

# CURSO SERIO DE DIBUJO CÓMICO

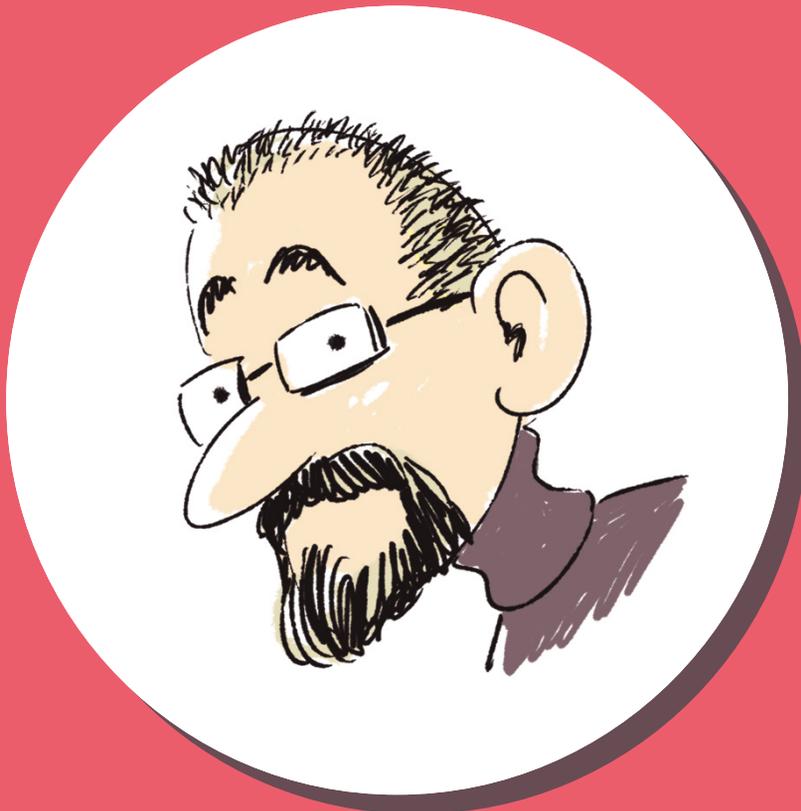


Luis  
Miguez  
Ybarz



# LO MÁS BÁSICO DEL DIBUJO: **CARA, FIGURA, PROPORCIONES**

**Pese a mi anterior promesa de ir al grano,  
ahora voy a proponer a vuestra atención unas  
cuantas cosas que os van a parecer un rodeo.  
Sin embargo, son fundamentales.**



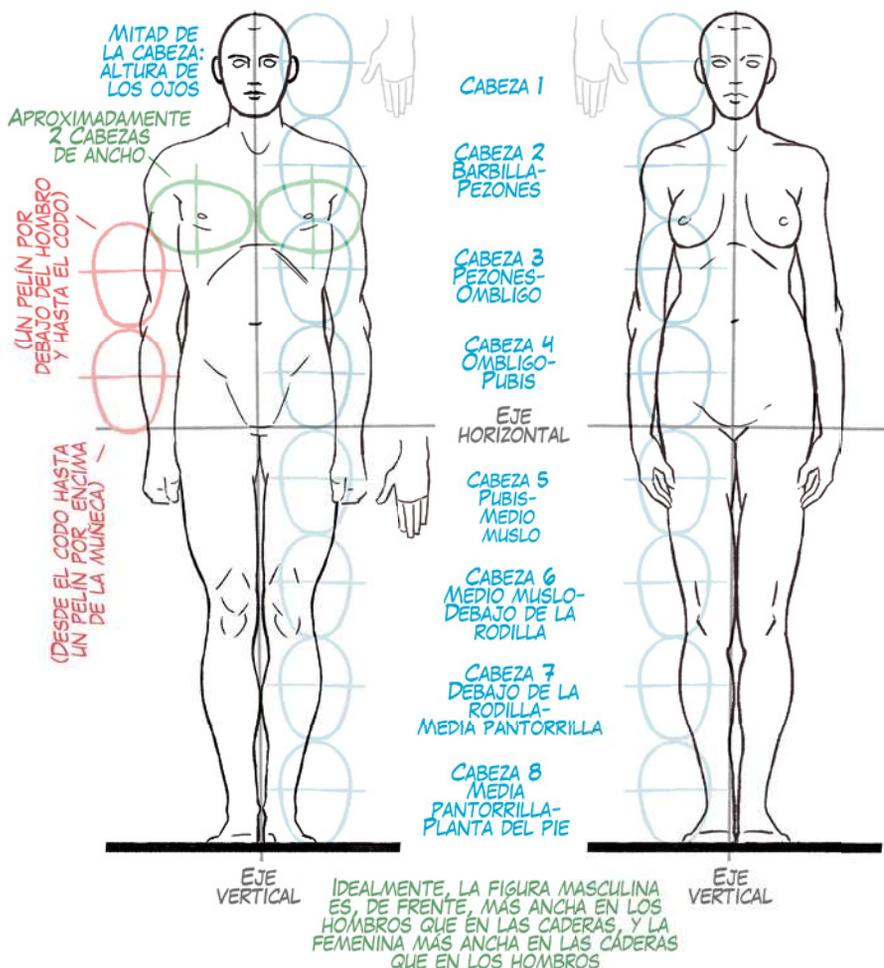
**C**omo decíamos antes, el dibujo figurativo tiene unas bases y, lo mismo si el dibujo se realiza para tiras cómicas, para manga y anime o para cuadros al óleo, siempre son las mismas (esto es cierto en especial, pero no exclusivamente, en cuanto al dibujo de la figura humana). Estas bases vienen a ser **anatomía y perspectiva**.

Así que aquí te dejo un vistazo general del tema, todo lo resumido posible, por aquello de no haber mentido del todo.

Si estás deseando ver lo siguiente, puedes simplemente ojear estas páginas ahora e ir volviendo a ellas luego, para usarlas como referencia. Si tienes paciencia y ganas de ir paso a paso (buena idea), puedes mirarlas, curiosarlas y usarlas como base para tus propios ejercicios.

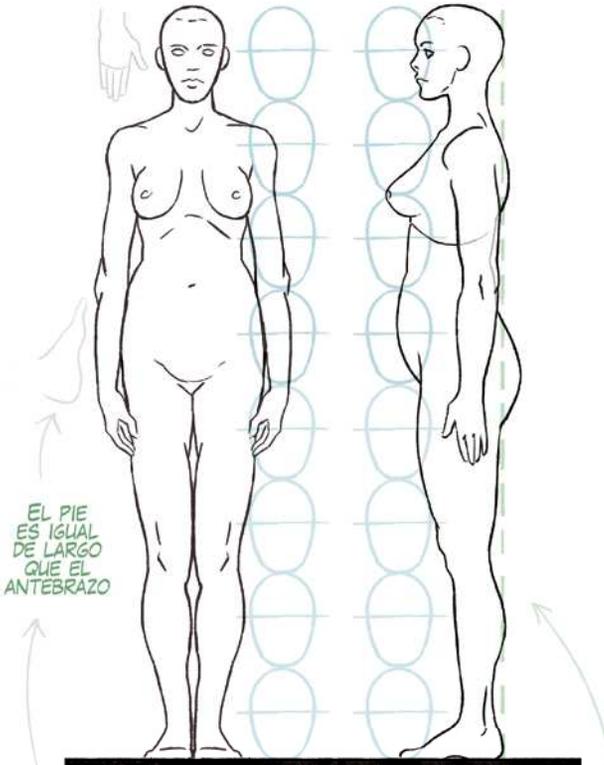
### Queda a tu elección.

Para entrarle a la **anatomía** por algún sitio, empezaremos por las proporciones (realistas) del cuerpo.



Comparando la totalidad del tamaño del cuerpo con el de sus partes, podemos definir unas proporciones generales.

La altura del cuerpo adulto es la de su propia cabeza repetida 8 veces (o, al menos, ese es el canon artístico más aceptado).



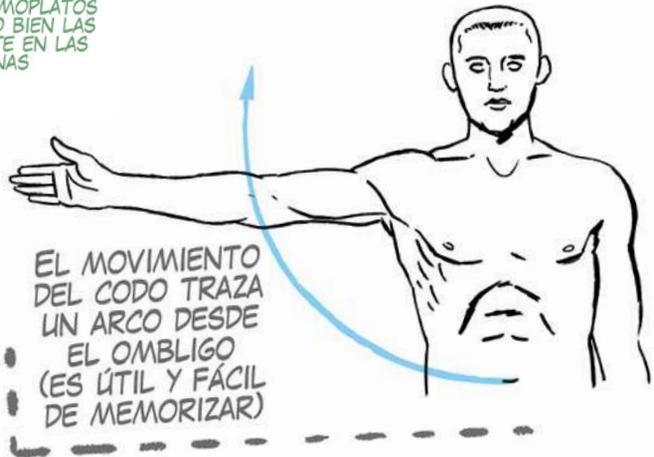
EL PIE ES IGUAL DE LARGO QUE EL ANTEBRAZO

(NO SOLO LA CABEZA SE PUEDE COMPARAR CON EL RESTO DE PARTES DEL CUERPO PARA DETERMINAR SI LAS PROPORCIONES SON CORRECTAS)

DE PERFIL, LO QUE MÁS "ASOMA" POR DETRÁS SON LOS OMOPLATOS Y LAS PANTORRILLAS... O BIEN LAS NALGAS, ESPECIALMENTE EN LAS FIGURAS FEMENINAS



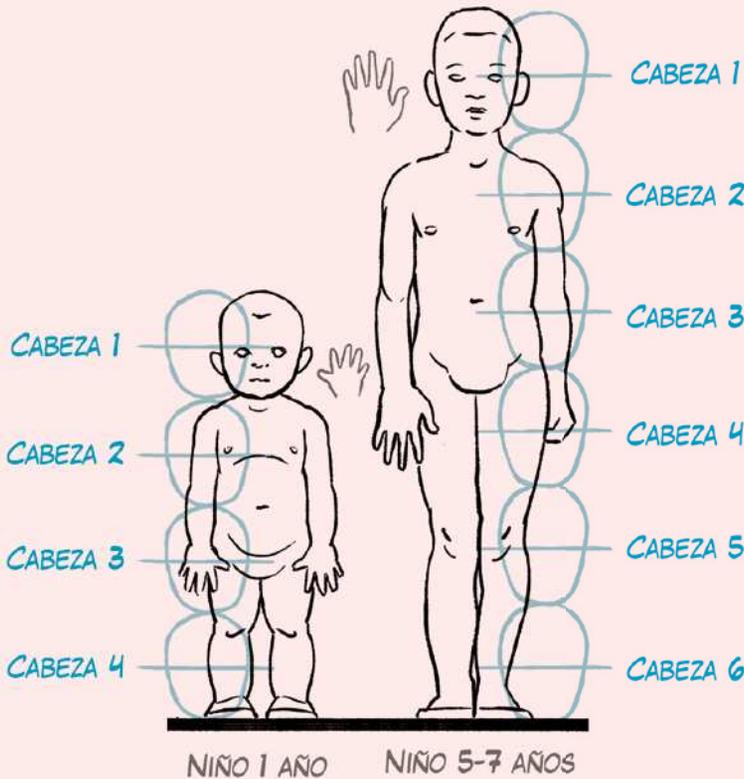
UNAS MEDIDAS MÁS REALISTAS SOBRE LA ESTATURA HUMANA SITUARÍAN LAS PROPORCIONES EN 7 CABEZAS Y MEDIA Y NO EN 8 CABEZAS. SIN EMBARGO, LA MAYORÍA DE ARTISTAS CONSIDERAN QUE LA FIGURA RESULTANTE PARECE ALGO "RETACA". LOS DIBUJANTES DE CÓMIC DE SUPERHÉROES A VECES INCLUSO EXCEDEN EL CANON CLÁSICO DE 8 CABEZAS Y HACEN FIGURAS DE 8 CABEZAS Y MEDIA O 9 CABEZAS DE ALTO



EL MOVIMIENTO DEL CODO TRAZA UN ARCO DESDE EL OMBLIGO (ES ÚTIL Y FÁCIL DE MEMORIZAR)

Las proporciones de los niños son diferentes a las de los adultos. Los humanos nacemos con la cabeza muy grande en proporción al cuerpo:

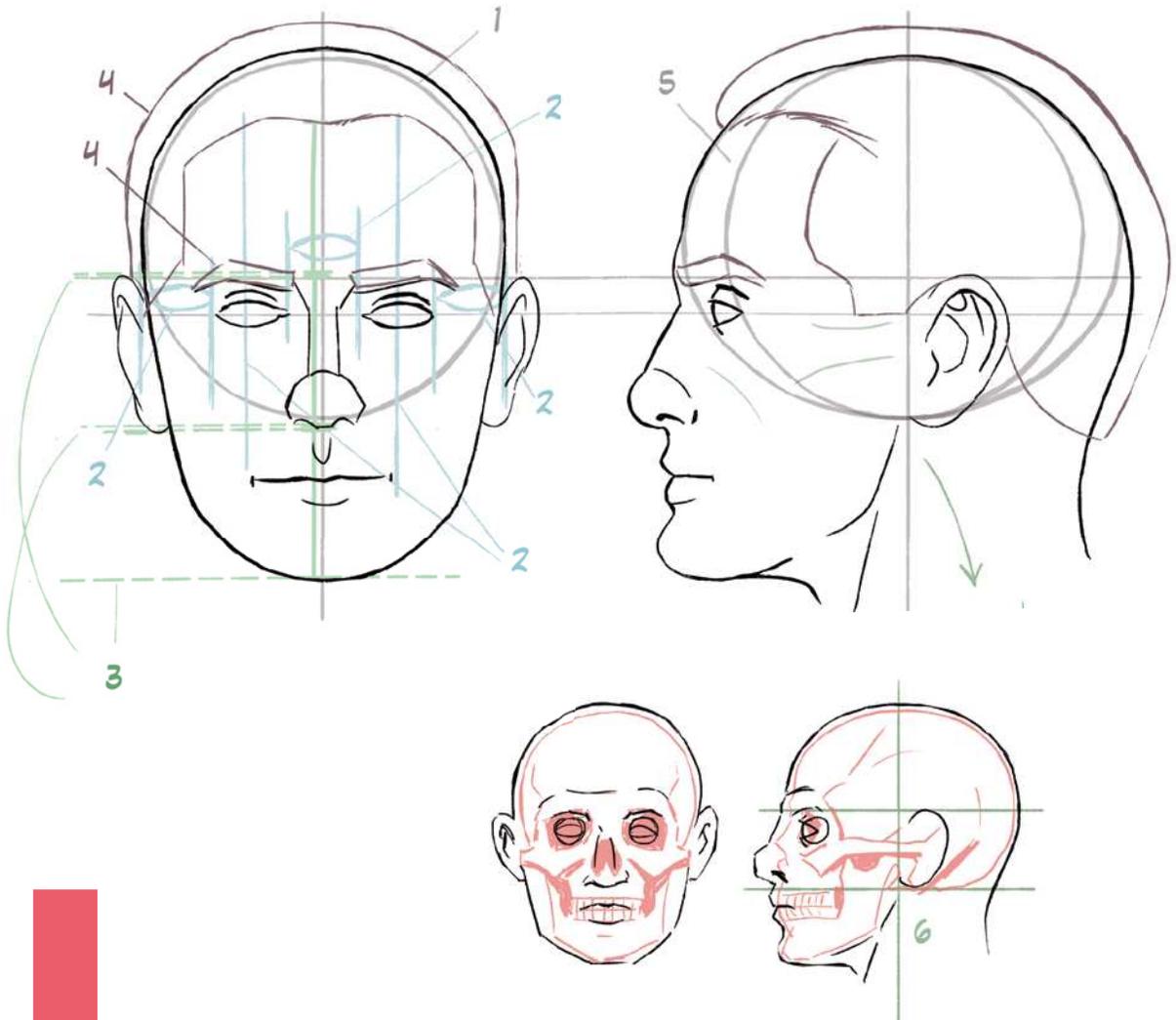
la estatura total sería de unas 4 veces la cabeza en bebés, 6 veces la cabeza en niños más mayores.



ASÍ, UN BEBÉ QUE TUVIERA LA ESTATURA DE UN ADULTO TENDRÍA MUY DISTINTAS PROPORCIONES (Y SERÍA HORROROSO, Y LO COMPRARÍA UN CIRCO)

**E**n cuanto a la cabeza, merece atención aparte. A fin de cuentas es donde suelen pasar las cosas. Es buena idea empezar por un círculo (1, en el dibujo de la página siguiente) para trazar la forma general del cráneo. Este no es redondo,

el círculo es solo una ayuda. La parte más baja del círculo se correspondería con la «base» de la nariz, que por debajo tendría el contorno general de la cara. En fin, fijate en la imagen porque es más fácil verlo que explicarlo.



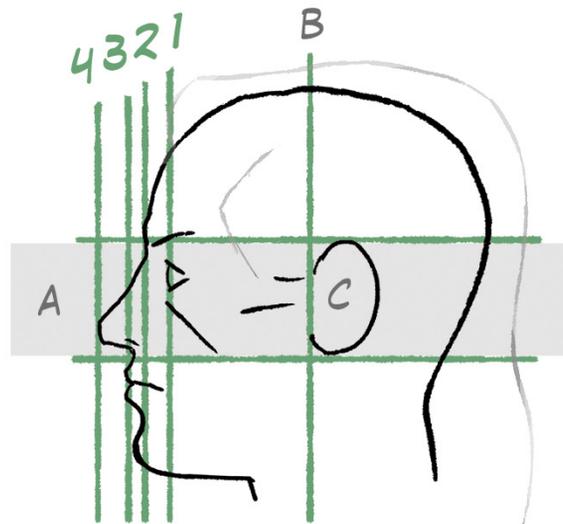
Las partes de la cara, de frente, pueden compararse entre sí como hacíamos más arriba con las partes del cuerpo entero. El ojo es una buena medida. Los ojos están separados por un ojo de distancia (2) y, cuando la cara está completamente de frente, entre los ojos y el contorno de la cara suele haber casi espacio suficiente para otro ojo más. El ancho de la boca (relajada) lo delimita la distancia que hay entre las pupilas (mirando al frente).

La cara en sí puede dividirse en tres partes de altura equivalente: del nacimiento del pelo al entrecejo, del entrecejo a la base de la nariz y de la base de la nariz a la base de la barbilla (3). Siguiendo esas proporciones, los ojos quedan a la altura de la mitad de la cabeza y las orejas se corresponden con el «tramo» de las cejas a la base de la nariz.

**E**l pelo (las cejas, el cabello, la posible barba o bigote) se dibuja por encima de la forma de la cara y el cráneo **después** de definir esta (4). Es como un objeto con su propio volumen que *recubre* esas formas, así que hay que añadirlo más tarde, como una capa superior.

Para la cabeza de perfil, empezar dibujando un círculo (5) nos resultará bastante poco útil porque, como

podemos observar, el cráneo de perfil es más bien alargado. Hay que trazar un óvalo todo lo regular posible (a lo mejor podemos empezar por el círculo y luego «estirlo» por los lados). Hablando de líneas verticales, justo «detrás» de la mitad de la cabeza se encuentra la oreja. Si imaginamos la estructura del cráneo por debajo de la piel (6), es bastante fácil entender el lugar «central» que ocupa en el perfil.



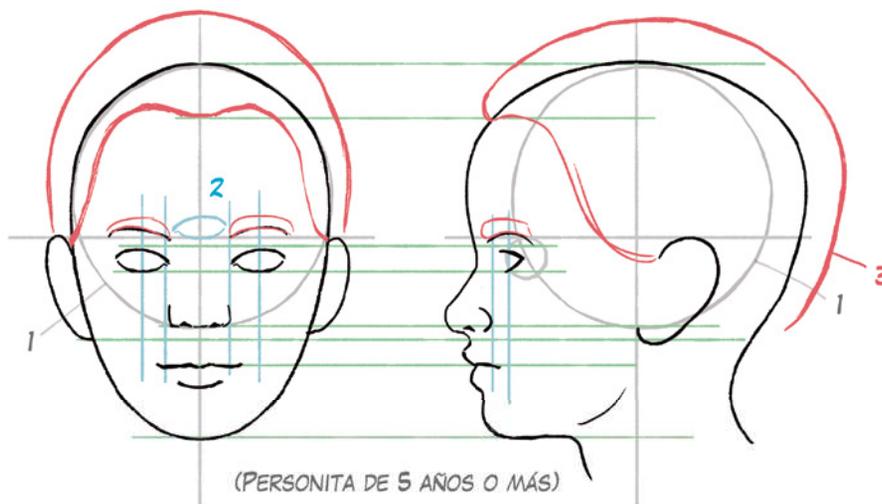
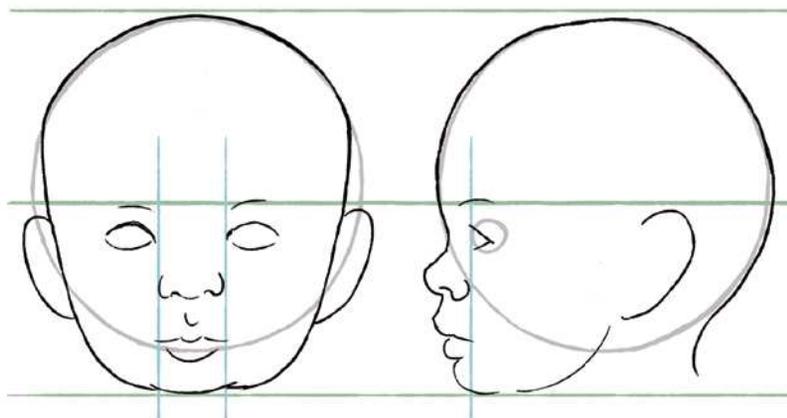
LO QUE MÁS "SOBRESALE"  
DE LA CARA DE PERFIL:  
1 - PUPILA/COMISURA,  
2 - FRENTE/ENTRECEJO,  
3 - BASE DE LA NARIZ/BOCA/BARBILLA  
4 - PUNTA DE LA NARIZ

A - REGIÓN CEJAS-BASE DE LA NARIZ  
B - EJE VERTICAL

C - OREJA JUSTO DETRÁS DEL EJE  
(Y DELIMITADA EN CUANTO A  
DIMENSIONES VERTICALES POR  
LA REGIÓN A)

**V**olviendo a las proporciones de los niños, encontramos que, esta vez, para hacer la cabeza de perfil sí es útil empezar por un círculo (el cráneo no es alargado, sino casi circular, a la inversa que en los adultos). El resto de relaciones también son muy distintas. La boca y la nariz son igual de anchas y son

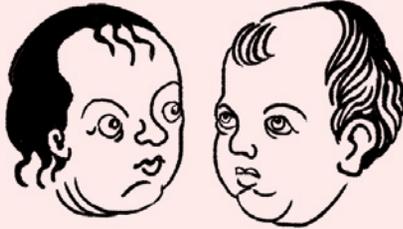
lo que define la distancia entre los ojos, que tienen más de un ojo de distancia entre ellos. Y si trazamos un eje horizontal a la mitad de altura de la cabeza, descubrimos que toda la cara está en la mitad inferior, «agolpada». La mitad superior es toda cráneo.



La cabeza de las personitas más mayores, pero aún en edad infantil, tienen proporciones intermedias entre la cabeza canónica de adulto y la de bebé. Trazar un

círculo para definir el contorno del cráneo vuelve a ser más útil de frente que de perfil (1) pues, con el crecimiento, se ha ido alargando.

ESTABLECER MEDIDAS CANÓNICAS PARA REPRESENTAR A LOS BEBÉS NO ES FÁCIL (BASTA OBSERVAR EL PERFIL ANTERIOR)



ESA ES LA VERDADERA RAZÓN POR LA QUE DURANTE TANTO TIEMPO SE HAN REPRESENTADO EN EL ARTE COMO SI FUERAN VIEJOS PEQUEÑAJOS (Y LO DEMÁS SON TONTERÍAS)



FUERA MÁSCARAS

LOS BEBÉS SON HORRIBLES EN GENERAL, PARECEN VIEJOS PEQUEÑAJOS Y LA NATURALEZA SE LAS VE NEGRAS PARA QUE NOS LOS QUEDEMOS. YA ERA HORA DE DECIRLO...

Los ojos aún no están a la altura del eje horizontal sino un poco más abajo, y aún tienen más de un ojo de distancia entre ellos, aunque ya no están tan separados (2). La boca es más ancha que la nariz. La oreja ocupa en cuanto a altura y dimensiones el famoso «tramo» de las cejas a la base de la nariz.

Por cierto, una vez más, es importante definir bien la forma de la cara y el cráneo antes de añadir el pelo. A estas edades, por lo demás, se tiene una buena capa.

LOS NIÑOS TIENEN UNA INSÓLITA CANTIDAD DE PELO



C. 10 años

La misma persona



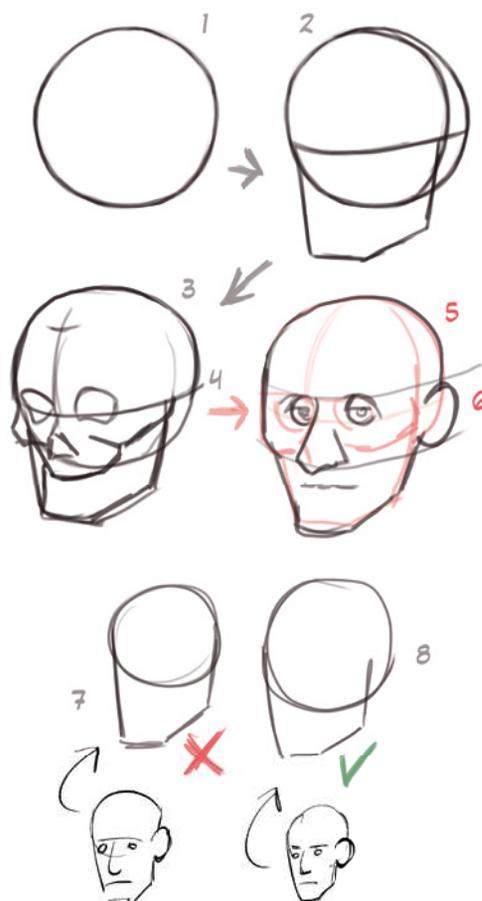
C. 40 años

SIN EMBARGO, HABRÉIS NOTADO QUE DIBUJAR ROSTROS COMPLETAMENTE DE FRENTE O DE PERFIL NO ES TAN HABITUAL.

LO ES MUCHO MÁS VERLOS DE TRES CUARTOS.

ESTE PUNTO DE VISTA PERMITE OBSERVAR MUCHO MEJOR LA FORMA DE LA CARA Y DEL CRÁNEO.

Y REALIZAR ASÍ RETRATOS TAN INTERESANTES COMO EL DE ESTE HERMOSÍSIMO EJEMPLAR.



# P

ara dibujar la cabeza de tres cuartos, es importante reunir todas las indicaciones anteriores. Partimos de dibujar el círculo-guía con el que ya estamos familiarizados (1) y añadimos el contorno de la mandíbula, y la suma de ambas cosas nos da la forma general de la cara (2). Podemos trazar una línea para indicarnos por donde irán los ojos (3). ¿Recuerdas que se encuentran a la mitad de la cara?

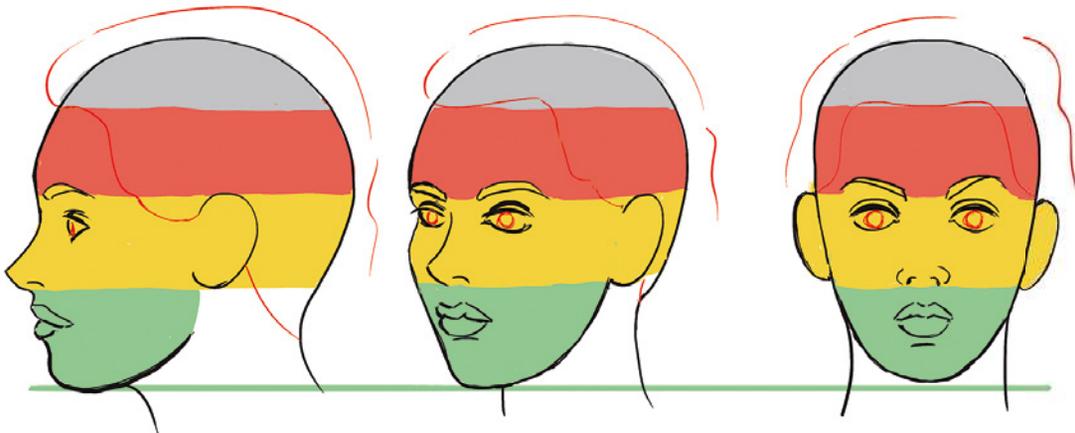
El dibujo (4) representa la forma de la calavera: en realidad no hace falta dibujarla, pero la incluyo para que recuerdes los elementos óseos que sirven de base al rostro. La línea central pasa por las cuencas oculares, cuyos rebordes dan lugar a las cejas por arriba y a los pómulos por abajo. Si tenemos en cuenta que esas cuencas alojan los globos oculares, entenderemos por qué al ver la cabeza de perfil «asoman» más las cejas que los ojos. La nariz y la barbilla van a estar más «adelantadas» que los ojos y que la boca, como también recordamos haber visto en las cabezas de perfil.

Pero insisto: no hace falta que dibujes una calavera cada vez que dibujes una cabeza humana, mientras entiendas y recuerdes que su forma contribuye a distribuir los rasgos que la «recubren». En la última imagen (5) he puesto la forma general de la calavera en rojo y he realizado dicha distribución por encima: la punta de la nariz, la barbilla, los pómulos y las cejas, los labios y, finalmente, los ojos, imaginándomelos asomaditos a sus cuencas (qué monos ellos). ¿Recuerdas la región cejas-base de la nariz, y cómo las orejas coinciden en tamaño con ella (6)?

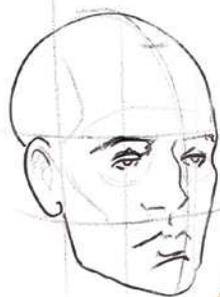
Como ves, en realidad no estamos aprendiendo ningún concepto nuevo, sino aplicando lo que hemos visto en las páginas anteriores. Si tenemos esas cuatro cosas en cuenta, este dibujo nos sale solo... ¡Que sí, en serio! Ahora se trata de practicar. Cuando ya tengas interiorizadas esas relaciones entre los rasgos, cada vez harás un bosquejo previo más sencillo al empezar a dibujar.

Figuras como estas (las 7 y 8) se las he visto hacer a muchísimos artistas como único paso previo al dibujo de un rostro completo. Por cierto, la (7) en realidad es bastante incorrecta. El cráneo resulta demasiado pequeño o, mejor dicho, el espacio destinado a la cara demasiado grande en comparación. ¿Recuerdas que el cráneo ocupa más de perfil que de frente? Está alargado hacia atrás. La (8) permite acotar mejor el espacio correspondiente a la cara y representar de modo más realista el tamaño total de la cabeza.

Un recordatorio rápido de las «regiones» horizontales en las que antes hemos dividido el rostro para representarlo: la sección nariz-barbilla (aquí la marco en verde), la sección entrecejo-nariz (que aquí va en amarillo) y la sección nacimiento del pelo-entrecejo (aquí en rojo). Hay también una parte superior que habíamos dejado para recubrirla de pelo, más pequeña que las demás (en gris).



HACE FALTA PRACTICAR UN POCO, PERO LA CREACIÓN DE UNA CABEZA PRONTO SE CONVIERTE EN UNA ESPECIE DE ACTO MECÁNICO.



10!!!

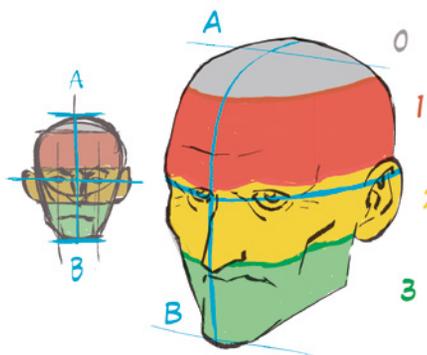
¡LA PRÁCTICA DE "DIBUJO CARPETERO" DE COMENZAR UNA PIEZA ALEATORIA Y DESCONTEXTUALIZADA E IR SOBRECARGÁNDOLA DE DETALLES SIN SENTIDO HABRÁ PASADO A LA HISTORIA! AHORA, CADA VEZ QUE TE ABURRAS Y AGARRES UN LÁPIZ, TERMINARÁS (CON MÁS O MENOS DETALLE, SEGÚN QUIERAS) UN OBJETO COMPLETO, CON LÓGICA INTERNA Y CON POSIBILIDADES NARRATIVAS.



**A**hora, imaginémonos esas regiones, basadas en el rostro, como unas bandas que rodean la cabeza. Todas esas secciones imaginarias se amoldan a un objeto tridimensional: la calavera cubierta de piel, con los rasgos dispuestos por encima. Recuerda que cada una de estas franjas, independientemente de cómo esté situada, debe contener siempre los mismos elementos: ya sabes en cuál tienes que situar las orejas, el nacimiento del pelo y demás. Esto te ayudará a girar

todo el bloque en tu imaginación sin que se te descuajeringue nada. Por cierto, ese «trocito» superior que habíamos marcado antes en gris es, considerado tridimensionalmente, algo así como un remate superior, una pieza en forma de cuenco invertido: la tapa de los sesos.

Me encanta Sherlock Holmes. Es uno de mis personajes favoritos de siempre. Voy a hacer un pequeño retrato suyo para repasar lo que acabamos de ver.





**Vale:** en la primera imagen de la página izquierda podemos ver un pequeño bosquejo a la izquierda del todo. Los límites superior e inferior de la cabeza son los puntos (A) y (B). Hacemos una línea uniéndolos y luego otra transversal, cortándola por la mitad. Son las que están en azul. La línea horizontal es la que queda a la altura de los ojos. Luego hacemos nuestras tres divisiones horizontales basadas en el rostro: nacimiento del pelo-entrecejo (la señalo en rojo), entrecejo-nariz (amarillo) y nariz-barbilla (verde). Por arriba le dejamos lo que antes hemos llamado la tapa de los sesos, que va a ir cubierta de pelo (en gris). Para visualizar la cabeza de tres cuartos, giramos en nuestra imaginación un objeto tridimensional al que se amoldan todas esas líneas y secciones imaginarias: la calavera cubierta de piel, con los rasgos dispuestos por encima. Puedes observar las secciones

horizontales (0, 1, 2 y 3) por sus colores respectivos. Teniendo en mente cada parte, ya sabemos dónde tenemos que situar cada rasgo sobre esa superficie.

La siguiente imagen de la página izquierda muestra cómo todas estas medidas no afectan al cabello que, de nuevo, es como un objeto aparte, que hay que dibujar recubriendo la figura anterior.

En la última imagen de la izquierda hemos borrado las líneas que sobraban y hemos añadido algún detallito para caracterizar al personaje. No he podido resistirme a hacer otra imagen más (aquí arriba), añadiendo unas sombras para rematar, pero en realidad la cabeza de nuestro personaje ya estaba definida, con todas las partes bien distribuidas, cada rasgo en su sitio y lista para que nos la rechacen en las mejores editoriales.