

# DIBUJAR

## PERSONAJES

por Michel **Lauricella**

Editorial GG

Traducción de Unai Velasco

**GG**

Debo dar las gracias a Nathalie Tournillon, que me propuso esta colección; a Hélène Raviart, por nuestros constructivos intercambios; y a Camille Monin por la relectura y la reescritura de numerosos pasajes, cuya lectura ahora resulta mucho más clara.

Título original: *Dessiner les personnages*.  
Publicado originalmente por Éditions Eyrolles, París, en 2024.

Diseño: Sophie Charbonnel

Todas las ilustraciones son obra del autor, excepto la figura 1 (pág. 5): photo SCALA, Florence-Courtesy of the Ministero Beni e Att. Culturali e del Turismo, Dist. GrandPalaisRmn / image Scala.

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](http://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: 978-84-252-3578-8  
Depósito legal: B. 18986-2024  
Impresión: GPS

Editorial GG, SL  
Via Laietana, 47, 3.º 2.ª, 08003 Barcelona  
(+34) 933 228 161  
[www.editorialgg.com](http://www.editorialgg.com)

# Índice

Introducción.....	4	Las formas sintéticas .....	18
Las proporciones del cuerpo.....	5	Las siluetas.....	20
Las proporciones de la cabeza .....	6	Los llenos y los vacíos.....	21
El pelo.....	7	La estructura.....	22
Los ojos y la nariz .....	8	Los aplomos .....	23
La boca y las orejas .....	9	El contorno y la línea continua.....	24
Las manos .....	10	Las líneas de fuerza .....	25
Los pies .....	11	La perspectiva .....	26
El esqueleto.....	12	Los escorzos .....	27
Las referencias óseas.....	13	El valor .....	28
La musculatura .....	14	Los pliegues de la ropa.....	30
La piel y la grasa.....	16	Bibliografía .....	32

# Introducción

El dibujo de personajes se puede abordar de muchas formas, así que sentíos libres de emplear cualquier tipo de modelo: fotos (de revistas o periódicos, de internet), la copia (de dibujos, pinturas o esculturas), la familia (un pariente que lee, que hace punto de cruz o que mira la tele, etc.), los amigos y las amigas, los desconocidos y las desconocidas (en un café o en otros lugares públicos), o a uno mismo (¡un autorretrato a través del espejo, vuestra manos, vuestros pies!). En fin, cualquier cosa sirve mientras os permita practicar, pues más vale practicar un rato pero de forma constante (aunque sea arañando unos minutos de aquí y de allá), antes que estar esperando eternamente a que se den las condiciones óptimas.

Cuando uno empieza a dibujar, siente la tentación de atenerse a la verosimilitud, un término que por lo general significa «el deseo de lograr un resultado fotográfico». El dibujo, claro está, no se limita a esa opción. Ofrece una gran libertad de ejecución que permite una gran cantidad de experiencias expresivas. Las transformaciones, las deformaciones

deliberadas o no (permitíos un resultado imperfecto), a menudo resultan muy evocativas.

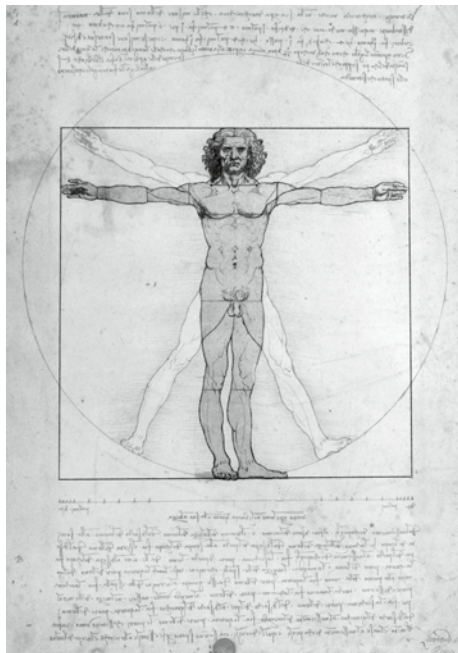
El formato de este libro, lamentablemente, me obliga a acotar mi exposición. Me dirijo aquí especialmente a todos aquellos que empiezan a dibujar y que quieren representar personajes humanos realistas, o semirrealistas, al estilo de muchas de las novelas gráficas, películas de animación y videojuegos. Espero que lo paséis bien copiando mis dibujos, o inspirándoos en ellos, simplemente. Sin embargo, no perdáis de vista que al dibujar todo está permitido. El dibujo es una maravillosa forma de expresión gracias a su simplicidad (basta con un lápiz y una hoja de papel), además de un estupendo modo de observación que nos obliga a tomarnos nuestro tiempo. Dibujar es estar continuamente tomando decisiones, y estas son infinitas. Y, para terminar, deciros que cualquier herramienta, formato y soporte (un cuaderno de dibujo, una simple libreta, etc.) son bienvenidos, y que todos ellos os conducirán a observar de una manera distinta.



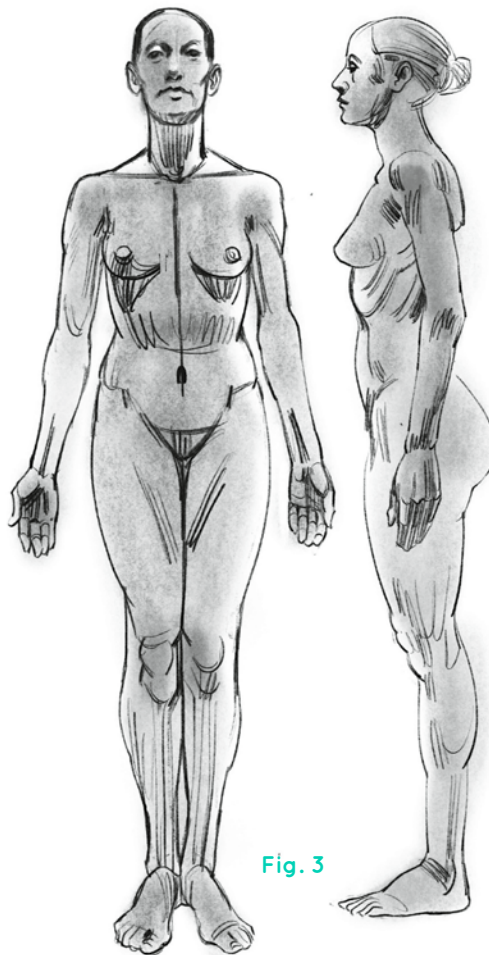
# Las proporciones del cuerpo

**Fig. 1** Existen numerosos cánones de proporciones. Yo me he decantado por uno de los más conocidos, el de Leonardo da Vinci, que resulta muy fácil de memorizar:

- nuestra envergadura es equivalente a nuestra talla (se trata de un canon, de modo que, según la anchura de vuestros hombros, dicha envergadura puede ser inferior o superior a vuestra talla);
- la altura de un cuerpo es globalmente equivalente a la de ocho cabezas superpuestas;
- la media distancia de un cuerpo se encuentra situada a la altura del pubis (por encima de los genitales), y la cuarta a la altura de la articulación de las rodillas.



**Fig. 1**



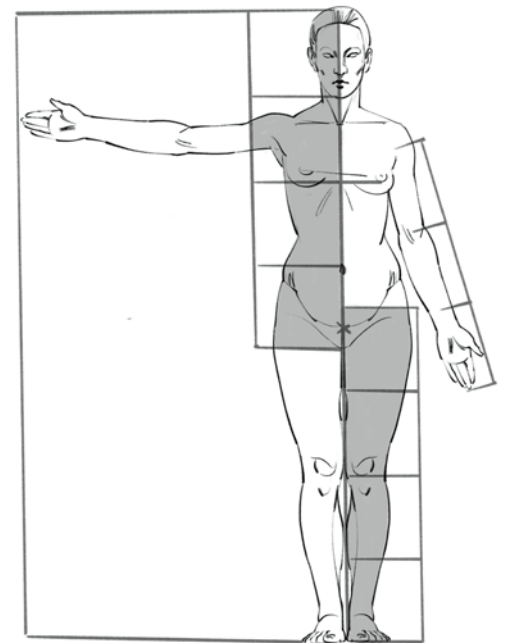
**Fig. 3**

**Fig. 3** Mientras que los brazos se sitúan a lo largo del cuerpo, las manos se encuentran a la altura media de los muslos.



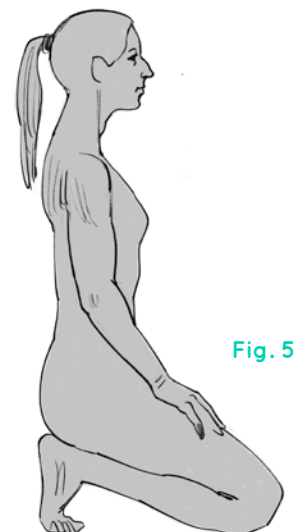
**Fig. 4**

**Fig. 4** Cuando está en posición sentada, un personaje pierde un cuarto de su altura.



**Fig. 2**

**Fig. 2** El canon de Richer corresponde a tallas medianas. Para aplicarlo, basta con hacer que las dos mitades del canon anterior se solapen un total de media altura de cabeza.



**Fig. 5**

**Fig. 5** Si nos sentamos sobre los talones, lo normal es que el muslo equivalga, en longitud, al tamaño del pie y de la pierna.

# Las proporciones de la cabeza

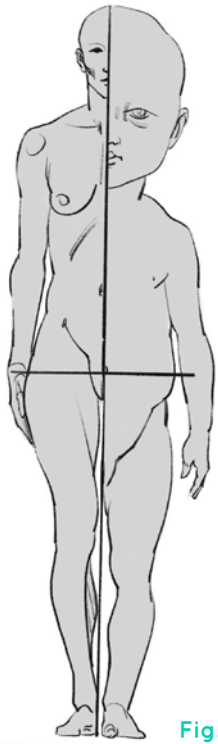


Fig. 2

**Fig. 1** Los ojos están situados a media altura del rostro. Si desplazamos la altura de la nariz a lo alto del rostro, la medida debería corresponderse con el nacimiento del pelo y, desplazada hacia abajo, con el borde del mentón. Así pues, la oreja se encuentra a la altura de la nariz, a media distancia, si la vista es de perfil, justo detrás de la articulación de la mandíbula (según Da Vinci).

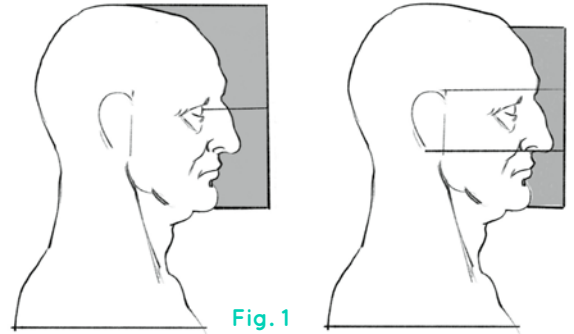


Fig. 1

**Fig. 2** Adulto y recién nacido (según G. Bammes, véase la bibliografía en la página 32).

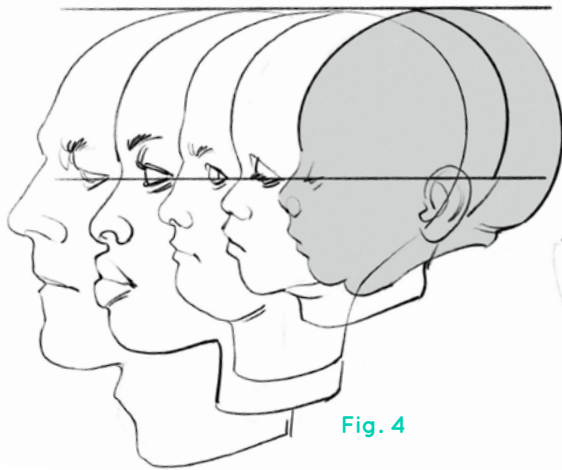


Fig. 4

**Fig. 4** Los perfiles han sido ajustados a una misma altura entre el ojo y la parte superior del cráneo. Sin embargo, debemos tener en cuenta que no se han respetado las proporciones: el cráneo de un recién nacido tiene una media de 35 cm de circunferencia y el de un adulto mide en torno a 55 y 60 cm. La ausencia de dentadura, los dientes de leche y, por último, la dentadura definitiva juegan un papel decisivo en los tamaños de la cabeza.

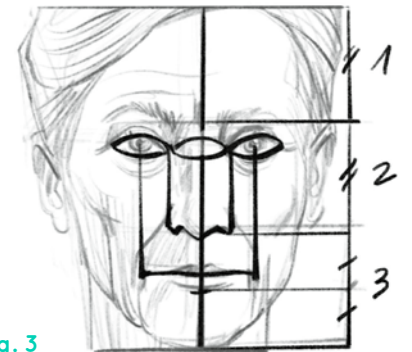


Fig. 3

**Fig. 3** Un tercer ojo podría deslizarse entre los dos ojos de la mirada. La anchura de la nariz puede también coincidir con esa proporción, mientras que la comisura de los labios quedaría aquí aplomada desde el medio de los ojos. Se trata simplemente de trucos nemotécnicos: ¡las variaciones son infinitas y la asimetría reina en los detalles!

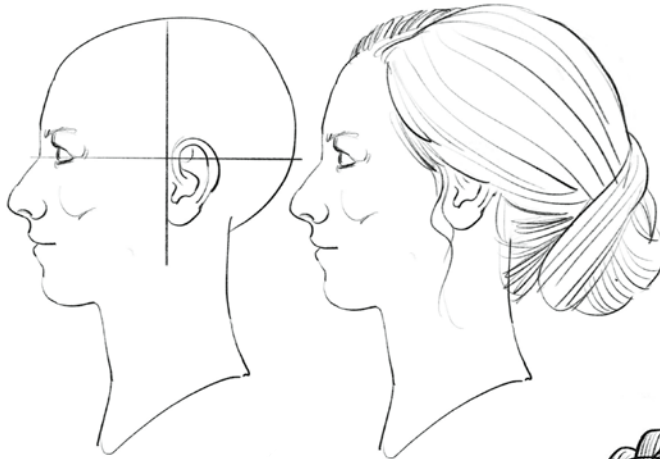


# El pelo

**Fig. 5** Cuidado, porque a menudo imaginamos que la distancia de la oreja respecto a los ojos es menor de lo que realmente es. ¿Acaso tiene esto que ver con la percepción de nuestro rostro en el espejo, que ofrece una visión en escorzo? Un volumen de pelo considerable también puede inducirnos a error.



Fig. 5



**Figs. 6 y 7** No debemos olvidar el tamaño del cráneo bajo el pelo. Su rotundidad puede expresarse mediante los juegos de la luz o bien, si el corte y la textura del cabello lo permiten, mediante el diseño de los mechones.



Fig. 6



Editorial GG

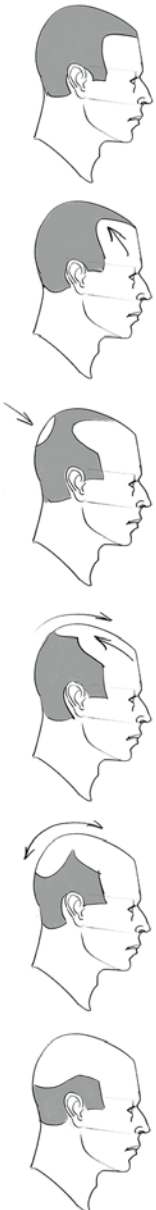


Fig. 8



**Figs. 8 y 9** La caída del pelo se representa generalmente según los esquemas típicos de la cirugía estética. La caída a partir del centro de la zona arremolinada de la parte trasera (fig. 8) es una forma clásica de la calvicie.



Fig. 7



Fig. 9

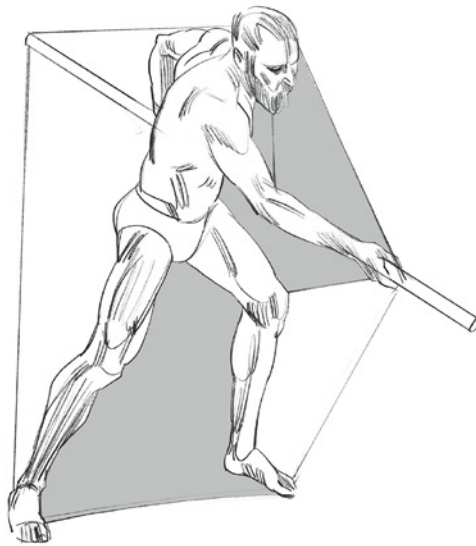
**GG**

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

# PERSONAJES

por Michel **Lauricella**

DIBUJAR



**GG**

Dibujar personajes  
**Michel Lauricella**

**editorialgg.com**