

Digital Art 53



**GUÍA
BÁSICA
DE DIBUJO**

**Escorzos y
perspectivas
forzadas**



GUIA BASICA DE DIBUJO

EDITORIAL

Este nuevo complemento es un experimento que hemos querido llevar a cabo para todos ustedes, queridos lectores, y que puede serles muy útil si se maneja adecuadamente. Usa estas imágenes que hemos recopilado para dar más vida a tus creaciones y, por favor, danos tu opinión sobre qué te pareció esta guía del dibujante. Esperamos en futuras ediciones hacer más de estos tomos que puedan servirte para el desarrollo de tu carrera.

dibujartes3@vanguardiaeditores.com

DibujArte S3

DIRECTORIO DIBUJARTE S3

Juan Antonio Flores
Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal
Cuevas
Director Editorial

Germán Hernández O.
Diseño de Interiores

Adriana Pasos
Edén Z. Ortiz Monteón
Tozani
Clases de Dibujo

Edén Z. Ortiz Monteón
Asistente de Dirección

Adriana Pasos
Portada

Guillermo Ríos Bonilla
Corrección de Estilo

EDITOPOSTER S.A.
Salvador Díaz Mirón
No. 156
Col. Santa Ma. La
Ribera, 06400
México, D.F.
Tel: 13-23-0-100

Dibujarte S3
Guía Básica de Dibujo
No. 11 Abril 2007

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores
Valdovinos
Director General

Claudia Flores V.
Dirección
Administrativa
Mariana Valdovinos
Asistente

Miguel Angel Ruiz L.
Dirección de
Operaciones
Adriana Villalobos
Asistente

Verónica Maldonado
Dirección de
Circulación

Laura O. Bárcena
Villalba
Directora de Diseño

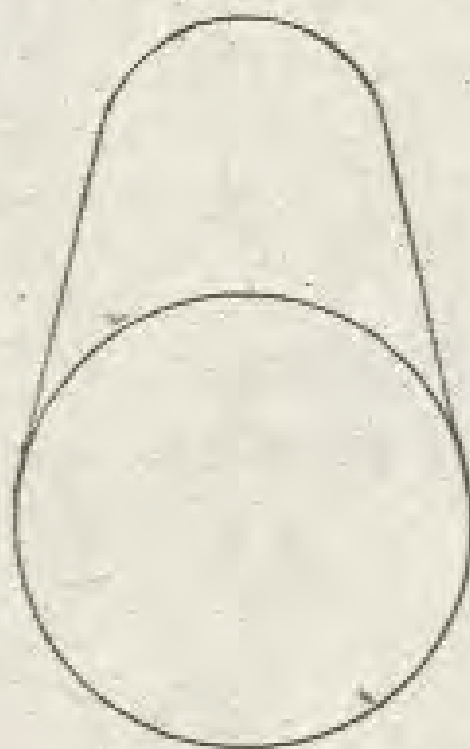
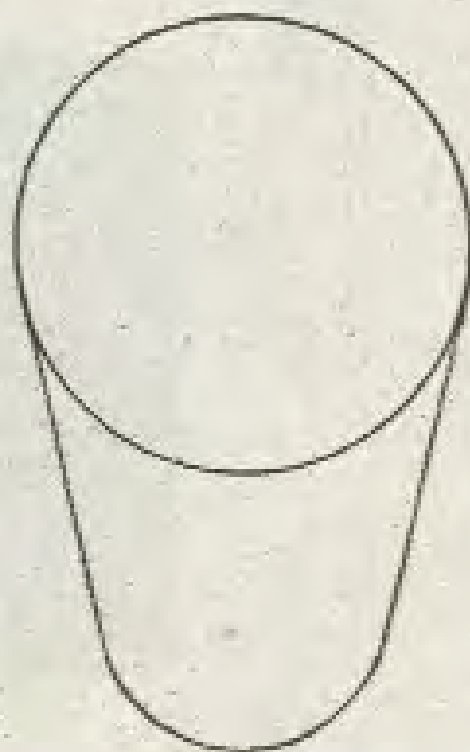
Luis García de León
Ventas de Publicidad



INTRODUCCIÓN

La observación de un objeto en su totalidad es fundamental para el dibujante. El escorzo no es más que ver en perspectiva el cuerpo humano. ¿Cómo es esto? Pues simple, es observar un objeto (como el de abajo) que se ve plano y sin volumen, pero al verlo desde otro ángulo adquiere más movimiento y volumen.

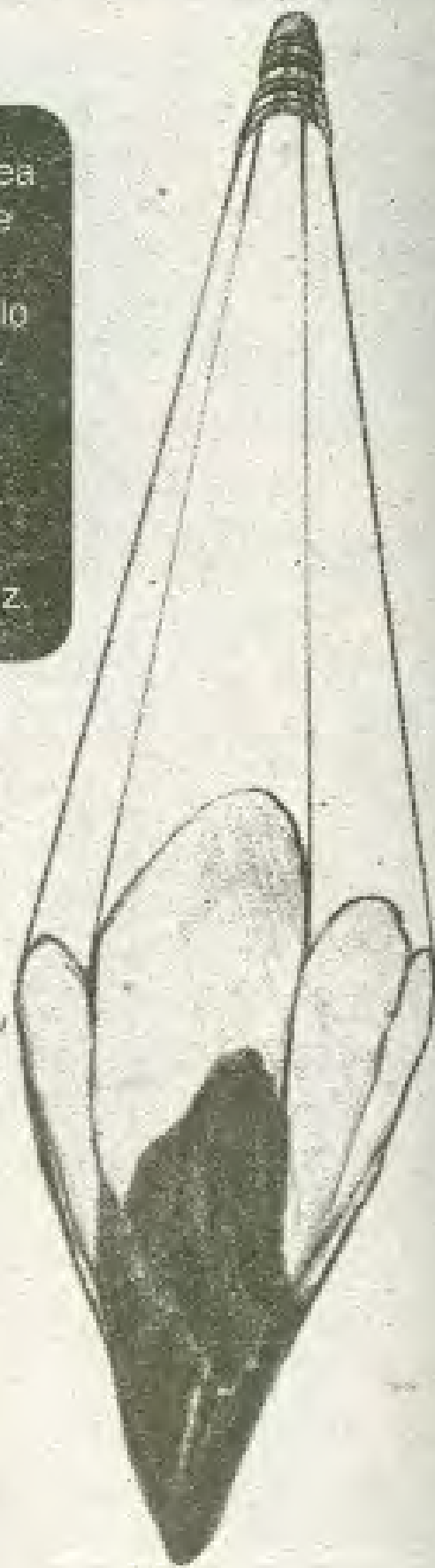
Así podemos ver el mismo objeto desde arriba o desde abajo; y a pesar de ser igual al de la izquierda, no lo parece.



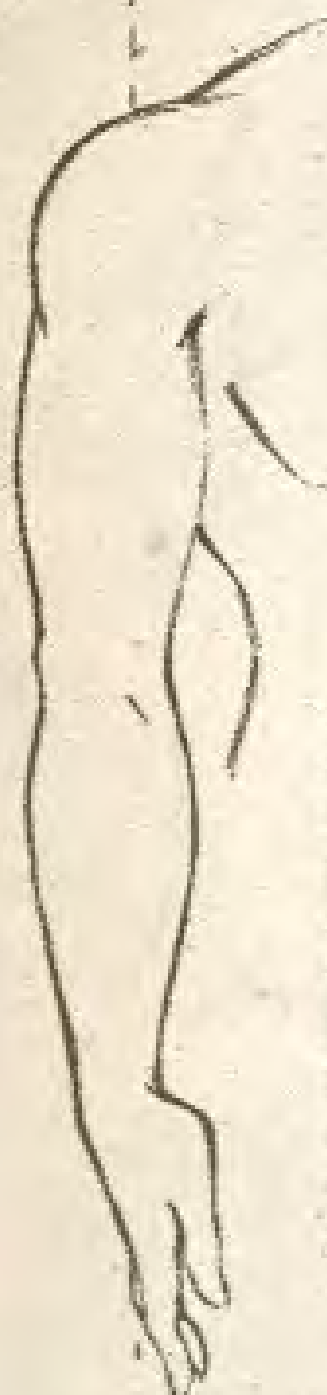


Para que tengas una mejor idea de esto, observa este lápiz. Se ve plano siguiendo una línea recta, pero al cambiar el ángulo de observación adquiere volumen, ya que está en perspectiva, con un punto de fuga por consecuencia. Las líneas laterales te ayudan a saber cómo debe ser el volumen en el lápiz.

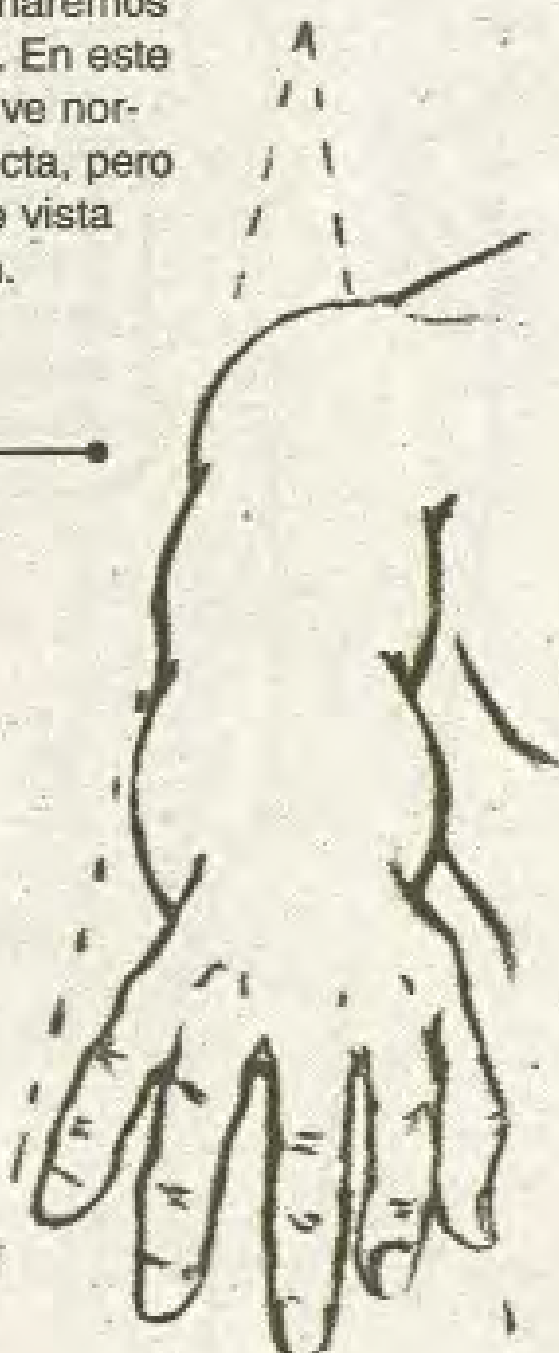
**PUNTO
DE FUGA**



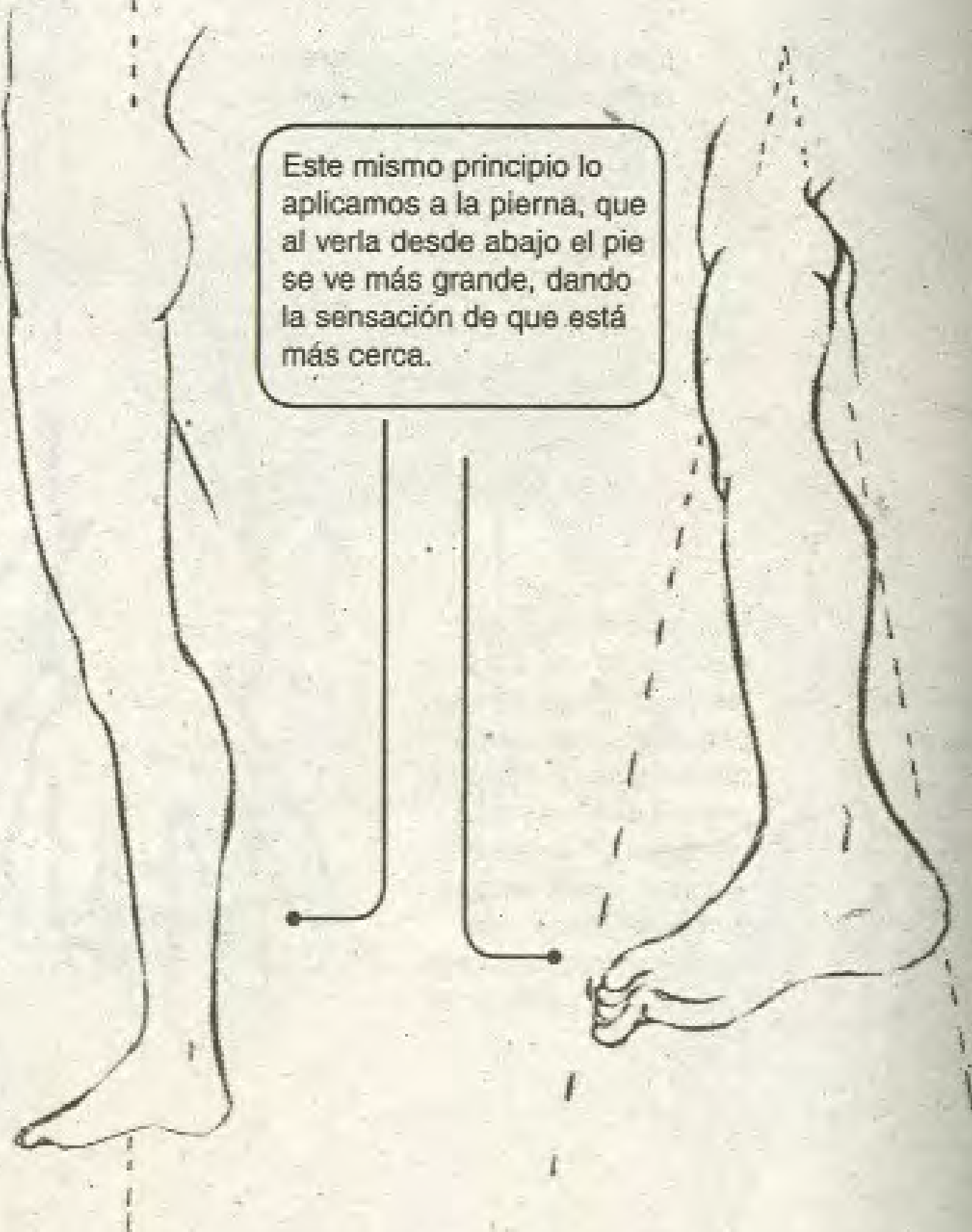
Esto es lo mismo que haremos con el cuerpo humano. En este caso, el brazo, que se ve normal sobre una línea recta, pero al cambiar su punto de vista adquiere más volumen.

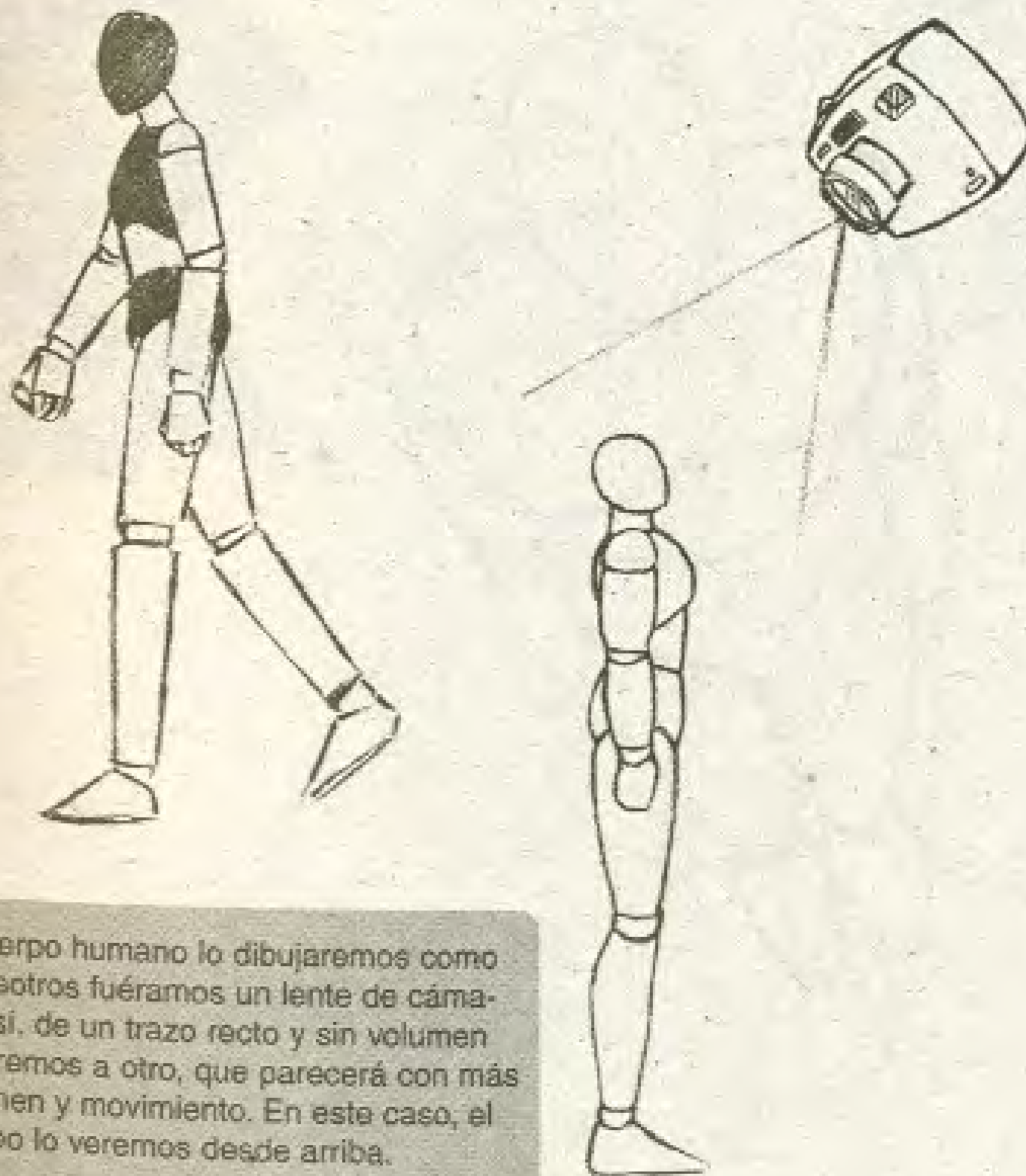


Nota que al estar un objeto visto así, las partes más lejanas se ven pequeñas, esto es porque ocupan un segundo plano. Las cosas más cercanas se verán más grandes. Éstas ocupan un primer plano, que es lo que tenemos más cerca o da la sensación de estarlo.

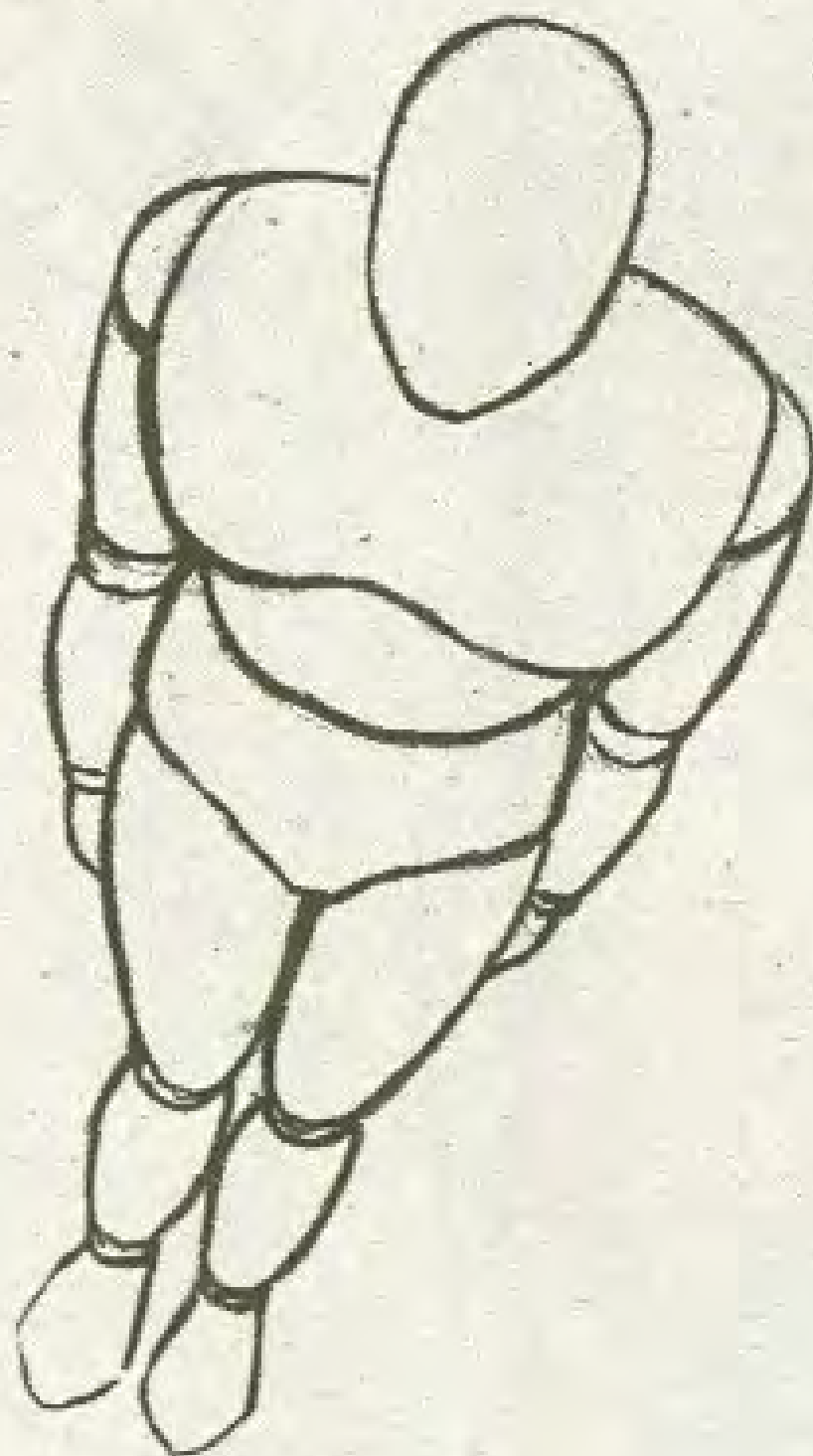


Este mismo principio lo aplicamos a la pierna, que al verla desde abajo el pie se ve más grande, dando la sensación de que está más cerca.





El cuerpo humano lo dibujaremos como si nosotros fuéramos un lente de cámara. Así, de un trazo recto y sin volumen pasaremos a otro, que parecerá con más volumen y movimiento. En este caso, el cuerpo lo veremos desde arriba.

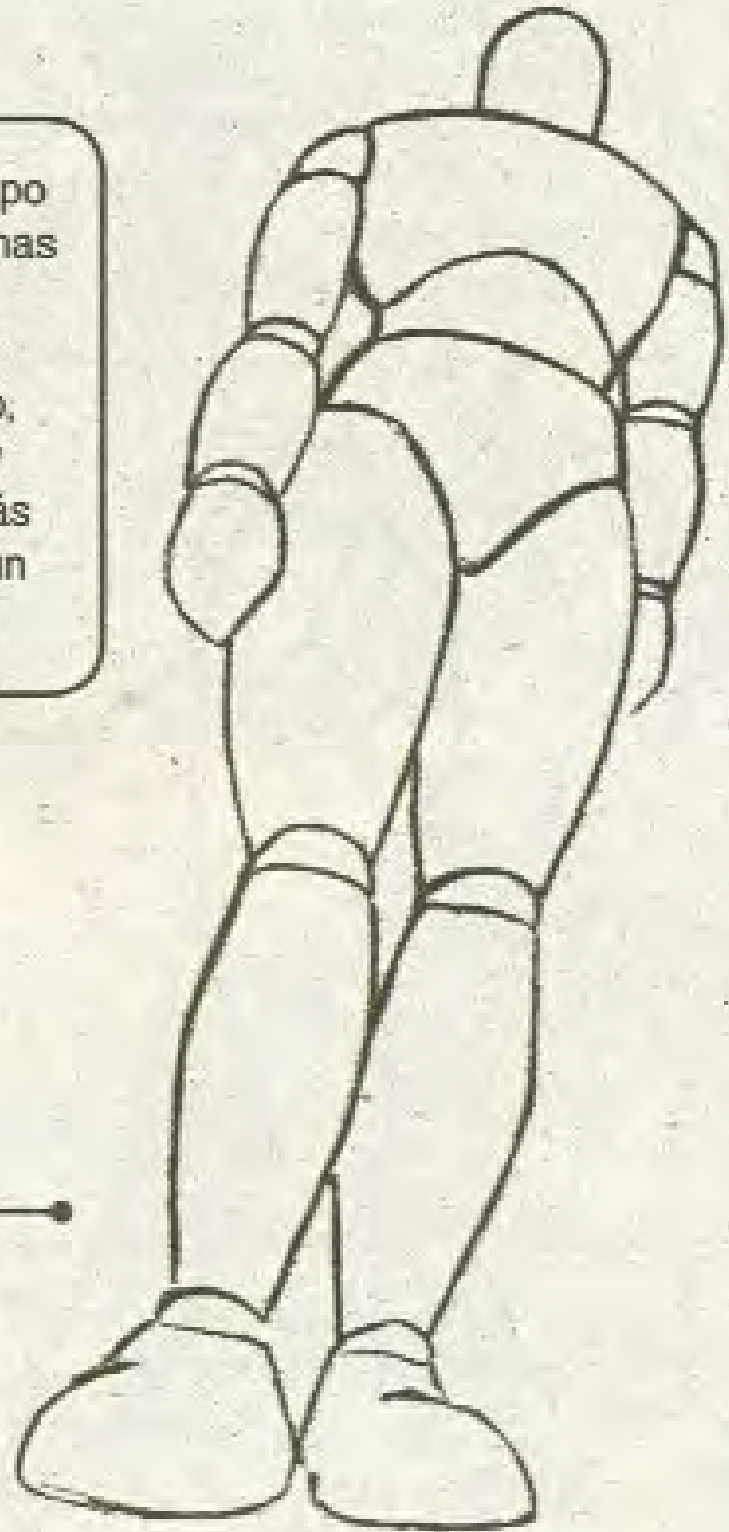


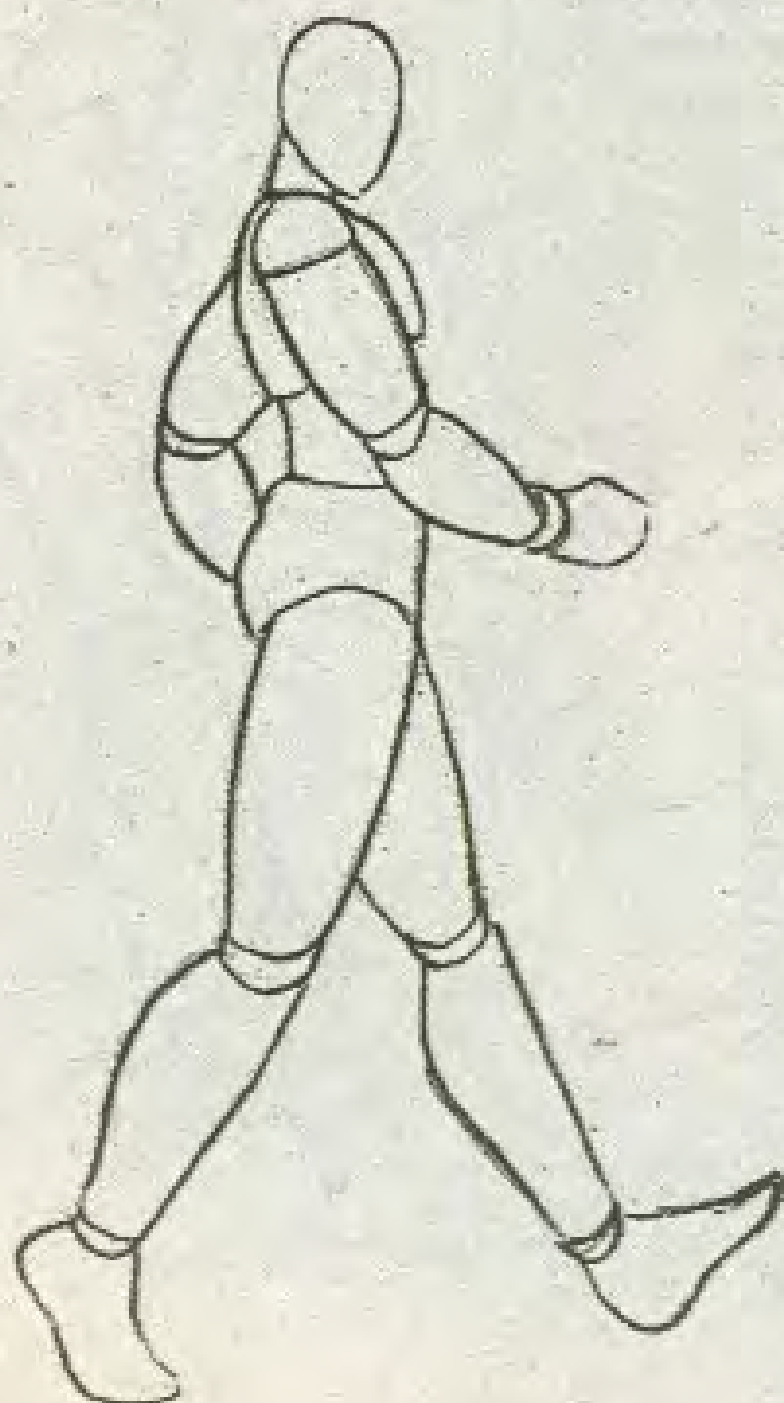
Nosotros vemos el cuerpo así desde arriba. La cabeza y el torso superior pasan a primer plano, se ven más grandes, mientras que el resto del cuerpo parece hacerse pequeño y pasa a un segundo plano. En este caso, el punto de fuga lo tenemos debajo del piso.



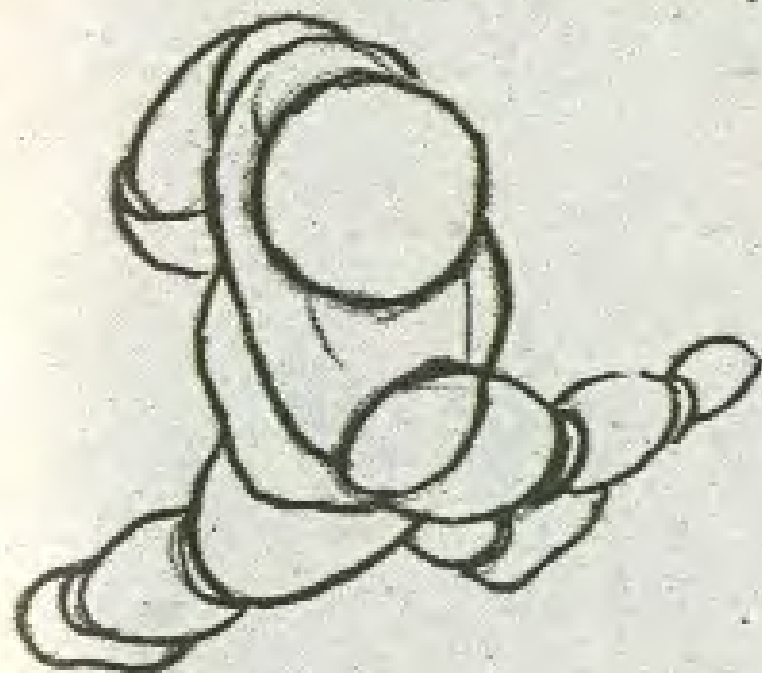


Ahora veremos el cuerpo desde abajo. Las piernas pasan a primer plano, viéndose más grandes que el resto del cuerpo, mientras que el torso y la cabeza se hacen más pequeños pasando a un segundo plano.

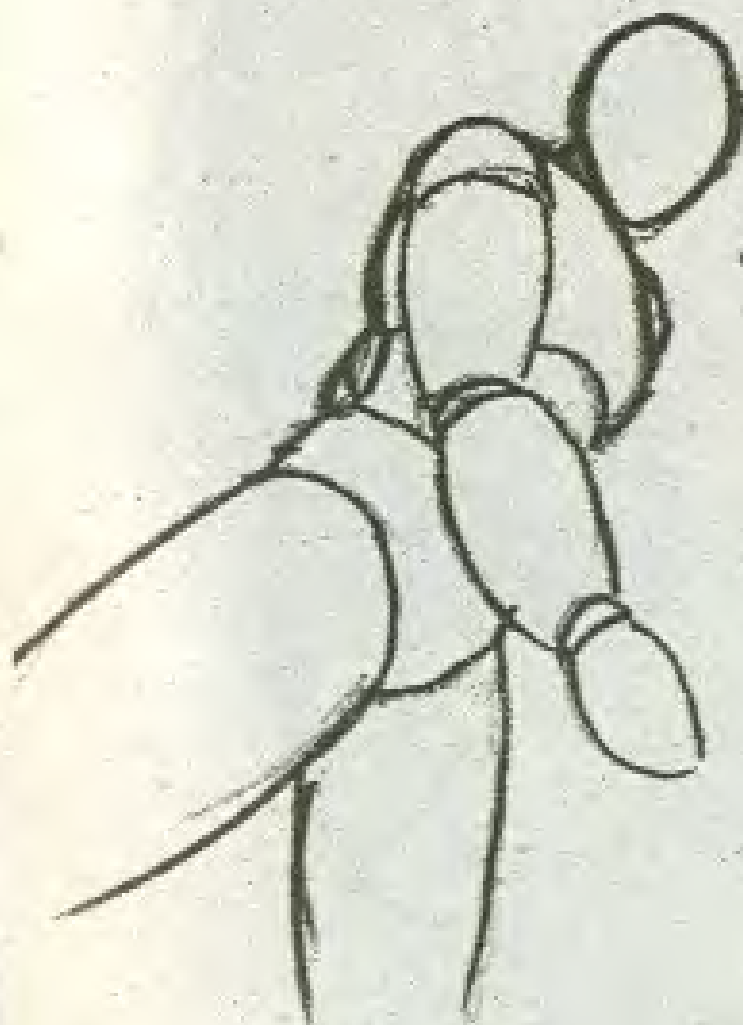




Así, un cuerpo en movimiento, como éste que está caminando, adquiere más volumen al verlo desde otro ángulo. Sin perder el movimiento, lo vemos desde arriba.

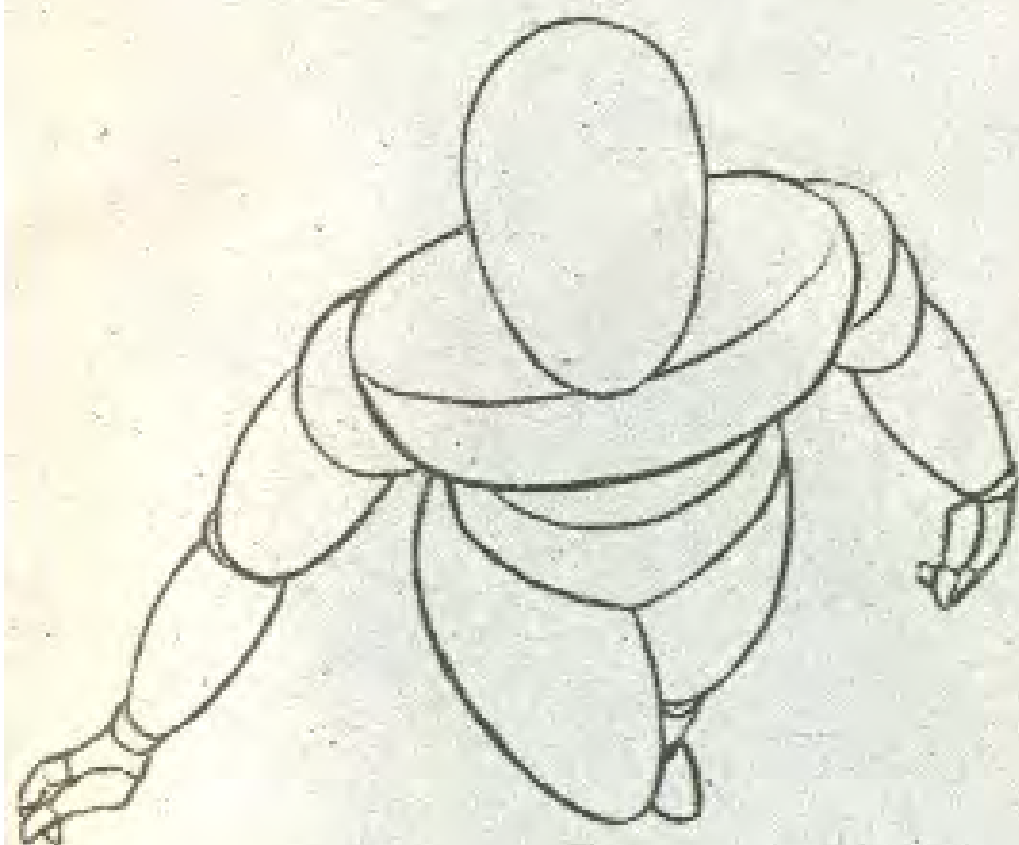


Juega con las vistas, mientras más arriba lo veamos más pequeño se verán los brazos y las piernas, y la cabeza se mirará más grande junto con parte del torso.

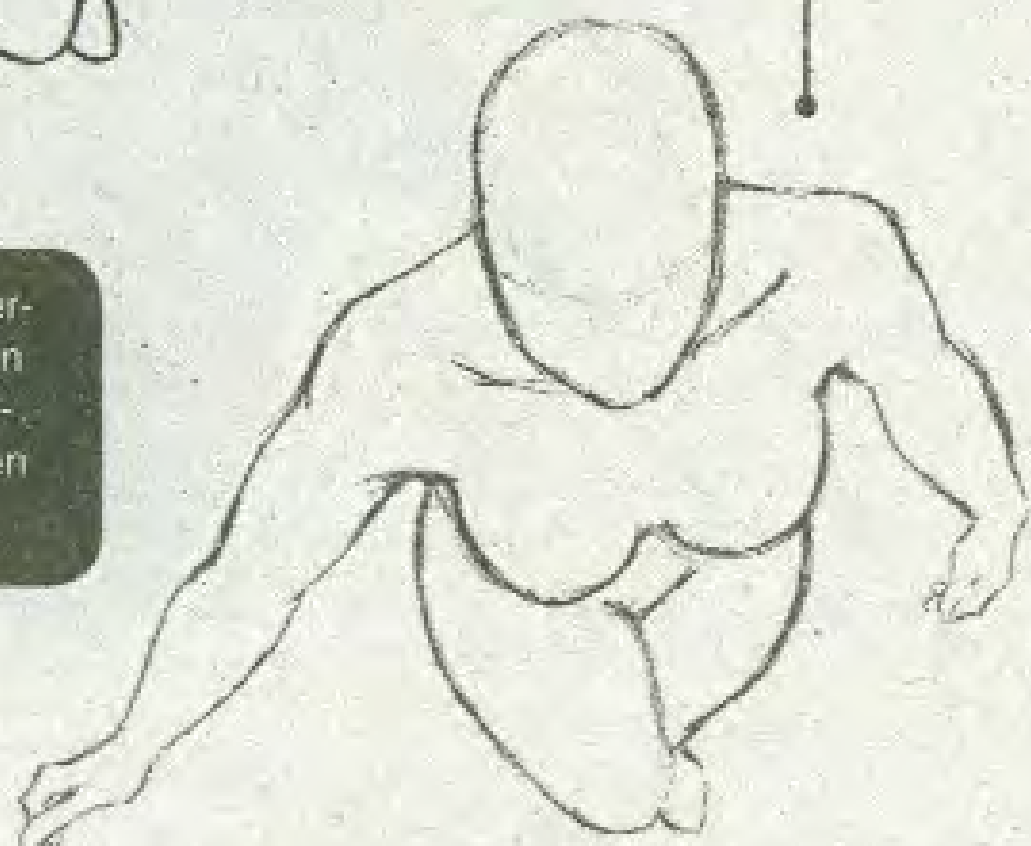


En el caso de verlo desde abajo, la cabeza y el torso se verán más pequeños.





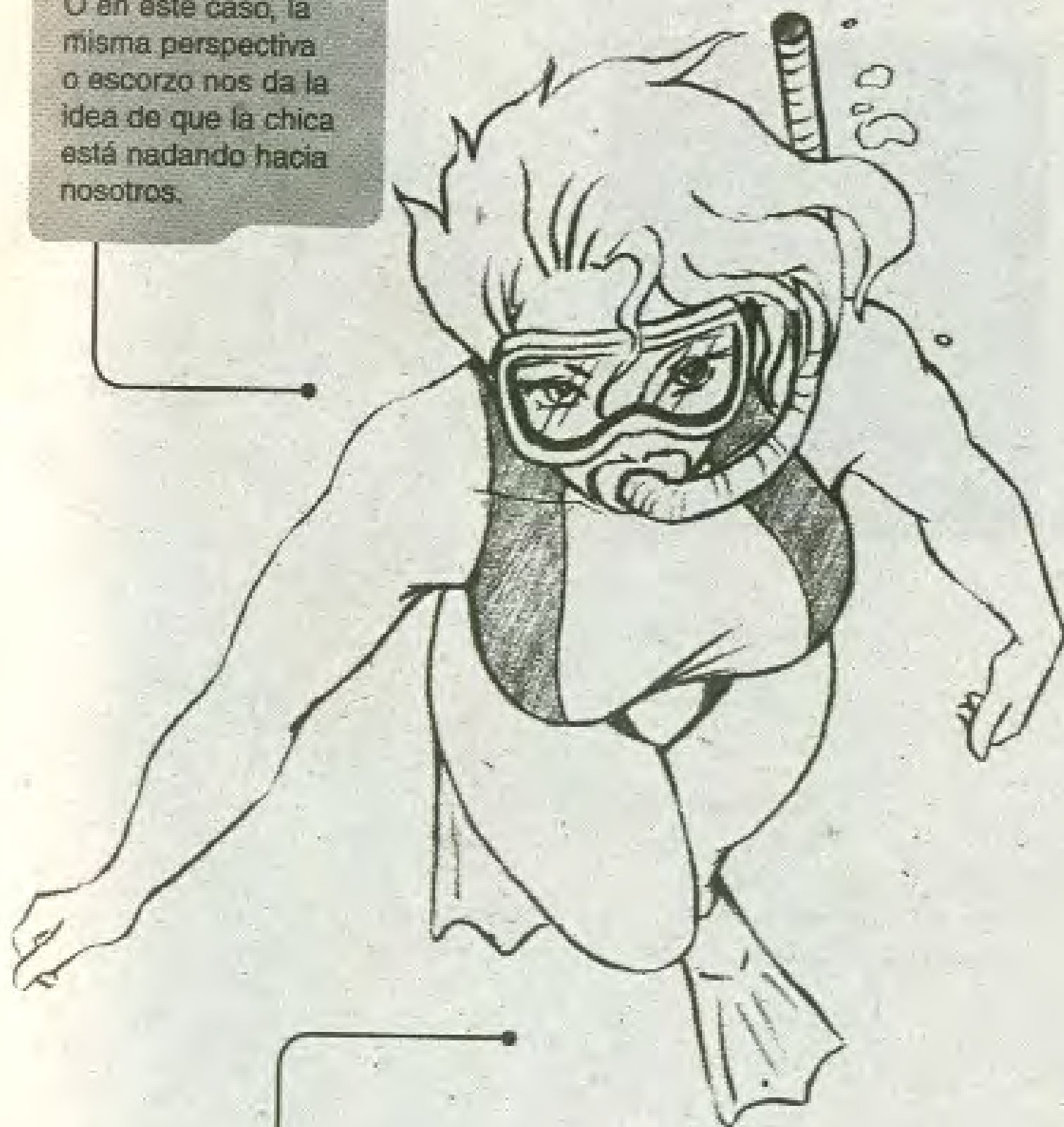
Como puedes ver, el cuerpo adquiere más volumen y puedes usarlo para distintos tipos de escenas en una ilustración o cómic.



Desde arriba caminando

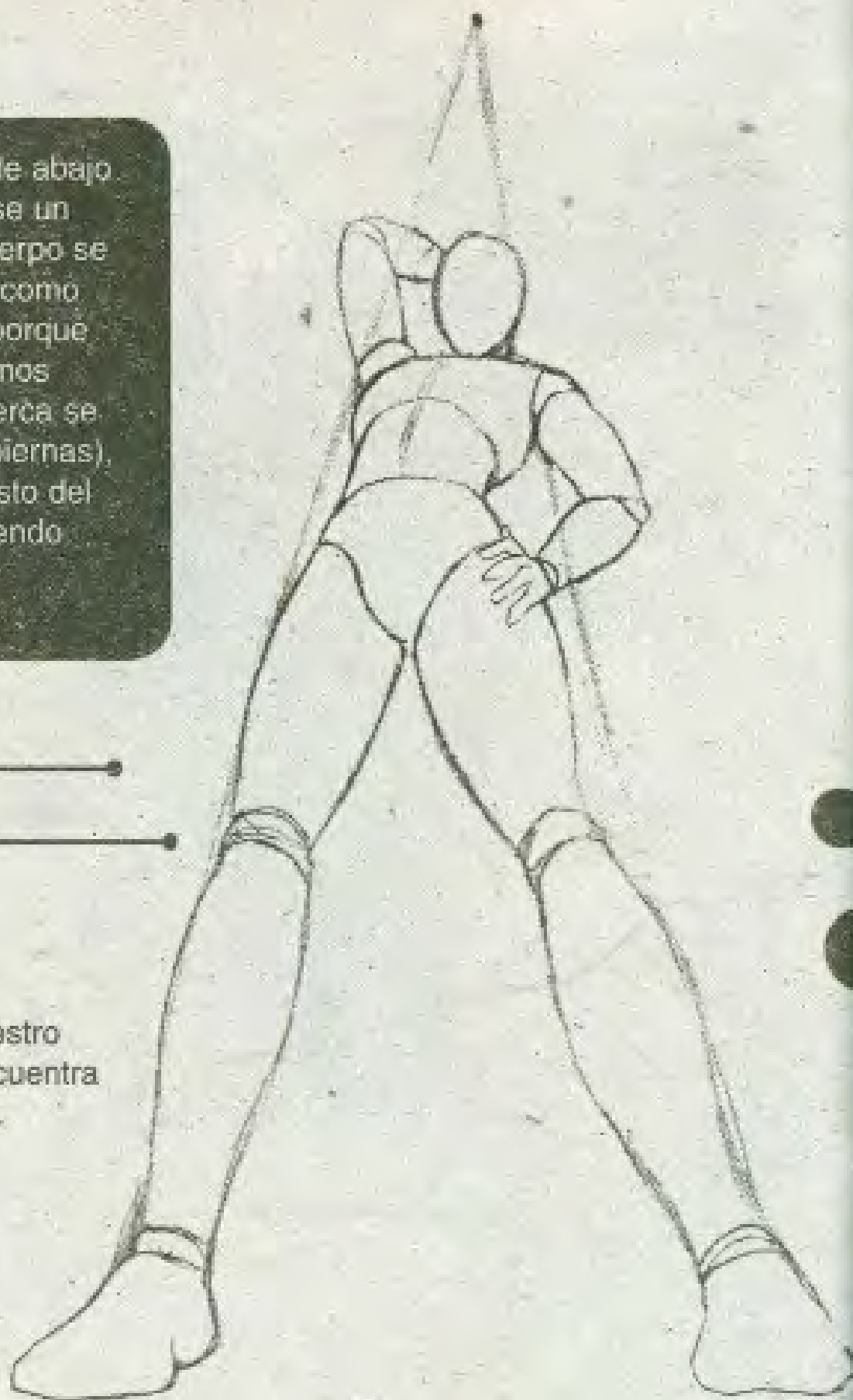


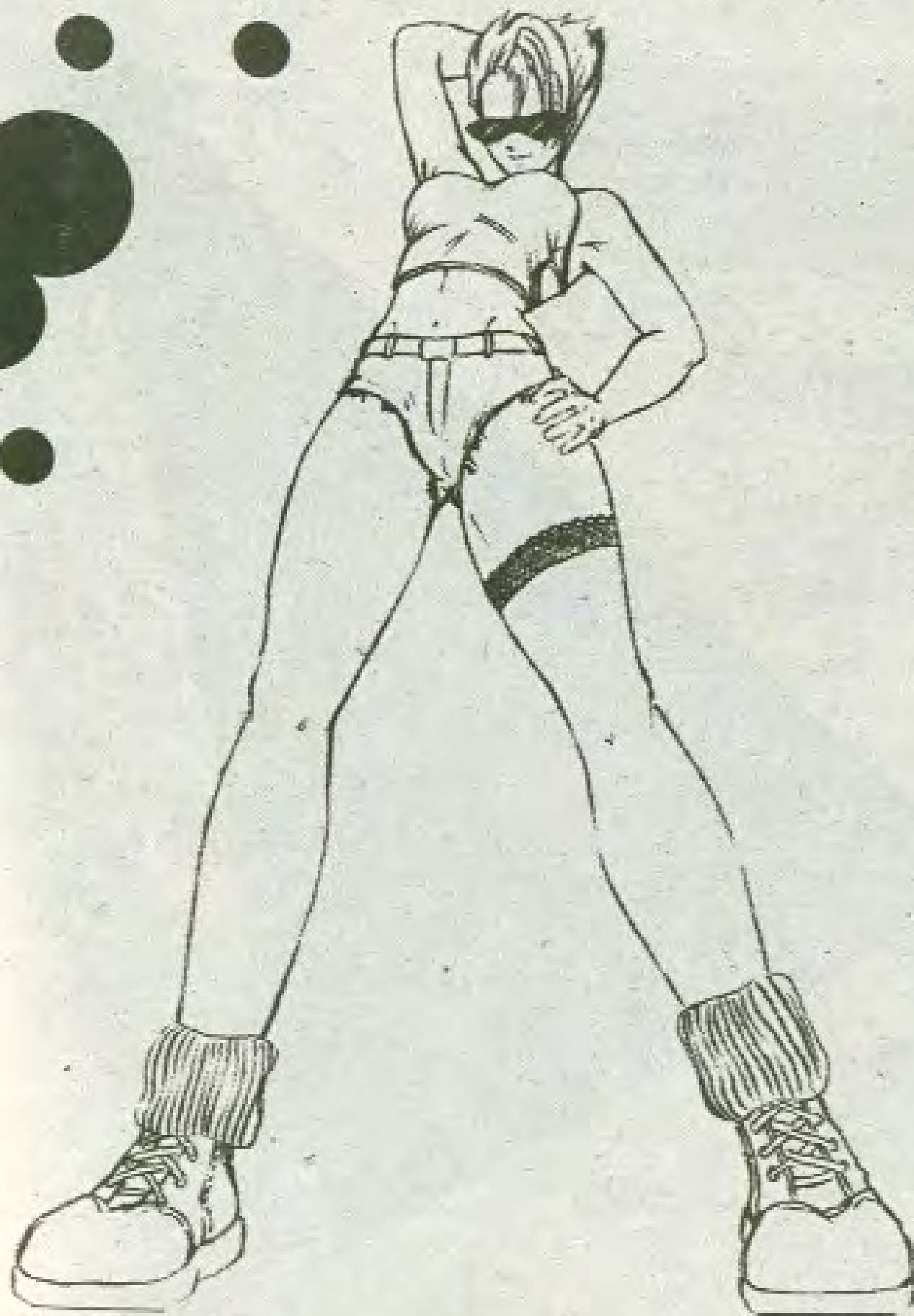
O en este caso, la misma perspectiva o escorzo nos da la idea de que la chica está nadando hacia nosotros.



Los escorzos desde abajo pueden complicarse un poco, ya que el cuerpo se ve completo, pero como deforme. Esto es porque todo lo que queremos que se vea más cerca se hace grande (las piernas), mientras que el resto del cuerpo se va haciendo pequeño.

En este ejemplo, nuestro punto de fuga se encuentra en la parte de arriba.







¿PARA QUÉ TE SIRVE UN ESCORZO?

Bueno un escorzo te servirá para dar más acción a ciertos movimientos. Será muy útil en escenas de acción o movimiento. En este caso, un golpe.





¿PARA QUÉ TE SIRVE UN ESCORZO?

Bueno un escorzo te servirá para dar más acción a ciertos movimientos. Será muy útil en escenas de acción o movimiento. En este caso, un golpe.

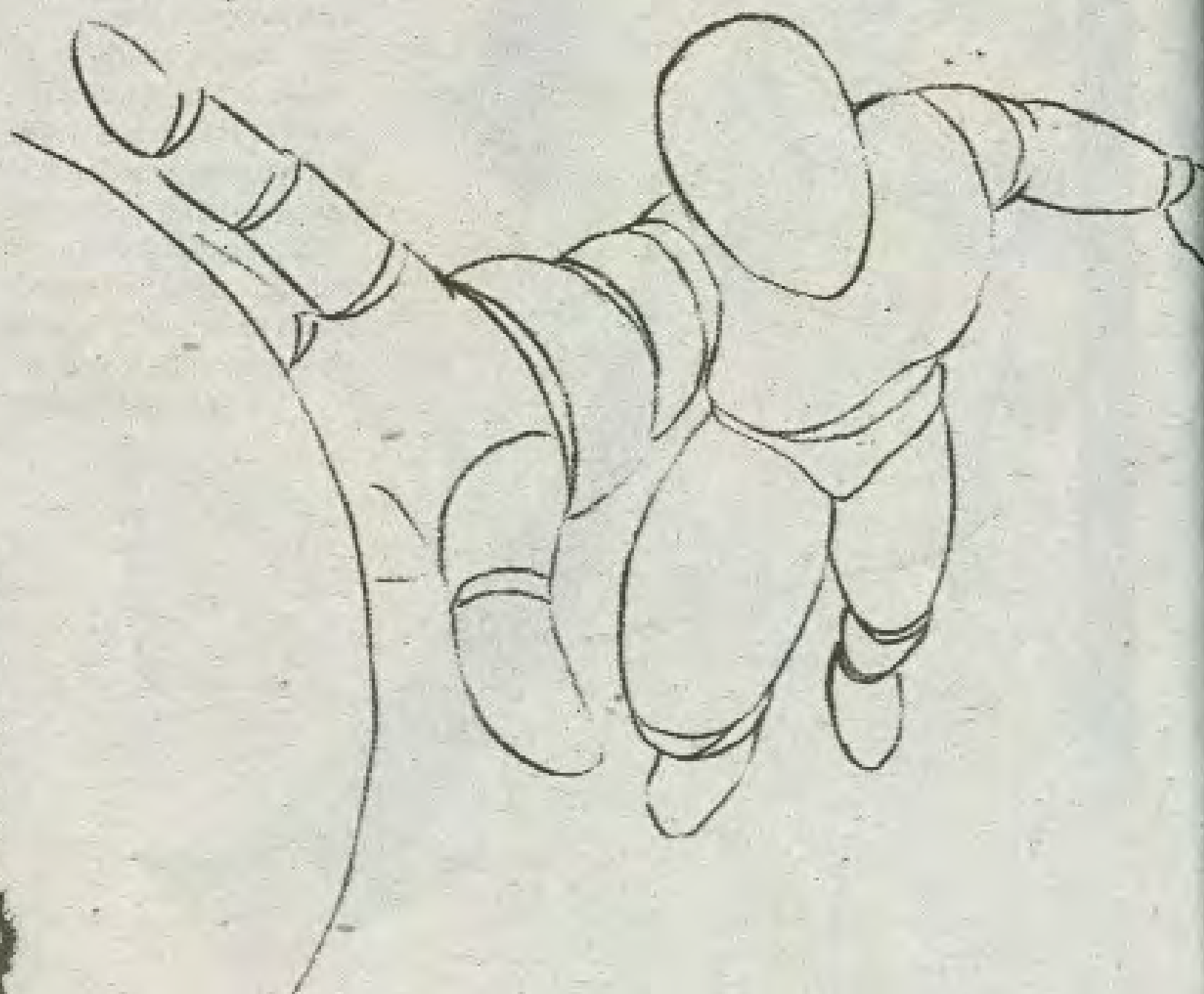






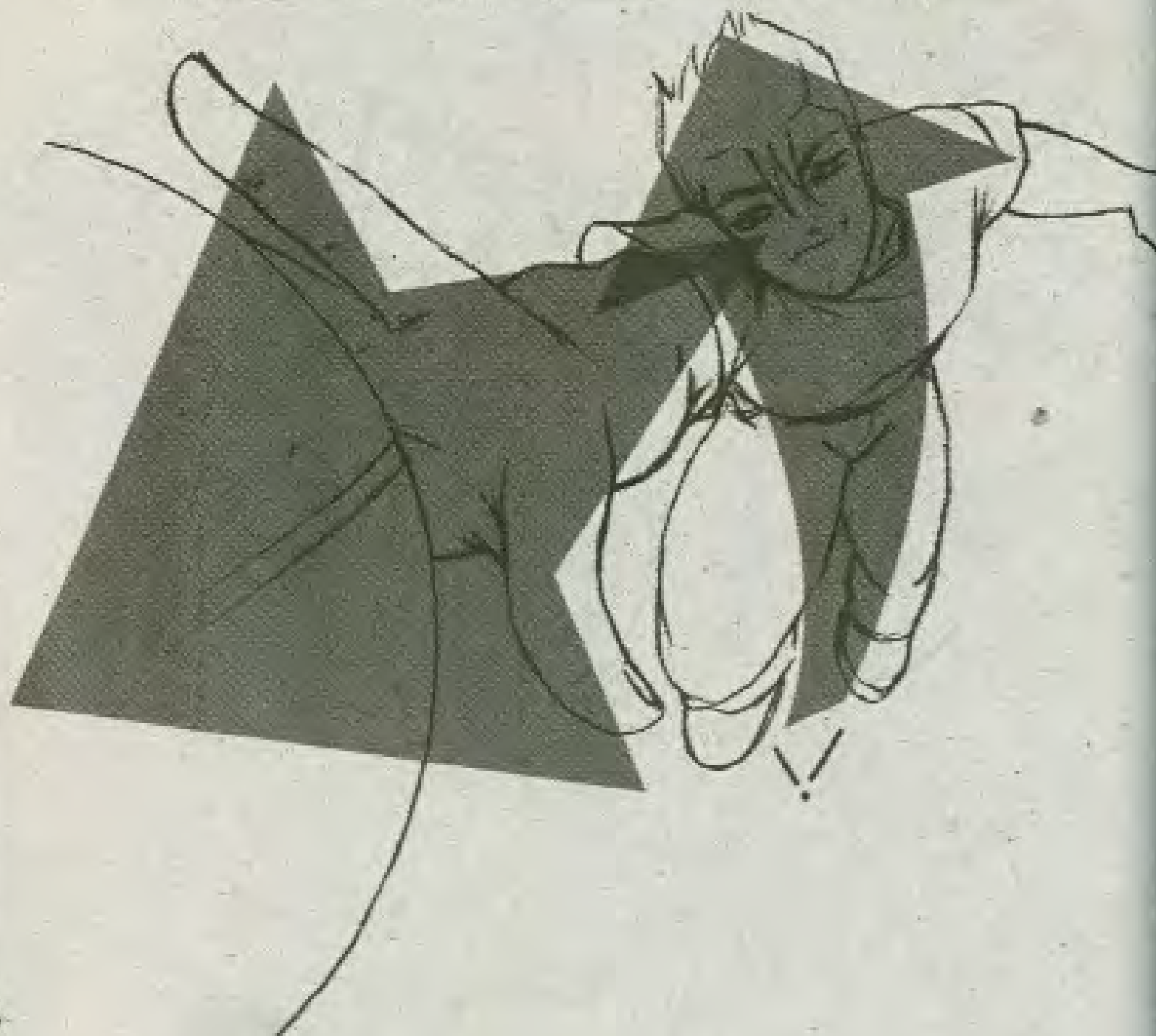
Analicemos la imagen. En sí el cuerpo se mantiene recto en un eje vertical, pero la pierna y el brazo son los que se proyectan hacia enfrente, indicando su dirección. Lo que en realidad vemos en primer plano es el puño, que se ve más grande a proporción del cuerpo.

También hacer más obvio el movimiento nos ayudará a tener mejores imágenes. Este cuerpo está saltando, lo vemos desde arriba.

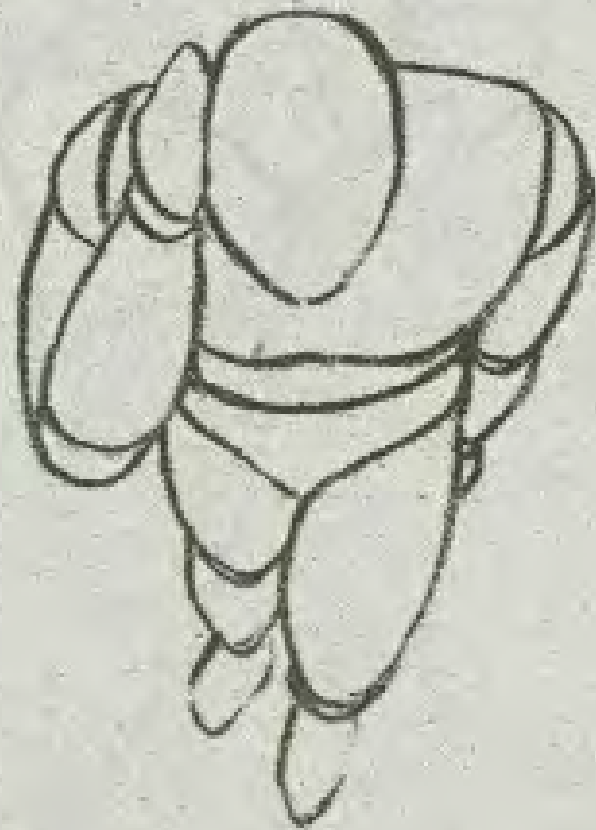
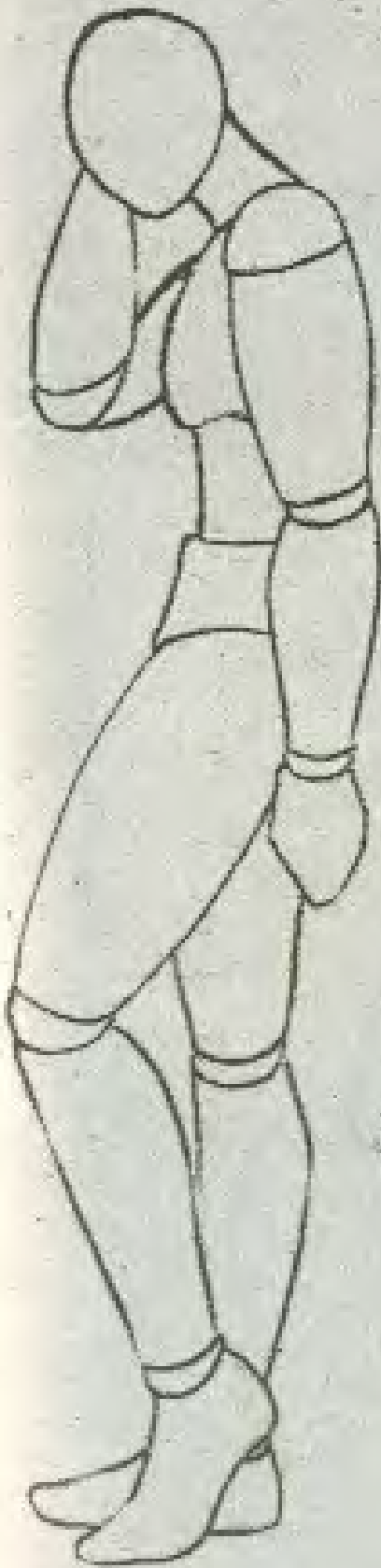




Tenemos en un primer plano la mano y un balón, indicándonos la dirección del mismo, mientras el cuerpo se eleva desde el piso, con un punto de fuga desde abajo (este punto de fuga se llama **subterráneo**).



Trata de sacar distintas posiciones del cuerpo y después imagina cómo se vería desde distintos ángulos. Esto hará más interesante el dibujo.

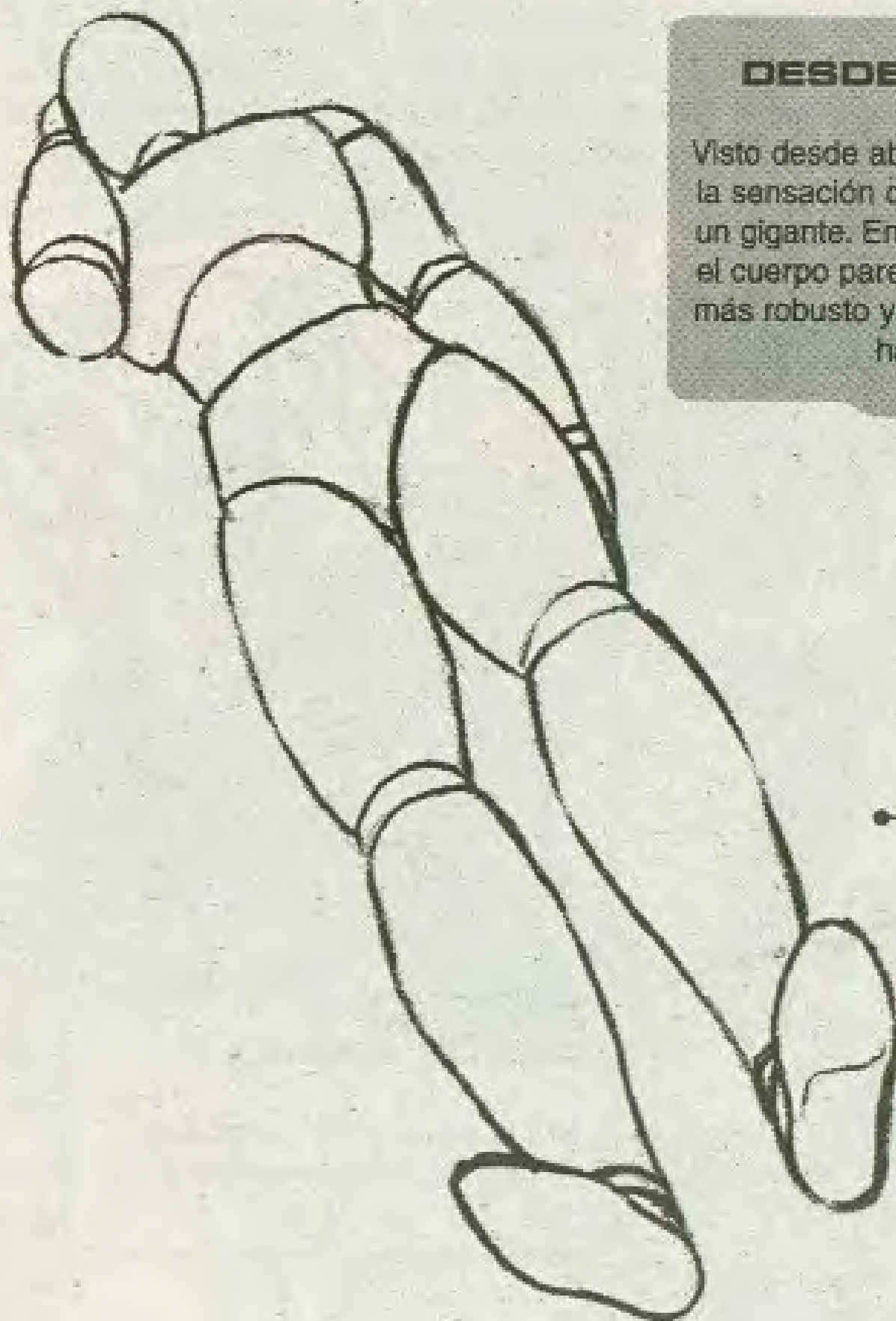


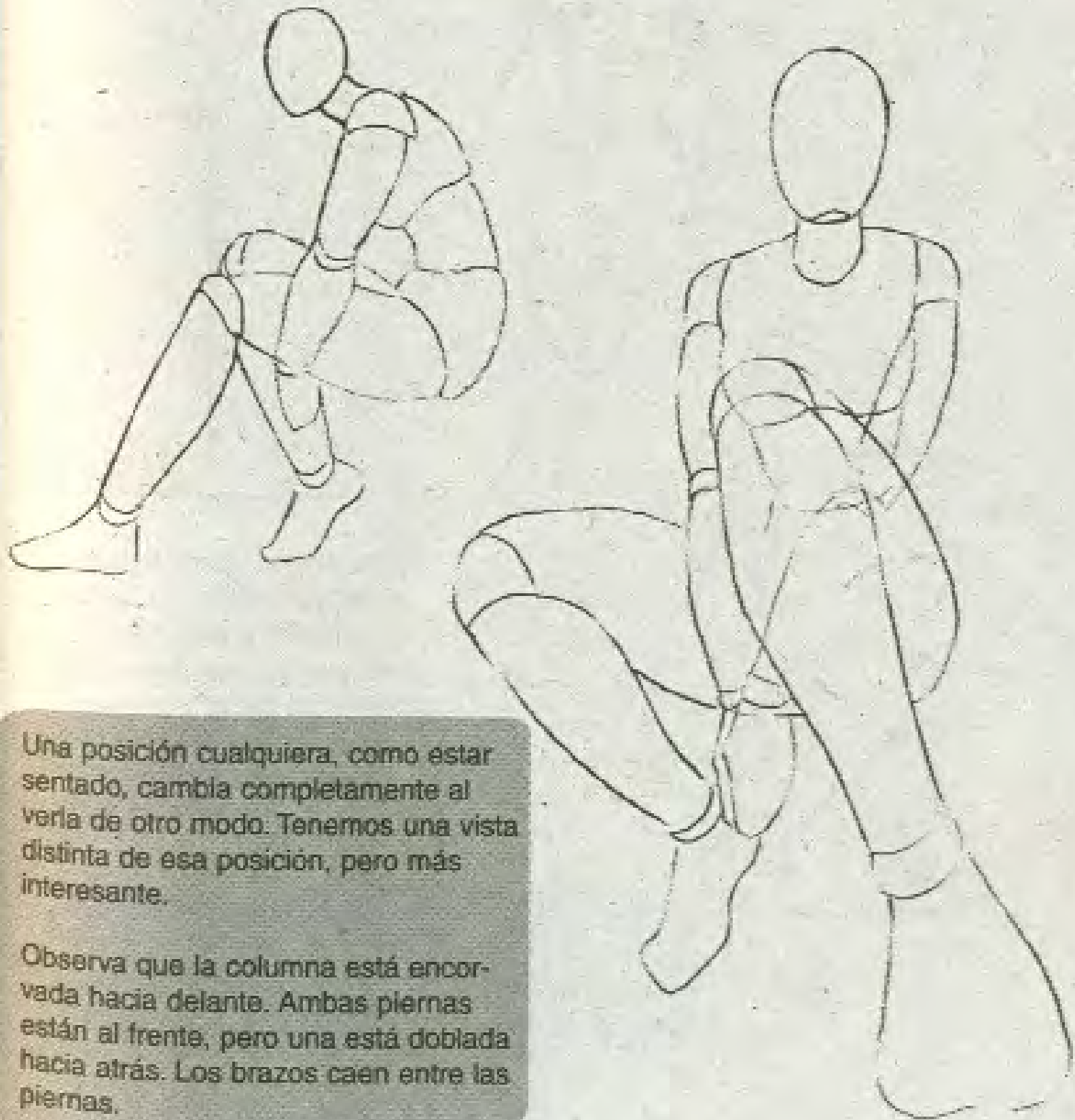
DESDE ARRIBA

El cuerpo se ve más ancho, las piernas se hacen pequeñas.

DESDE ABAJO

Visto desde abajo, tenemos la sensación de que vemos un gigante. En estas vistas, el cuerpo parece que se ve más robusto y la cabeza se hace pequeña.



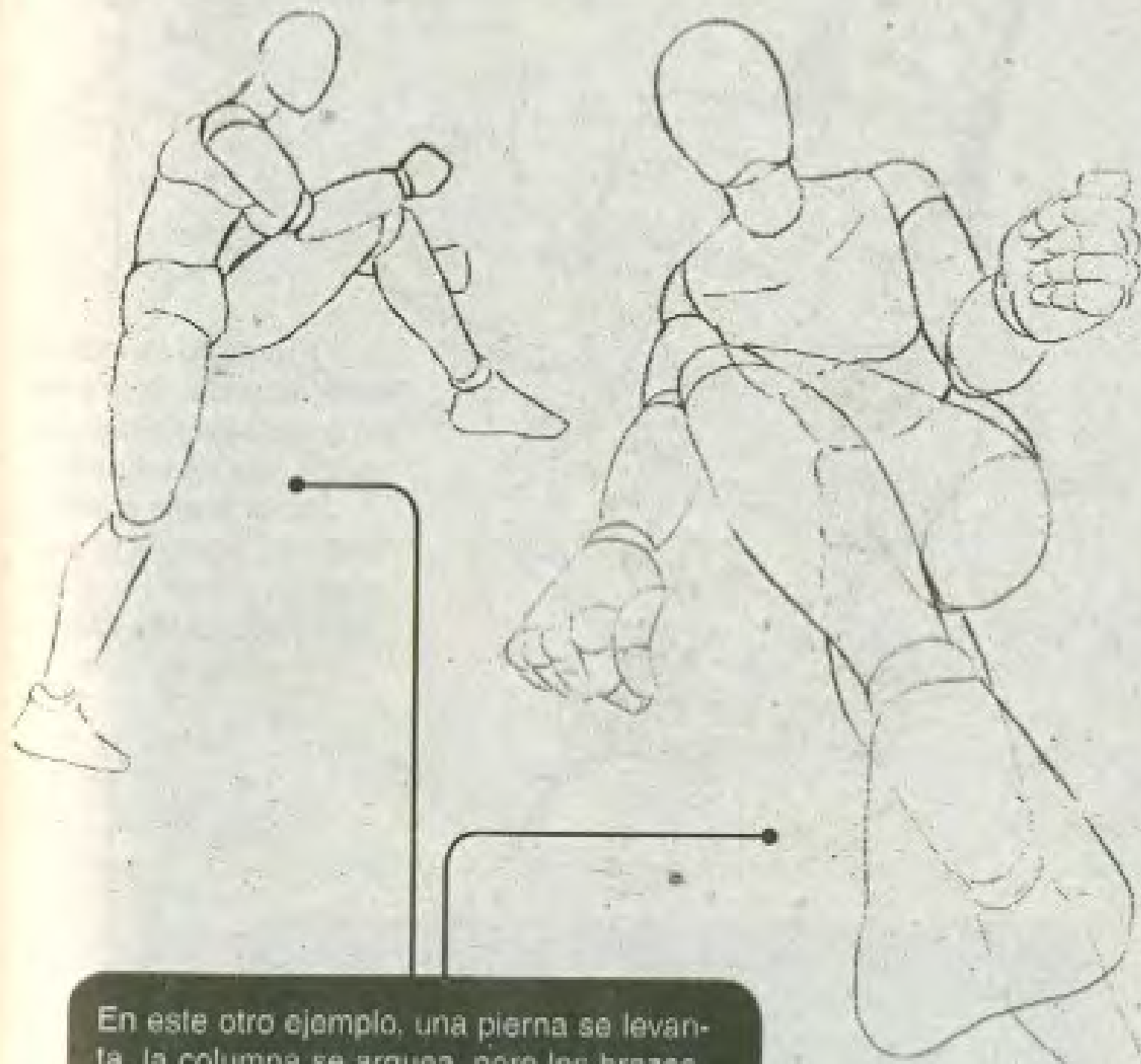


Una posición cualquiera, como estar sentado, cambia completamente al verla de otro modo. Tenemos una vista distinta de esa posición, pero más interesante.

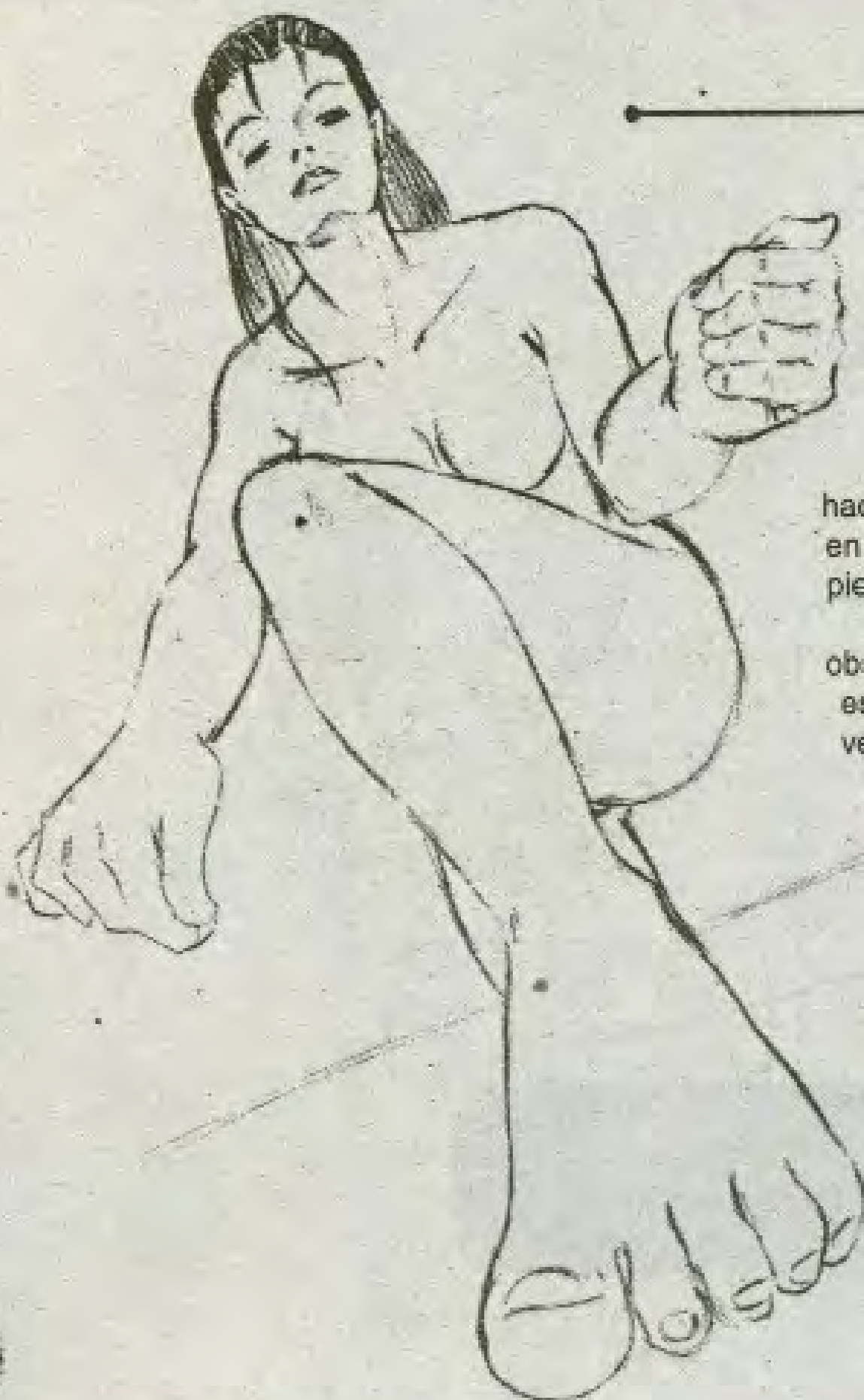
Observa que la columna está encorvada hacia delante. Ambas piernas están al frente, pero una está doblada hacia atrás. Los brazos caen entre las piernas.



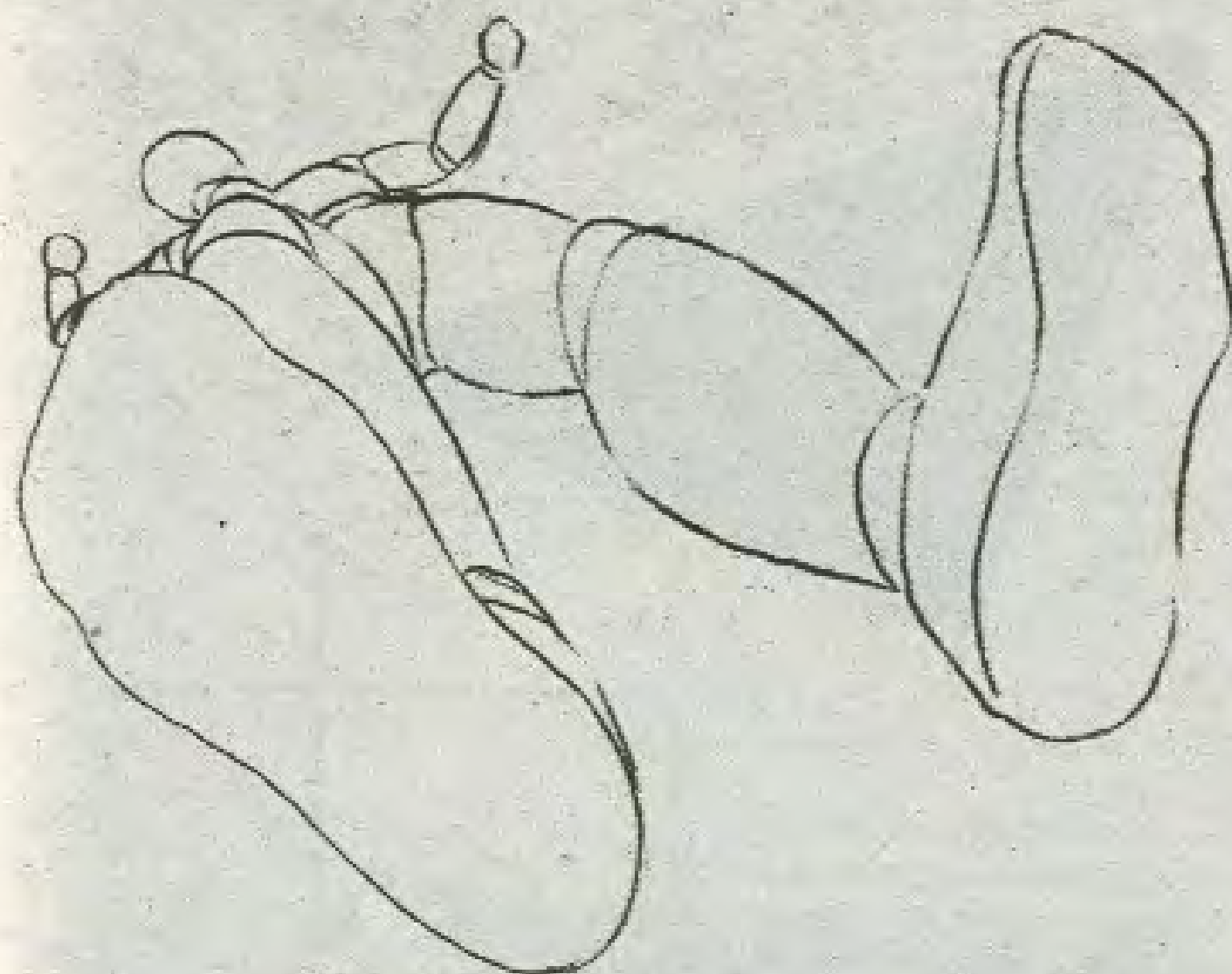
En primer plano, tenemos el pie y la rodilla. La cadera se va hacia atrás y parte del torso parece inclinarse hacia enfrente. La cabeza la levanta para vernos desde arriba, mientras la otra pierna se hace hacia atrás.



En este otro ejemplo, una pierna se levanta, la columna se arquea, pero los brazos están hacia enfrente.



El cuerpo se inclina hacia enfrente, pero está en un segundo plano. La pierna está en un primer plano. Como puedes observar, siempre lo que está en primer plano se verá más grande que el resto del cuerpo.



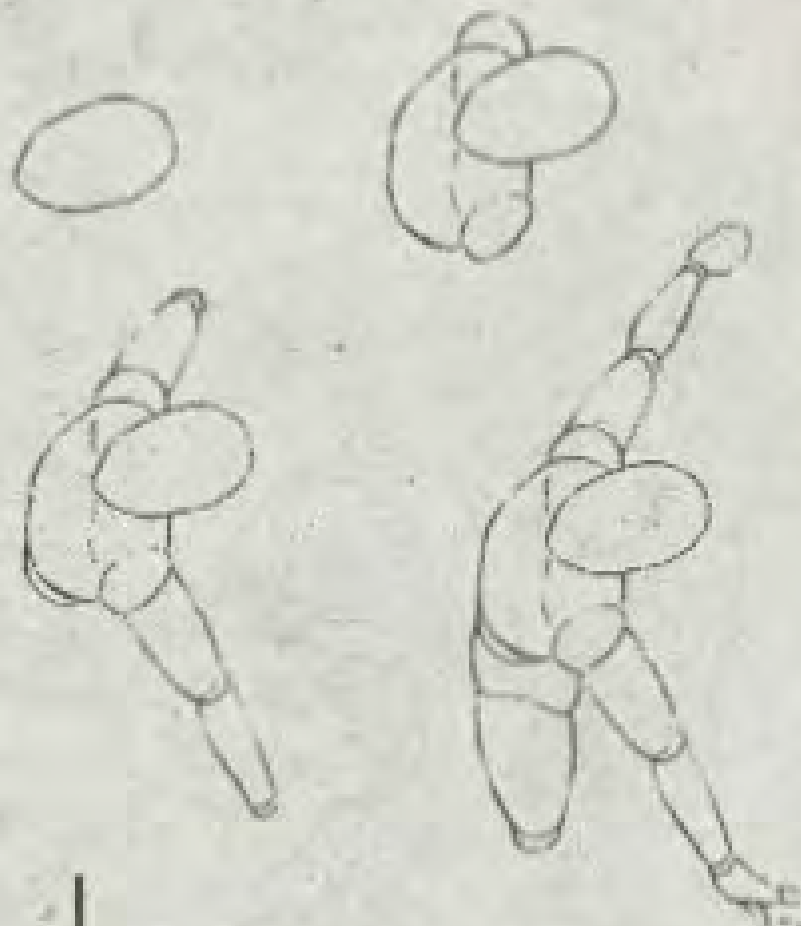
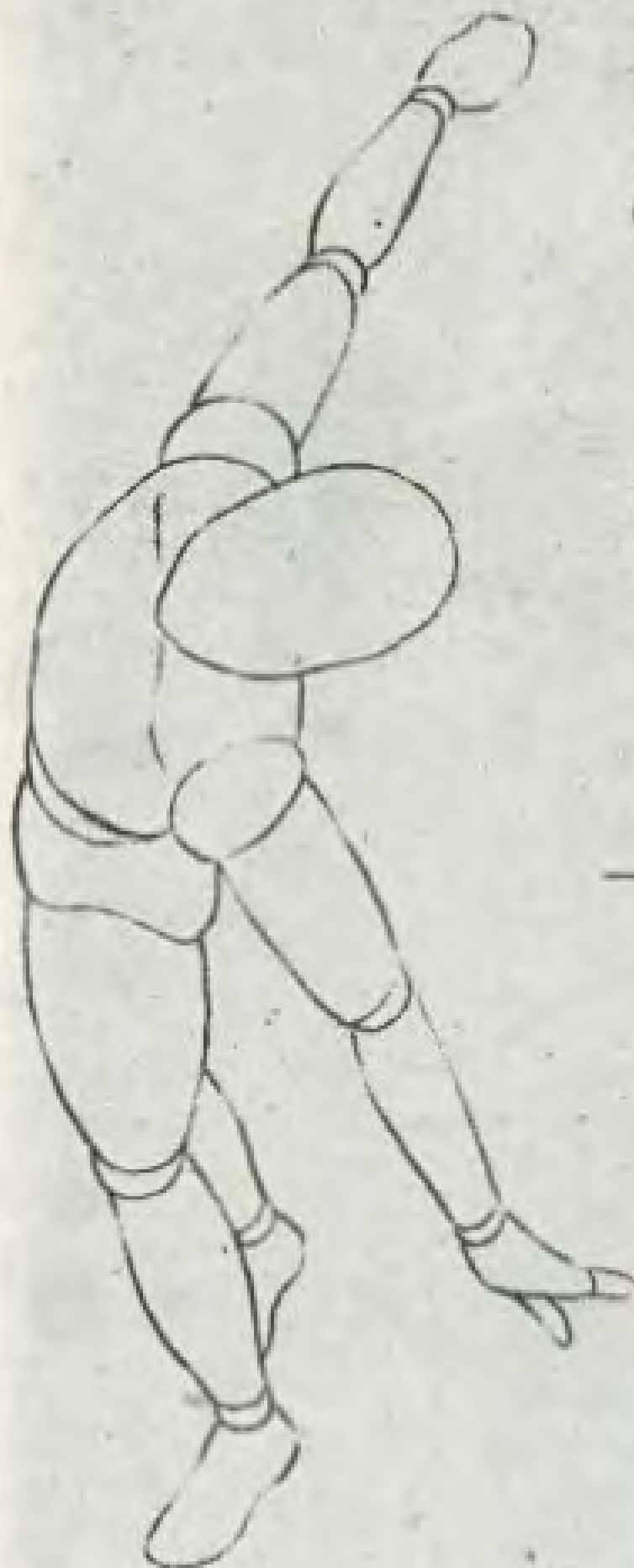
Un escorzo más forzado es éste, en el que vemos el cuerpo desde abajo, como si estuviera parado en un piso transparente. Observa bien, los pies son enormes porque están en primer plano, mientras que el resto del cuerpo parece hacerse pequeño.



Esto siempre dará la impresión de ver a un gigante.

El punto de fuga siempre se ubicará en la parte de arriba (este tipo de punto de fuga se llama aéreo).

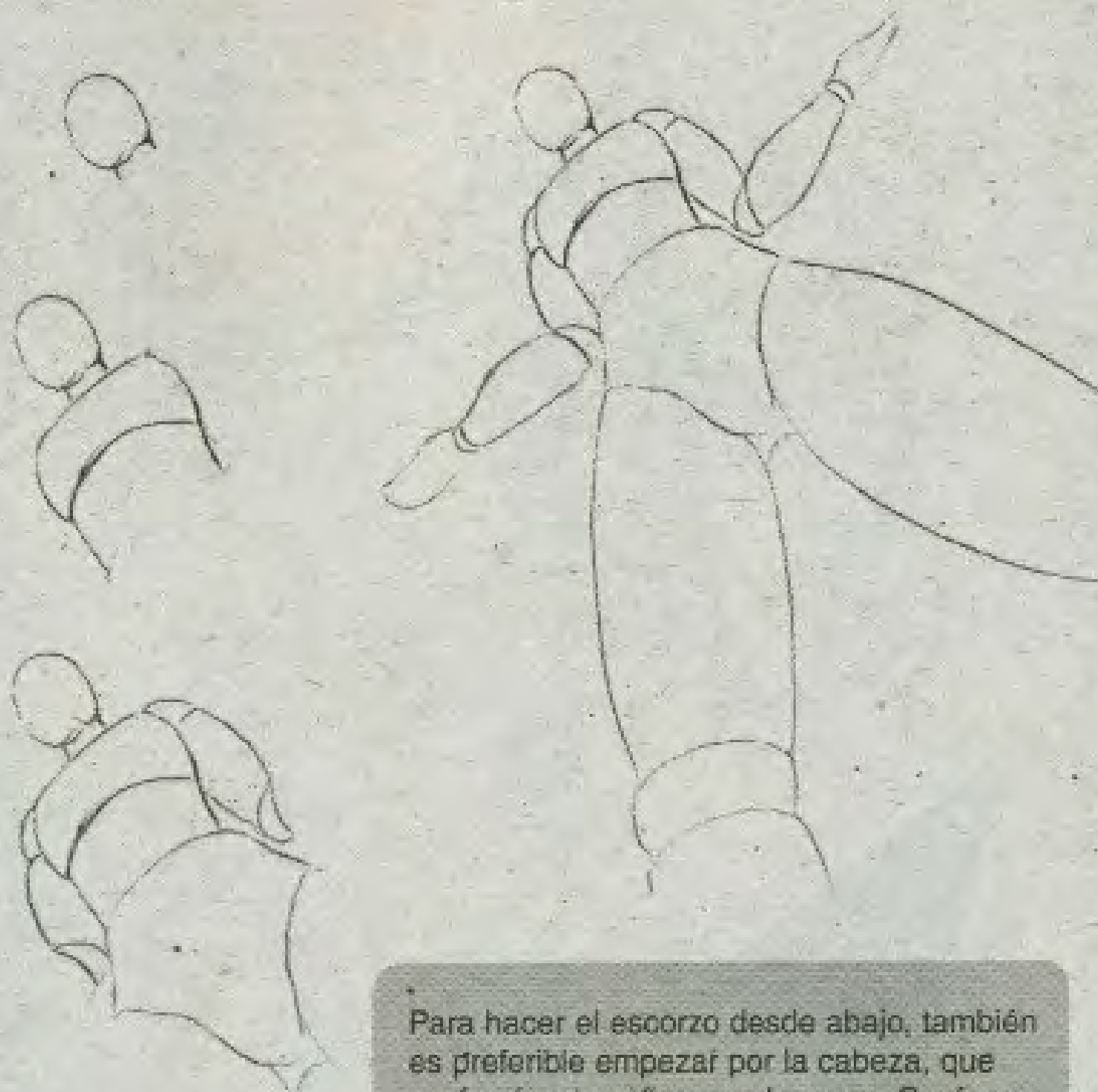




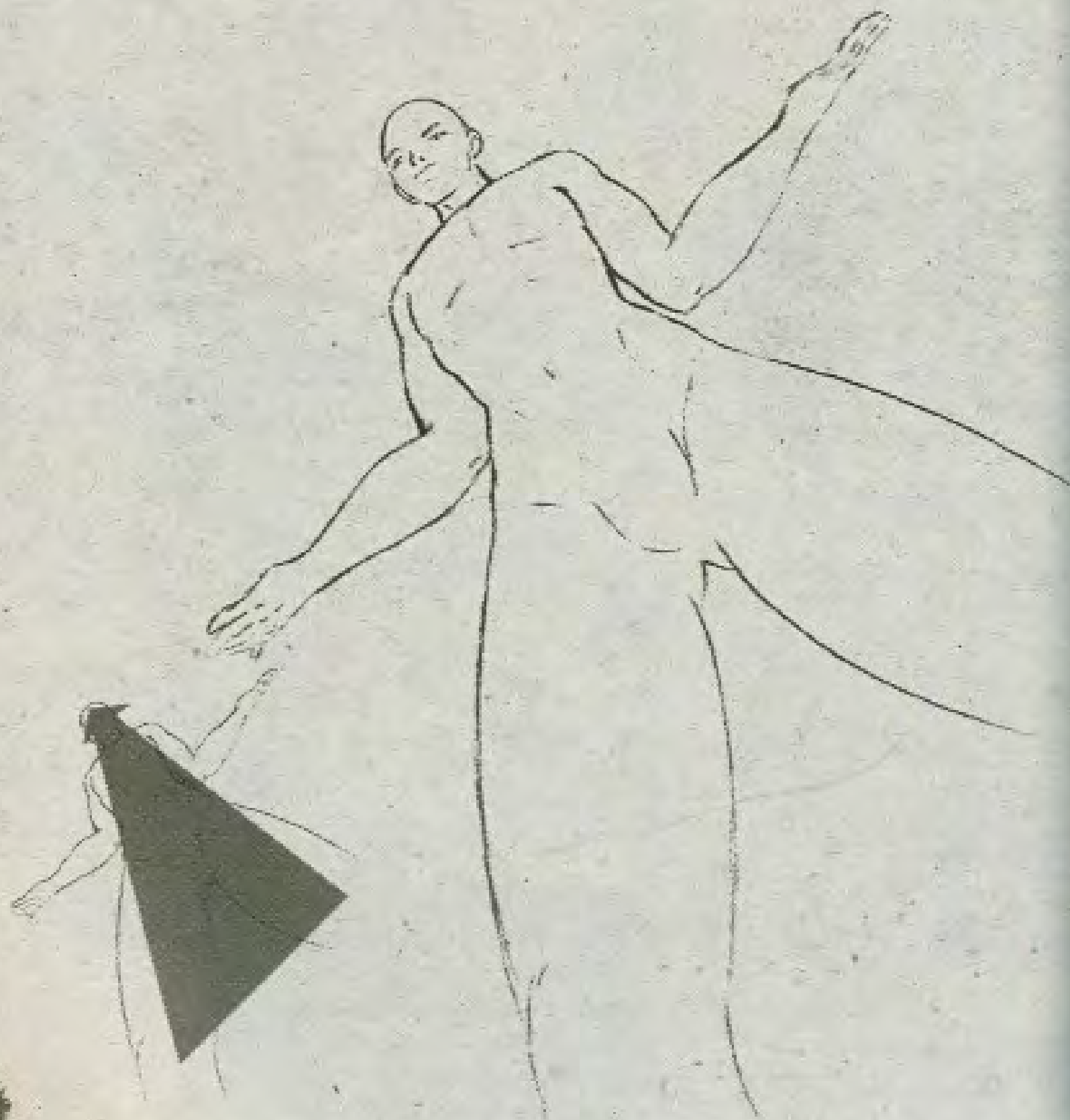
Para empezar a dibujar un escorzo desde arriba, te recomendamos siempre empezar por la cabeza. Por estar en primer plano, debe verse más grande que el resto del cuerpo. El modelo de maniquí te será muy útil para poder ubicar las articulaciones del cuerpo.

Conforme vayas haciendo el resto del cuerpo, éstas deberán verse más pequeñas.





Para hacer el escorzo desde abajo, también es preferible empezar por la cabeza, que será más pequeña que el cuerpo. Conforme vayas haciendo el resto del cuerpo, las articulaciones deben hacerse más grandes, ya que en primer plano tenemos las piernas.



Pero no todos los escorzos usan un sólo punto de fuga. En ocasiones pueden estar compuestos de varios, en este caso sólo son dos.



El primero está detrás del muchacho, que nos ayudará a hacer el brazo y la espada.

El segundo lo ubicamos bajo el piso, que será la guía para hacer el cuerpo.

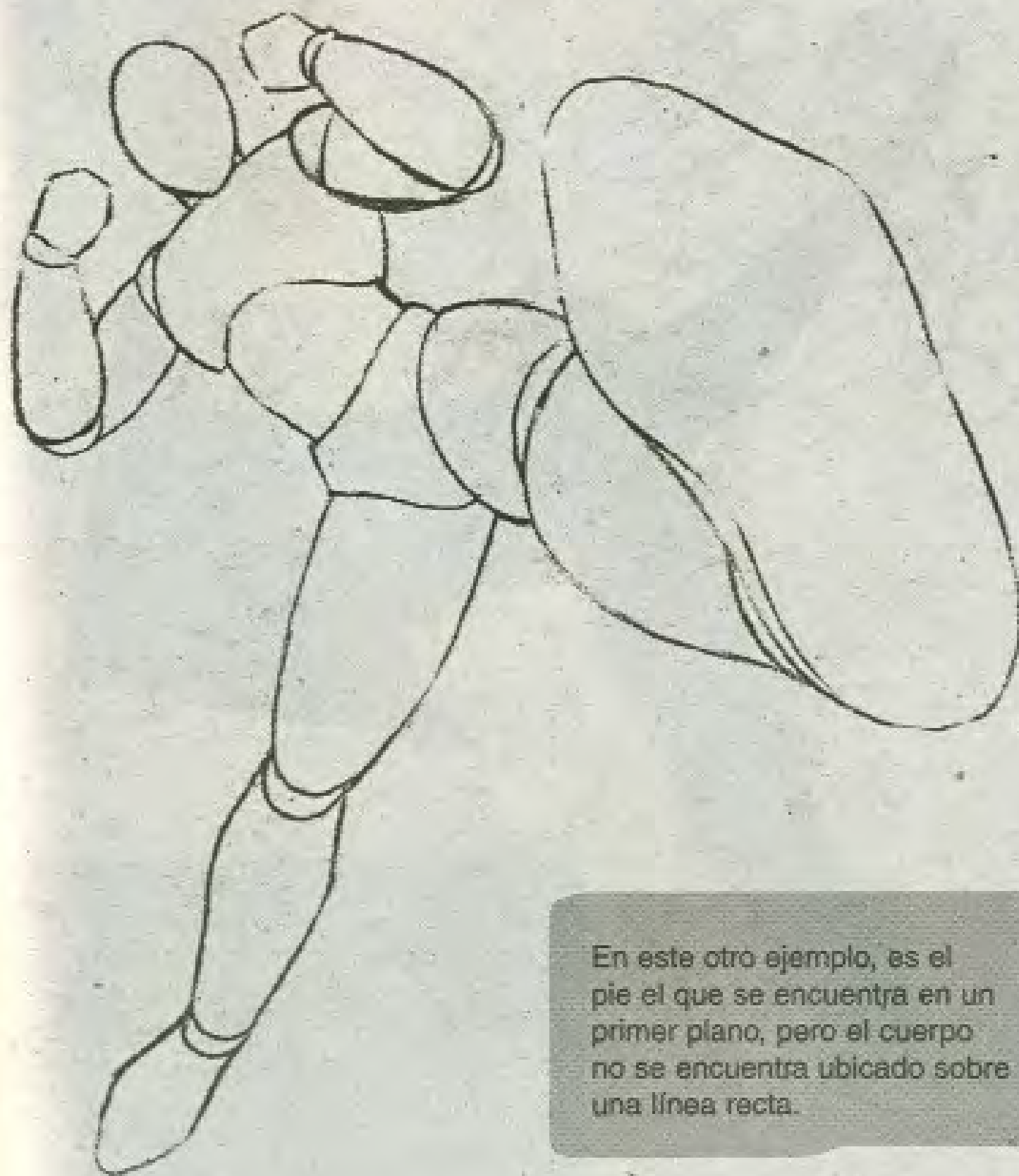


En el caso del brazo y la espada, aquél se levanta hacia enfrente, con la espada en primer plano. Para acentuar la cercanía, la espada se ha curvado.



Como la imagen la estamos viendo desde arriba, el cuerpo se curva un poco, pero aun así está en un segundo plano.





En este otro ejemplo, es el pie el que se encuentra en un primer plano, pero el cuerpo no se encuentra ubicado sobre una línea recta.



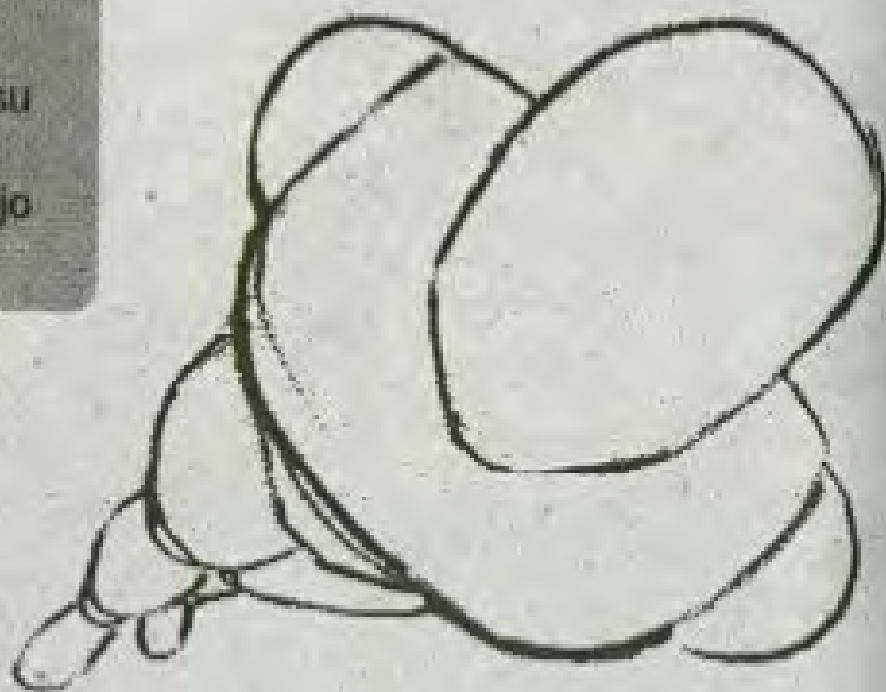
El cuerpo sigue la misma línea de trayectoria del pie, en donde podemos ver la dirección del golpe.

Mientras, la pierna de apoyo sigue otra dirección, tratando de mantener el equilibrio del movimiento.

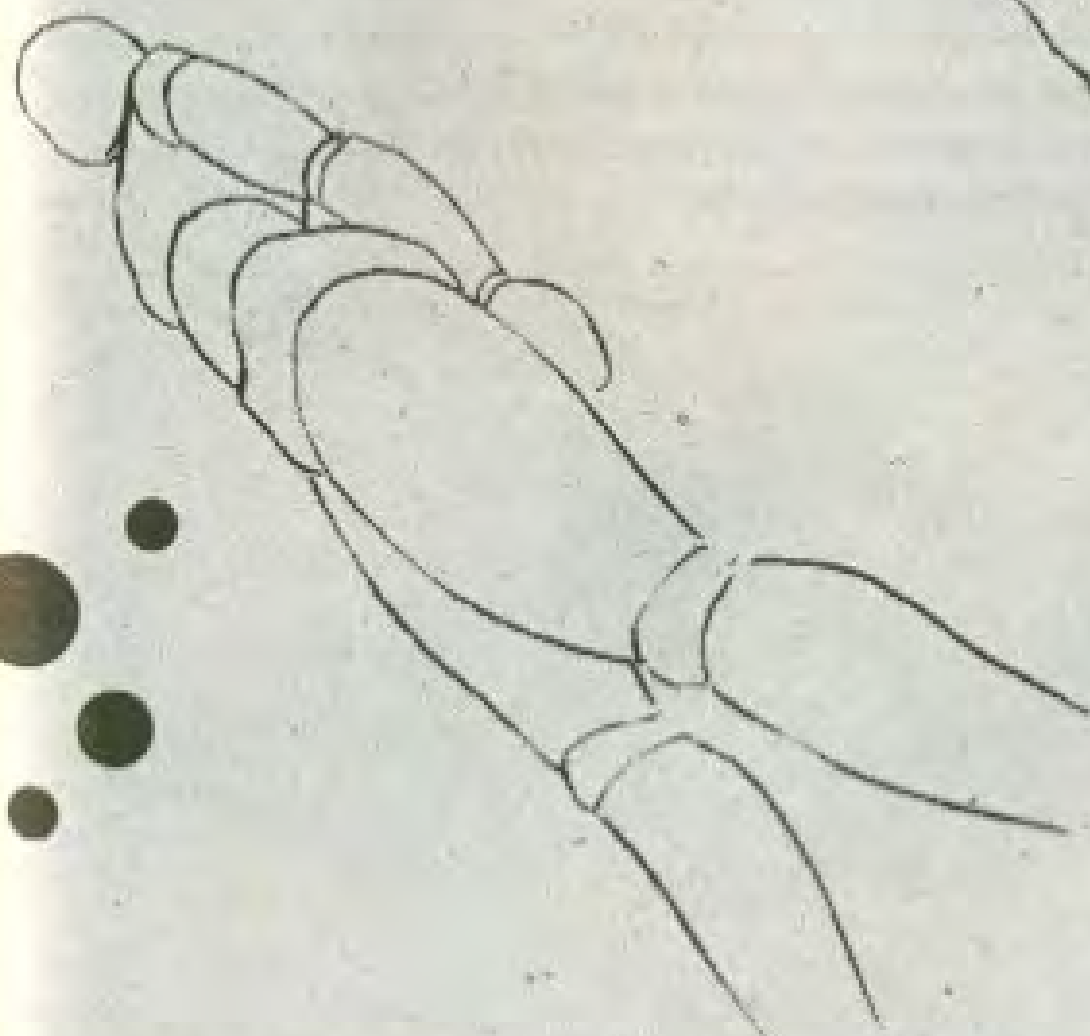
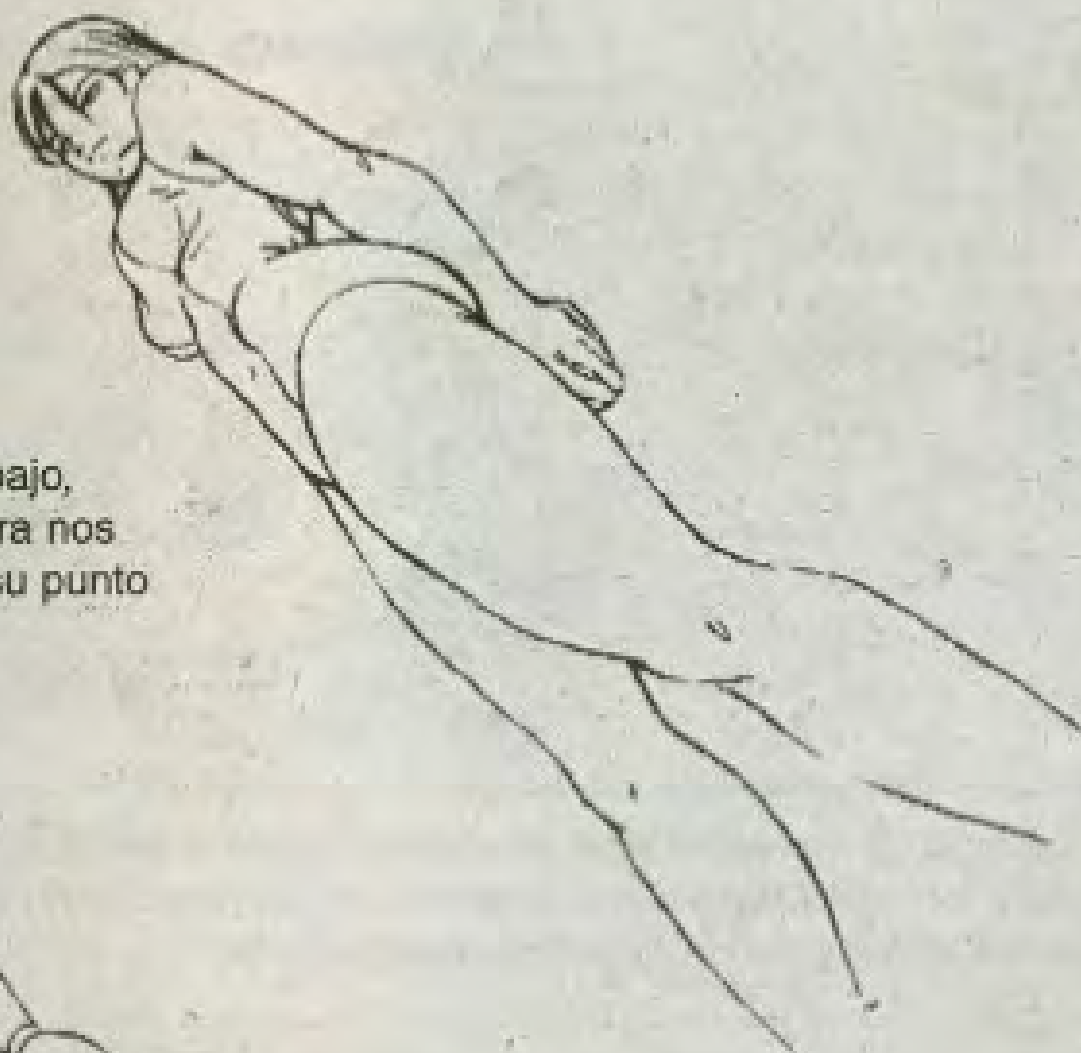


Esta imagen se ve bonita, pero estática y sin volumen. En sí la estamos viendo desde enfrente, pero al cambiar sólo un poco el ángulo de visión, la imagen se verá más interesante.

Es la misma chica, con la misma posición, sólo que la vemos desde arriba, y ella a su vez nos mira desde abajo. El punto de fuga lo ubicamos bajo el subsuelo.



Ahora la vemos desde abajo,
pero de un lado. Ella ahora nos
observa desde arriba, y su punto
de fuga es aéreo.



¿CÓMO APLICARLO?



Aplicarlo ya en una escena puede ser mucho mejor que hacer una imagen estática de frente. En este caso, tenemos en un primer plano un árbol, a ella la vemos desde arriba y podemos ver en detalle el piso.

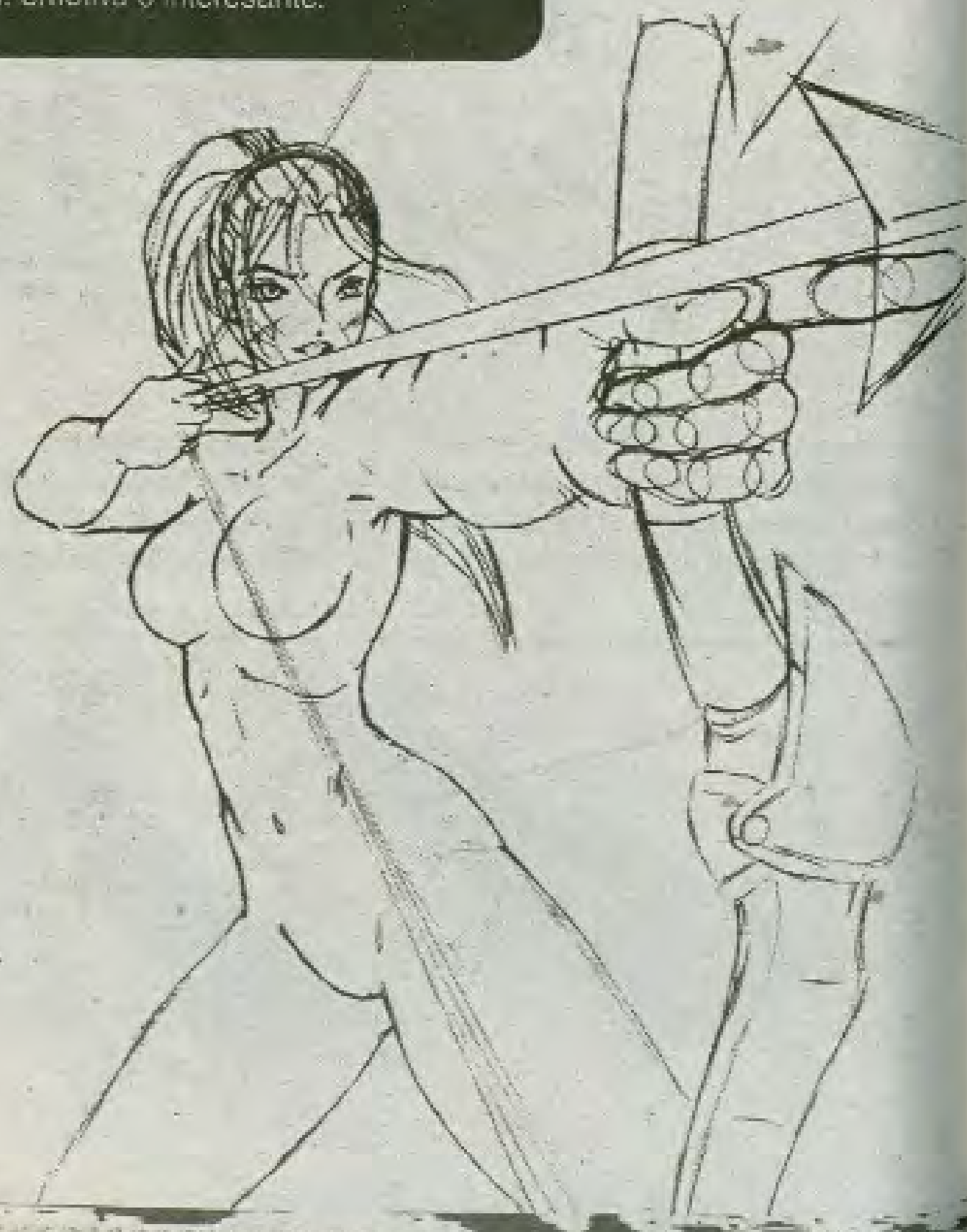




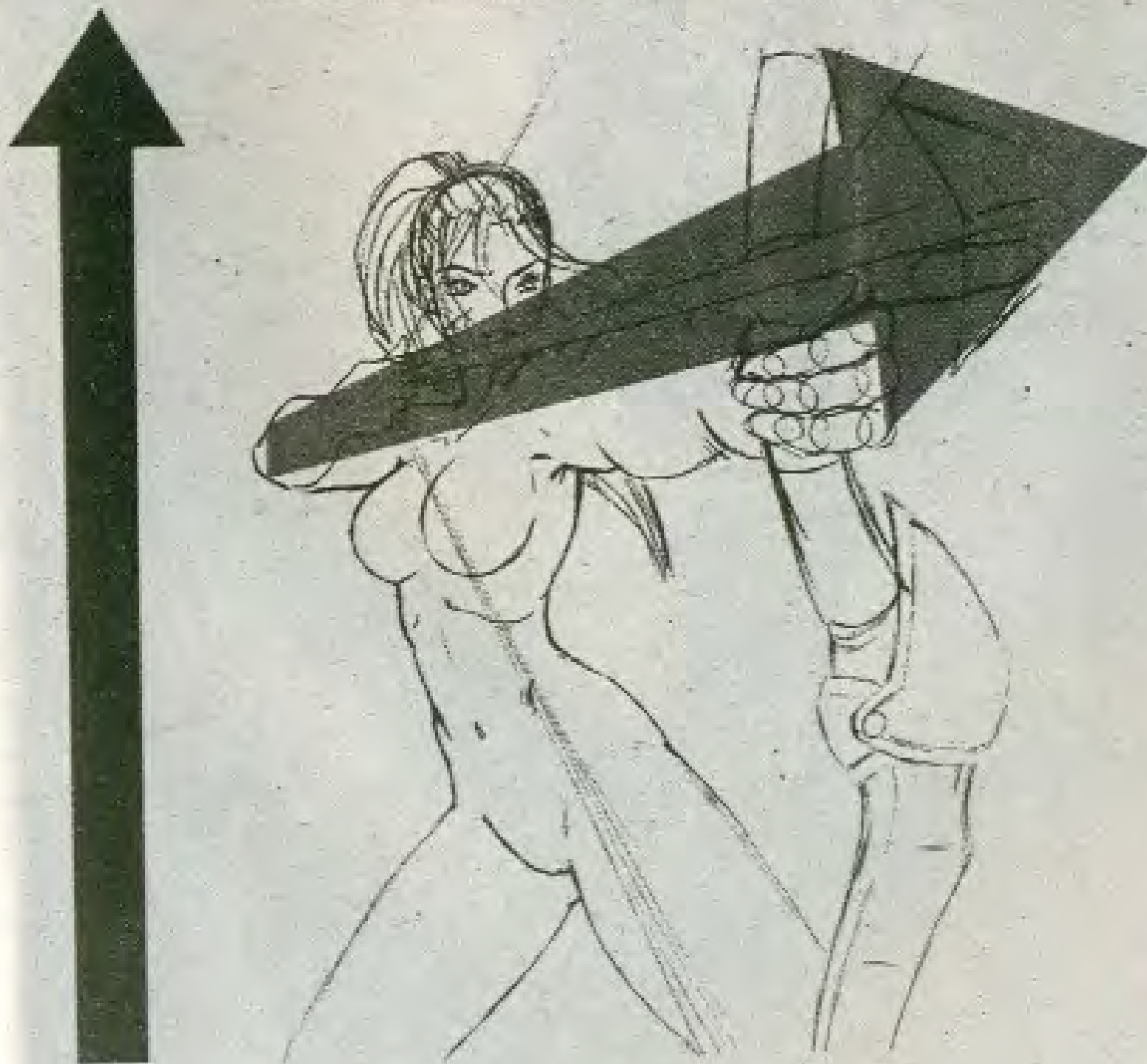
Ésta es la misma escena, pero vista desde abajo. La tenemos a ella en primer plano, pero podemos ubicar más elementos como el enorme árbol frente a ella o el edificio que se encuentra al fondo, que en la escena anterior nosotros no podíamos ver.

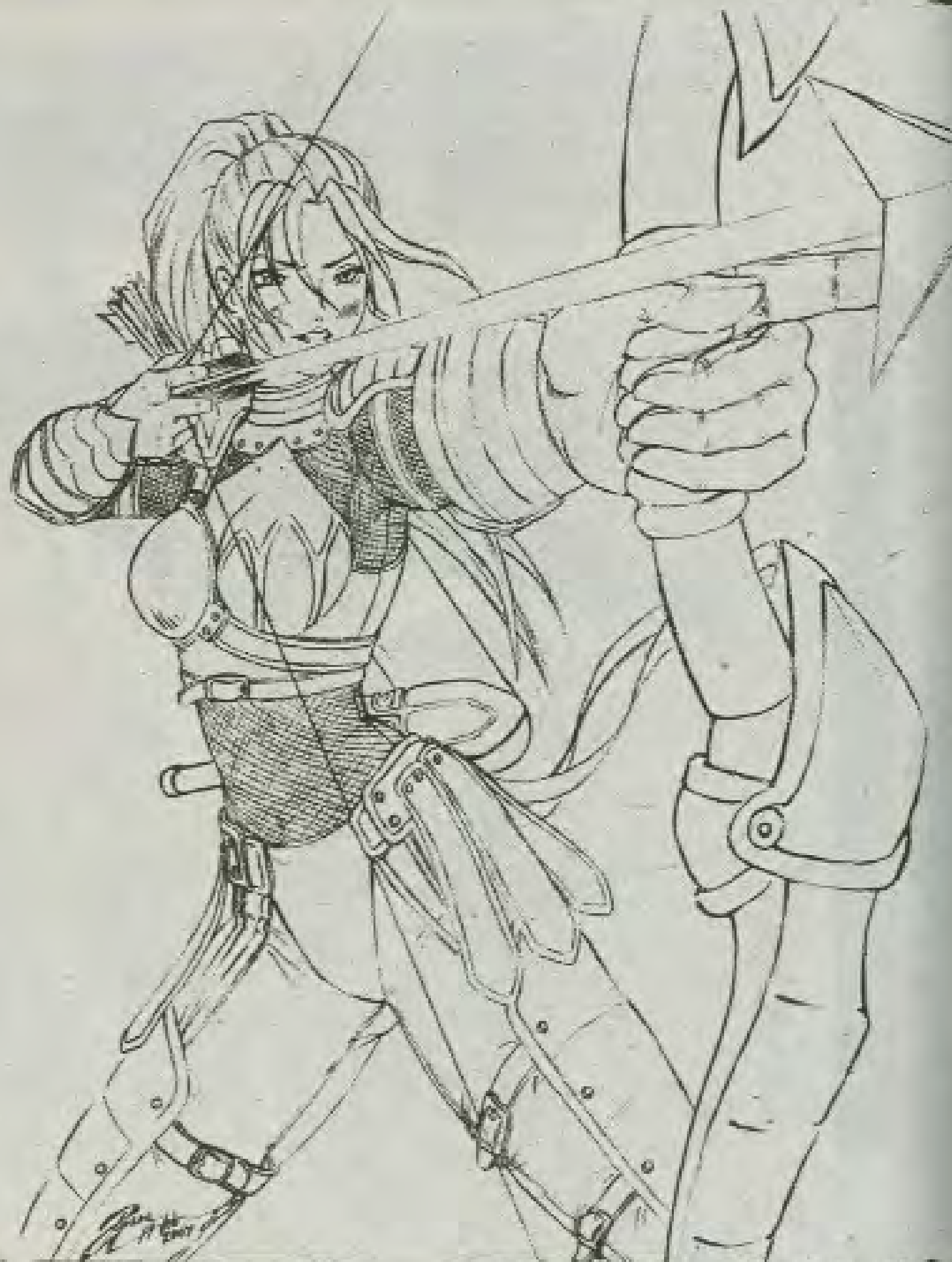


Desde el ángulo que veamos, todo puede verse más interesante, y los escorzos te serán de mucha ayuda para obtener una imagen más impactante, emotiva o interesante.



Porque a pesar de que el cuerpo de la arquera está recto, todo el movimiento se encuentra en sus brazos y la flecha que está a punto de aventar.







DibujArte S3, Guía Básica de Dibujo No. 11, es publicada por EDITOPOSTER S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. La Ribera, México, D. F. 06400. Tels./Fax. 13-23-0-100. Prerensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100. Impresa en DEBARI SERVICIOS DE IMPRESIÓN, S.A. de C.V. Tel. 8596-9157. Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432'00'01'15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido SEGOB Exp. 1/432'00'01'15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Vendedores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F. En locales cerrados Publicaciones CITEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col. Xocoayhualco Tlanepanilla Edo. de Méx. C.P.054080 Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: Abril 2007. DibujArte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial, registro 937964.