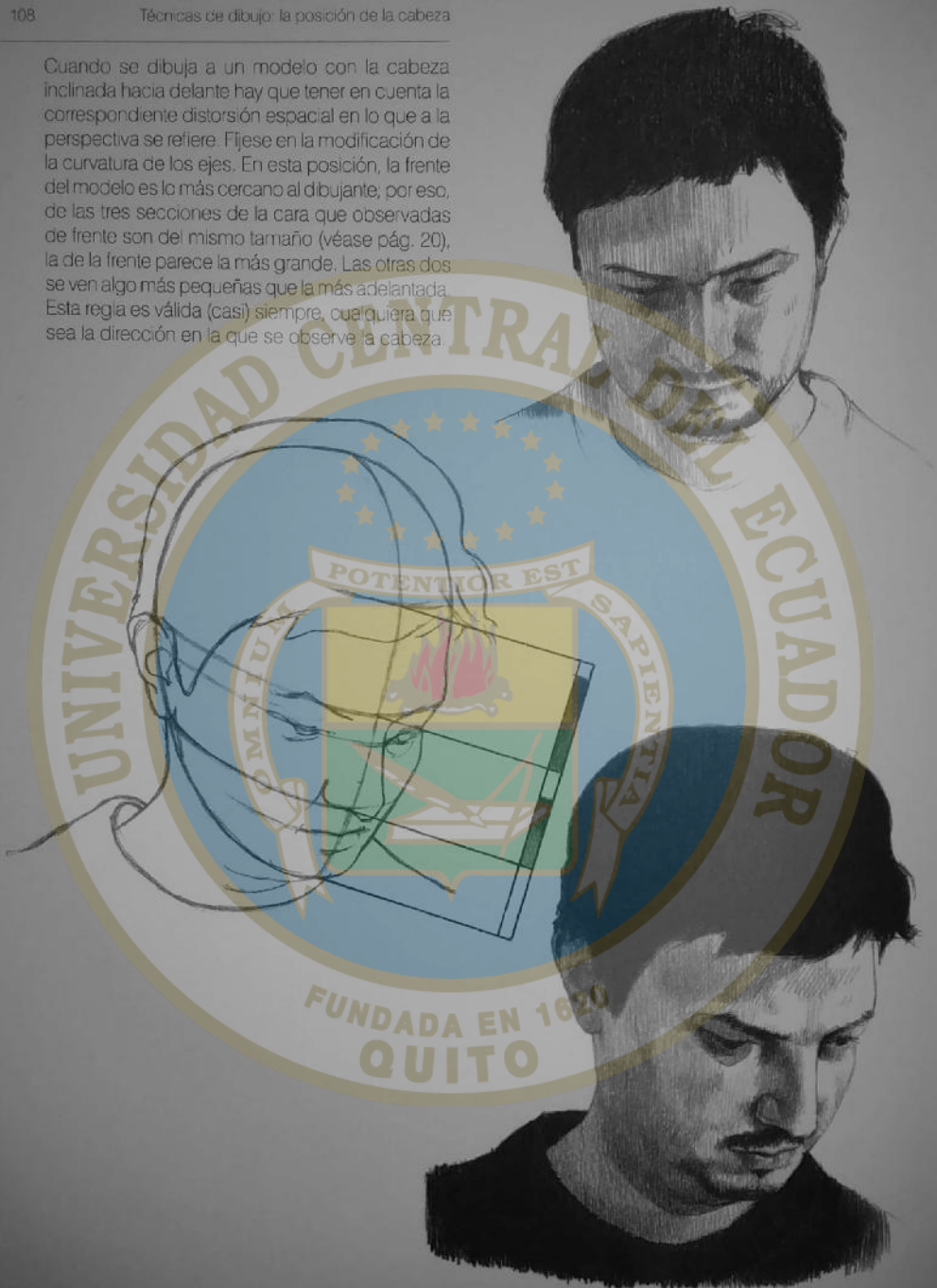
Una diferencia de tono que se aprecia en el serón fabionas, situado entre la nariz y la boca, se puede emular muy bien con una tira de papel doblada: la parte del surco más cercana a la fuente de luz se ve más oscura que la más alejada porque queda en su propia sombra.



El fino juego de sombreado en los ojos y los párpados se rige según las mismas reglas que todas las formas redondeadas: a partir del punto más claro de la esfera, los tonos se van oscureciendo. Sobre la superficie del ojo se dibuja una línea curva a lo largo de la cual la luz solo roza la esfera. La parte posterior de la cabeza es oscura debido a su propia sombra.



Cuando se dibuja a un modelo con la cabeza inclinada hacia delante hay que tener en cuenta la correspondiente distorsión espacial en lo que a la perspectiva se refiere. Fíjese en la modificación de la curvatura de los ejes. En esta posición, la frente del modelo es lo más cercano al dibujante; por eso, de las tres secciones de la cara que observadas de frente son del mismo tamaño (véase pág. 20), la de la frente parece la más grande. Las otras dos se ven algo más pequeñas que la más adelantada. Esta regla es válida (casi) siempre, cualquiera que sea la dirección en la que se observe la cabeza.



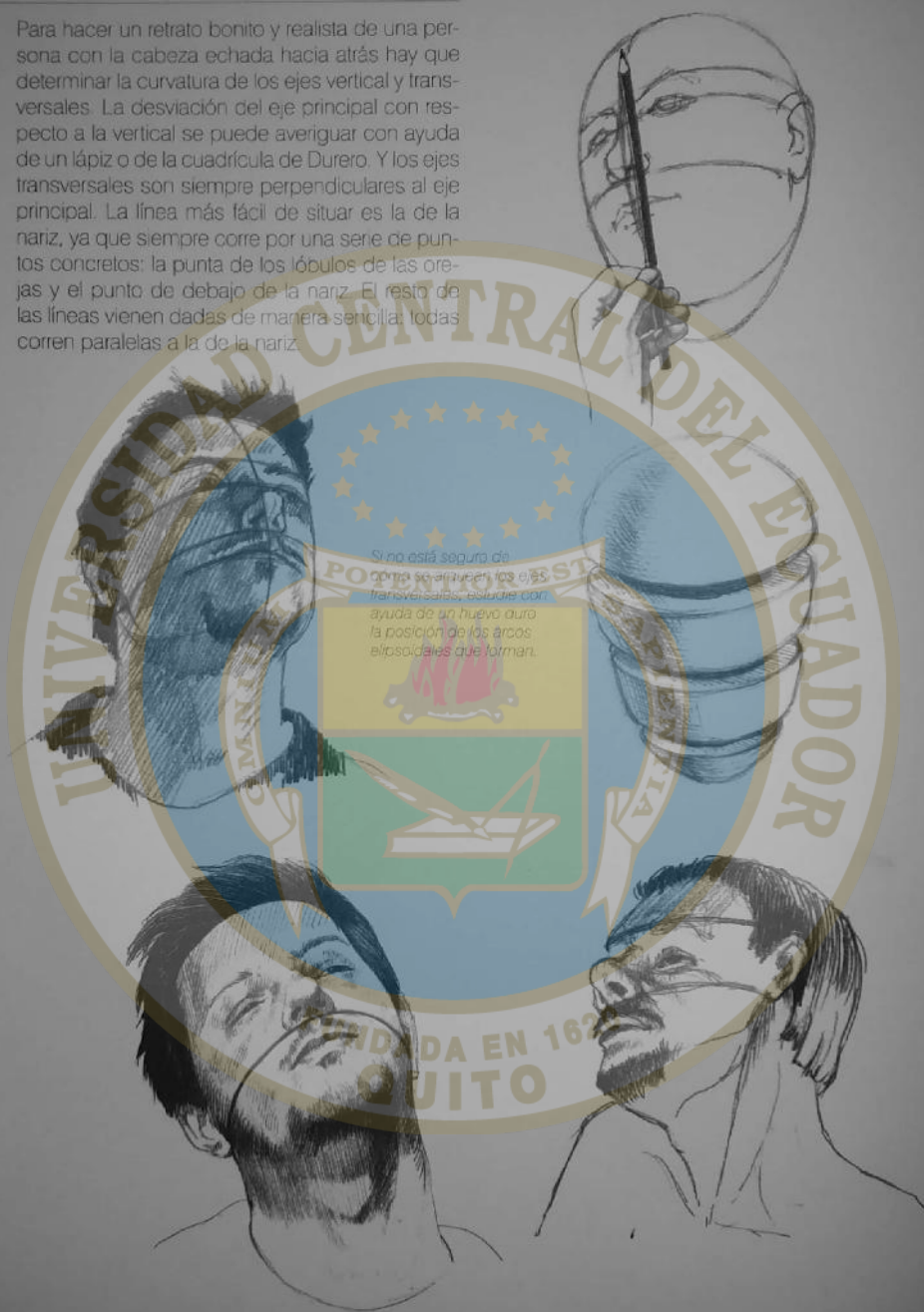


Una excepción a la regla de la página 100 la constituye la vista de perfil, en la que ninguna parte está mucho más cercana al observador y, por tanto, la distancia entre el nacimiento del pelo y la línea de las cejas, entre el eje de las cejas y el de la nariz, y entre la línea de la nariz y la parte inferior de la barbilla son idénticas, aun que el modelo tenga la cabeza inclinada hacia arriba o hacia abajo.

Cuando el modelo echa la cabeza hacia atrás también se aplican las reglas de la perspectiva. Pero, en este caso, como la sección más cercana al observador es la que se encuentra entre el eje de la nariz y la parte inferior de la barbilla, esa es la que se dibuja más grande. Las otras dos zonas parecerán más pequeñas en función de la distancia a la que estén. Y esto es aplicable tanto cuando observamos al modelo de frente como en una posición de tres cuartos.

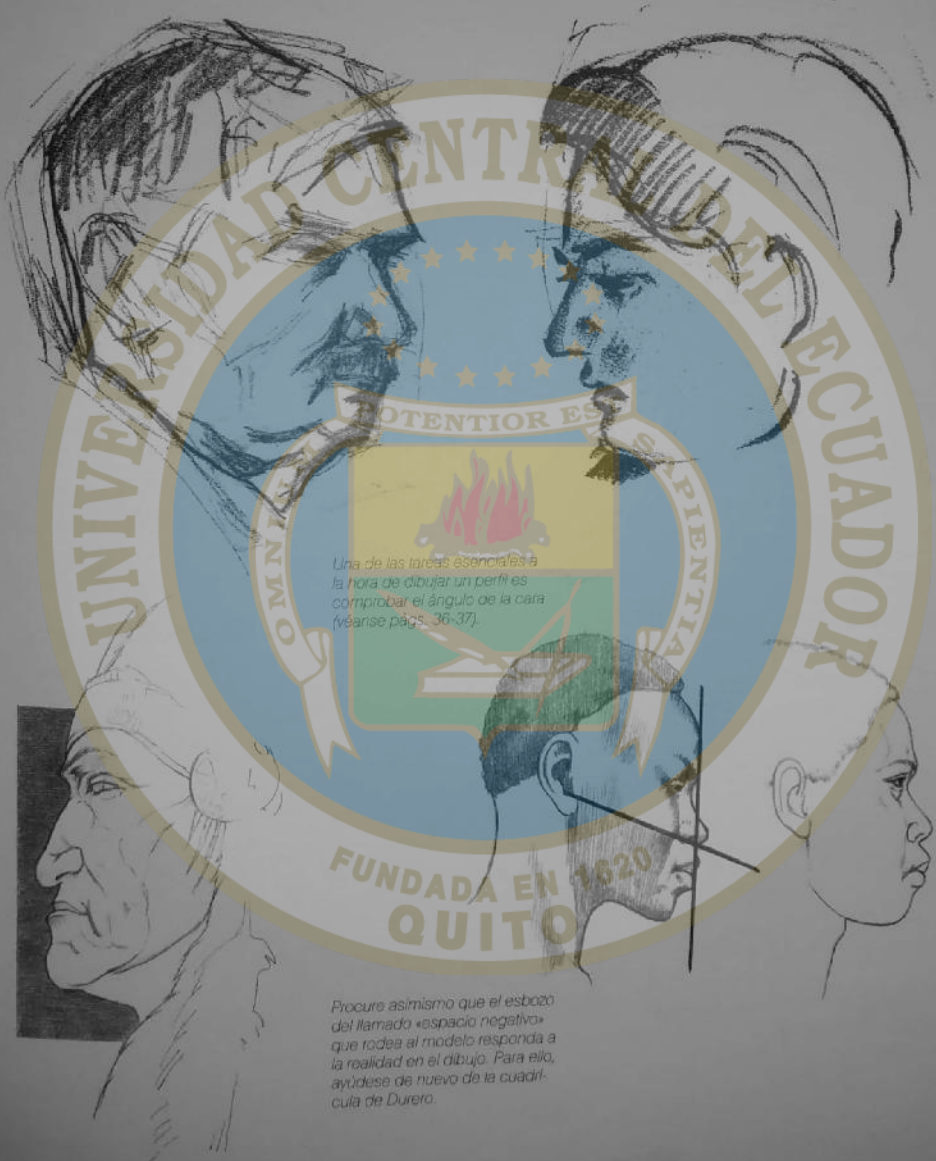


Para hacer un retrato bonito y realista de una persona con la cabeza echada hacia atrás hay que determinar la curvatura de los ejes vertical y transversales. La desviación del eje principal con respecto a la vertical se puede averiguar con ayuda de un lápiz o de la cuadrícula de Durero. Y los ejes transversales son siempre perpendiculares al eje principal. La línea más fácil de situar es la de la nariz, ya que siempre corre por una serie de puntos concretos: la punta de los lóbulos de las orejas y el punto de debajo de la nariz. El resto de las líneas vienen dadas de manera sencilla: todas corren paralelas a la de la nariz.



Para realizar un retrato de perfil debe empezar por esbozar un boceto: procure reproducir con fidelidad las formas características, la proporción entre los diversos detalles y las tonalidades más marcadas. Solo entonces podrá empezar a afinar

el dibujo. Siga comprobando las medidas, vaya matizando los sombreados y corrija los posibles errores. No se preocupe si el esbozo no es muy preciso. Lo importante es tener algo sobre lo que poder ir trabajando.



En los siguientes dibujos pretendo mostrar los errores más comunes a la hora de dibujar retratos de perfil.

Aplique todos sus conocimientos sobre los ejes transversales también en los retratos de perfil. Debido a que la nariz es una parte muy destacada en este tipo de dibujos, uno de los errores más frecuentes es reproducir la sección intermedia de las tres que en realidad son iguales un poco más grande que las otras: la nariz acaba resultando demasiado larga.



¡Las orejas se sitúan entre los ojos de la nariz y las cejas, y no entre los de la nariz y los ojos!

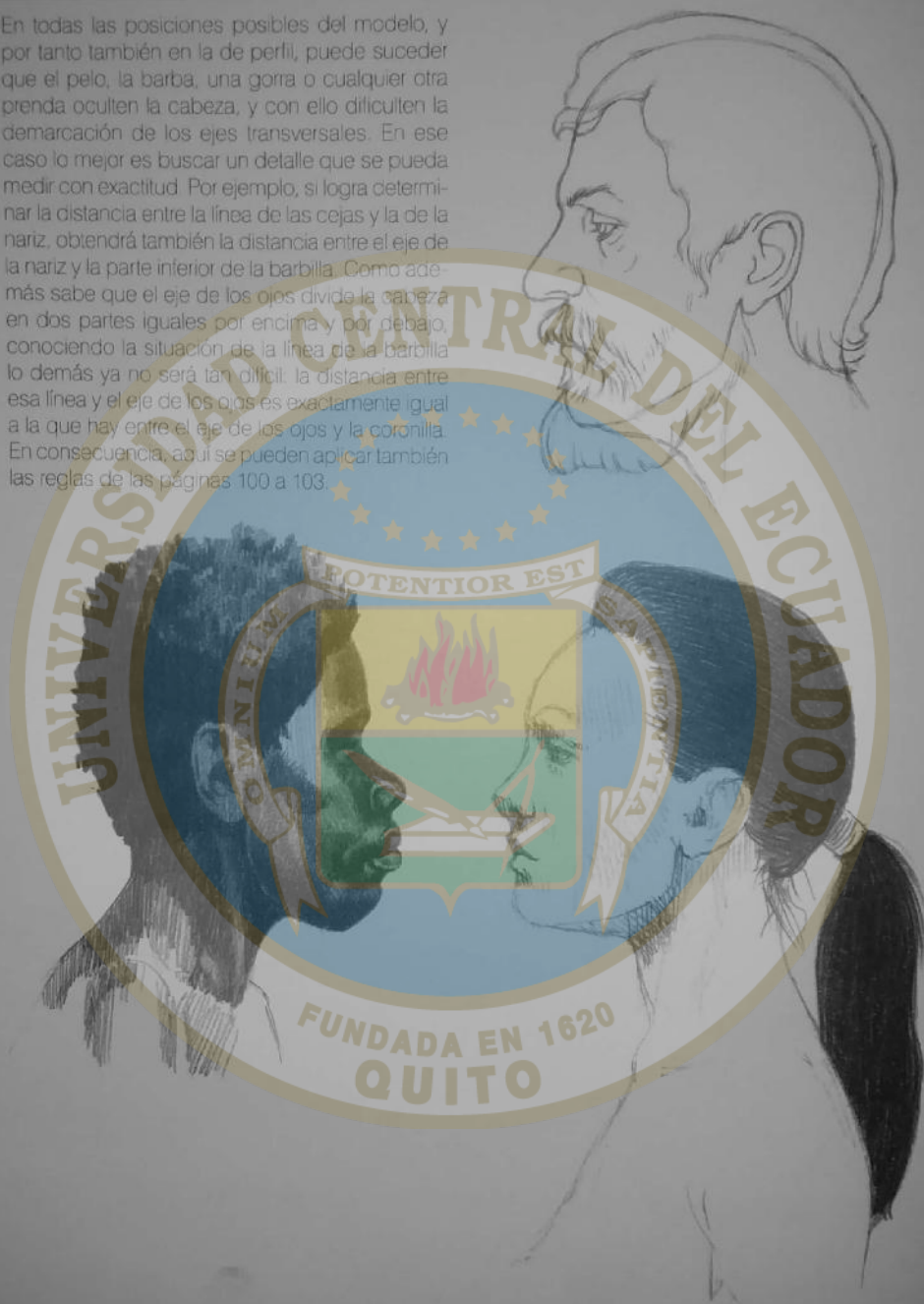
También es fácil cometer errores en la forma y el tamaño de la barbita. Tales fallos se pueden corregir con la cuadrícula de Dürero.

Al igual que el espacio negativo, el contorno del pelo también se puede aprovechar para ir controlando el dibujo. Comprueba que el volumen y los contornos coincidan con el original.



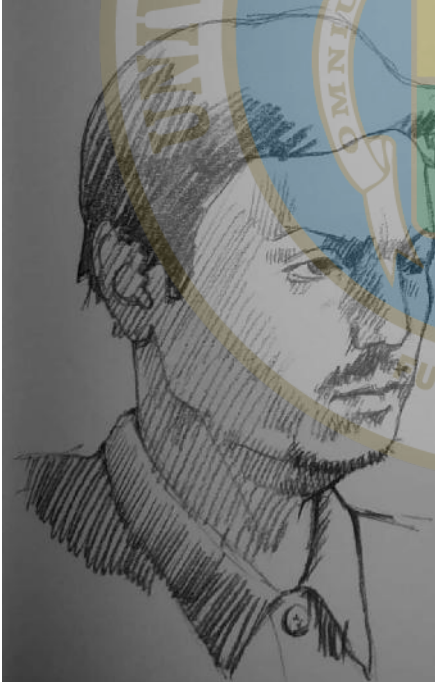
Controle por medio de mediciones si la distancia entre la oreja y la nariz es la correcta. Muy a menudo las orejas se dibujan demasiado cerca o demasiado lejos.

En todas las posiciones posibles del modelo, y por tanto también en la de perfil, puede suceder que el pelo, la barba, una gorra o cualquier otra prenda oculten la cabeza, y con ello dificulten la demarcación de los ejes transversales. En ese caso lo mejor es buscar un detalle que se pueda medir con exactitud. Por ejemplo, si logra determinar la distancia entre la línea de las cejas y la de la nariz, obtendrá también la distancia entre el eje de la nariz y la parte interior de la barbilla. Como además sabe que el eje de los ojos divide la cabeza en dos partes iguales por encima y por debajo, conociendo la situación de la línea de la barbilla lo demás ya no será tan difícil: la distancia entre esa línea y el eje de los ojos es exactamente igual a la que hay entre el eje de los ojos y la coronilla. En consecuencia, aquí se pueden aplicar también las reglas de las páginas 100 a 103.

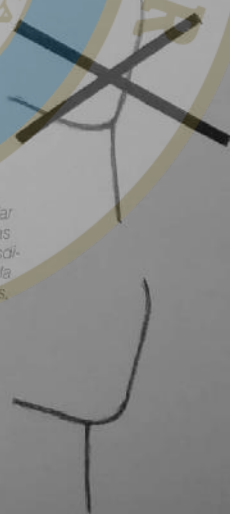




Tampoco a la hora de dibujar una cabeza de hombre el resulta del rostro sentir mucha masa del pelo, que suele quedar demasiado grande o demasiado pequeña con respecto al rostro.



Un error muy frecuente al dibujar un semiperfil es juntar las líneas en un mismo punto, lo que desdibuja mucho el detalle. Esta regla es aplicable a todos los dibujos, no solo al rostro humano.



El pelo y la barba adornan la cabeza. La forma que adoptan suele ser muy individual y característica de cada persona. Además, al igual que la ropa, también el peinado denota la moda del tiempo correspondiente. El pelo se puede representar de muchas maneras, desde ligeramente esbozado a detallado con minuciosidad.



Liso o rizado, el cabello cae en suaves curvas paralelas hacia abajo. Sin embargo, su firma no debe venir dada por líneas idénticas. El retrato resulta más realista cuando las leves curvaturas del pelo se representan con líneas de diferente grosor, más o menos alejadas entre sí y con trazos de diversa intensidad.

A la hora de dibujar el pelo hay que partir de lo más sencillo y continuar con lo más complicado. Primero se esboza la silueta y se reproducen las diferencias de tonalidad más marcadas, es decir, las partes más claras y oscuras. Luego, poco a poco, se van afinando las áreas intermedias y se van dibujando las ondas. La plasmación de este conjunto de formas y sombreados dará como resultado una representación fiel. Las gradaciones de tonalidad se aprecian mejor con los ojos entornados o con la ayuda de la escala de grises.





El pelo rizado se reproduce con curvas más pronunciadas. Además, con ciertos detalles del pelo se puede reflejar si el modelo está en movimiento o no, si es un fuerte viento o una ligera brisa lo que le agita el cabello, o incluso si la persona retratada está bajo la lluvia o al sol. Para lograrlo hay que precisar la forma de cada mechón.

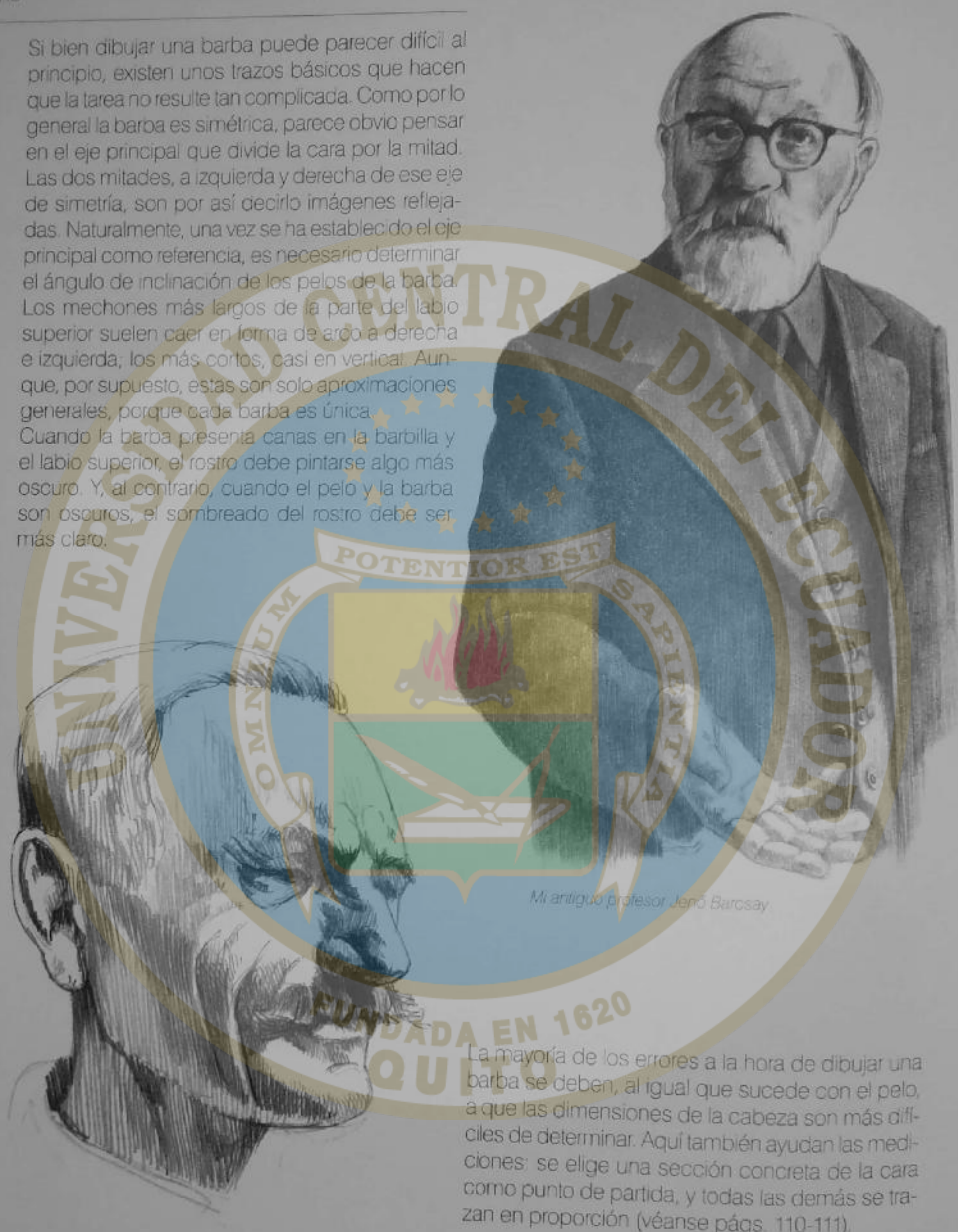
El pelo más sencillo de dibujar es el corto y liso que sigue la forma oval de la cabeza. A la hora de reproducir los efectos de luces y sombras podrá aplicar sus conocimientos sobre la esfera. Según la posición de la fuente de luz, un punto aparece más claro: aquel sobre el que los rayos inciden perpendiculares. La esfera se vuelve gradualmente más oscura, y en ella se distingue una línea arqueada a lo largo de la cual la luz apenas roza la superficie convexa. La parte posterior de la cabeza es oscura debido a su propia sombra. Eso sí, a la hora de dibujar el pelo hay que tener en cuenta que no es una superficie lisa, sino que está formado por diversos niveles que reflejan la luz de manera distinta.



Dibujar un cabello oscuro no es fácil. Aquí mostramos dos posibilidades con distintos modelos. En el caso de la mujer, he representado el cabello peinado con líneas paralelas. Además, he separado las manchas oscuras cercanas casi iguales con trazos más intensos. La forma redondeada de la cabeza la he reflejado con líneas menos gruesas en las zonas claras. En el caso del joven negro, he representado el cabello hirsuto y muy rizado, así como las luces y sombras, con manchas de distinta intensidad. Para reforzar el efecto he perfilado además el contorno del pelo con líneas que corren en diversas direcciones.



Si bien dibujar una barba puede parecer difícil al principio, existen unos trazos básicos que hacen que la tarea no resulte tan complicada. Como por lo general la barba es simétrica, parece obvio pensar en el eje principal que divide la cara por la mitad. Las dos mitades, a izquierda y derecha de ese eje de simetría, son por así decirlo imágenes reflejadas. Naturalmente, una vez se ha establecido el eje principal como referencia, es necesario determinar el ángulo de inclinación de los pelos de la barba. Los mechones más largos de la parte del labio superior suelen caer en forma de arco a derecha e izquierda, los más cortos, casi en vertical. Aunque, por supuesto, estas son solo aproximaciones generales, porque cada barba es única. Cuando la barba presenta canas en la barbilla y el labio superior, el rostro debe pintarse algo más oscuro. Y, al contrario, cuando el pelo y la barba son oscuros, el sombreado del rostro debe ser más claro.

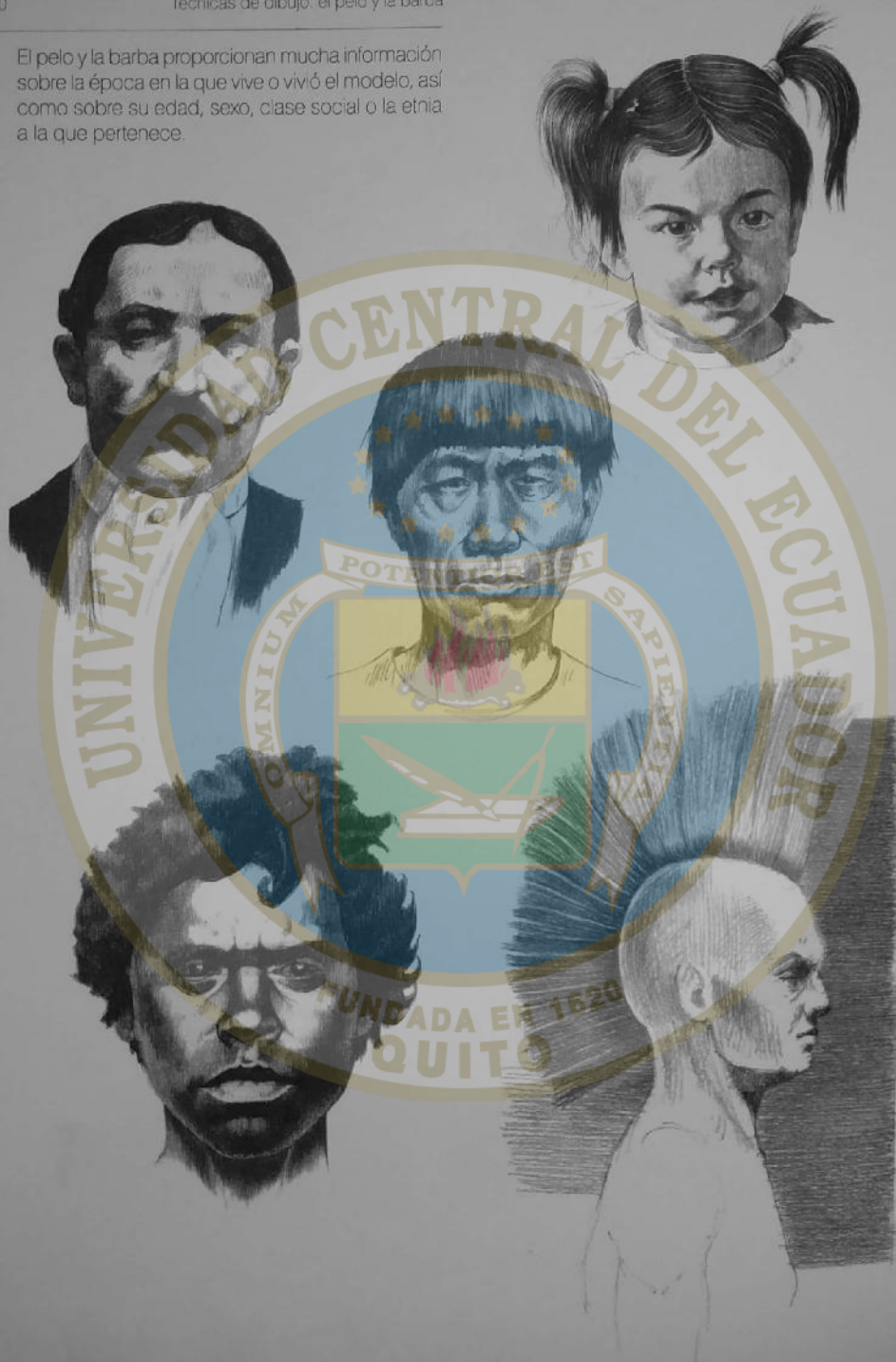


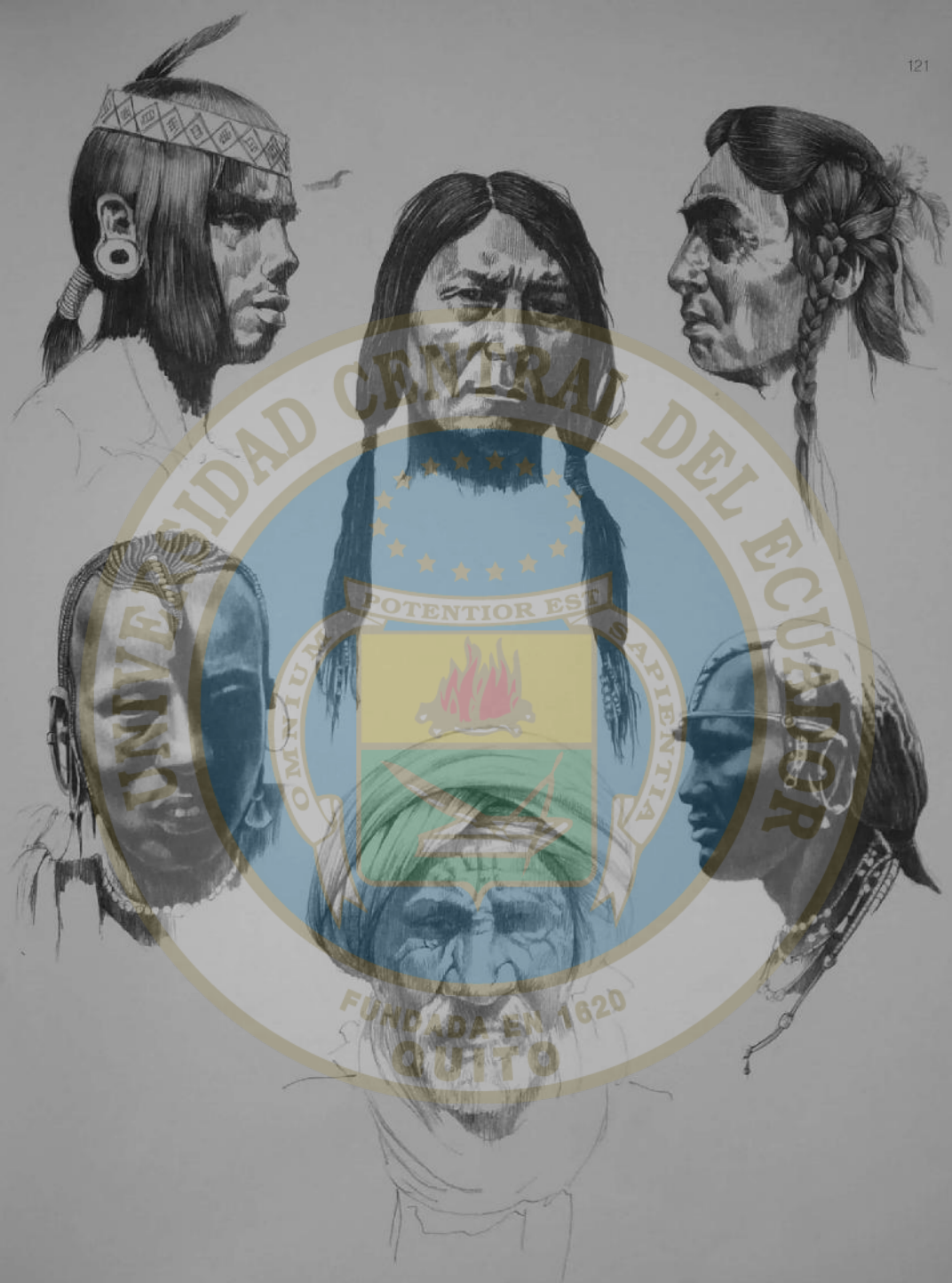
La mayoría de los errores a la hora de dibujar una barba se deben, al igual que sucede con el pelo, a que las dimensiones de la cabeza son más difíciles de determinar. Aquí también ayudan las mediciones: se elige una sección concreta de la cara como punto de partida, y todas las demás se trazan en proporción (véanse págs. 110-111).



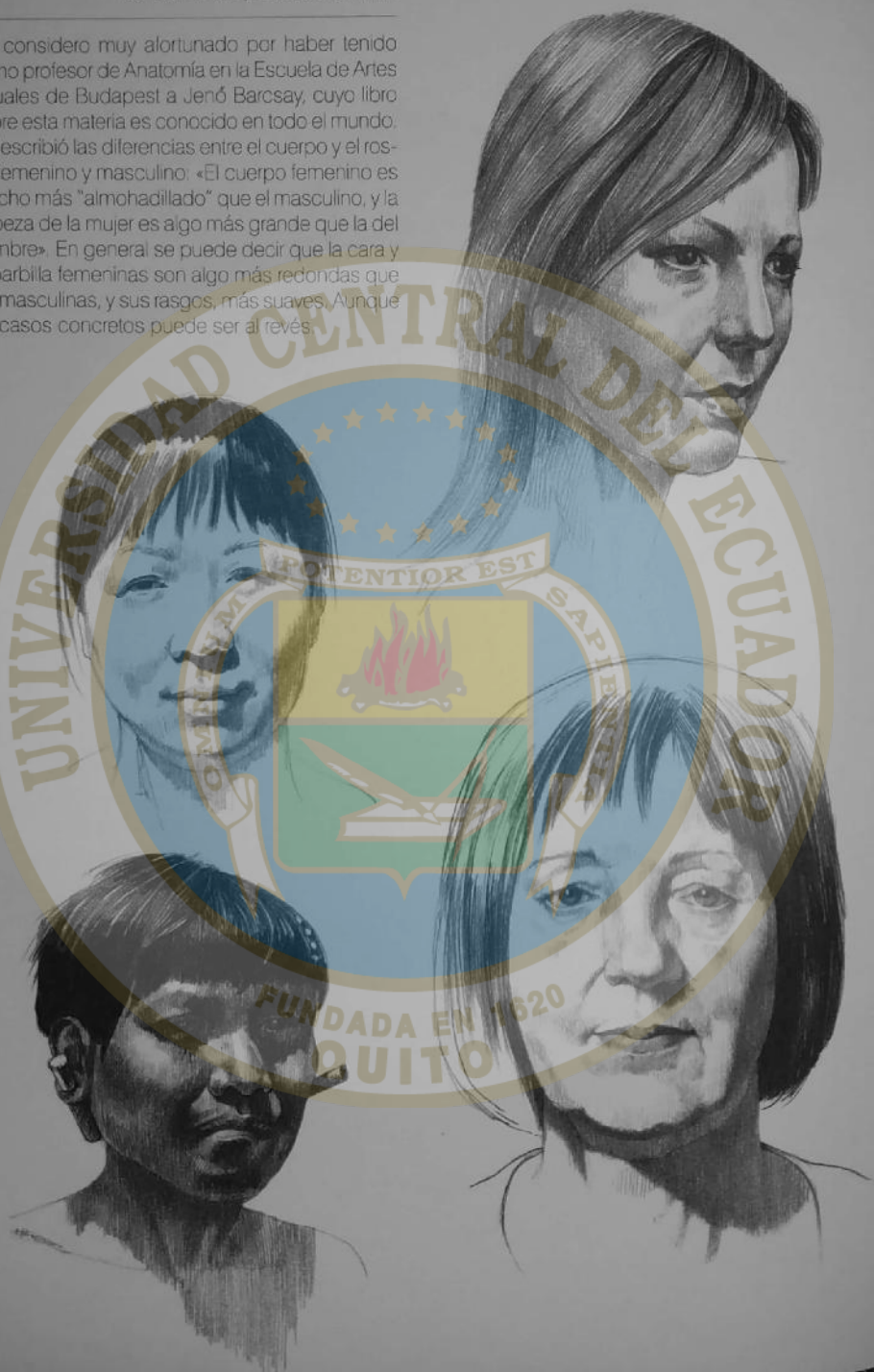
También en el caso de la perilla se determina la dirección del pelo según el eje principal. Aquí hay que tener en cuenta que bajo el labio inferior suele haber un mechón de pelo corto algo aislado del resto de la barba.

El pelo y la barba proporcionan mucha información sobre la época en la que vive o vivió el modelo, así como sobre su edad, sexo, clase social o la etnia a la que pertenece.



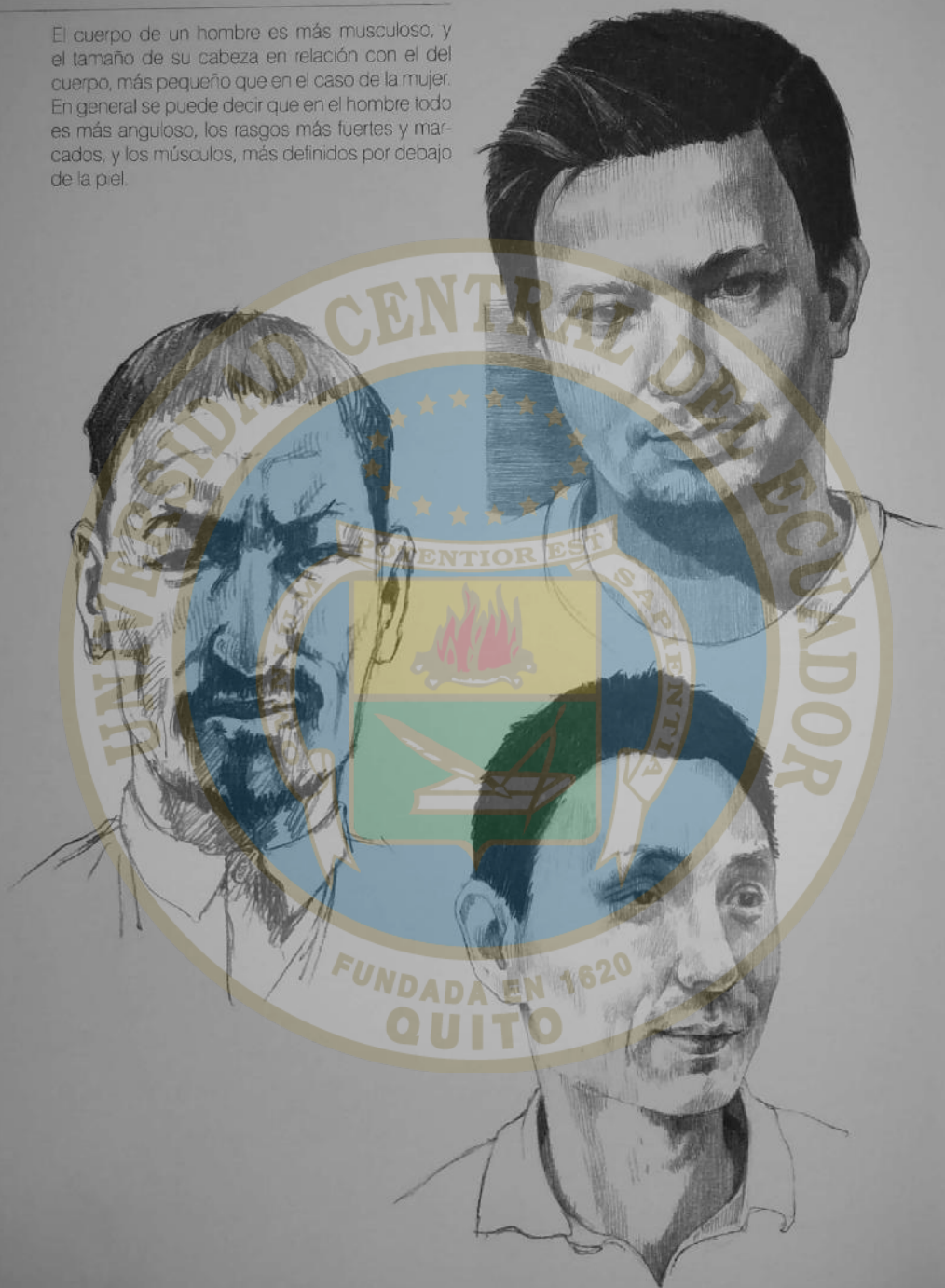


Me considero muy afortunado por haber tenido como profesor de Anatomía en la Escuela de Artes Visuales de Budapest a Jenő Barcsay, cuyo libro sobre esta materia es conocido en todo el mundo. Él describió las diferencias entre el cuerpo y el rostro femenino y masculino: «El cuerpo femenino es mucho más "almohadillado" que el masculino, y la cabeza de la mujer es algo más grande que la del hombre». En general se puede decir que la cara y la barbilla femeninas son algo más redondas que las masculinas, y sus rasgos, más suaves. Aunque en casos concretos puede ser al revés.





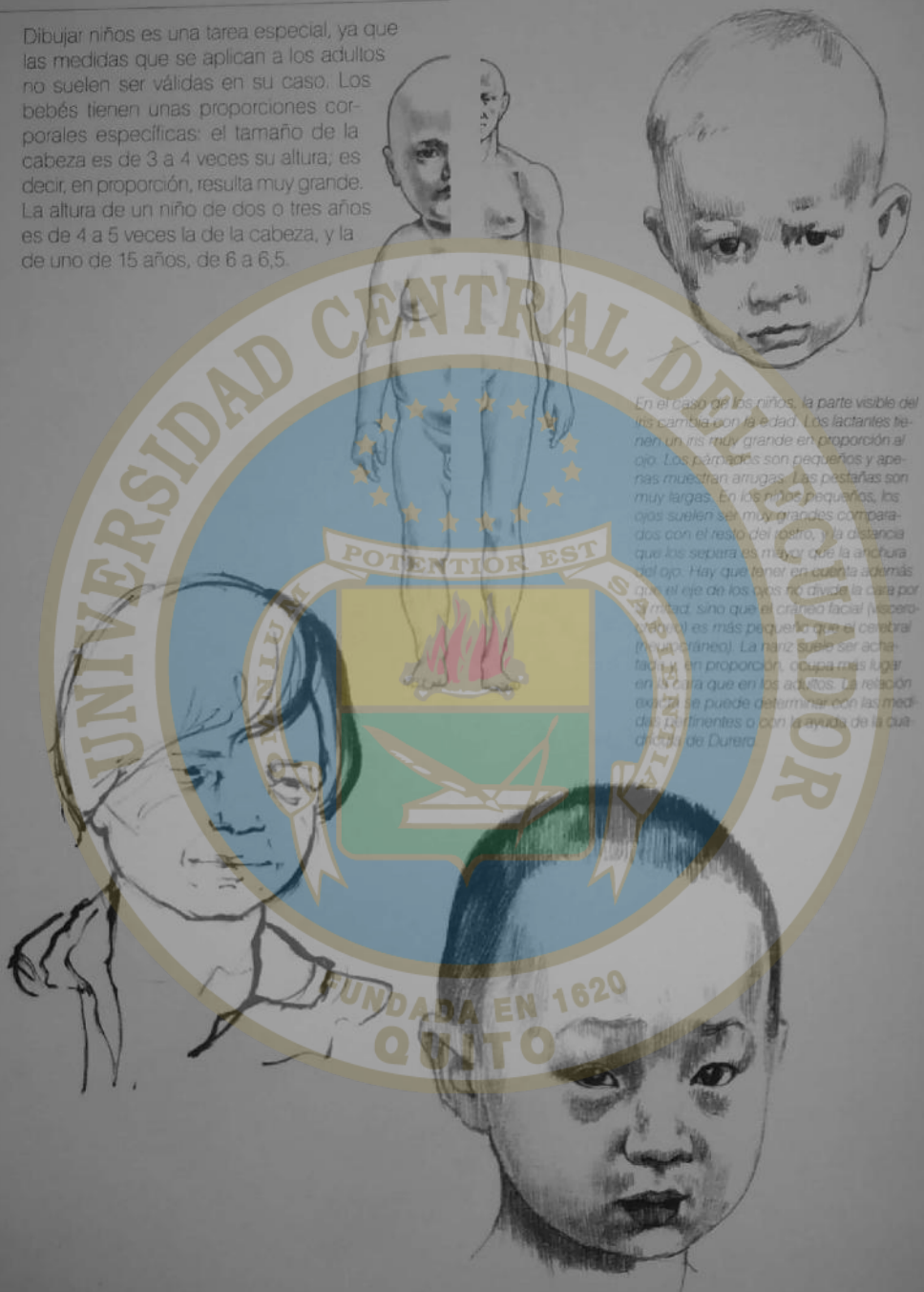
El cuerpo de un hombre es más musculoso, y el tamaño de su cabeza en relación con el del cuerpo, más pequeño que en el caso de la mujer. En general se puede decir que en el hombre todo es más anguloso, los rasgos más fuertes y marcados, y los músculos, más definidos por debajo de la piel.





El tamaño de la cabeza de un hombre adulto es de 7 a 8 veces su altura.

Dibujar niños es una tarea especial, ya que las medidas que se aplican a los adultos no suelen ser válidas en su caso. Los bebés tienen unas proporciones corporales específicas: el tamaño de la cabeza es de 3 a 4 veces su altura; es decir, en proporción, resulta muy grande. La altura de un niño de dos o tres años es de 4 a 5 veces la de la cabeza, y la de uno de 15 años, de 6 a 6,5.

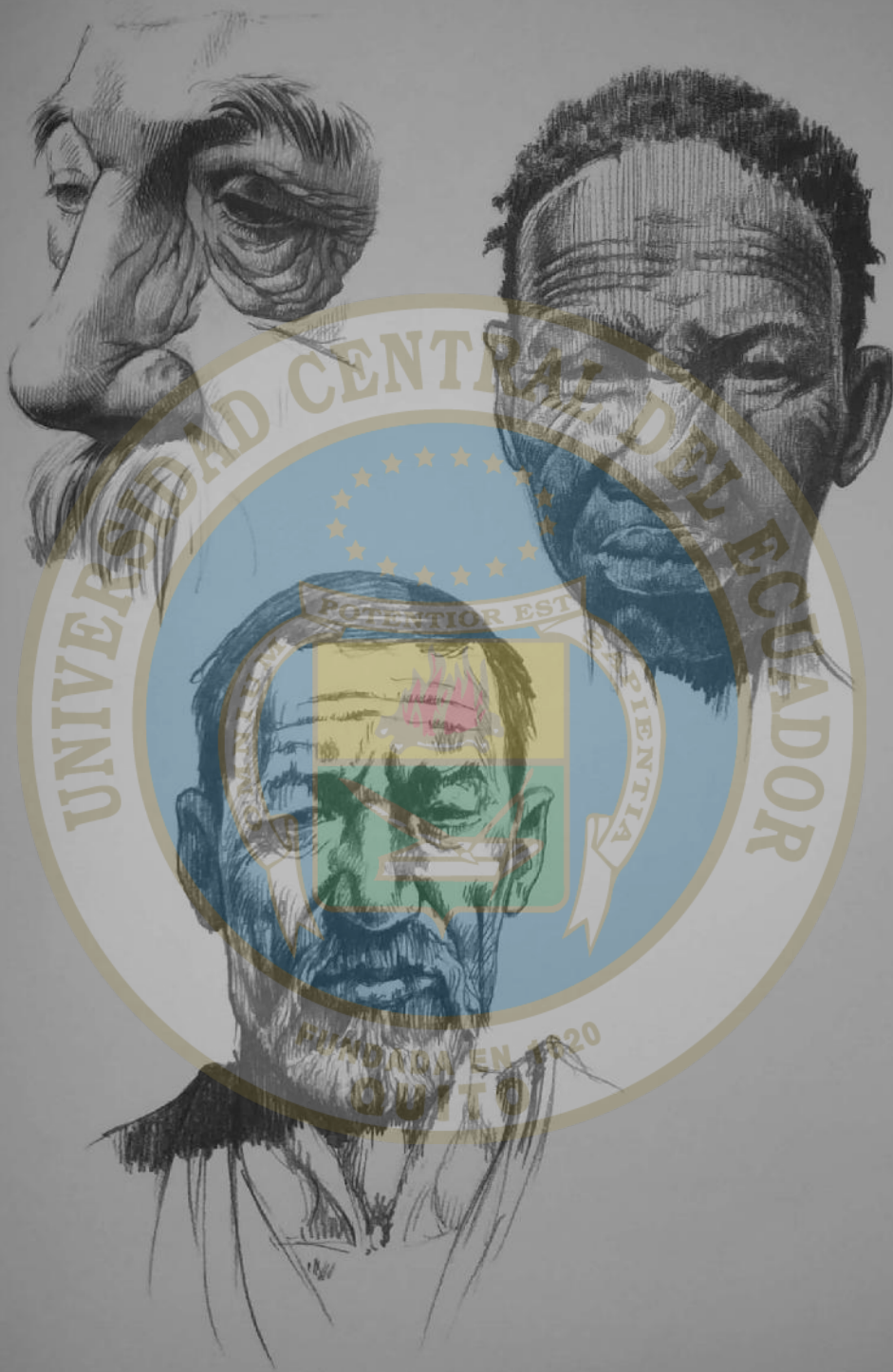


En el caso de los niños, la parte visible del iris cambia con la edad. Los lactantes tienen un iris muy grande en proporción al ojo. Los párpados son pequeños y apenas muestran arrugas. Las pestañas son muy largas. En los niños pequeños, los ojos suelen ser muy grandes comparados con el resto del rostro, y la distancia que los separa es menor que la anchura del ojo. Hay que tener en cuenta además que el eje de los ojos no divide la cara por la mitad, sino que el cráneo facial (visero-facial) es más pequeño que el cerebral (intra-cráneo). La nariz suele ser echada y, en proporción, ocupa más lugar en la cara que en los adultos. La relación exacta se puede determinar con las medidas pertinentes o con la ayuda de la cuadrícula de Dürero.



Ciertos pliegues y arrugas del rostro humano son de nacimiento; otros sobrevienen con la edad. Características del primer tipo son las arrugas que nacen de las aletas de la nariz y descienden por las mejillas, y las arrugas que salen de las comisuras de la boca hasta los bordes de la mandíbula inferior. A veces la barbilla no es lisa, sino que debido a una hendidura vertical queda dividida en dos partes. El surco entre la barbilla y los labios sigue la línea del labio inferior, mientras que el surco labionasal se extiende desde los orificios de la nariz hasta el labio superior. Los hoyuelos se hacen visibles por la contracción de los músculos de la risa a los lados de las comisuras de la boca. Por otro lado, la acción del músculo frontal hace que la frente se llene de arrugas. Con la edad, los surcos y arrugas se pronuncian y aparecen otros nuevos, por ejemplo, las patas de gallo que salen en forma de abanico de los rabillos de los ojos, y las arruguitas también en forma de abanico alrededor de los labios. La piel pierde tersura y los rasgos de la cara se endurecen.





Curiosamente, en ninguna parte del mundo, ni siquiera en la milenaria cultura china, he encontrado cánones comparables a los europeos para la representación humana. Las reglas desarrolladas por Leonardo da Vinci, Alberto Dürero y otros artistas que siguen vigentes desde hace siglos se hicieron solo para la raza europea o caucásica. En ellas no se hace mención alguna a los pobladores de otros continentes. Por eso, a la hora de dibujar otras razas hay que remitirse a observaciones propias que ayuden a representar sobre el papel los ojos, la nariz, la boca y la forma de la cabeza. La representación de una persona con una fisonomía no tan familiar para nosotros comienza con el estudio de sus características específicas. Para ello son de gran ayuda las mediciones con la cuadrícula de Dürero.

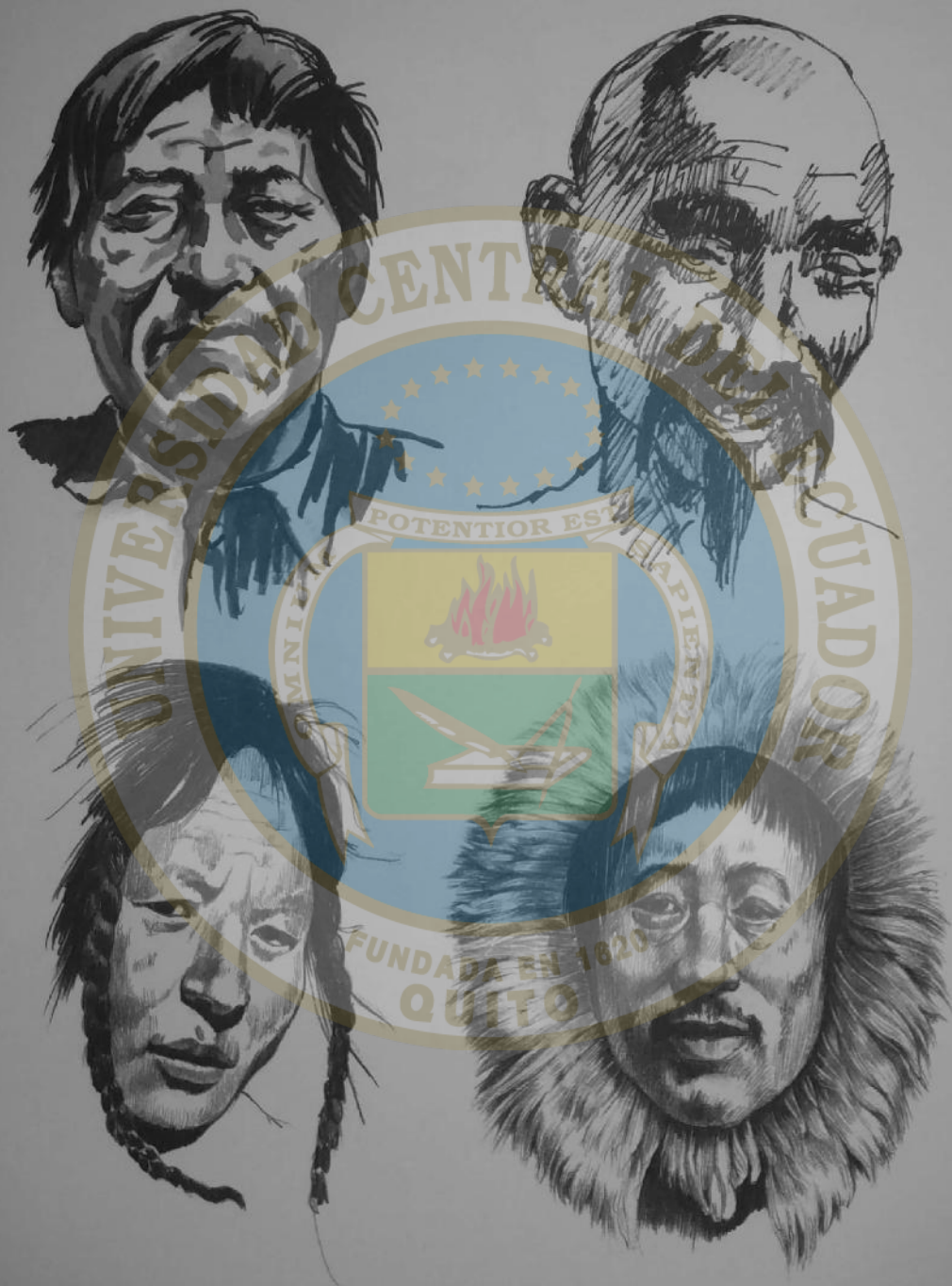
Primero se dibuja el eje principal y luego se marcan con el ya conocido método las líneas transversales, teniendo en cuenta, eso sí, las desviaciones con respecto a las proporciones acostumbradas. La determinación de los ejes es muy importante porque con su ayuda resulta más simple representar las deformaciones debidas a la leyes de la perspectiva.

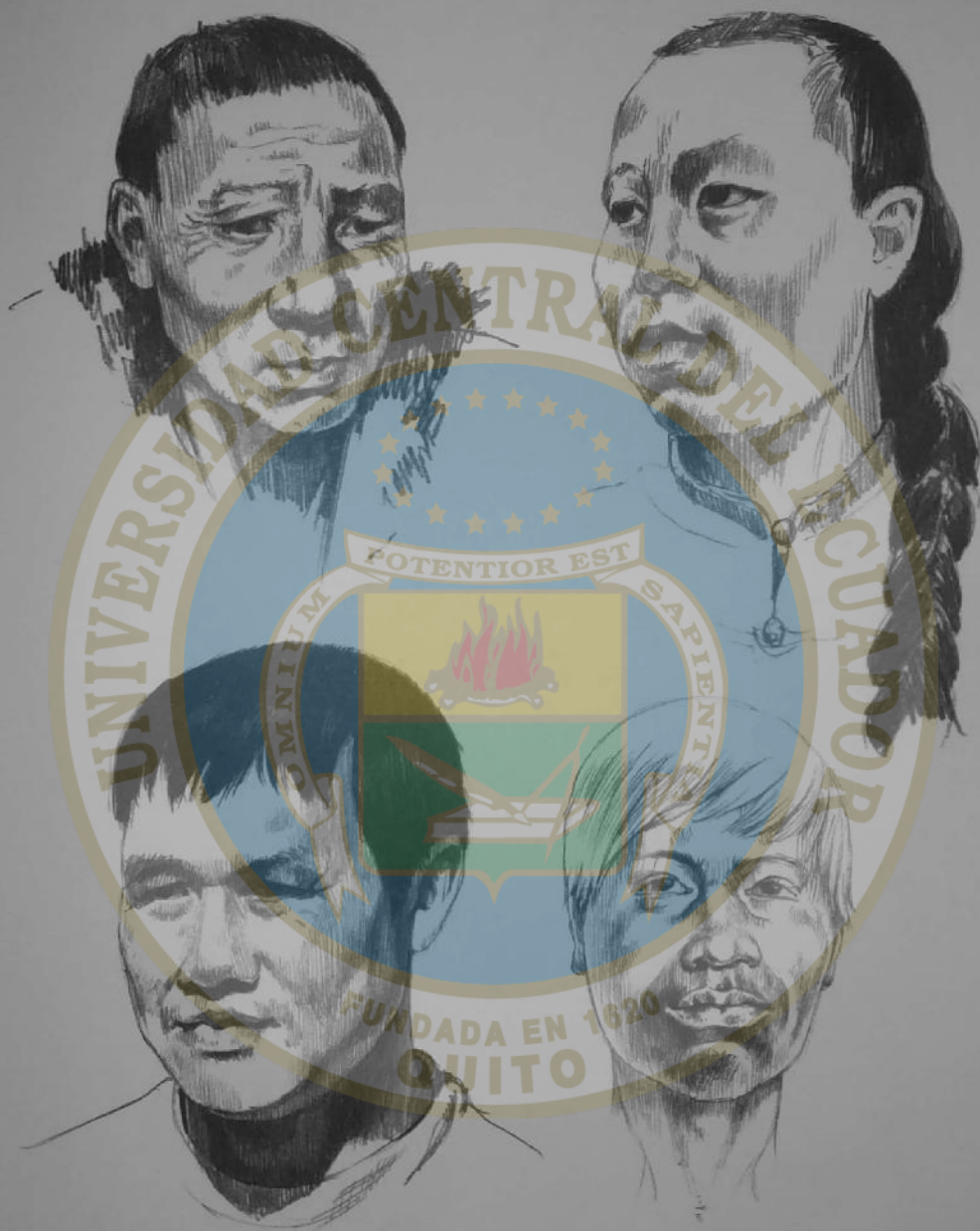


Las personas negras se suelen dividir en tres grupos étnicos principales, y estos, a su vez, en muchos otros subtipos. En los retratos del rostro, la representación de las tonalidades oscuras supone un reto especial. Incluso las zonas más claras de la cara son más oscuras que las de los modelos con los que quizá trabajemos más a menudo. Con ayuda de la escala de grises se puede determinar más fácilmente la gradación. En el caso de esta ilustración, y en el de todas las etnias no caucásicas en general, la regla que dice que la nariz es igual de ancha que el ojo no tiene vigencia. Tal cosa se aprecia a simple vista. Por tanto, hay que medir la proporción de la anchura de la nariz con respecto a la mitad de la cara. También los labios son mucho más abultados que los de los europeos, y de perfil sobresalen más que la nariz al contrario que en el tipo caucásico.

De entre las no europeas, la etnia más numerosa es la mongoloide. Los rasgos comunes de los individuos de este grupo son el doble pliegue del párpado superior, que le da al ojo una característica forma almendrada, el pelo liso y negro, y el poco vello en el rostro de los hombres. Asimismo, son típicos unos pómulos marcados. La nariz es también más ancha que un ojo y, al igual que la boca, apenas destaca de perfil (véase pág. 81).

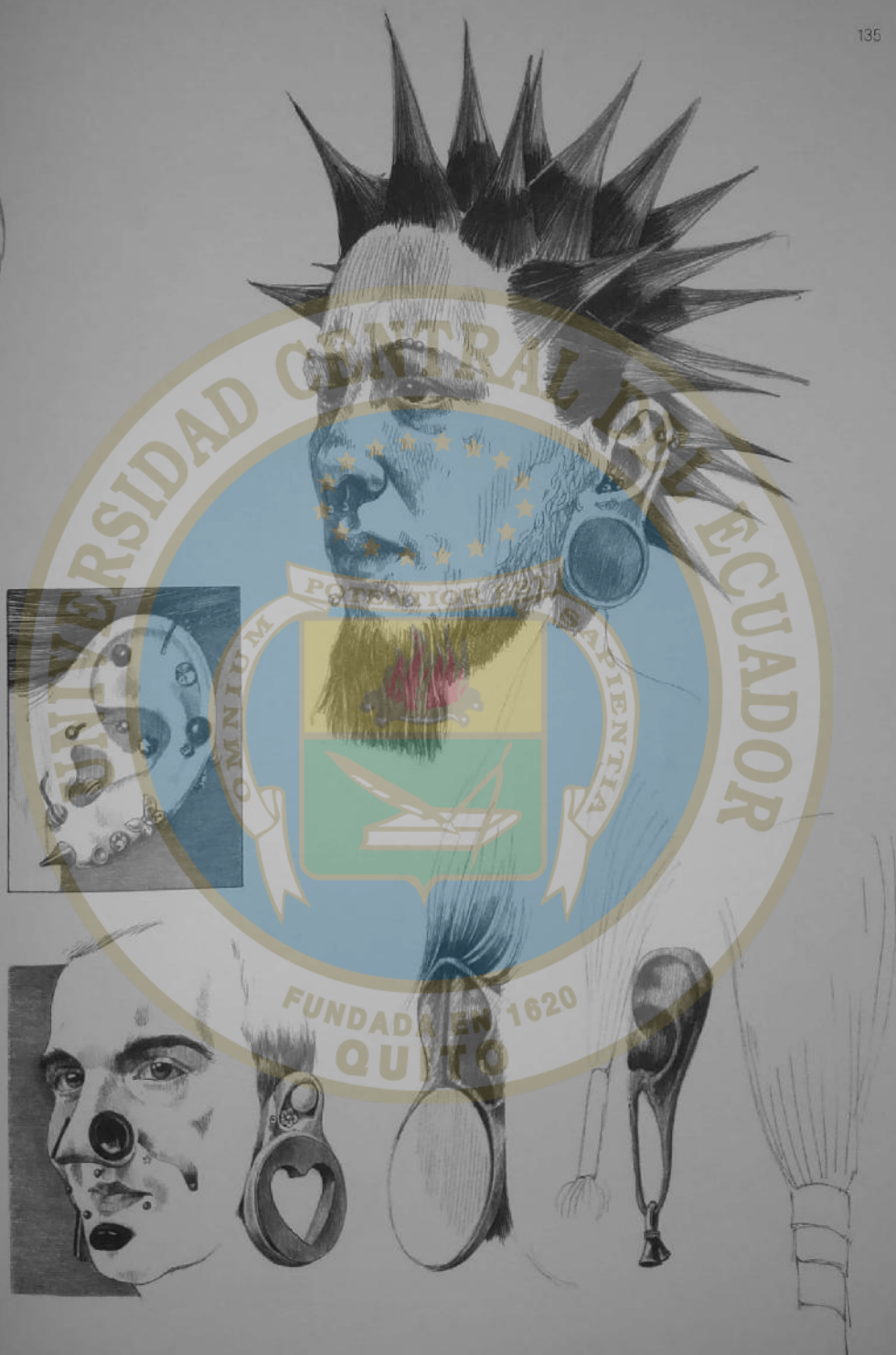




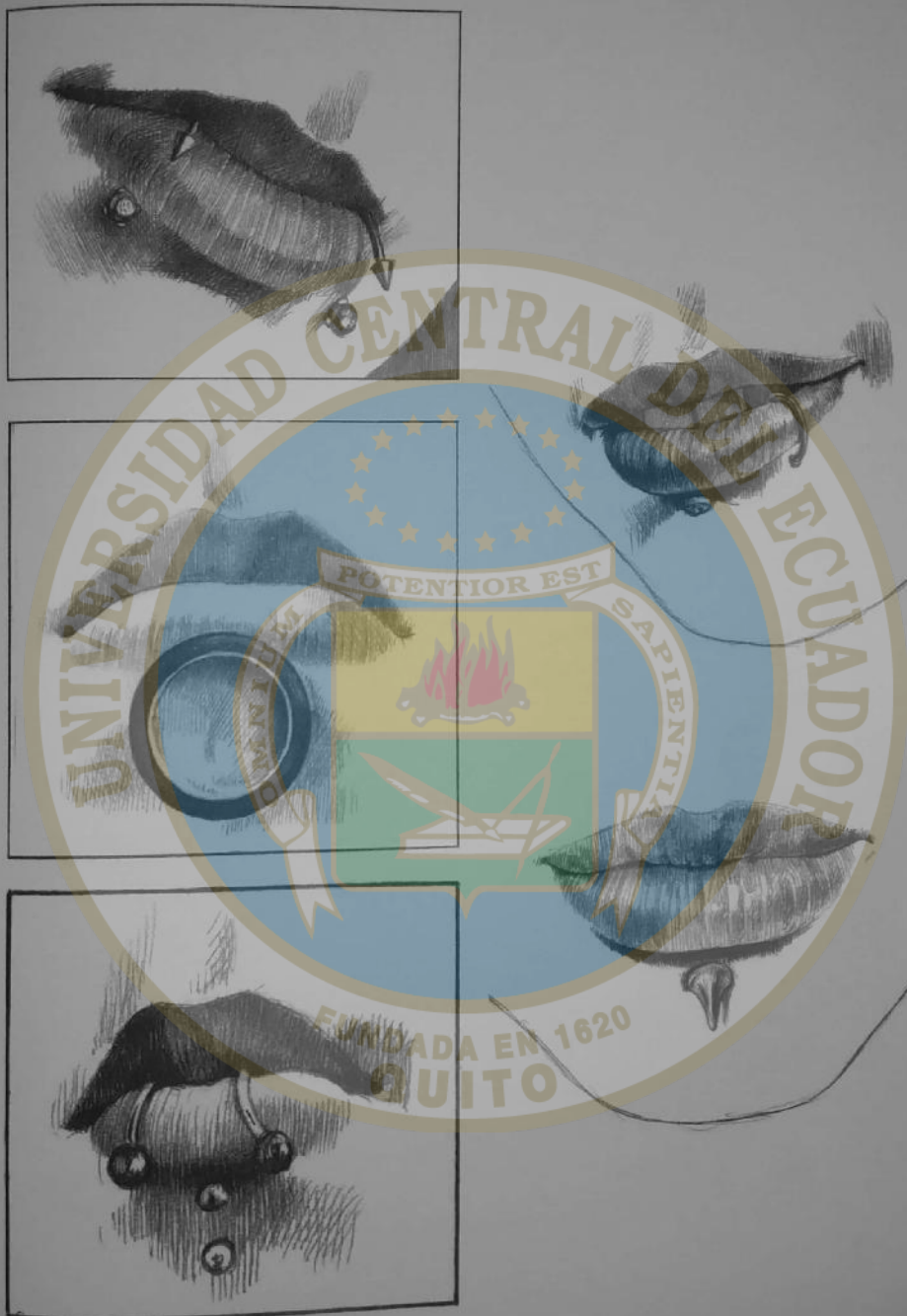


En el pasado los adornos faciales, a veces muy llamativos, no solo se llevaban por razones estéticas, sino que también servían para indicar el rango y el papel de cada individuo y/o su pertenencia a una determinada comunidad. Hoy en día no solo etnias indígenas lucen adornos en la cara: se han convertido en accesorios de moda, y en la calle vemos continuamente ejemplos más o menos llamativos. Lo primero que hay que tener en cuenta a la hora de dibujar esos adornos es la representación fiel del material del que están hechos, por ejemplo, el reflejo del metal o la superficie mate del hueso. Hay que reproducir además fielmente su forma (estérica, cilíndrica), lo que se consigue con un sombreado adecuado. También las diversas tonalidades ayudan a la diferenciación de la piel y el material del adorno.

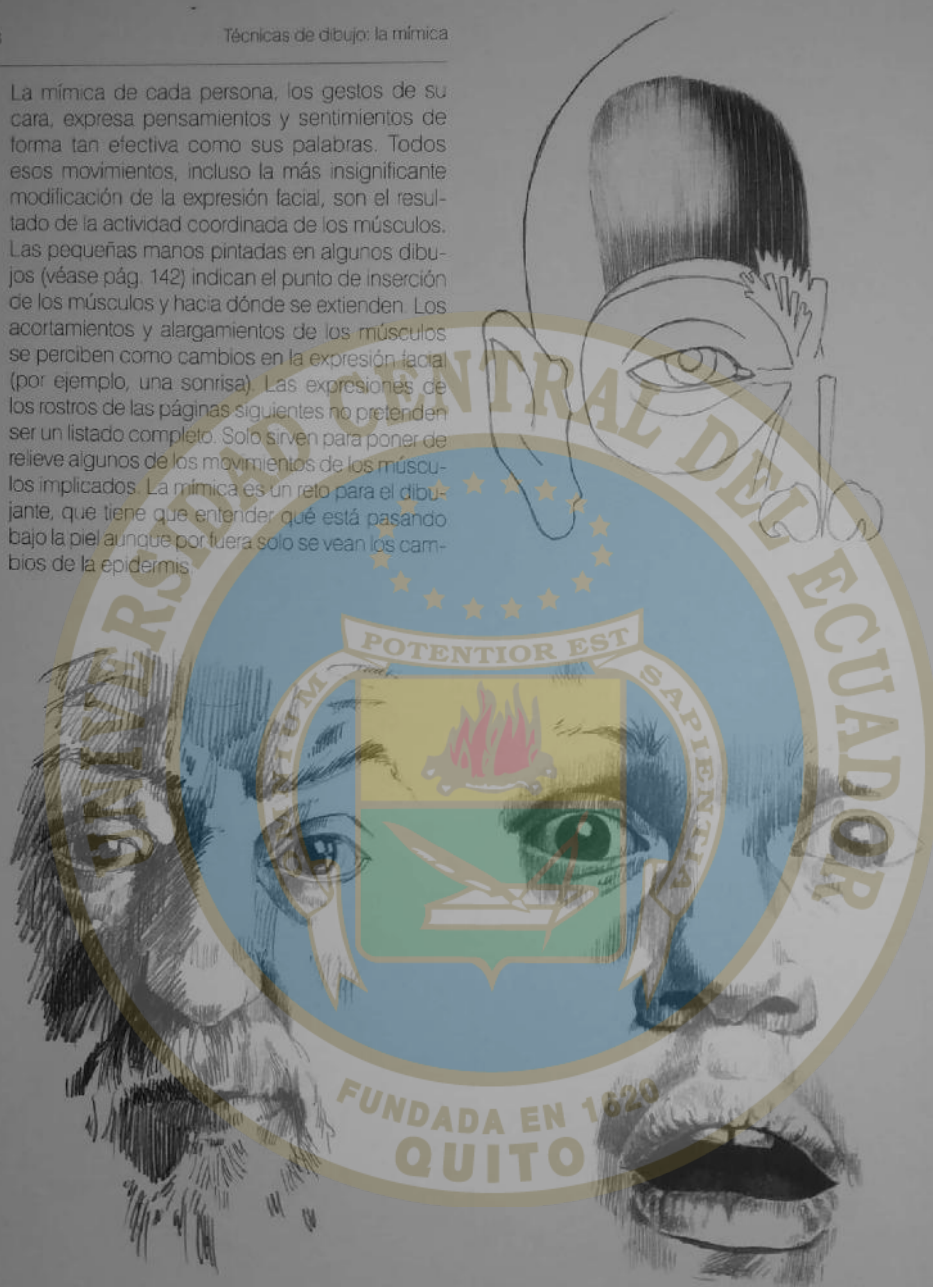








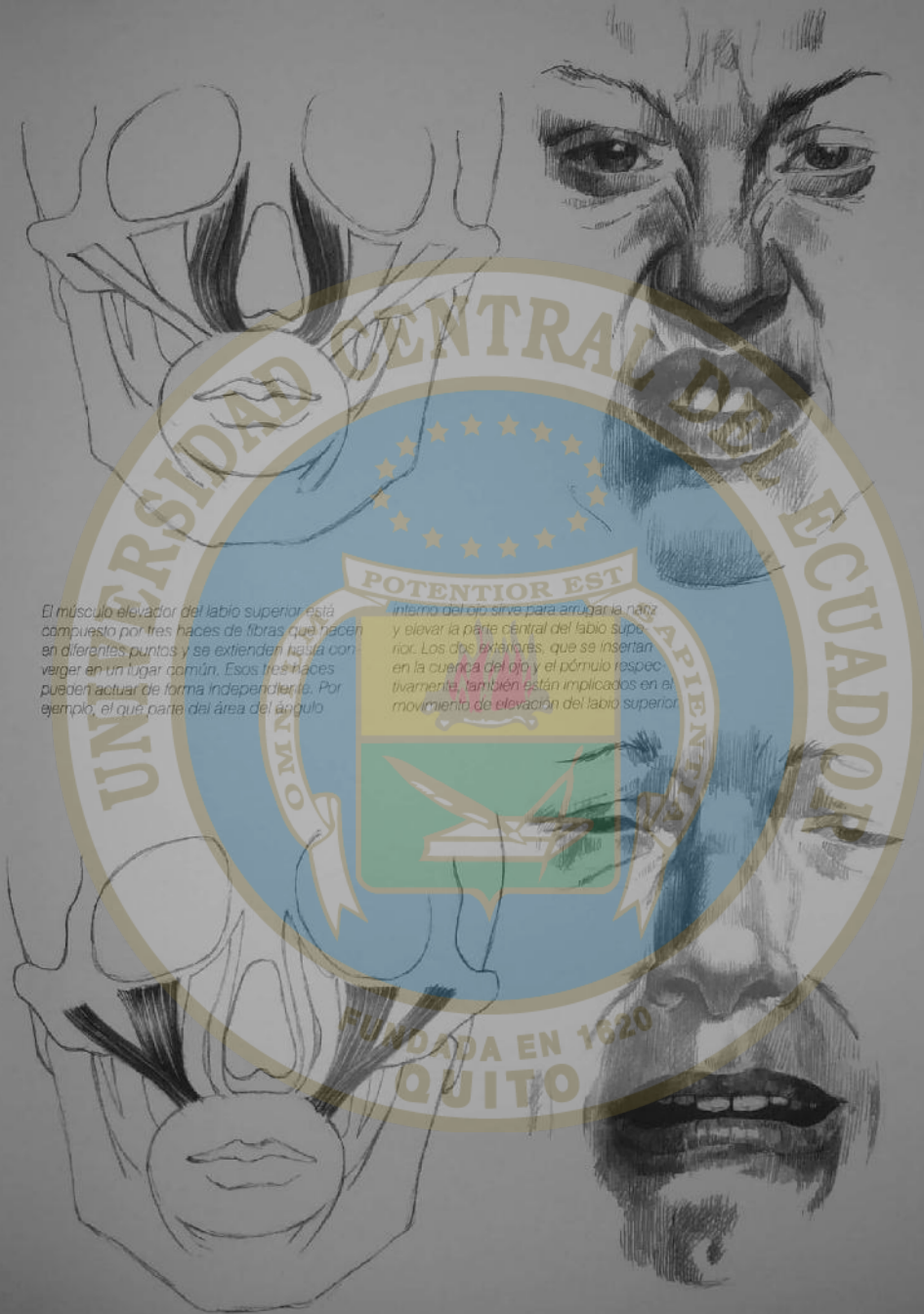
La mímica de cada persona, los gestos de su cara, expresa pensamientos y sentimientos de forma tan efectiva como sus palabras. Todos esos movimientos, incluso la más insignificante modificación de la expresión facial, son el resultado de la actividad coordinada de los músculos. Las pequeñas manos pintadas en algunos dibujos (véase pág. 142) indican el punto de inserción de los músculos y hacia dónde se extienden. Los acortamientos y alargamientos de los músculos se perciben como cambios en la expresión facial (por ejemplo, una sonrisa). Las expresiones de los rostros de las páginas siguientes no pretenden ser un listado completo. Solo sirven para poner de relieve algunos de los movimientos de los músculos implicados. La mímica es un reto para el dibujante, que tiene que entender qué está pasando bajo la piel aunque por fuera solo se vean los cambios de la epidermis.



El músculo frontal, que parte de los dos arcos superciliares y se extiende por las tuberosidades frontales, es el encargado de cerrar los párpados, arrugar la frente y levantar las cejas.

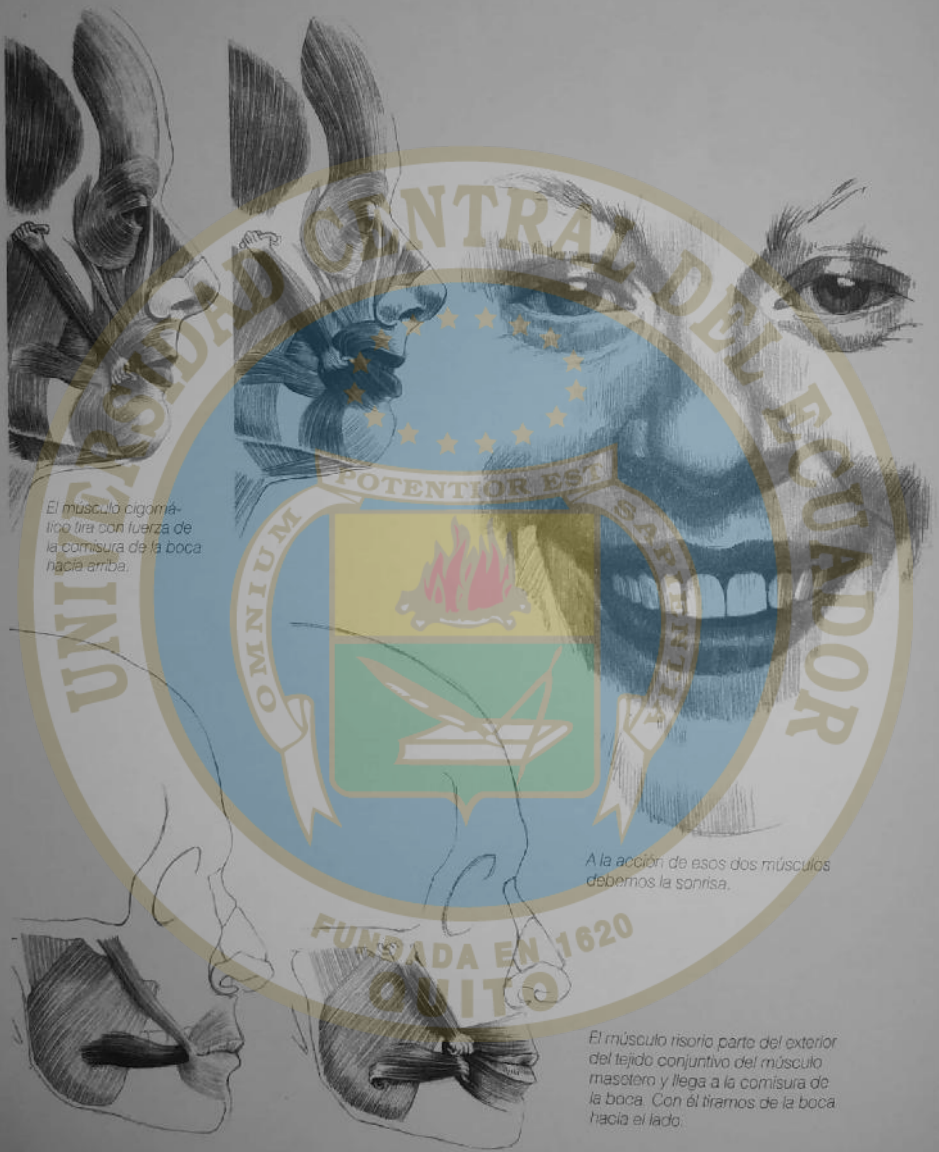






El músculo elevador del labio superior está compuesto por tres haces de fibras que nacen en diferentes puntos y se extienden hasta converger en un lugar común. Esos tres haces pueden actuar de forma independiente. Por ejemplo, el que parte del área del ángulo

interno del ojo sirve para arrugar la nariz y elevar la parte central del labio superior. Los dos exteriores, que se insertan en la cuenca del ojo y el pómulos respectivamente, también están implicados en el movimiento de elevación del labio superior.



Los músculos depresores del ángulo de la boca tiran de ella con fuerza hacia abajo.



No es raro que los modelos retratados lleven en la cabeza un sombrero o un pañuelo. Eso me ha inspirado a hacer una serie de dibujos que muestren diversos tocados que llevaba la gente en la cabeza en otras épocas (algunos aún se ven) como adorno o como protección contra las inclemencias del tiempo.

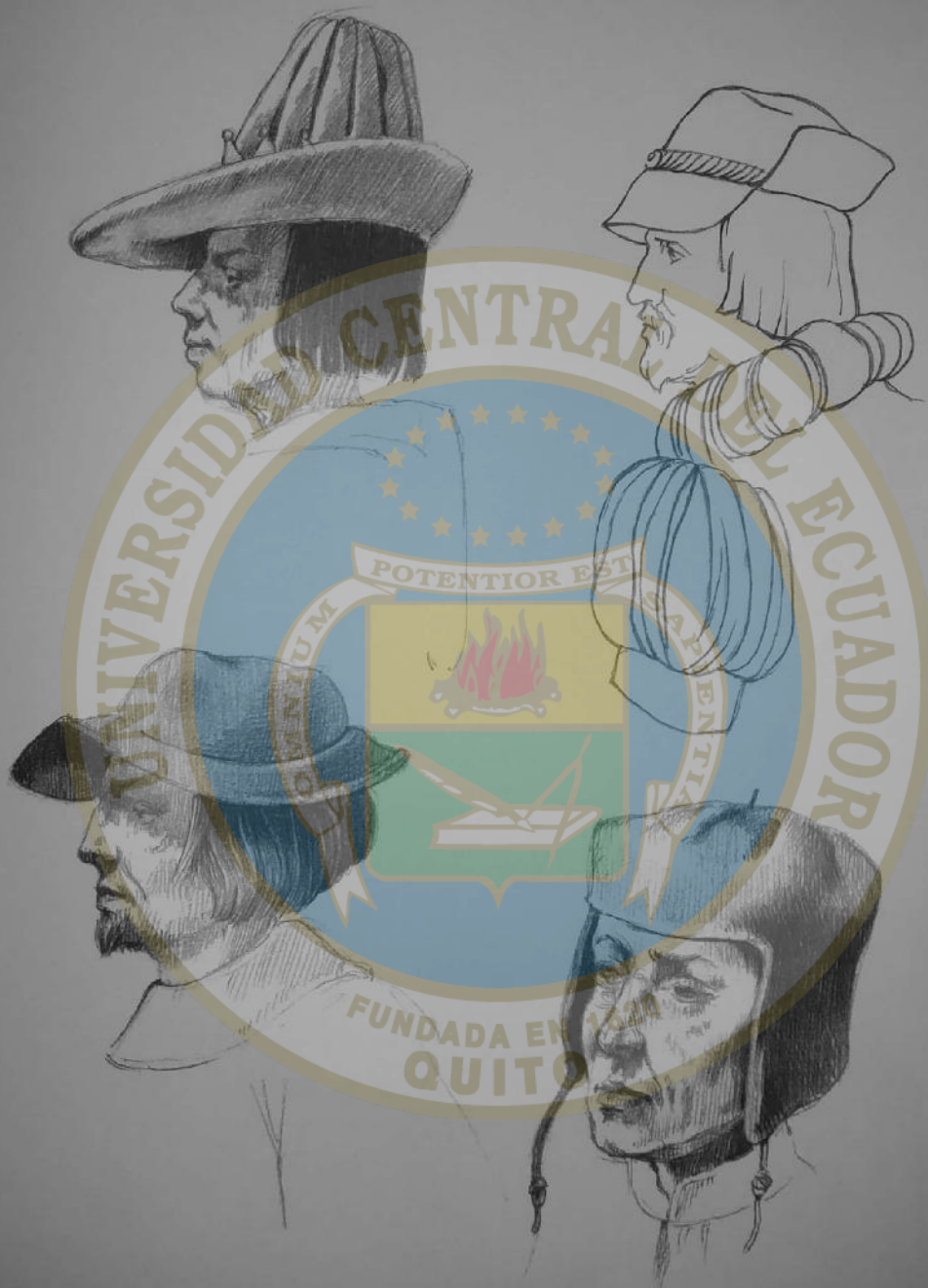






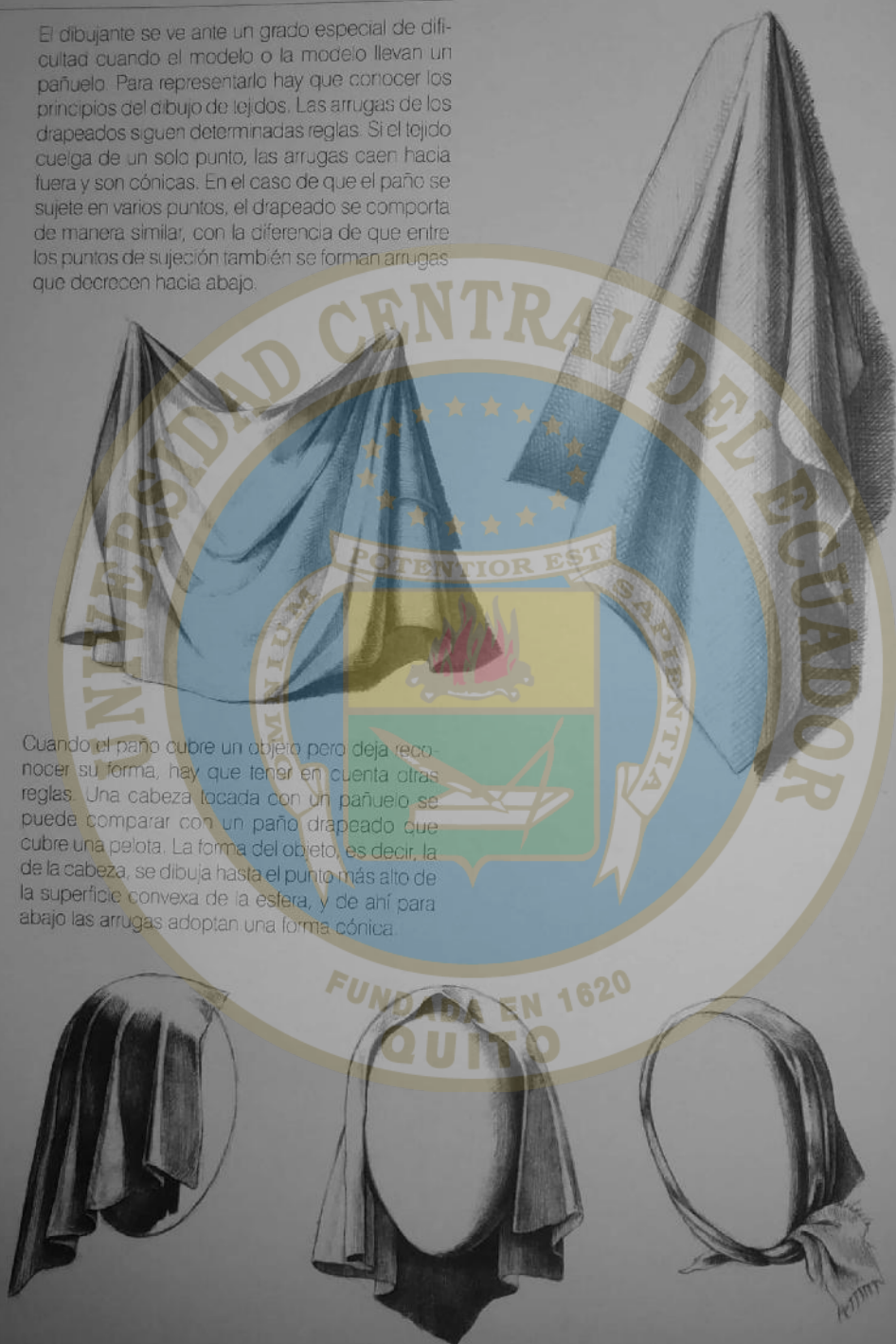






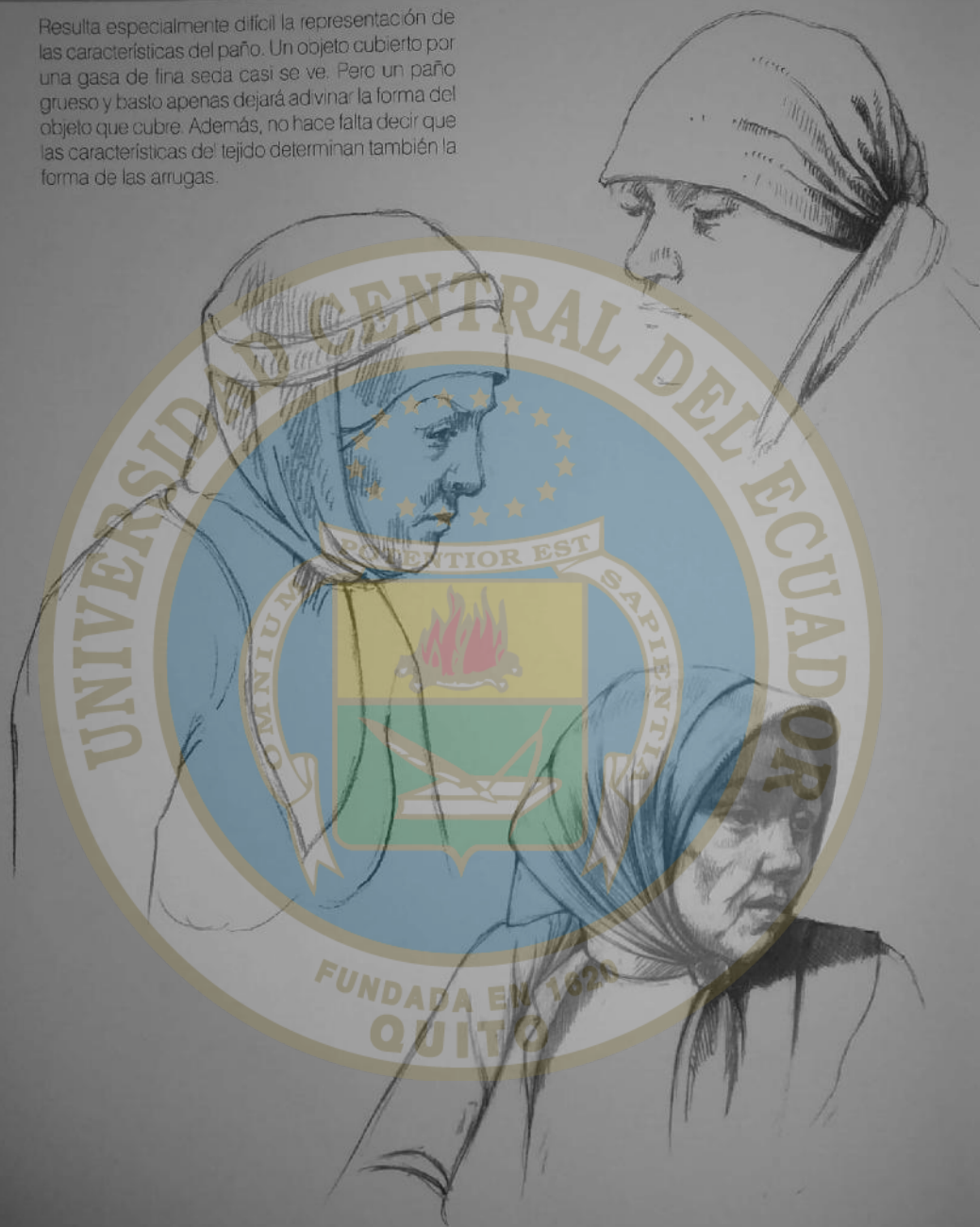
El dibujante se ve ante un grado especial de dificultad cuando el modelo o la modelo llevan un pañuelo. Para representarlo hay que conocer los principios del dibujo de tejidos. Las arrugas de los drapeados siguen determinadas reglas. Si el tejido cuelga de un solo punto, las arrugas caen hacia fuera y son cónicas. En el caso de que el paño se sujete en varios puntos, el drapeado se comporta de manera similar, con la diferencia de que entre los puntos de sujeción también se forman arrugas que decrecen hacia abajo.

Cuando el paño cubre un objeto pero deja reconocer su forma, hay que tener en cuenta otras reglas. Una cabeza tocada con un pañuelo se puede comparar con un paño drapeado que cubre una pelota. La forma del objeto, es decir, la de la cabeza, se dibuja hasta el punto más alto de la superficie convexa de la esfera, y de ahí para abajo las arrugas adoptan una forma cónica.





Resulta especialmente difícil la representación de las características del paño. Un objeto cubierto por una gasa de fina seda casi se ve. Pero un paño grueso y basto apenas dejará adivinar la forma del objeto que cubre. Además, no hace falta decir que las características del tejido determinan también la forma de las arrugas.



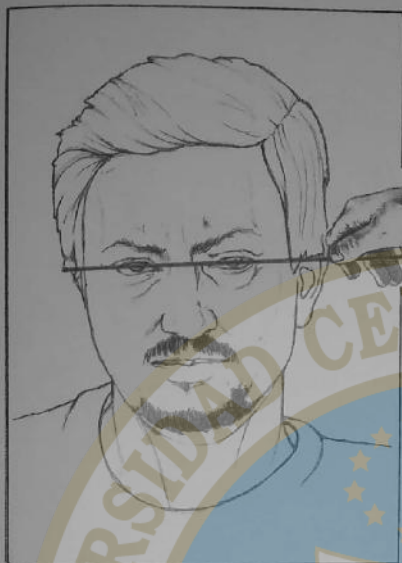


Cuando llegue a estas alturas del libro, habiendo estudiado las diversas ilustraciones que presenta, habrá aprendido mucho sobre el dibujo de retratos. Es el momento de pasar revista a lo aprendido y repasar los pasos necesarios para la realización de un retrato. El tamaño ideal del papel será de 50 a 70 cm, y la cabeza debería medir unos 20 o 25 cm de altura.

Para empezar, determine la dirección de la cabeza. Hay que sujetar el lápiz o la varita de medir sobre el eje principal del rostro del modelo para averiguar su desviación con respecto a la vertical, y trasladarla al papel.



A continuación, calcule la longitud de la cabeza (sin pelo) y esbócela.



En el siguiente paso, mida la anchura de la cabeza, es decir, la distancia horizontal entre los ojos. Mida más alejados entre sí y trasládelo.



Determina ahora la relación entre la altura y la anchura de la cabeza para reproducirla en el dibujo.



Trace los ejes transversales según las reglas aprendidas. Como usted ya sabe, el eje de los ojos divide la cabeza por la mitad. Es importante que revise esta medida...



... ya que cuando el modelo inclina la cabeza hacia delante o hacia atrás, y según las leyes de la perspectiva, las partes del rostro más cercanas parecen más grandes.

A la hora de dibujar la cabeza humana es necesario realizar muchas mediciones, aunque con el tiempo se va adquiriendo destreza. En esta página se repasan las mediciones principales.

La distancia que separa los ojos es igual a la anchura de un ojo, y si el modelo se presenta de frente, la anchura de la cabeza a la altura de la línea de los ojos es de unos cinco ojos. Podrá determinar las dimensiones exactas con las mediciones pertinentes.

Un error frecuente es dibujar la nariz algo más estrecha de lo que es en la realidad. Su anchura se puede averiguar muy fácilmente: solo hay que calcular las veces que cabe en cada mitad de la cara.

La anchura de la boca se determina con el mismo método que la de la nariz.

Calcule las relaciones de las tres secciones, y también si ha reflejado las modificaciones debidas a la perspectiva de una cabeza que no está de frente.



Las orejas se encuentran en la sección que queda entre la línea de las cejas y la de la nariz. Compruebe que las ha dibujado en el sitio adecuado.

También es fácil equivocarse al medir la longitud del cuello. Por eso hay que verificarlo varias veces. Para ello, trace una línea recta horizontal imaginaria por el punto más alto y más bajo del cuello, y fíjese en qué zonas corta la cara. Mida ambos lados. También podrá servirle de la cuadrícula de Durero.



Con el siguiente método podrá saber si ha dibujado el cuello en el lugar adecuado. Compruebe a ambos lados a qué altura corta la cara la vertical de la línea del cuello.

También es de gran ayuda comprobar las medidas de los espacios negativos que quedan a los lados de la cabeza. Si no son correctos, el dibujo no quedará bien.

Las fases del sombreado



Trazado de las líneas principales

Reforzación de las manchas oscuras



Determinación del tono de gris de la camiseta

Tras la determinación del tono de gris de la camiseta sigue el sombreado del fondo que rodea la cabeza. Después de pintar estas dos superficies grandes se pueden determinar de manera más sencilla los matices finos y las zonas intermedias.

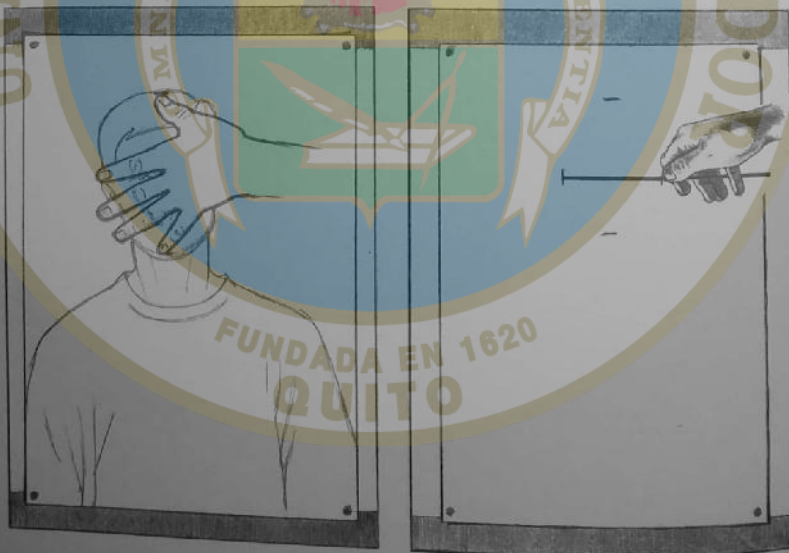


Una vez terminado el dibujo, conviene intensificar un poco la tonalidad del fondo junto al lado más claro de rostro para realzar la figura. Las tonalidades oscuras de la camiseta reproducen la plasticidad del tejido.

Y sin embargo un retrato no se limita a la reproducción del rostro, ya que a menudo los dibujos muestran mucho más del modelo. Sobre todo si se trabaja en un papel de un formato mayor que 50 x 70 cm, es conveniente dibujar otras partes del cuerpo.

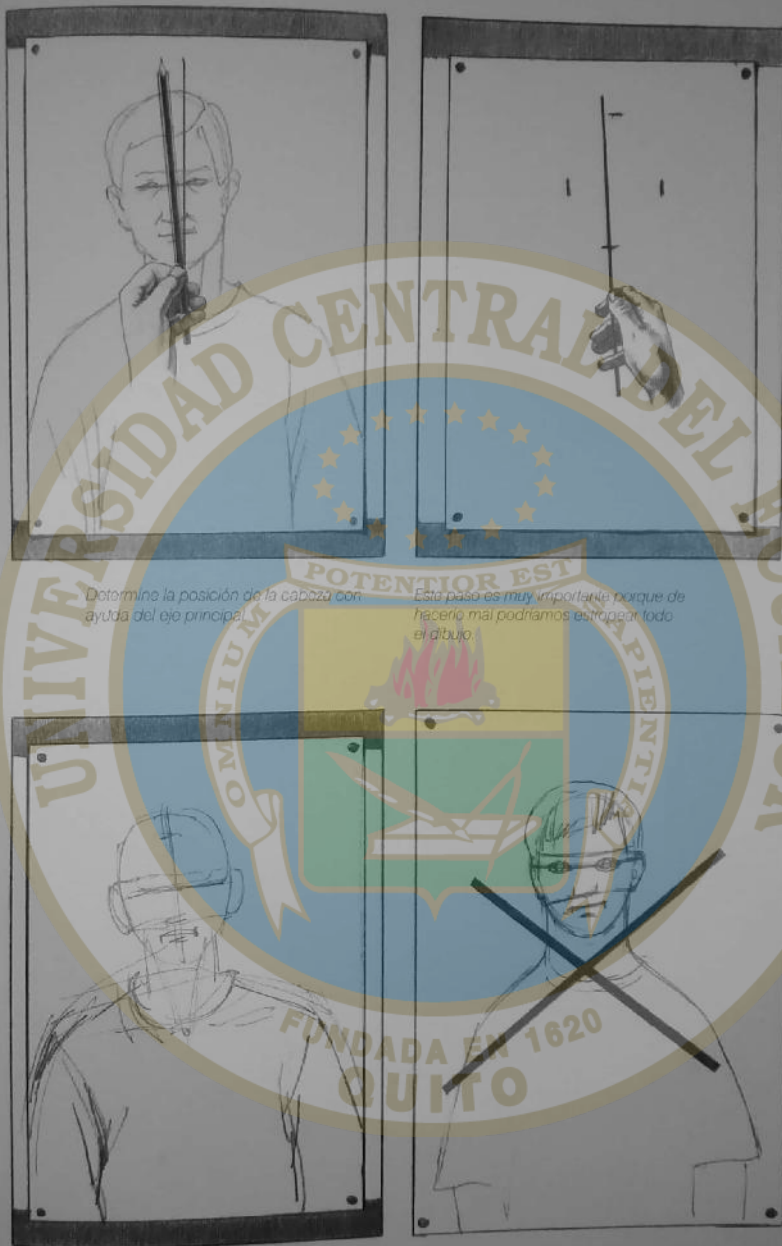
Para ello se siguen las reglas anteriores, si bien hay que poner atención también a otras cosas. Además, recomiendo aplicarlo aprendido sobre composición (véanse págs. 64-67).

Lo mejor es empezar siempre la obra haciendo un pequeño bosquejo en la esquina superior derecha de la hoja para determinar de manera aproximada la composición del retrato y la posición de la figura. Así no se pierde de vista el objetivo a medida que se va desarrollando el dibujo.



La longitud de la cabeza medida se corresponde aquí aproximadamente con el tamaño de la real.

Marque en el papel la longitud y la anchura total de la cabeza.



Determine la posición de la cabeza con ayuda del ojo principal.

Este paso es muy importante porque de hacerlo mal podríamos estropear todo el dibujo.

Luego, marque las líneas transversales que corren perpendiculares al eje principal y paralelas entre sí.

La línea de los ojos suele ser la más problemática; así que tenga especial cuidado al trazarla!



Algo nuevo es la determinación de la línea de los hombros. Primero, mida la longitud del hombro derecho y del izquierdo, así como su distancia con respecto a la barbilla. Determine luego con el lápiz o con la cuadrícula de Dürero la línea de los hombros en relación con el plano horizontal y los ejes transversales de la cabeza. También a la hora de dibujar el cuerpo hay que servirse de las líneas transversales como referencia. A partir de ellas se calculan el eje de los hombros y el del pecho, paralelos entre sí.



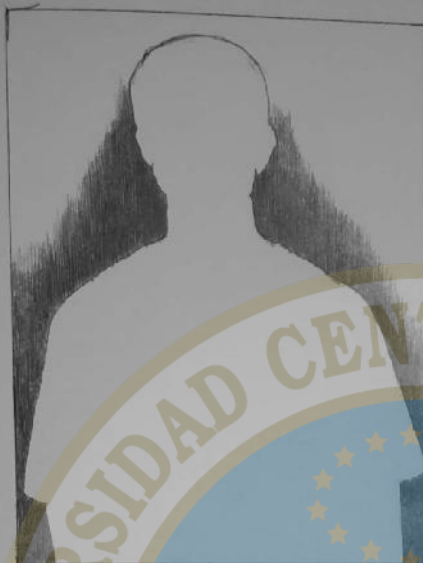
La anchura de los hombros se puede determinar de forma sencilla si se sabe que su medida suele ser el doble de la altura de la cabeza. Pero para obtener datos fiables también aquí es preferible medir. Además, esta regla solo es aplicable cuando el modelo está pintado completamente de frente. Al girarse, el lado más alejado parece más pequeño.



Si se trabaja con la altura de la cabeza como referencia, también hay que comprobar cuánto espacio queda bajo la barbilla.



La exactitud del dibujo se puede comprobar asimismo determinando por qué partes del cuerpo pasan las líneas verticales tangentes a los dos puntos más sobresalientes de la cabeza, en la realidad y luego en el papel.

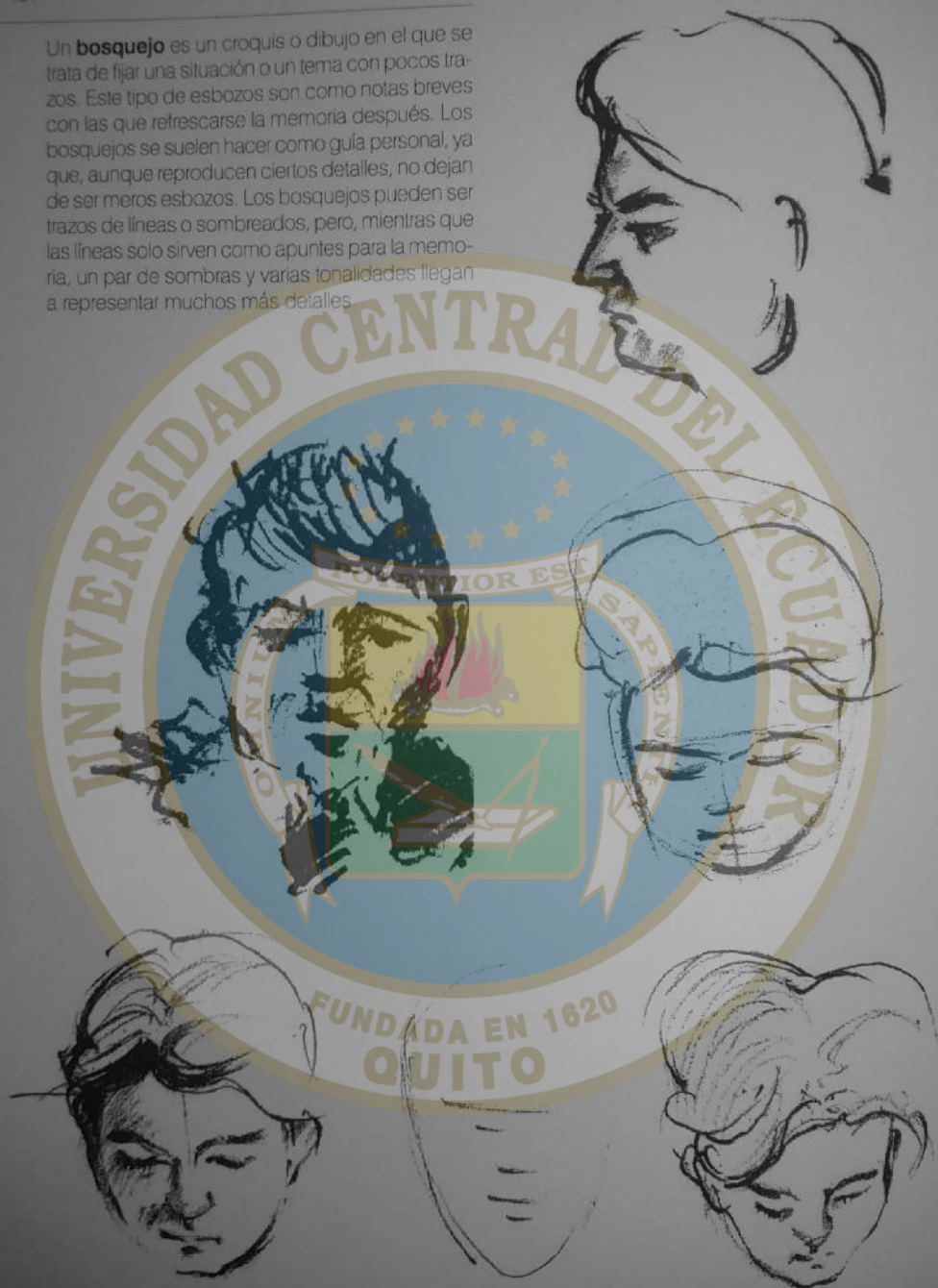


También se puede controlar el dibujo con ayuda de los espacios negativos que quedan a los lados de la cabeza, el cuello y los hombros. Tienen que ser idénticos en la reproducción y en la realidad.



También en este caso hay que empezar el sombreado por las manchas más oscuras, que luego sirven de referencia para las más claras.

Un **bosquejo** es un croquis o dibujo en el que se trata de fijar una situación o un tema con pocos trazos. Este tipo de esbozos son como notas breves con las que refrescarse la memoria después. Los bosquejos se suelen hacer como guía personal, ya que, aunque reproducen ciertos detalles, no dejan de ser meros esbozos. Los bosquejos pueden ser trazos de líneas o sombreados, pero, mientras que las líneas solo sirven como apuntes para la memoria, un par de sombras y varias tonalidades llegan a representar muchos más detalles.



Un esbozo sencillo compuesto por unas cuantas líneas resume las características del modelo.

Incluso con pocas líneas un bosquejo puede reflejar con exactitud la forma de los ojos, la boca, la nariz y la cabeza. Aquí, unas pocas líneas bastan para reflejar el ánimo del chico y su mirada triste y aienta.

En este croquis el pelo es lo más importante, aunque tampoco la forma de la boca, la barbilla, el cuello o el jersey y otros detalles carecen de significado.

Con unos cuantos trazos rápidos se puede reproducir asimismo la posición del cuerpo del modelo.

Este bosquejo presenta ya algunos sombreados.

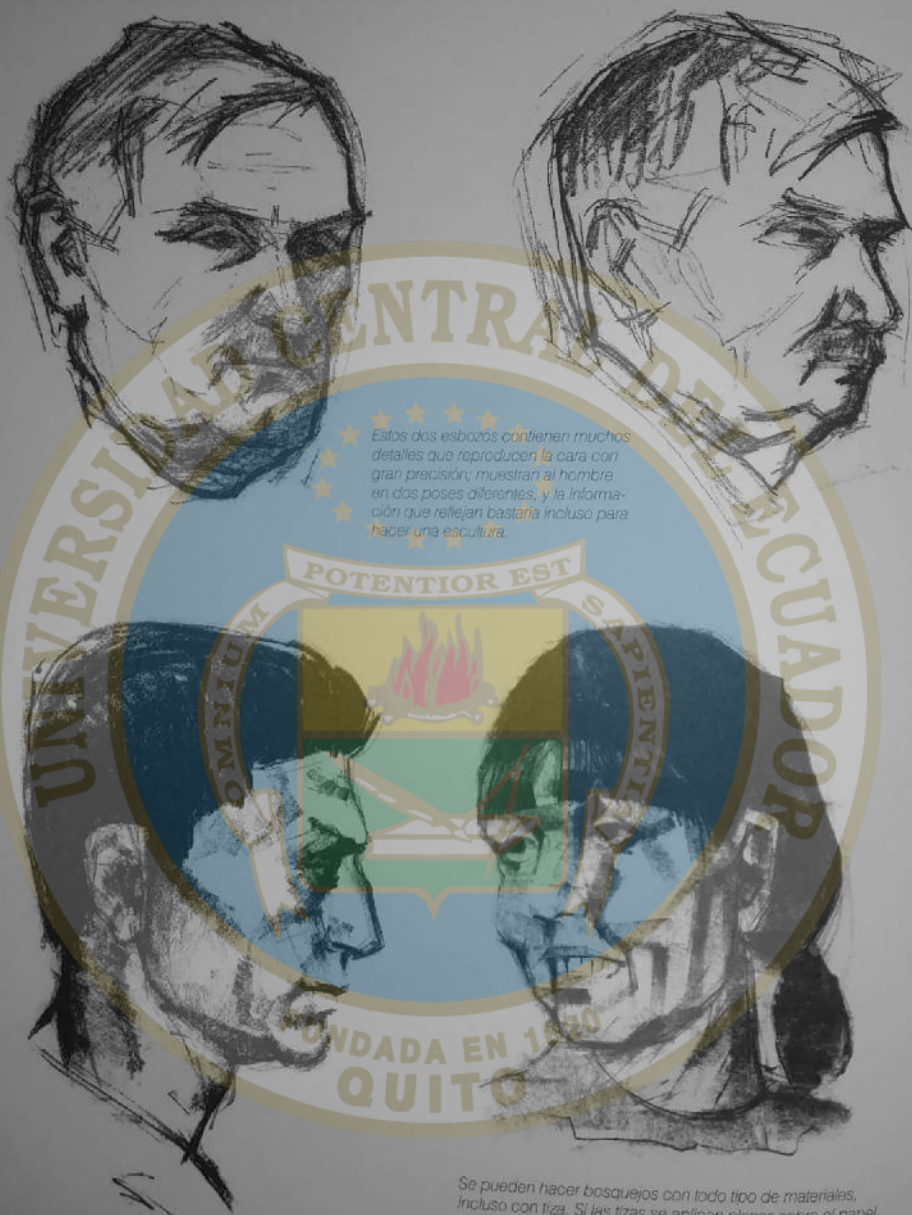
Este bosquejo presenta ya mayor riqueza de sombreados: se refleja la forma del cabello, se reconoce de dónde viene la luz y se pueden apreciar las sombras proyectadas.



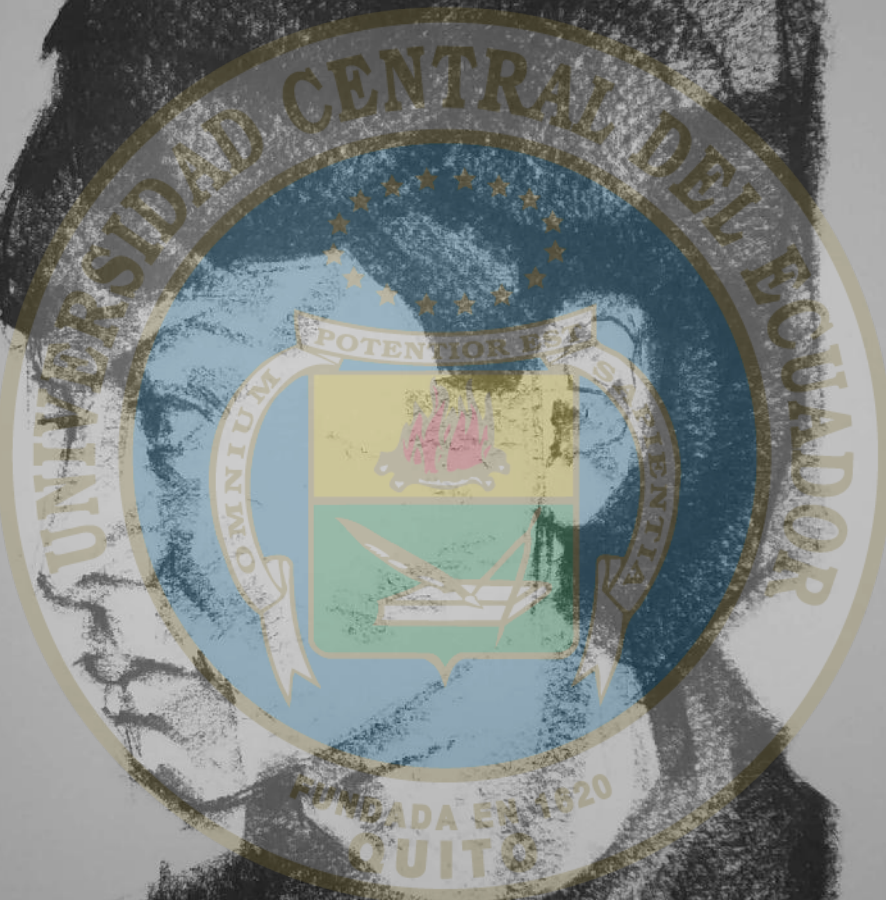
En estos dibujos he intentado representar correctamente la forma de la cabeza con un número relativamente grande de líneas. Además, he marcado las sombras. También he mostrado la incidencia de la luz, así como las sombras proyectadas y su intensidad. Un detalle interesante es que la mayoría de las líneas corren de arriba abajo y de derecha a izquierda, lo que indica que el dibujante es diestro. (En los esbozos de Leonardo da Vinci, las líneas bajan de izquierda a derecha, lo que prueba que era zurdo).

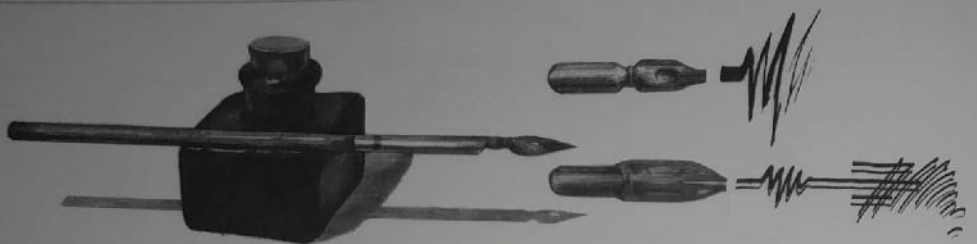


Los dibujos muestran diferencias en la intensidad de los tonos del cabello, la ropa, la cara y el pelo, y las diversas prendas de vestir.



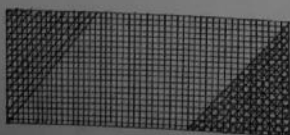
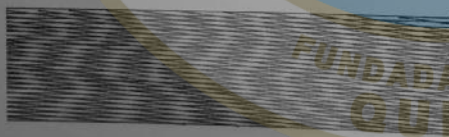
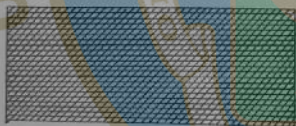
Se pueden hacer bosquejos con todo tipo de materiales. Incluso con tiza. Si las tizas se aplican planas sobre el papel, se puede sombrear casi toda la cabeza. De canto sirven para trazar líneas, y ligeramente inclinadas y aplicadas con mayor o menor presión logran diferentes intensidades de tono. Es imprescindible fijar los dibujos a tiza (véanse págs. 184-185), porque de no hacerlo se corren y manchan.





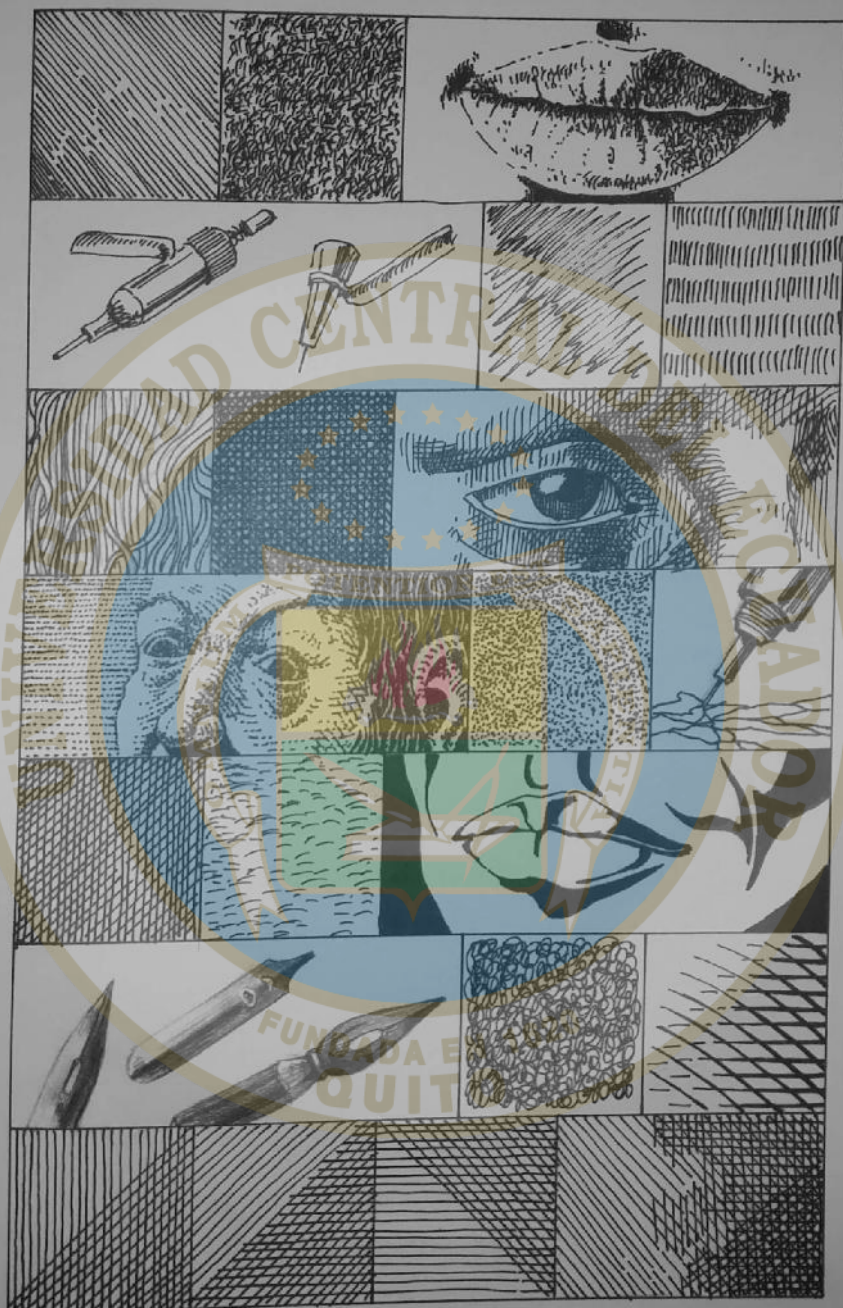
La **tinta** china se usa desde hace milenios; se conocen dibujos hechos con ella de hacia 2550 a. C. Este tipo de tinta es soluble en agua y puede aplicarse en el papel de muchas formas, por ejemplo, con plumín, instrumento del que existen numerosos modelos, de finos a muy anchos para trazar líneas gruesas.

El plumín es un utensilio muy versátil con el que se pueden hacer todo tipo de líneas. Cuando se superponen varias capas de líneas entrecruzadas surge un entramado. El efecto más agradable se logra si las líneas se cortan en un ángulo de 45°. Cuando el ángulo del entramado es muy agudo se obtiene el llamado «muaré», un efecto que resulta molesto.

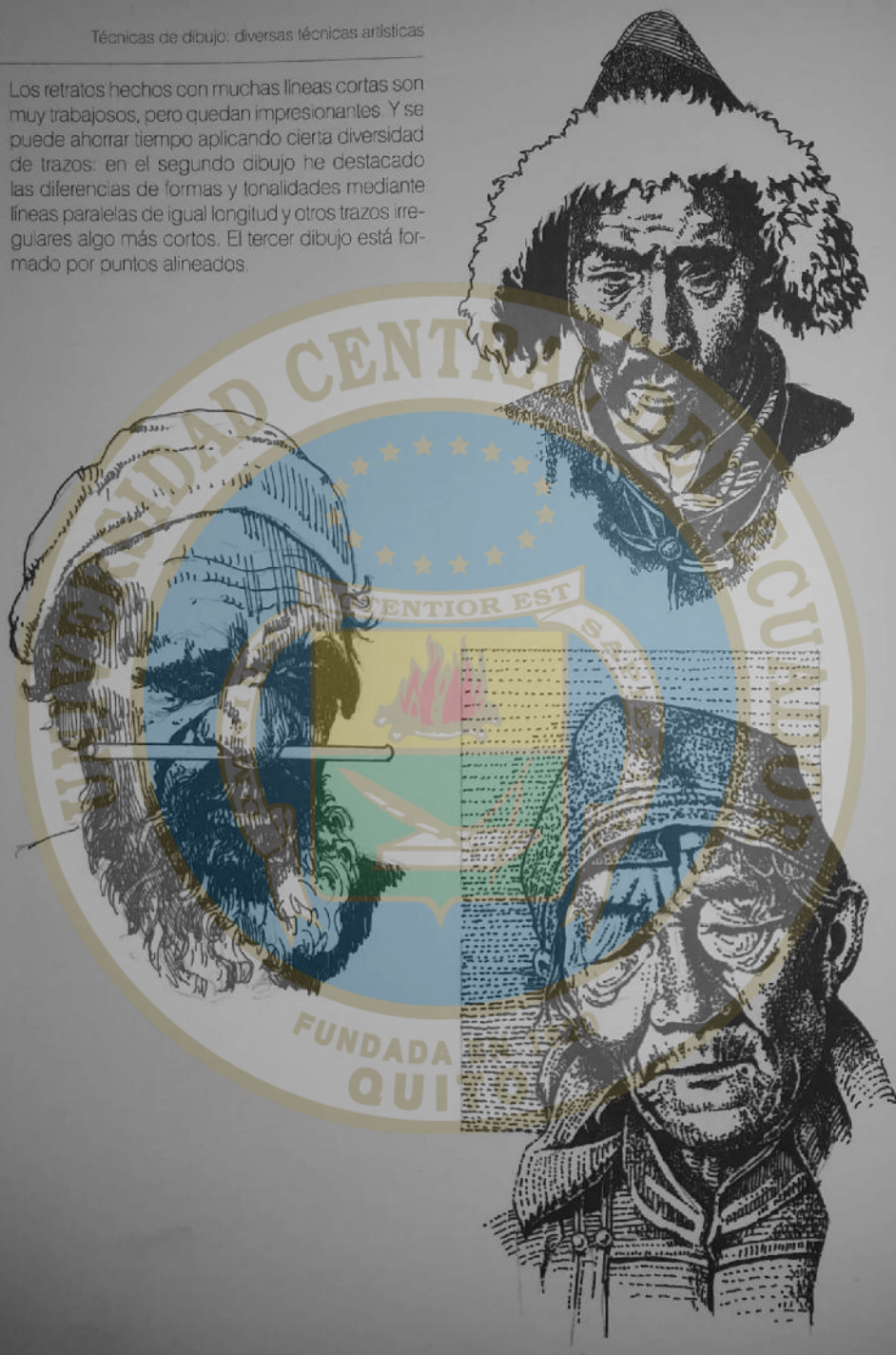


Las numerosas posibilidades de representación de líneas permiten una increíble variedad de dibujos a tinta.

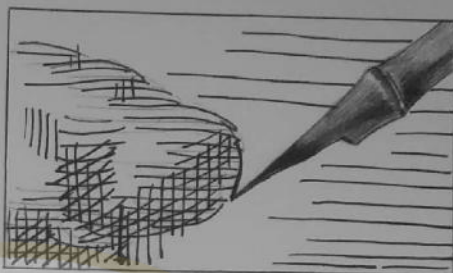
En el caso de líneas paralelas trazadas a distancia regular, los tonos de gris serán más oscuros si los trazos están muy juntos y viceversa. Evidentemente, también se pueden sobreponer varias capas de líneas (dos, tres, cuatro, etc.), con lo que se obtiene un entramado. Lo importante es que la distancia entre líneas sea regular y que cada capa forme un ángulo de 45° con la anterior. También es posible sombrear el dibujo con puntos: para obtener tonos más oscuros se pintan los puntos más juntos, y para los tonos más claros, más separados. El dibujo puede estar formado asimismo por trazos irregulares de 1 o 2 mm de largo o por manchas blancas y negras.



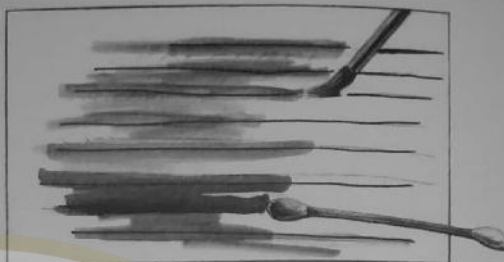
Los retratos hechos con muchas líneas cortas son muy trabajosos, pero quedan impresionantes. Y se puede ahorrar tiempo aplicando cierta diversidad de trazos: en el segundo dibujo he destacado las diferencias de formas y tonalidades mediante líneas paralelas de igual longitud y otros trazos irregulares algo más cortos. El tercer dibujo está formado por puntos alineados.



Los dibujos a tinta china se pueden hacer incluso con un pizarrín de madera o con una caña de dibujo de punta afilada. Obviamente, las líneas no quedarán tan uniformes como con un plumín, pero ese es precisamente el encanto de esta técnica. Estos utensilios son especialmente adecuados para realizar bosquejos.



Para hacer una **aguada de tinta china** se utilizan pinceles de diferente grosor. La tinta para los sombreados se mezcla en una hoja de papel que sirve de paleta. Se suelen aplicar primero los tonos más claros y luego los oscuros, para tener la posibilidad de corregir los fallos en los claros. La técnica de la aguada de tinta china requiere buenos conocimientos de dibujo. Su belleza surge del juego entre manchas amplias y líneas precisas. Al final, el dibujo se puede completar resaltando algunos contornos de la silueta con un plumín.



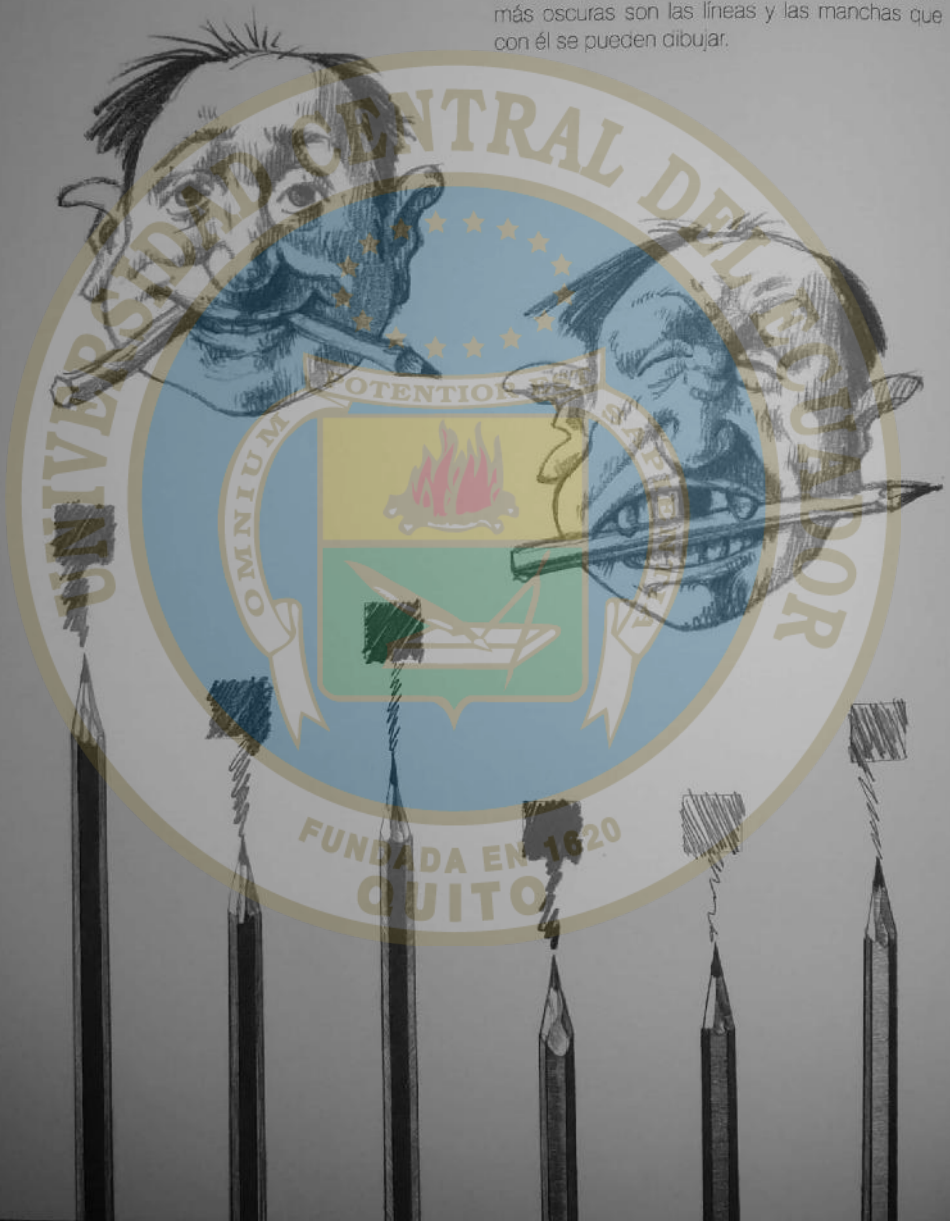
Cuando se aplica una técnica de dibujo que requiere mucha agua (como en el caso de la acuarela y la aguada), es necesario tensar y fijar el papel. La hoja, previamente humedecida, se pega a la tabla de dibujo con cinta adhesiva de papel. Y es que, cuando está seco, el papel está tenso y liso, pero después de mojado por la pintura, al secarse, se ondula.



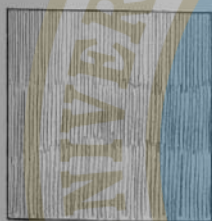
El **lápiz** es el primer utensilio de dibujo que se usa en la infancia.

Para dibujar a lápiz hay unas reglas importantes que no solo deben dominarse en la teoría, sino también en la práctica.

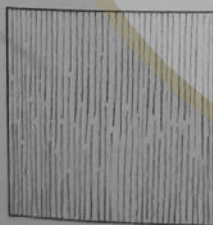
Se venden lápices de distintos grados de dureza. Lo duros llevan la letra H; los blandos, la B. Los lápices de numeración H, 2H y 3H son ideales para reproducir tonos de gris claro. Por el contrario, las líneas trazadas con lápices blandos —B, 2B, 3B, 4B, 5B, 6B, 7B y 8B— son casi grasas y se pueden difuminar. Cuando más blando es un lápiz, más oscuras son las líneas y las manchas que con él se pueden dibujar.



La tonalidad resulta de la calidad, la gradación y el juego conjunto de todos los colores. En el dibujo, una vez trazadas las líneas básicas que reproducen las proporciones del modelo, hay que proceder a «pintarlo», es decir, hay que intentar reproducir sus formas mediante manchas o sombreados de diferente intensidad. Las diferencias de tono deben ser apreciables. Las diferencias entre tonalidades muy parecidas se destacan mediante líneas.



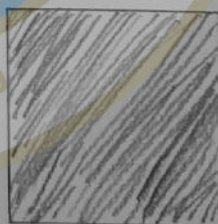
Lo principales que las líneas y la distancia entre ellas sigan un ritmo determinado. Si se dibujan trazos cortos, surge, sin quererlo, una línea allí donde se juntan.



Si se trazan líneas de diferente longitud, se aprecia una especie de línea blanca en zigzag que tiene un efecto distorsionador.

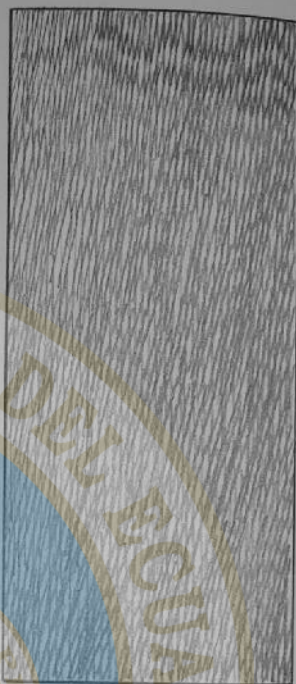
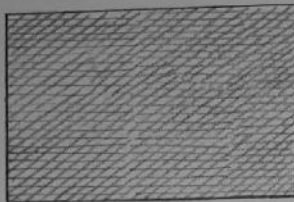
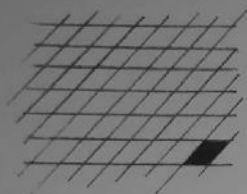


Cuando más juntas se trazan las líneas, más bella y «tranquila» parecerá la superficie. Es importante que con el lápiz se dibujen siempre rayas de parecida intensidad.



Las líneas desordenadas tienen un efecto óptico distorsionador y desagradable.

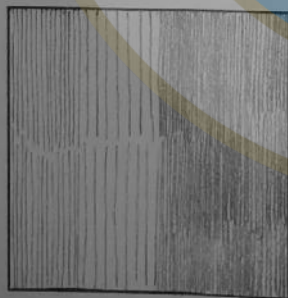




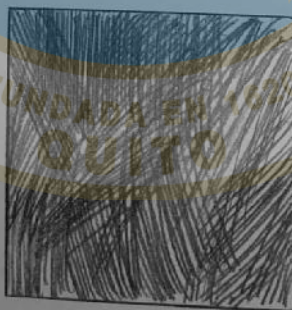
Para lograr una variedad de tonalidades se pueden trazar una, dos o más capas de líneas. Ya solo dos capas de líneas superpuestas forman un entramado. El resultado es más bonito cuando las líneas

se entrecruzan en un ángulo de 45° . También se pueden dibujar retículas en ángulo recto, aunque el resultado no suele ser tan espectacular.

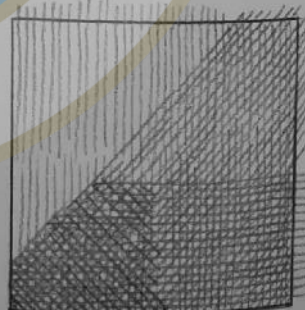
Cuando los trazos se cruzan en un ángulo agudo, aparecen rombos. En ese caso surgen además un mayor o una línea no querida de efecto distorsionador.



El ritmo de las líneas, es decir, la distancia entre ellas, determina el tono de gris.



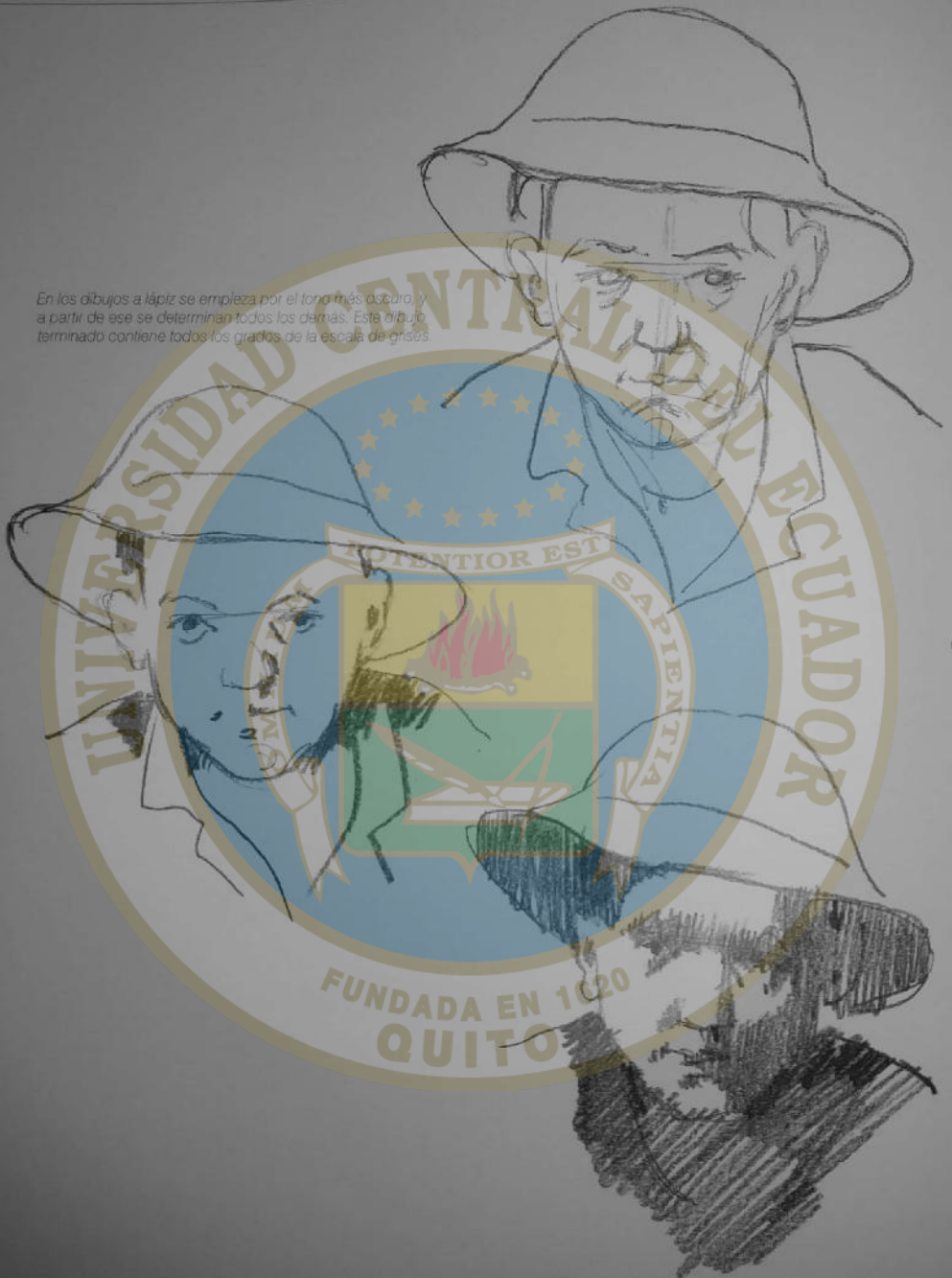
Las líneas irregulares tienen un efecto distorsionador, entremezclan tonalidades y no resultan bellas.



Al ir superponiendo una, dos, tres o cuatro retículas con la misma densidad de líneas, se obtienen diversos grados de gris cada vez más oscuros.



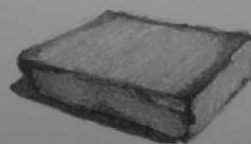
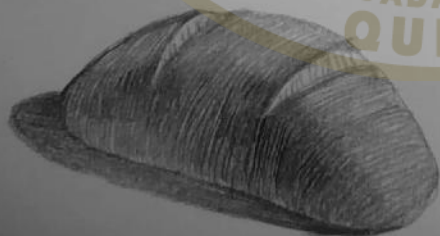
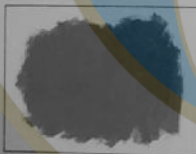
En los dibujos a lápiz se empieza por el tono más oscuro, y a partir de ese se determinan todos los demás. Este dibujo terminado contiene todos los grados de la escala de grises.





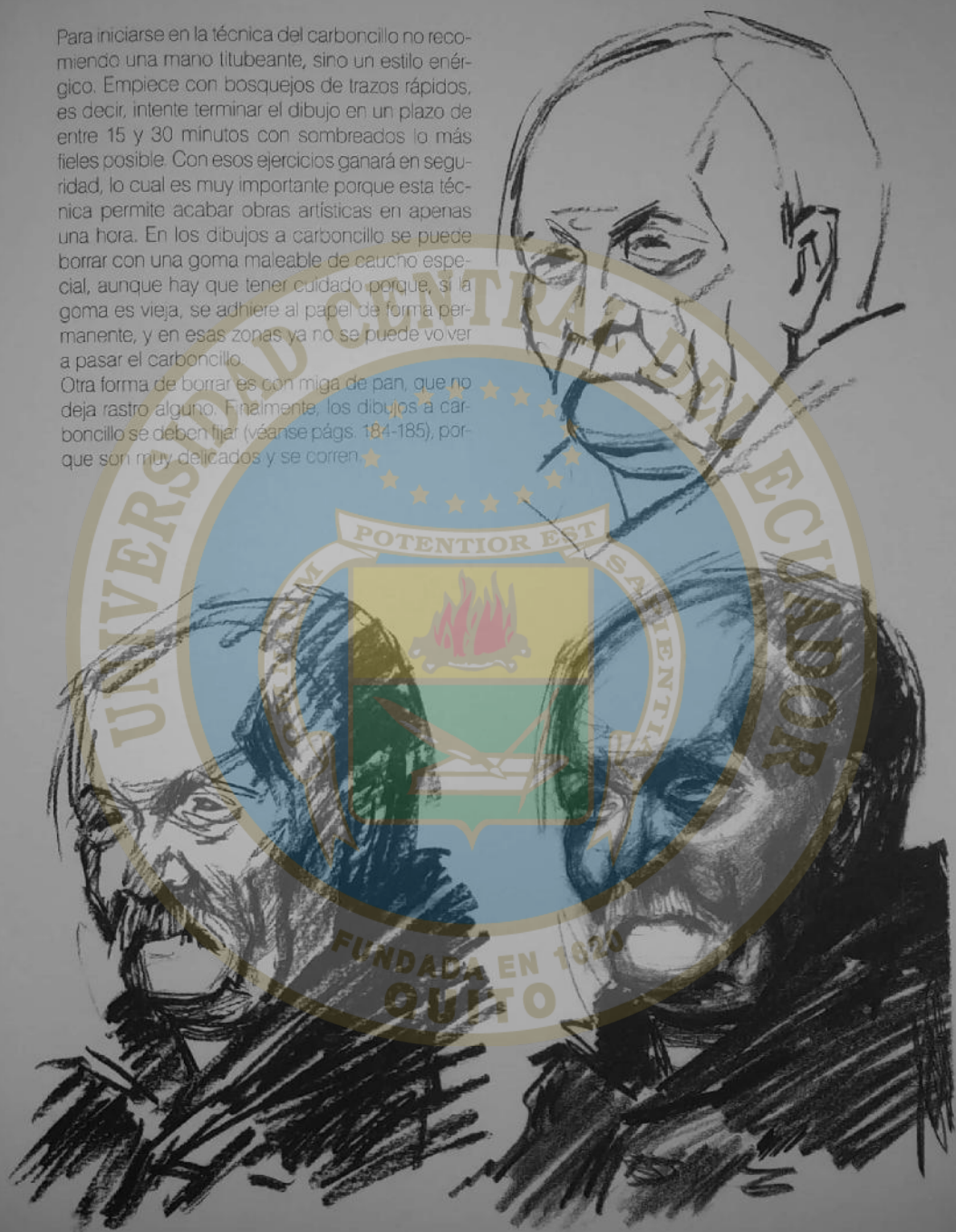
El **carboncillo** es el utensilio de dibujo más antiguo. Permite realizar trabajos bellos y refinados, y ello con cierta celeridad, ya que facilita las gradaciones de gris y negro que cubren amplias áreas del papel.

El carboncillo se maneja de forma diferente al lápiz y, como cualquier otra técnica, requiere un aprendizaje. Cuando haya trazado las primeras líneas y manchas, verá que las zonas blancas del papel resaltan demasiado. Mi consejo es que difumine esas primeras líneas y manchas. Así obtendrá una superficie gris, un papel de tonalidad más oscura, lo que evitará los contrastes exagerados de áreas demasiado blancas entre líneas negras. El carboncillo se aplica con la parte más ancha de la punta del bastoncillo en trazos relativamente gruesos. Algo así como componer un dibujo con teselas de mosaico. El carboncillo se difumina bastante bien con los dedos, con el canto de la mano o con un pañuelo de papel, por ejemplo. Yo recomiendo usar un trozo de fieltro, que deja elegantes zonas de tonos grises uniformes.



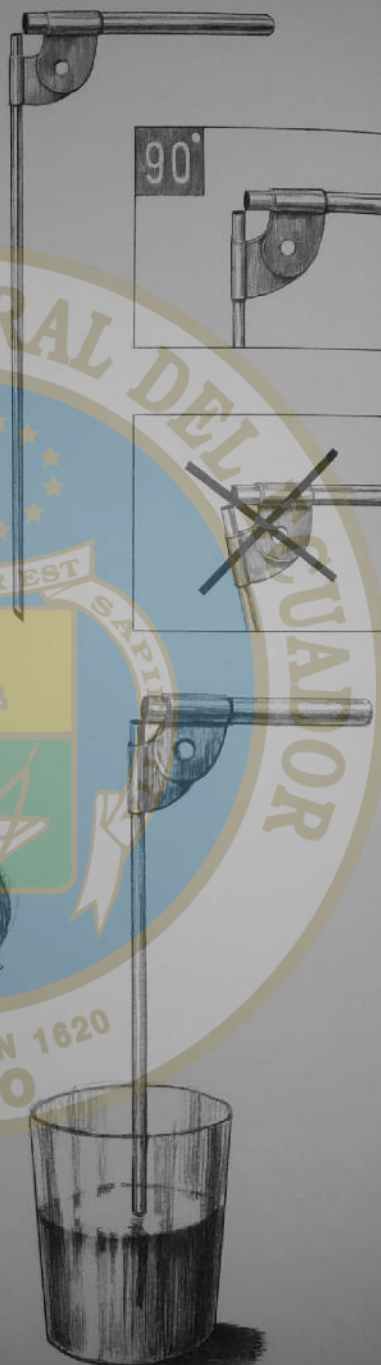
Para iniciarse en la técnica del carboncillo no recomiando una mano litubeante, sino un estilo enérgico. Empiece con bosquejos de trazos rápidos, es decir, intente terminar el dibujo en un plazo de entre 15 y 30 minutos con sombreados lo más fieles posible. Con esos ejercicios ganará en seguridad, lo cual es muy importante porque esta técnica permite acabar obras artísticas en apenas una hora. En los dibujos a carboncillo se puede borrar con una goma maleable de caucho especial, aunque hay que tener cuidado porque, si la goma es vieja, se adhiere al papel de forma permanente, y en esas zonas ya no se puede volver a pasar el carboncillo.

Otra forma de borrar es con miga de pan, que no deja rastro alguno. Finalmente, los dibujos a carboncillo se deben fijar (véanse págs. 184-185), porque son muy delicados y se corren.



Una vez terminado el dibujo, aún quedan tareas pendientes. Todas las obras hechas a lápiz, carboncillo, tiza o pastel son muy delicadas y se corren con facilidad, por lo que hay que fijarlas.

La forma más sencilla, si bien no la más barata, es usar un aerosol especial, que se aplica a una distancia de entre 20 y 30 cm. Para no humedecer demasiado el papel, deberá mover el espray continuamente. También es posible comprar el fijador y aplicarlo con una pajita especial. Hágalo de la siguiente manera: introduzca el extremo más largo y delgado de la pajita en el fijador y soplo por el otro extremo, algo más corto y grueso, doblado en ángulo recto. La observación de tal inclinación es imprescindible, pues, de cambiar el ángulo, esta técnica no funciona. Cuando el fijador se seque y obstruya la pajita, límpiela con un alambre fino. Si lo desea, podrá elaborar el fijador en casa. Para ello, disuelva 50 g de goma laca blanca (ojo, si fuera marrón teñiría el dibujo al secarse) en medio litro de alcohol desnaturalizado. Tienen que pasar varios días para que la laca se disuelva. Durante ese tiempo, agite la mezcla varias veces. Finalmente aplique el fijador con la pajita.





Los dibujos, grabados, pinturas al pastel, acuarelas y otras obras se enmarcan con una orla de papel o cartón llamada paspartú que tapa los márgenes del papel.

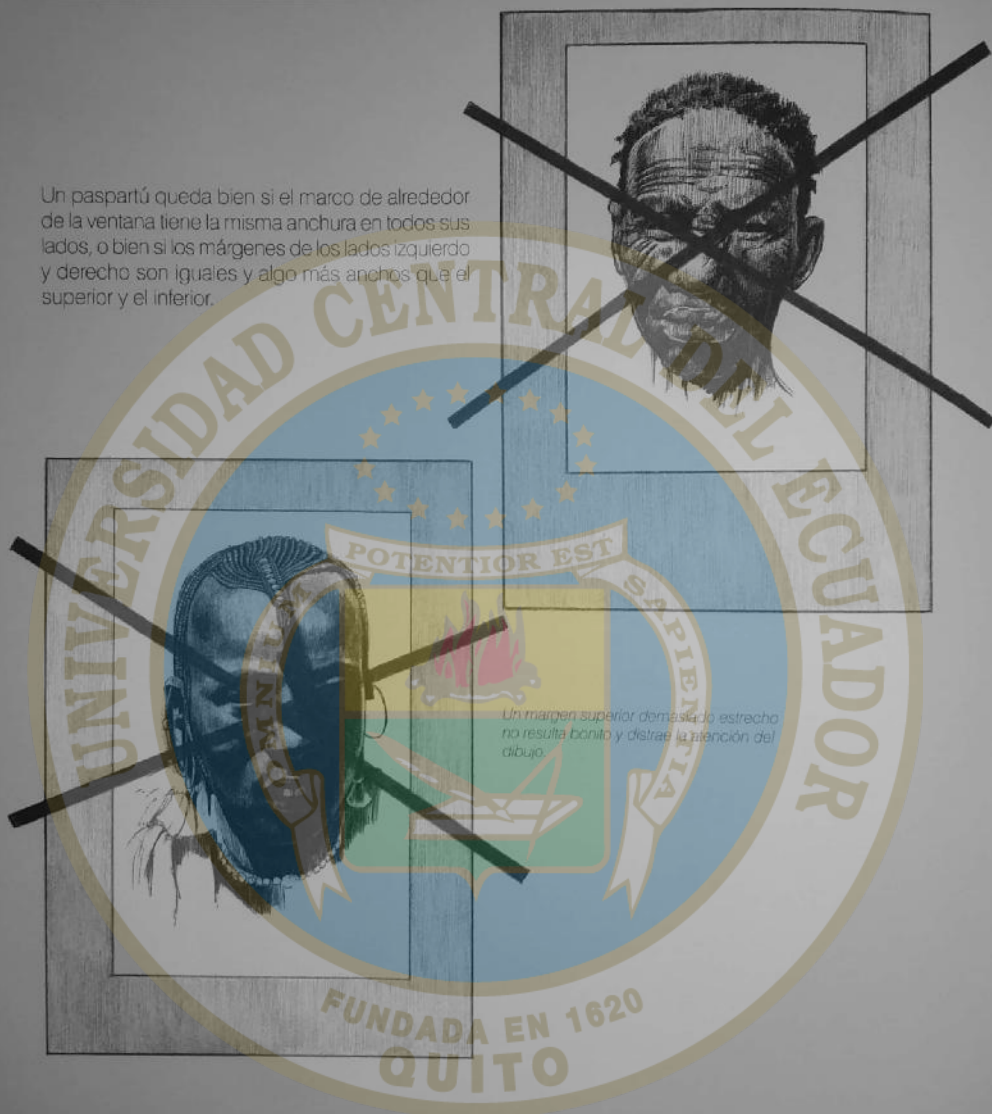
Según las reglas de la composición, los retratos hechos de frente se colocan en el centro del papel, con un margen algo mayor en la parte inferior que sobre la cabeza.

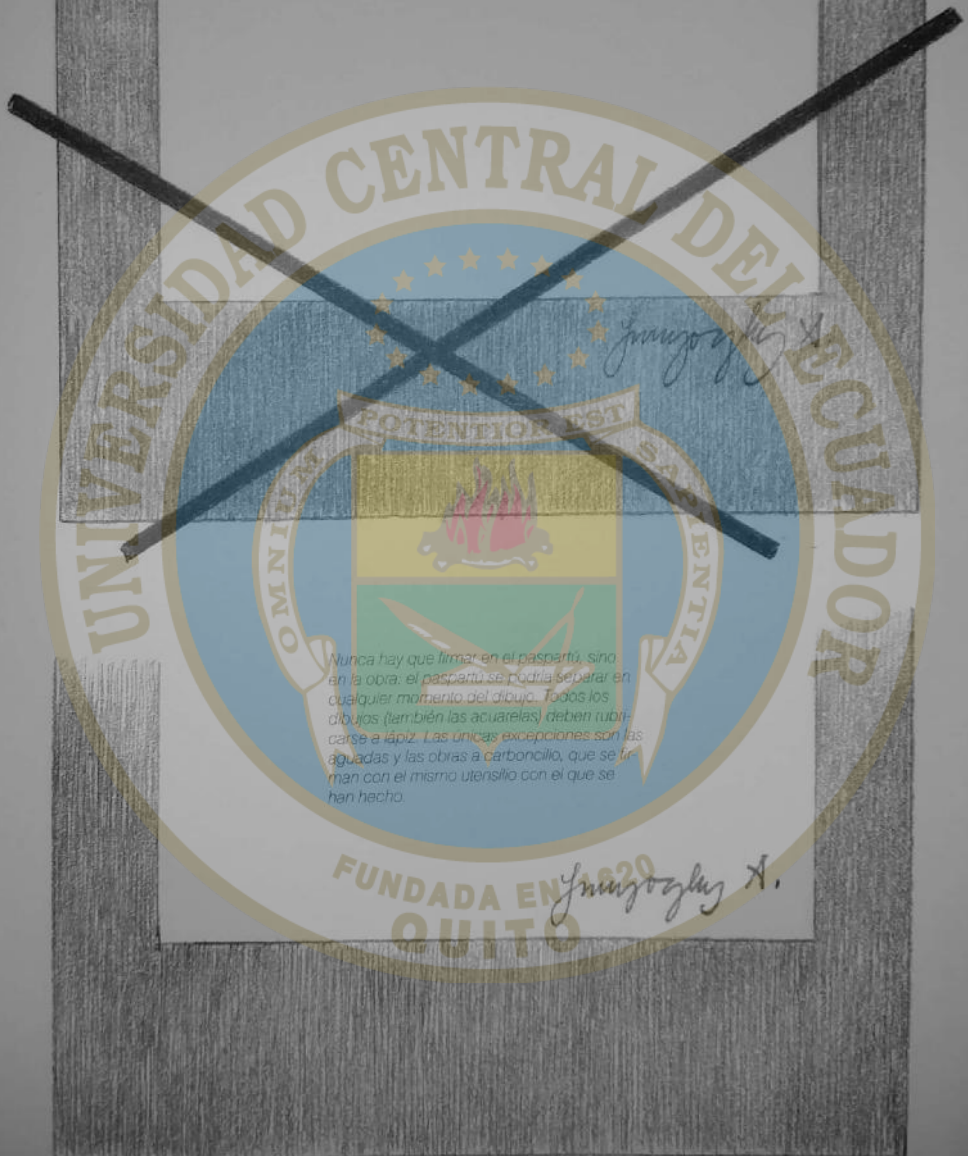




Al colocar un paspartú hay que tener en cuenta que, por detrás, el dibujo se debe adorar con cinta adhesiva a una pieza igualmente importante. Escoja bien la calidad de la cinta, porque, con los años, las ordinarias suelen hacer aparecer en el dibujo manchas pardas similares a las de grasa.

Un paspartú queda bien si el marco de alrededor de la ventana tiene la misma anchura en todos sus lados, o bien si los márgenes de los lados izquierdo y derecho son iguales y algo más anchos que el superior y el interior.









Galería

Capítulo 3



Dibujo de líneas a rotulador



Dibujo de líneas a rotulador



Dibujo rápido a lápiz con sombreados esbozados



Dibujo rápido a lápiz con sombreados esbozados



Bosquejo rápido a lápiz



Dibujo rápido a rotulador con sombreados esbozados



*Dibujo a tiza aplicada en horizontal, con trazos rápidos
para formas y sombreados*



Dibujo a tiza aplicada en horizontal, con trazos rápidos para formas y sombreados



Dibujo a lápiz con sombreados





Bosquejo a la aguada con sombreados esbozados



Bosquejo a la aguada con sombreados esbozados



Bosquejo a la aguada con sombreados espazados

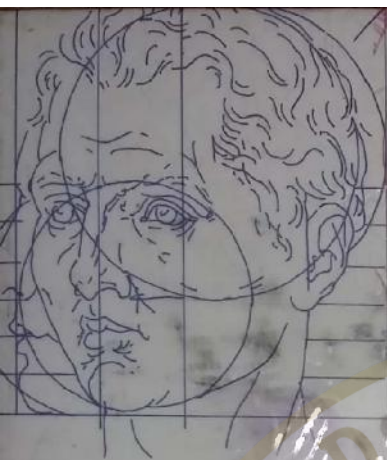


Bosquejo a la aguada con sombreados esbozados





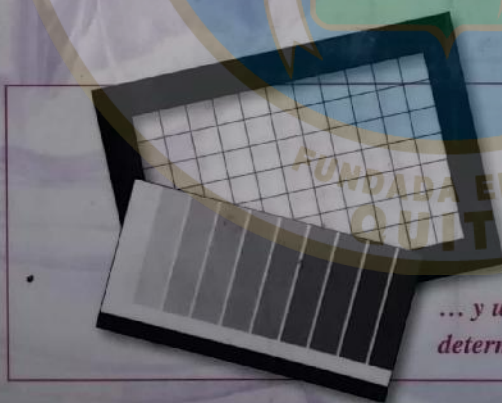
Dibujo a lápiz con sombreados



UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR

POTENCIAR ESTE

El rostro, caracterizado por su especial fuerza expresiva, es parte primordial en la composición. Para dibujarlo de forma adecuada se requieren unos conocimientos previos sobre las normas teóricas de la medición, las reglas de la perspectiva y la reproducción del detalle en el dibujo de formas definidas, entre otros. Además, la representación de los rasgos psicológicos de la figura es un reto delicado. La obra *El dibujo del retrato* presenta un sistema de reglas que sientan las bases fundamentales de este arte y constituyen una útil guía que ayudará a retratistas principiantes y avanzados.



*Con una retícula
para ejercitar el encuadre...*

*... y una escala de grises para
determinar tonalidades.*

978-3-8480-0262-5



www.ullmann-publishing.com