

DIBUJAR

LA PERSPECTIVA

por Yves **Leblanc**

Editorial GG

Traducción de Unai Velasco

GG

Quiero dar las gracias a todos mis estudiantes, que, con sus pertinentes preguntas y su atenta escucha, me han permitido adentrarme en el delicioso problema de la representación. Actualmente, buena parte de ellos se dedica, a su vez, a la enseñanza del arte y el diseño, lo cual me llena de orgullo.

Título original: *Dessiner la perspective*.
Publicado originalmente por Éditions Eyrolles, París, en 2024.

Diseño: Sophie Charbonnel

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

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

© de la traducción: Unai Velasco, 2025

© Éditions Eyrolles, 2024

para la edición castellana:

© Editorial GG, SL, 2025

Printed in Slovenia

ISBN: 978-84-252-3576-4

Depósito legal: B. 18791-2024

Impresión: GPS

Editorial GG, SL

Via Laietana, 47, 3.º 2.ª, 08003 Barcelona

(+34) 933 228 161

www.editorialgg.com

Índice

Las nociones básicas	4
Introducción.....	4
El horizonte	6
Los puntos de fuga	8
El espacio percibido	10
Las estrategias de construcción	12
Los ángulos rectos.....	12
Las pendientes.....	14
Las intersecciones.....	16
Las medidas.....	18
Las distancias.....	20
Los retoques	22
Las elipses	22
Las sombras	24
Los reflejos	26
Para profundizar	28
La perspectiva 3D.....	28
Las panorámicas	30
Bibliografía	32

Introducción

Dibujar, ver y traducir

Nuestros ojos ven, mientras que nuestro cerebro percibe. La perspectiva se sitúa en el cruce entre la visión y la percepción. Detrás de nuestros ojos, el cerebro procura establecer un vínculo entre la proyección hemisférica de la retina y el espacio que habita nuestro cuerpo. Un espacio tridimensional conformado por alturas, anchuras y profundidades. El dibujante, a su vez, trata de traducirlas al dibujo.



Dibujar un espacio

Se trata de trasladar a una hoja lo que podría calcarse sobre un cristal imaginario colocado entre nosotros y lo que vemos.



París, jardín del Palais-Royal

El proceso

Las primeras tres nociones de esta obra (el campo visual, el horizonte y el punto de fuga) se pueden abordar en cualquier orden, puesto que no guardan relación entre ellas.

El campo visual, que acabamos de introducir, nos remite a la conciencia de la zona que estamos mirando y el espacio que queremos representar.

El horizonte está relacionado con el espacio en el que estamos inmersos y la localización de nuestros ojos.

El punto de fuga hace referencia a la dirección de las cosas a nuestro alrededor puestas en relación con la dirección de nuestra mirada.

Una vez asimiladas estas nociones, podemos jugar con ellas y establecer ciertas deducciones que nos permitan reproducir **el espacio que percibimos**.

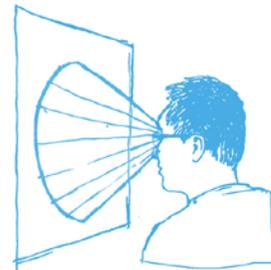
De esta forma, seremos capaces de señalar direcciones, definir **ángulos rectos** y calcular las **pendientes**.

Las **intersecciones** nos permitirán obtener **medidas** concretas y establecer **distancias** coherentes.

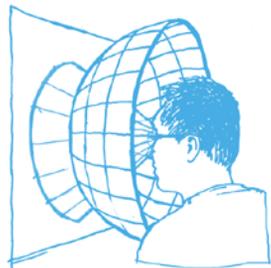
Después, nos ocuparemos de perfeccionar el espacio mediante **elipsis**, **sombras** y **reflejos**, retoques que aporten mayor credibilidad a nuestros dibujos.

Para terminar, mencionaremos brevemente el principio de la visión no horizontal gracias a la **perspectiva 3D** y las posibilidades de dibujar un campo visual aumentado mediante las **panorámicas**.

La perspectiva cónica



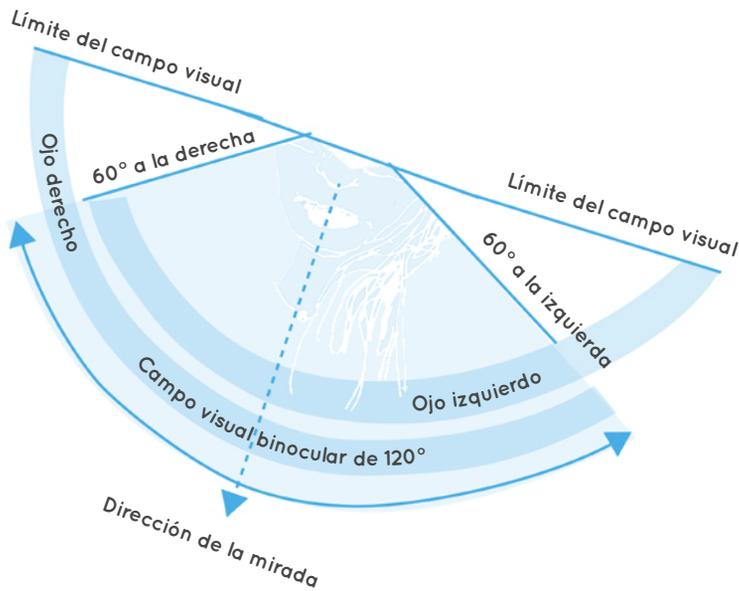
La perspectiva que estudiaremos en primer lugar se denomina «**perspectiva cónica**», debido a que consiste en la proyección de un espacio a partir de un cono de proyección.



Dicha perspectiva es apenas una parte de la percepción **hemisférica** de nuestro entorno.

El campo visual

Nuestro campo visual es de unos 180°, pero apenas 120° son accesibles simultáneamente para nuestros dos ojos (60° a cada lado). Más allá, por mucho que seamos conscientes del espacio que nos rodea, es imposible traducirlo sin deformación.



Para conocer nuestro campo visual binocular, debemos reparar en los límites de nuestra visión izquierda-derecha con el ojo opuesto; de este modo obtenemos un ángulo global de 120°.



Nuestro campo visual se puede alterar con facilidad mediante unas gafas, ya que sus bordes actúan como puntos de mira suplementarios.



Las deformaciones

Percibimos el espacio que nos rodea de forma hemisférica. Pero dibujar consiste en restituir la escena en una **superficie plana**, lo cual provoca deformaciones cada vez más significativas conforme nos vamos alejando del espacio central de nuestra mirada (fig. 1).

Superados los 30° a un lado y otro de la dirección de nuestra mirada, el dibujo se expandirá un 60% y dejará de ser creíble. ¡A partir de los 45° las deformaciones serán del 170% (fig. 2)! Por lo general, se aconseja no dibujar más allá de los 30° respecto a nuestro centro de visión, es decir, la mitad del campo binocular (fig. 3).

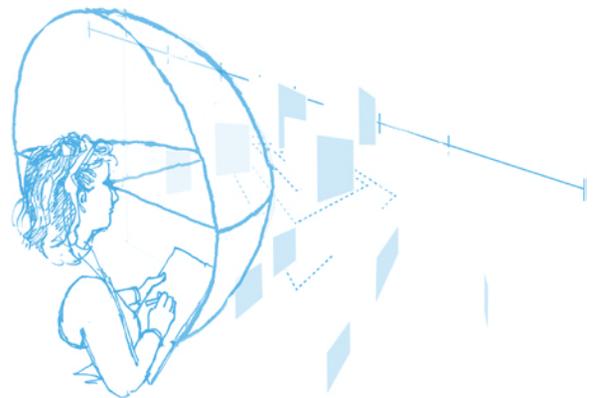


Fig. 1

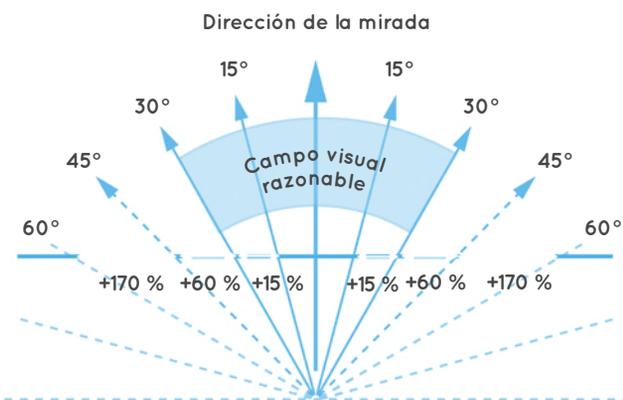


Fig. 2



Fig. 3 Minibús de Beirut a Sidón

El horizonte

Los ojos del dibujante

Partiremos del principio de que nuestra mirada es horizontal. Si yo mido 1,70 m, mis ojos están situados a 1,60 m del suelo. Cuando dibujo de pie, los ojos de todos los personajes de mi

tamaño están alineados en horizontal respecto a mis propios ojos (fig. 1). Lo mismo sucede con el paisaje: todo aquello que está a la altura de mis ojos se sitúa en mi horizonte (fig. 2).



Fig. 1

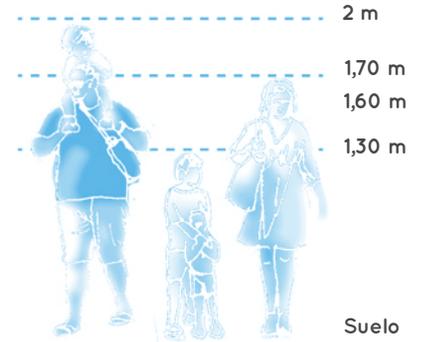
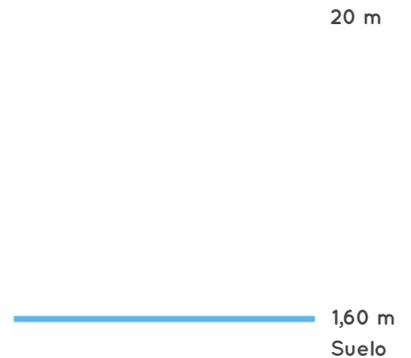


Fig. 2



Los edificios son bastante más altos que yo.



Fig. 3

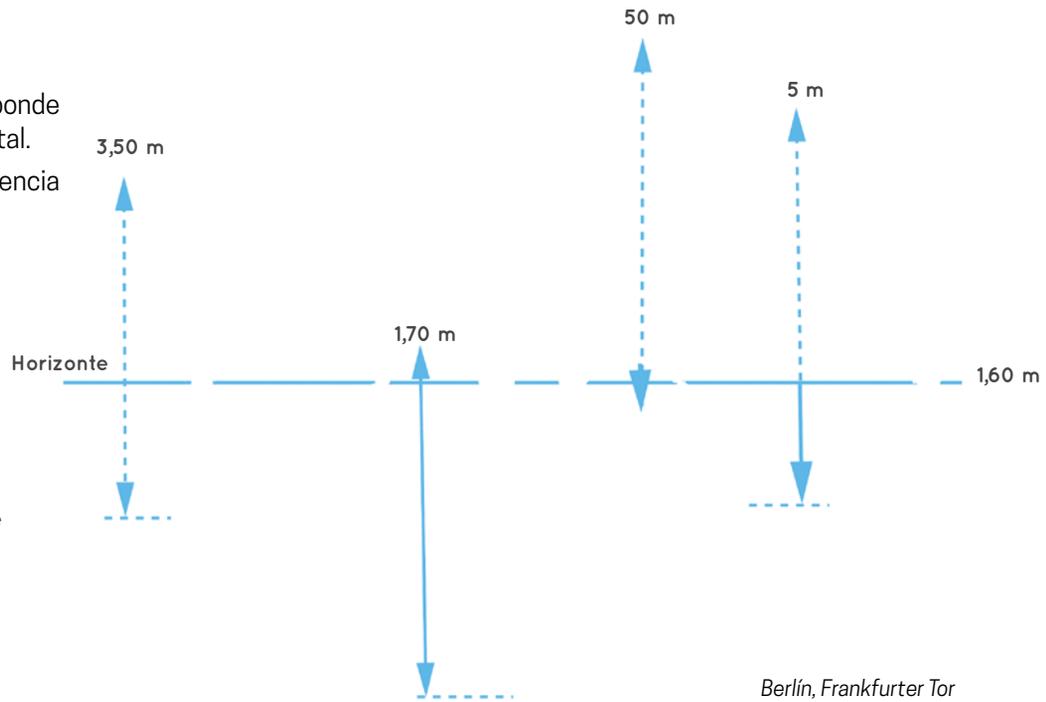
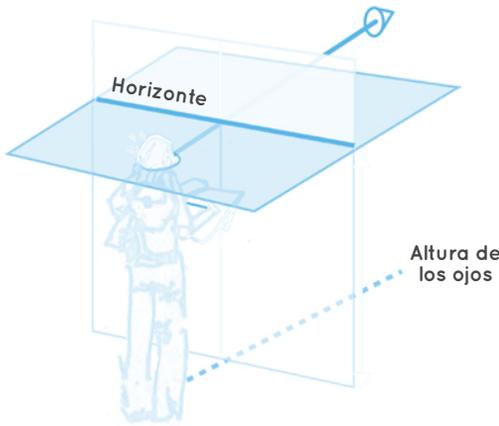
Berlín, Berliner Dom

De modo que resulta fácil ubicar un personaje dentro de un dibujo, sea cual sea la distancia y el decorado, haciendo coincidir todos los elementos con mi propio horizonte.

Horizonte = horizontal

Fijaos en que la palabra «horizonte» corresponde a lo que nuestros ojos perciben en horizontal.

Mi horizonte constituye un punto de referencia para todas las alturas de mi dibujo.

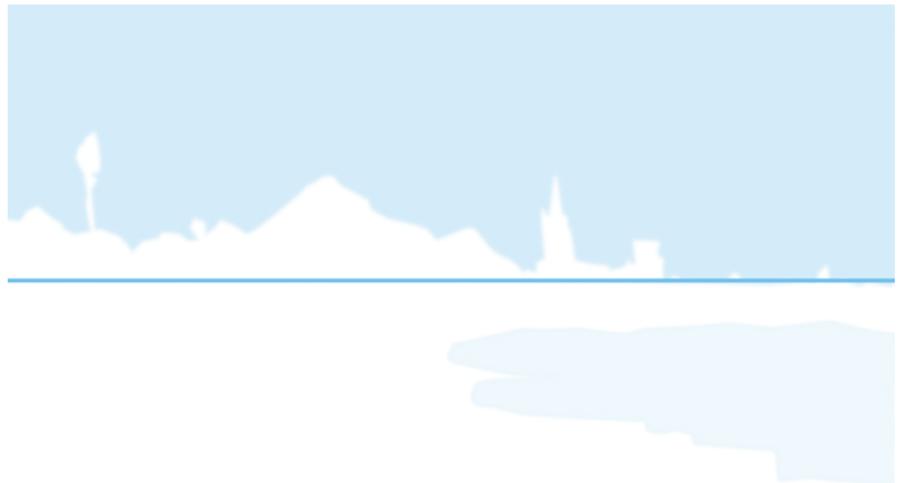
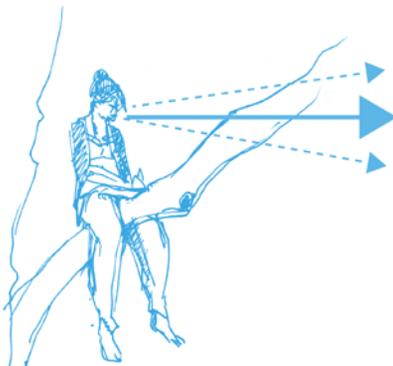


Fijando su punto de vista

Aquí debajo, los ojos de la dibujante sentada se sitúan a 1 metro del suelo. Todo lo que se encuentra a ese nivel quedará alineado con ese mismo horizonte (por ejemplo, el ombligo de los adultos).



Sea cual sea mi altura, mi horizonte siempre quedará situado a la altura de mis ojos.



GG

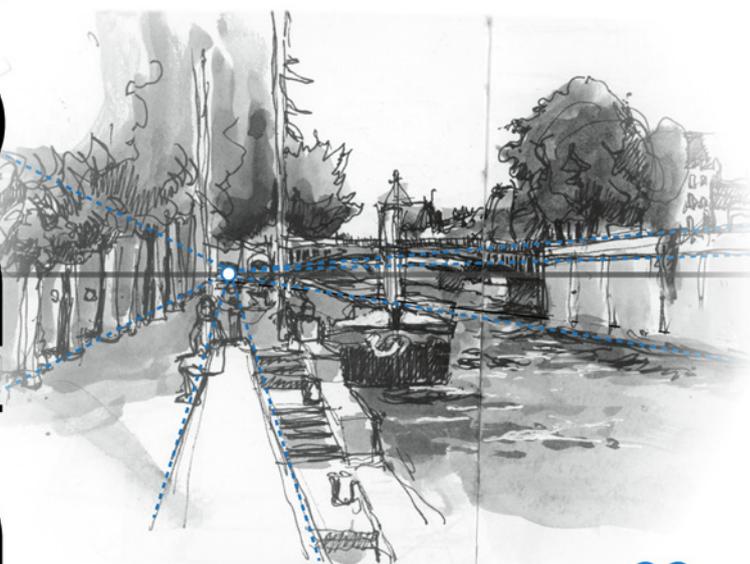
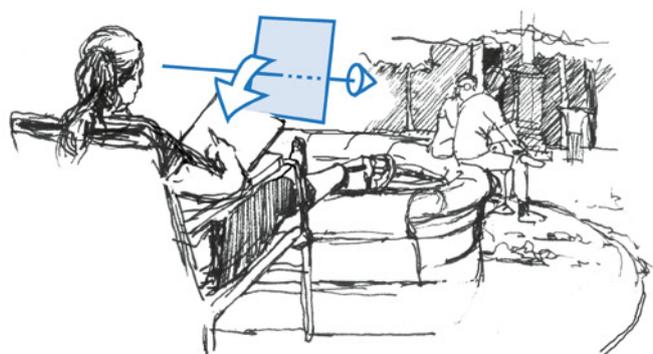
Encuentra este libro en tu librería habitual
o en la página **web de la editorial**

Editorial GG

LA PERSPECTIVA

por Yves **Leblanc**

DIBUJAR



GG

Dibujar la perspectiva
Yves Leblanc

editorialgg.com