

UBA | CICLO BASICO COMUN | DIBUJO
Cátedra: Prof. Arq. Stella Maris García

APRENDIENDO A VER: Figura Humana
Pasos básicos para el dibujo

Autor: AKA SenshiStock on deviantART.com

Traducción y adaptación: Arq. Marianela Noriega

Dibujar es natural para algunas personas, a otras en cambio les resultan dificultosas estas habilidades. Una gran parte de la habilidad “natural” de dibujar proviene de la habilidad de ver las relaciones dentro de la imagen que se quiere dibujar. Afortunadamente, aprender a ver “el camino correcto” es algo que se puede aprender y practicar. Cuanto más entrene su cerebro para pensar en la manera correcta de dibujar, mejor dibujará.

Dibujar requiere de un pensamiento activo. Se necesita tener un ojo crítico para diferenciar si el dibujo es correcto o no.

[...]

Usualmente, cuando no se está entrenado para el dibujo, uno se preocupa por cosas como los pies, las manos o la cabeza. A menudo se dibuja pensando en lo que debe parecer en lugar de lo que “se ve”. Esto es porque nuestro cerebro está entrenado para ser analítico con la información visual: el pensamiento crítico se da en el lado izquierdo del cerebro, pero es el lado derecho el que controla la comprensión de las relaciones espaciales y permite ver las cosas en contexto.

La figura humana es una de las cosas más difíciles de dibujar.

A los efectos de esta introducción usaremos la siguiente imagen:



Primer paso: Gestualidad global

Empezaremos con lo básico para dibujar: la gestualidad

Todo tiene gestualidad. La gestualidad es el movimiento general y dirección de la figura u objeto. ¿Ha visto alguna vez el dibujo de una persona y ha pensado “parece muy tiesa”? Eso se debe a que el dibujo carece de gestualidad.

La dirección del movimiento, especialmente en la figura humana, es esencial para darle “vida” a la imagen. Una pose que realmente es tiesa, tiene gestualidad y la mayoría de las poses más naturales tienen algún movimiento. Aprender a ver y expresar la gestualidad de una pose es una forma segura de hacer que nuestro dibujo parezca más natural.

Comencemos con la gestualidad de la figura en general. En la imagen de la derecha usted puede ver el movimiento general de esta figura. Una cantidad de dibujantes comienzan sus dibujos con este simple tipo de movimiento. Hay una cantidad de información en esa línea curva que será muy útil en la medida en que usted progrese en la imagen.

Ya lo ve, el dibujo no es sólo las líneas de contorno. Para aprender verdaderamente como dibujar la figura humana usted tiene que saber de qué manera se conectan todas las partes y comprenden lo que está adentro. Huesos, músculos y tendones juegan un rol esencial en cómo y porqué se mueve el cuerpo, pero no hay que ser un estudiante de anatomía para captar cómo van juntas todas estas cosas. Captar la información del movimiento general de la figura es el primer paso para ubicar su dibujo correctamente. Esta línea gestual es realmente la primera pieza del rompecabezas.



A continuación se presentan algunas fotos. Tomémonos un tiempo para bosquejar la gestualidad de estas figuras en una hoja de papel. Después compare las líneas que usted dibujó con los ejemplos para ver qué tan bien lo hizo.



¿Cómo lo hizo? Espero que bien. Los dibujos no tienen que ser exactamente iguales a los que se muestran acá, pero si son significativamente diferentes tómese algún tiempo para mirar dibujos de gente en revistas o Internet y practique bosquejar los movimientos de la figura. Practique también con un modelo vivo. Algunas veces lleva mucha práctica entrenar el ojo para ver la gestualidad, así que no se preocupe si le está costando. Practique hacer bocetos de las líneas gestuales de toda la figura hasta que usted se sienta seguro de poder pasar al siguiente paso.

Paso 2: Gestualidad de las partes

Ahora que practicó para encontrar el gesto del cuerpo, es el momento de mirar el gesto de las diferentes partes de la figura. Algunas poses son realmente dinámicas con brazos y piernas apuntando en distintas direcciones. Al igual que el cuerpo estas partes tienen gestualidad o movimientos que podemos descomponer en líneas básicas.

Un buen modo de comenzar es aprender a ver el gesto de los hombros y caderas. El torso es el núcleo del cuerpo y la columna es el punto central del torso. Los ángulos de hombros y caderas están directamente relacionados con la posición de la columna. Una pose relajada tiene usualmente un leve cambio en los hombros y caderas porque la gente cambia naturalmente su peso de un pie al otro cuando está parada. Esto se llama pose contrapuesta o contra pose. En esta postura natural las caderas y hombros usualmente pendulan entre ángulos opuestos el uno al otro, en la medida en que la columna cambia para conservar la posición erguida del cuerpo.

Las imágenes de abajo muestran el gesto general (en rojo) y los ángulos de las caderas y hombros (en amarillo). Nótese la forma en que pendulan, algunas veces muy suavemente y otras dramáticamente. Cuando usted está dibujando, puede usar la información de estos ángulos para crear balance y desarrollar el gesto del que hablamos en el primer paso. El bosquejo del ángulo de caderas y hombros funcionará como una línea guía a medida que se progresa en el dibujo.



Después de estudiar estos ejemplos, use las imágenes siguientes para practicar el bosquejo de la gestualidad general del cuerpo como lo hizo en el primer paso. Después trate de encontrar y agregarle los ángulos de caderas y hombros.



Trabaje con un calco superpuesto sobre las fotografías para estudiar las líneas gestualidad, proporción, dirección, y recién después consulte la próxima página para verificar cómo bosquejó usted la gestualidad.

Usted puede usar el lápiz para encontrar los ángulos, Cuando mira el ángulo de alguna parte del cuerpo puede hacer coincidir el lápiz con el ángulo y ubicar el lápiz sobre su papel en el mismo ángulo. Requiere cierta práctica, pero puede ayudar a que sus gestos sean más precisos.

El lápiz se ubica sobre la imagen en coincidencia con el ángulo de los hombros. Ese ángulo puede ser aplicado directamente a su dibujo.

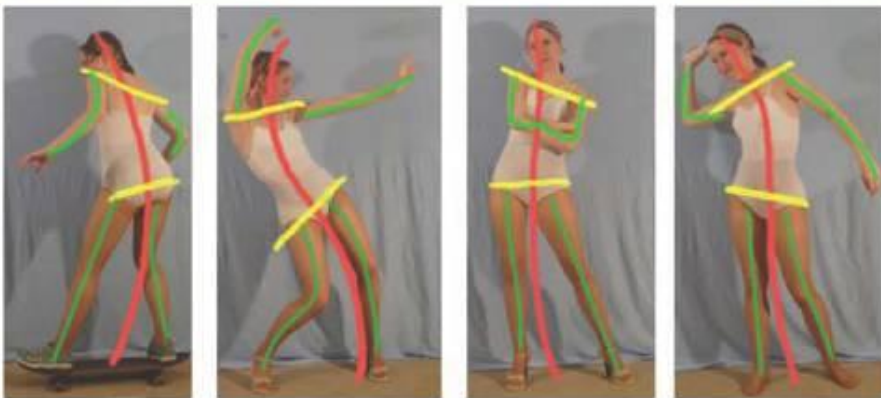
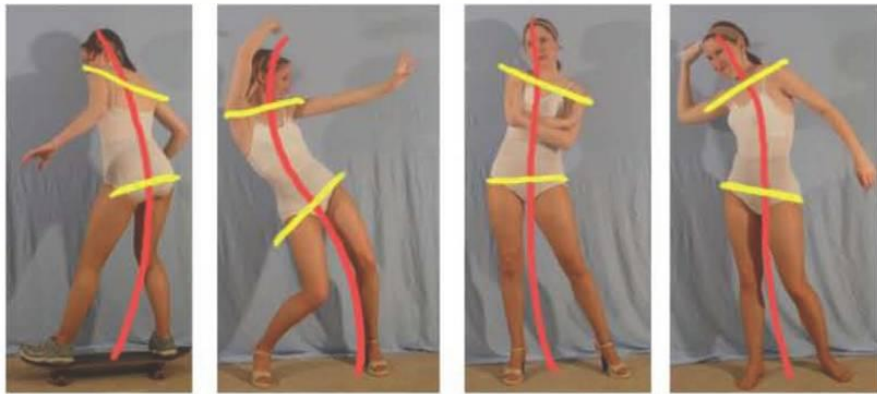
Este proceso puede ser repetido para los otros pasos del dibujo y también puede ser usado para dibujar estructuras como una silla o un paisaje.

Una vez que usted se habitúe a trabajar de esta manera puede ver que es más fácil dibujar las poses.

El próximo paso es mirar la gestualidad general de brazos y piernas. Cada cosa tiene un movimiento que está relacionado con el gesto del núcleo central, así el movimiento de brazos y piernas está relacionado al de la columna, caderas y hombros.

Lo más importante acerca de la gestualidad de brazos y piernas es no preocuparse respecto de la curva específica de cada músculo y hueso. No piense acerca de los contornos de la forma, solamente mire el movimiento general y la dirección del miembro. El diablo está en los detalles, no se deje distraer, solamente "sienta" el movimiento y será capaz de llevar esta información al dibujo.

Las imágenes de la página siguiente muestran los gestos de brazos y piernas a partir de las mismas poses, advierta que sueltas son las líneas y cuando haga este ejercicio recuerde que debe mantenerse relajado. Los gestos no son específicos, son todos fluidos. Con mucha frecuencia la carga que soportan las piernas tendrá un gesto recto, cuando es así tomar el ángulo de la pierna es lo más importante para asegurarse de que su figura se vea equilibrada. Si parece que la figura se estuviera por caer es a causa de la ubicación y ángulo de las piernas.



A continuación hay un ejemplo de cómo deberían aparecer estos bocetos sobre el papel. Note que las líneas son muy sueltas y algunas veces hay más de una línea para un gesto.

Por lo general la primera línea no es la mejor, está bien corregirla, e incluso borrar, y probar de nuevo. Intente que las líneas fluyan tan suavemente como sea posible.



Paso 3: Dar cuerpo

Ahora que tiene una idea de dónde van todas las partes y cómo se mueven, es tiempo de darle una mirada a la forma global.

¿Recuerda esta imagen del principio?



El boceto del centro muestra el próximo paso para definir la pose. Puede ver cómo un ligero óvalo sugiere la ubicación de la cabeza y las líneas gestuales bosquejan las curvas del torso. Use el lápiz para verificar los ángulos si es necesario, pero recuerde que estas son sólo líneas guía.

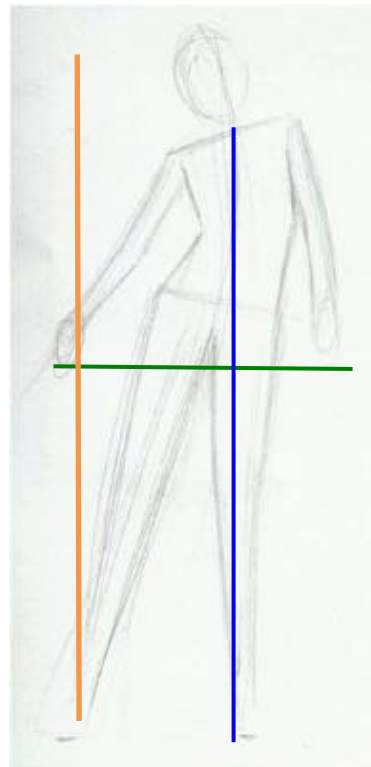
Recuerde que la cada torácica y las caderas se mueven junto con la columna. Las líneas que trazamos a través de hombros y caderas muestran la dirección en la cual se está moviendo cada segmento. Si la figura está contrapuesta —es decir la mayor parte del peso está sobre uno de los pies—, entonces hay un giro en la mitad del cuerpo.

Si comparo mi boceto con las líneas rojas de la foto de la derecha veo inmediatamente que el ángulo izquierdo de abajo no es suficiente. Hay que volver a usar el lápiz para verificar las líneas de referencia.

Vuelva a medir el ángulo y bosqueje la dirección de brazos y piernas. Recuerde no focalizarse en pequeños detalles, sólo debe centrarse en la dirección general. Por ejemplo, usando esta técnica las piernas rectas tienden a aparecer como largos conos y sugiere que las piernas están arqueadas. Los músculos y huesos definen la forma y la dirección que toma ésta. Si usted estudia la estructura de músculos y huesos del cuerpo humano, comprenderá mejor porqué se ven así. Este tutorial básico del boceto no se detiene en estos detalles.

Otra manera de asegurar la precisión es hacer comparaciones verticales y horizontales para ver qué partes del cuerpo se alinean con otras partes del mismo, esto le mostrará rápidamente si algo no está bien en su boceto y le permitirá hacer los ajustes que correspondan.

Mirando la imagen con la que estamos trabajando se pueden hacer rápidas observaciones acerca de las diferentes partes de la figura; por ejemplo, si trazamos una vertical (en azul) por el lado interno del pie de la derecha, la misma pasa por el mentón. En sentido horizontal (verde), la mano de la izquierda está ligeramente más baja que la de la derecha. Verificar esto tiene sentido porque como los hombros están inclinados, se podría pensar las manos también lo están, pero no es así.



El pie de la izquierda está desplazado por fuera del cuerpo. Si se verifica la dirección vertical (naranja) de ese pie se encuentra que se alinea con la muñeca, si esto no sucede en su dibujo, entonces ya sabe que, o el brazo o el pie, están en el lugar erróneo.

Tendrá que hacer con frecuencia este tipo de comparaciones y cuanto más practique estas conexiones comenzarán a ser advertidas mucho más de modo subconsciente.

La mayor parte de tiempo una figura humana tiene la misma distancia de la cabeza a la entrepierna que de la entrepierna a la punta del pie. Esta es una medida básica que puede ser útil cuando usted está chequeando el largo de las piernas.

Los espacios negativos también pueden ser muy informativos. Tome por ejemplo la forma que crean el cuerpo y el brazo de la derecha. Su cerebro está entrenado para mirar la cosa (el brazo), pero algunas veces la no cosa (el espacio) puede ser muy útil cuando se intenta ubicar una figura o definir una forma. Practique mirando a ambas formas: la positiva (figura) y la negativa (aire) y haga constantes comparaciones con su boceto para ver cómo se ajusta a lo que ve.

Recomendaciones para dibujar figuras en escorzo

Dibujar la figura humana es bastante difícil, pero dibujarla cuando está en escorzo puede serlo mucho más. El cerebro quiere dibujar lo que piensa que es una figura humana, pero el cuerpo se ve tan distorsionado cuando está en escorzo que el cerebro no puede filtrar la información que de hecho necesita versus la información que piensa que necesita.

Hay algunos trucos que se pueden usar cuando se dibuja en escorzo o perspectiva. En este caso, al dibujar desde una foto existe el beneficio agregado de que la forma ya fue aplanada: se está mirando una imagen bidimensional de una forma tridimensional. Desafortunadamente su cerebro todavía la piensa en tres dimensiones y allí viene el problema.

Este tutorial le da algunas claves para que su cerebro piense en dos dimensiones de modo que reproduzca la pose que usted quiere a partir del modelo.

He aquí la pose:

Es realmente difícil para la mente ver esta forma porque quiere ver piernas y un torso. La mente SABE que un torso es más largo que una cabeza, de modo que no puede comprender por qué habría, posiblemente, la misma distancia desde el mentón y la entrepierna y el mentón y la parte de atrás de la cabeza. Por eso hay que entrenar el cerebro y forzarlo para ver lo que realmente se ve en vez de lo que piensa que hay.

Primero presentamos un “garabato” para dar una rápida idea de la pose. Este garabato es una buena forma de empezar.

El siguiente paso es darle un poco de cuerpo a la figura, lo que parecería un gran paso, pero se hace bastante rápido y para eso hay que tomar una serie de decisiones en el momento de hacerlo. En efecto, se usaron algunos de los recursos que se explicarán más abajo.

Hay unas cuantas cosas que se presentan inmediatamente. En primer lugar se puede ver que se tomó la decisión de hacer el brazo derecho más largo.

Hay una mano que se empezó a dibujar, pero hubo un cambio de idea una vez que se vio que la mano le daba una apariencia muy corta a la pierna. Esto es una base fundamental: Se trata de las relaciones dentro de la forma.

En este caso, existe el beneficio de tener la forma aplanada ya en dos dimensiones. Si se estuviera dibujando la figura desde un modelo vivo, habría que aplanar la figura y una buena manera de hacerlo es cerrando un ojo. Eso es porque con un ojo cerrado se diluye la percepción de profundidad y eso le permite ver la forma “aplanada” en 2D.

Cuando se está dibujando algo con mucho escorzo, como en este caso, hay que pensarlo **solamente** en formas.

Es importante pensar en la figura **sólo** como forma, porque si se la piensa como cosa –piernas, pies, brazos- el cerebro querrá dibujar como piensa que son esas partes, en vez de dibujarlas



como realmente las ve. Esto es especialmente verdadero en el caso del escorzo, porque esas partes están muy distorsionadas.

Aquí hay una serie de dibujos que muestran algo más de las decisiones que se fueron tomando. Las líneas rojas muestran lo que se está ajustando. Básicamente se busca estas cuestiones nucleares:

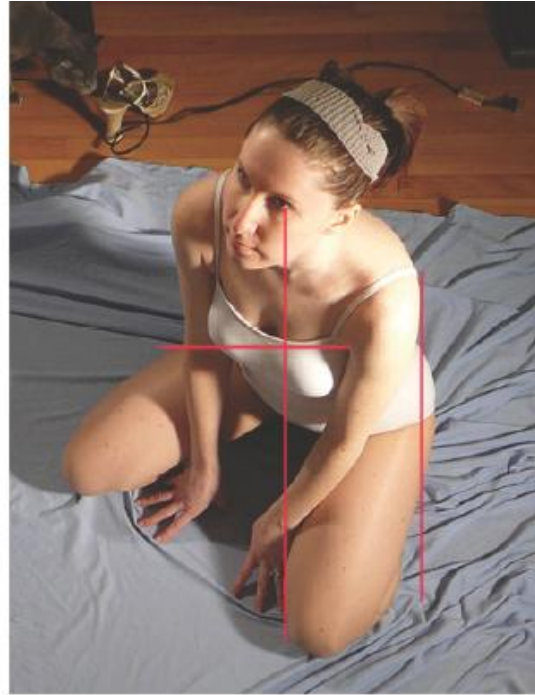
- Relaciones horizontales: si comienzo en un determinado lugar y miro a izquierda y a derecha ¿Qué se alinea con eso?
- Relaciones verticales. si comienzo en un determinado lugar y miro hacia abajo y hacia arriba ¿Qué estoy alineado?
- Relaciones de tamaño: ¿Cuán grande es esta forma en relación a esta otra forma?



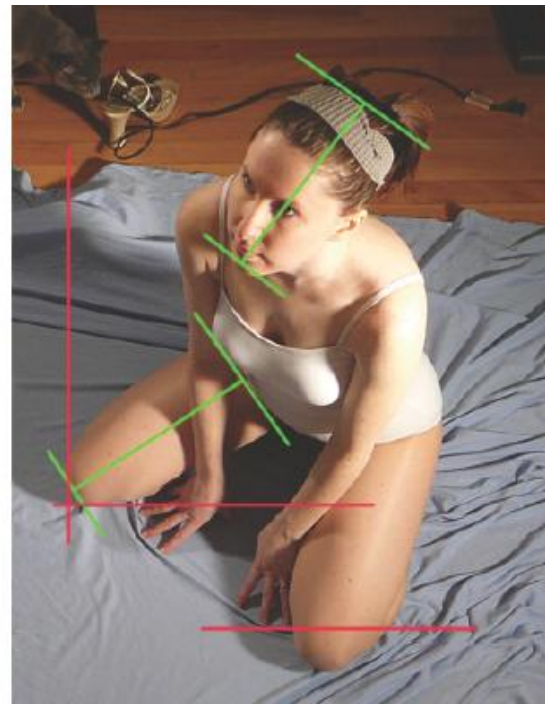
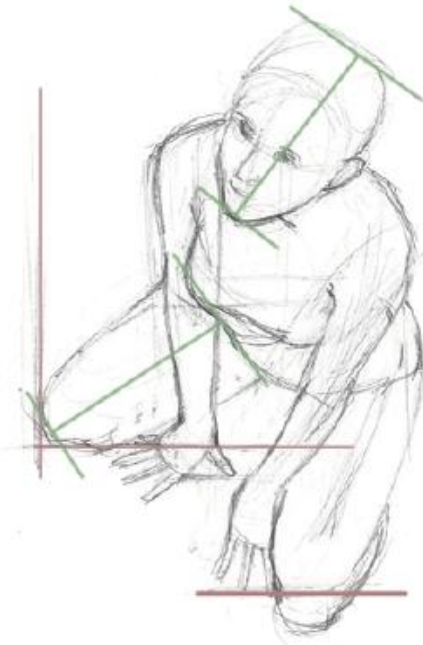
Se puso un poco más arriba el inicio del brazo izquierdo que el derecho porque al comparar relaciones en horizontal se hizo evidente que el lado interno de este brazo se alineaba con el costado de la cara. Eso también ayuda a ver dónde estarían el costado del busto y de la axila, y se ve claramente que el otro brazo estaba bastante más abajo. Hay que elegir un lugar dónde empezar para tener algo con lo que relacionar el resto.

En el próximo paso se verifica la ubicación del brazo de la derecha respecto de la axila. Además se debe tener en cuenta que la mano está alineada verticalmente con el ojo, es decir que tendría que estar aún más abajo de lo que está, y habrá que hacer un ajuste en el próximo paso. También habrá que tener en cuenta que la curva inferior del lado derecho del torso se alinea con una vertical que pasa por el hombro.

En esencia lo que se está haciendo es un análisis constante verificando que cada parte mantenga su relación de posición respecto de otra. Cuando se hacen muchas comparaciones se obtiene un resultado similar a lo que se está viendo y además esto permite desarrollar el dibujo de modo más natural.



En este paso se hacen algunas comparaciones de tamaño. Se puede verificar que la pierna izquierda es del mismo tamaño que la cabeza. Una línea vertical desde el borde de la pierna da una idea del espacio entre el hombro y la rodilla. Por otro lado se verifica que la rodilla de abajo sobresale más allá de la punta de los dedos.



Son sólo tres comparaciones y ya puede ver una gran diferencia entre el boceto inicial y el final:

