



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

6  
2ej

# CANONES Y PROPORCIONES DE LA CABEZA HUMANA

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
DISEÑADOR GRAFICO

P R E S E N T A  
MAURICIO AZCATL

MEXICO, D.F.

1993.



SECRETARIA ACADEMICA  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

José

Vicé

Lopez



## **UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso**

### **DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# CONTENIDO

## PROLOGO

## CAPITULO

### I GENERALIDADES DEL DIBUJO EN LA HISTORIA DEL ARTE

- Origen y antecedentes.
- Concepto y definición.
- Objetivos e importancia.

### II EL CANON Y SU RELACION CON LA FIGURA HUMANA

- La proporción aurea de la formación del canon.
- Los cánones egipcios.
- Los cánones griegos.
- Los cánones romanos.
- Los cánones de la edad media.
- Los cánones del renacimiento.

### III CANONES Y PROPORCIONES DE LA CABEZA HUMANA

- Canon de Leonardo Da Vinci.
- Canon de Alberto Durero.

### IV CANONES CONTEMPORANEOS

- Artistas contemporáneos.
- Estudio de la cabeza humana en las diferentes etapas de la vida.
- Angulo, posición y sexo en el dibujo del rostro.
- Aspectos de Loomis Andrew.
- Apoyo del canon para formación del rostro.

## CONCLUSION

## BIBLIOGRAFIA

---

---

## PROLOGO

El dibujo y la ilustración son una parte importante en una sociedad activa sin importar el lugar, país o corrientes artísticas en la cual se desarrollen, por ser un medio de comunicación que se utiliza en escuelas, mercados, talleres, hospitales, coches, tranvías, etc., empleando para su uso una técnica estilizada del mismo, a la cual se le puede llamar geometrización, señalización, ilustración o DISEÑO GRÁFICO. De tal forma que se habla de un trabajo en que participan pintores; escultores, arquitectos, grabadores, ilustradores, diseñadores etc., sin mencionar nombres en particular. Sin embargo, sabemos que cada una de estas personas tiene un lugar importante de nuestro mundo gráfico, no tanto por sus obras de arte o por pertenecer a una corriente pictórica en particular, sino por sus conocimientos y aportaciones que han servido de guía a las nuevas generaciones de estudiantes en carreras afines, que utilizan el dibujo y la ilustración como un medio de comunicación actual, como en el caso del DISEÑO GRAFICO. Teniendo como ejemplo específico a Leonardo DaVinci, al cual se le conoce más por su obra la Monalisa y la Última Cena, que por sus aportaciones y estudios de la figura humana con relación al canon.

El diseño gráfico es una disciplina que ha alcanzado una gran demanda e importancia particularmente en México; abarcando diferentes ramas de la comunicación en su desarrollo, olvidando que el dibujo refuerza a éste. Atribuido a esto, en la actualidad existe una diversidad de aparatos para proyectar, calcar, trazar, ampliar o reducir un dibujo, olvidándonos casi por completo de los principios de proporción áurea y cánones que nos legaron las grandes personalidades en la materia, puesto que el dibujo ha sido y sigue siendo en la actualidad el medio de promoción más efectivo de cualquier sociedad aunque su utilidad sea no como dibujo propiamente dicho sino como el medio que se tiene que utilizar en la creación y desarrollo de otras técnicas, ejemplo: La animación en el cine, la escenografía en el teatro, el fotomontaje en la fotografía, etc.

Como en toda área del conocimiento existe un mundo de elementos que se estudian por separado para fortalecer ésta, asimismo en todos estos casos existen antecedentes y la importancia que éstos representan para su desarrollo, del tal forma que en la primera parte de este trabajo se hace un breve resumen de la historia del dibujo y su relación con el diseño gráfico, para poder así adentrarse al objetivo principal de la investigación, que es la obtención de un canon para construir LA CABEZA HUMANA.

Para poder llegar a un buen resultado es necesario conocer los elementos que la integran, así como las medidas de proporción que la caracterizan partiendo de la figura humana completa, considerando que el dibujo anatómico no es algo que se utilice propiamente para diseñar, podría imaginarse como algo antiguo

comparado con el mundo de las computadoras. Sin embargo, cabe destacar que la gran mayoría de los diseñadores gráficos, cuando dibujamos o diseñamos utilizamos la proporción desde el momento de bocetar, para proporcionar, para dar espacios, para crear un equilibrio o también para formación de revistas, separación de colores y en un sinfín de trabajos en los cuales empleamos la proporción ayudándonos de esta manera a tener una buena relación de figura-fondo entre lo diseñado y el formato a diseñar, la proporción la aprendemos a utilizar muchas veces sin saber de donde proviene pero parandonos un momento a reflexionar nos podemos dar cuenta que la proporción se da en la naturaleza misma como en los árboles, plantas, animales, rocas y en el hombre, puesto que la naturaleza esta diseñada para la supervivencia del hombre, y que todas estas proporciones en su momento cuando se buscan se pueden transformar para algún trabajo en especial como en este caso. Por tal motivo, se menciona en ese trabajo un conjunto de cánones de diferentes épocas en que se utilizó la proporción áurea como herramienta principal de los cánones del dibujo anatómico.

Así como el dibujo y la proporción son una fusión de conocimientos del pasado y del presente, que dan como resultado el surgimiento de nuevas materias como los cánones de la figura humana, también ésta a su vez, dio como consecuencia el estudio de la cabeza humana, la cual también utiliza la proporción y que generalmente se emplea más en el diseño gráfico en la elaboración de algún trabajo.

Tenemos antecedentes de pertenecer a la cultura occidental. Por tal motivo, la investigación y los dibujos que en este trabajo se utilizan son características europeas, tratando que de éstas sólo se tomaran las proporciones como una forma armónica y consciente que se adaptaran a las características moldeadoras del hombre y la mujer mexicana, tomando en cuenta que las proporciones anatómicas de las culturas mexicanas por citar algunas, como la olmeca y la maya empleaban las figuras geométricas como guía de su construcción anatómica y formación estética con relación a sus dioses.

# **I**

## **GENERALIDADES DEL DIBUJO EN LA HISTORIA DEL ARTE**

**ORIGEN Y ANTECEDENTES**

**CONCEPTO Y DEFINICION**

**OBJETIVOS E IMPORTANCIA**

---

---

## ORIGEN Y ANTECEDENTES

Al hablar de los antecedentes del dibujo, tenemos la necesidad de remontarnos a la historia del arte, el cual ha tenido un desarrollo tan extenso como la historia del hombre mismo. Esta conjugación que existe entre uno y otro, es una parte importante en la existencia cultural del hombre; de la cual se tienen noticias, como creación artística desde el periodo PALEOLITICO; etapa en que no se conocen fechas ni nombres con exactitud, pero que a través de investigaciones se puede hablar de unos 40,000 años con relación a las herramientas de hueso y pedernal que se encontraron en la actualidad, dando como resultado dos etapas representativas del periodo. La primera, se caracteriza por pequeños objetos hallados entre los desperdicios dejados por los cazadores del paleolítico en sus campamentos y la segunda, por murales pintados en refugios rocosos y cuevas profundas, al cual se le da el nombre de ARTE MURAL, encontrándose en cuevas con luz natural que en algunos casos está constituido por bajorrelieve y en otros casos, en cuevas más profundas, por grabados y pinturas. En esta segunda etapa resulta imposible identificar a los artistas que contribuyeron a la creación de la técnica del dibujo, aunque podría hablarse del PINTOR DEL TECHO DE ALTAMIRA porque se puede reconocer la marca de una misma mano en la creación de las diferentes pinturas encontradas hasta este periodo, que considera al hombre como ser pensante capaz de utilizar el dibujo como medio de comunicación y re-presentación de su cultura. La cual se vio afectada tras la última glaciación hace unos 10,000 años, y que acabara con este periodo. Toda esta transformación y las nuevas condiciones climatológicas volvieron a poblar Europa de bosques; y las tribus de cazadores de renos que habían creado el notable arte rupestre de Francia y España (Arte Paleolítico) no pudieron mantener su forma de vida acostumbrada, estableciéndose en pequeños grupos (núcleos) sobre los suelos más fértiles, para talar los bosques y crear campos de cultivo y pastos, empleando la nueva y eficaz hacha de piedra pulimentada, que sirve de base al nombre del nuevo periodo y que los arqueólogos han acuñado con el término NEOLITICO o nueva edad de piedra. El modo de vida de estos pueblos, y por lo tanto, el carácter de su arte guarda una relación muy estrecha con el paleolítico, ya que su formación artística y su conocimiento del dibujo fue aplicado a la cerámica, utilizando la pintura como parte importante de su estrato cultural y artístico.

Con base en lo anterior, se considera al dibujo un medio de comunicación importante que va de la mano del hombre y que a través del tiempo se ha ido enriqueciendo con elementos que cada pueblo o cultura adopta para su forma de vida, como el pueblo egipcio que utilizaba el dibujo como medio representativo de su cultura, por tanto, el arte no era un concepto abstracto sino una significación religiosa específica o indirecta, que constituía respuesta especial del pueblo del Valle del Nilo a su entorno. Las estatuas y relieves que decoraban los templos no estaban pensadas para que las admiraran desde lejos y resultaran temibles, sino

que unían al pueblo con sus dioses a través de la persona del dios viviente que con las tradiciones seguidas por los artistas y artesanos del pueblo egipcio se establecieron como características de un arte que persistió hasta que Egipto pasó a ser provincia del Imperio Romano.

Al hacer una breve historia del origen del dibujo desde las eras más antiguas hasta la cultura egipcia (una de las primeras culturas que más se conocen), es con el propósito de darnos cuenta cómo la formación del hombre y la evolución de sus conocimientos siempre tienen una relación entre el pasado y el presente, y cómo de esta relación van surgiendo nuevas expresiones del arte, necesarias para la vida del hombre mismo, que de alguna manera también son aportaciones de un pueblo que no sólo se encuentran en un círculo determinado de personas con las mismas ideas o los mismos conocimientos, sino que, también empleando áreas diferentes ayudan a enriquecer y dar a conocer nuevas aportaciones, aunque su uso sea distinto. Así como los egipcios utilizaron el dibujo para un concepto religioso, también en otros continentes los pueblos o las culturas con sus propias ideas utilizaban la proporción para embellecer la figura humana, empleando para ello figuras geométricas como el cuadrado, el triángulo y el círculo como en el caso de la cultura maya que al igual que la egipcia buscaba el acercamiento con sus dioses y atribuido a esto la belleza que para su pueblo era necesaria.

También en el mismo arte mexicano pero más reciente y de alguna forma más estudiada como en el caso del arte muralista, que empleaban la perspectiva y la proporción para representar la magia del color y forma de vida del pueblo excelentemente dibujada en manos de Siqueiros, Orozco y Rivera.

---

---

## CONCEPTO Y DEFINICIÓN

En el capítulo anterior menciono la importancia del dibujo como un medio de comunicación, que trae como resultado un estudio diferente para cada materia, haciendo a un lado la relación que existe entre una y otra como la anatomía médica y la anatomía artística. Originalmente se les da más importancia a los textos de anatomía para artistas, que dan la explicación de la disección muscular y la estructura esquelética desde la posición de un laboratorio médico anatómico, existiendo mucha literatura que tiene que ver con la musculatura y la osteología de la figura, incluyendo algunos ejemplos de articulaciones y sus superficies de ligamentos profundos y las membranas que envuelven a los huesos, cortes a través del cuerpo describiendo desde varios puntos las venas, las arterias, los nervios, los órganos, así como el músculo y el hueso. Como se puede ver en los estudios y proyectos en la tradición de ANDRÉS VESALIO\* han servido para conservar la herencia del renacimiento de la figura viva en el arte; de esta manera, a los estudiantes se les da a conocer los caprichos de la moda, los estilos y el éxito los cuales pueden en radicar en la imitación del manierismo (manera de trabajar de cada persona que se distingue a través de la práctica), y que no es necesario repetir el fino trabajo del cuerpo o estudiar su estructura ósea, ni tampoco el estudio de la figura diseccionada, sino que un buen resultado se puede obtener de la relación de masas en el movimiento del cuerpo, y de cómo afecta éste en la superficie del mismo. Existe una interesante evidencia de esto; evidencia histórica que parte con Andrés Vesalio, cuando empezó su trabajo de anatomía monumental "DE FABRICA", hace algunos cuatrocientos años, él se acercó al gran maestro Veneciano TITIAN, para que le produjera un gran número de ilustraciones para su libro, las cuales fueron elaboradas como descripciones artísticas anatómicas, que hoy en día no han sido igualadas. Aquí se plantea una interrogante: ¿Cómo es que TITIAN sabía más que Vesalio de la descripción visual y la delineación correcta de la forma anatómica humana?, esto significa que el conocimiento de la anatomía artística no desvirtúa el conocimiento de la anatomía médica, sino por el contrario le enriquece y la refina, como se muestra en las evidencias mencionadas. Ambas existen dentro del mismo espectro de ideas, de análisis e investigación de la forma humana, aunque sus direcciones y actividades sean diferentes, demostrando de esta manera que el estudio de la figura humana debe ser considerado como una disciplina de aprendizaje en la preparación del artista. Esta separación de la anatomía médica con la artística, trae como consecuencia la condenación (palabra que se utiliza como una forma de dejar de utilizar la anatomía como base importante de una corriente pictórica, por ejemplo el arte abstracto), de la anatomía; y que sin embargo, el uso de ella crea un PHILISTINISMO (habilidad, gracia o delicadeza en hacer o decir las cosas para que salgan mejor en perfección), en ciertos círculos del modernismo,

---

\* Anatomista flamenco (1514-1564), uno de los primeros que emprendió la disección del cuerpo humano y sancionó las opiniones tradicionales de Galeno.

el cual hace decaer las tradiciones, los juicios y las restricciones académicas de la "libre expresión", sin embargo no necesariamente significa un juicio balanceado del buen arte, puesto que la comunicación visual desde el principio del arte hasta nuestros días, ha sido el desarrollo de la expresión inigualable de las civilizaciones del occidente. La historia de las culturas tienen sus conocimientos en esta forma particular de la anatomía como algo persistente y avanzado; como en el caso de los países donde la ciencia y el descubrimiento de los procesos naturales forman la base de su cultura en el desarrollo del presente, de lo clásico y el mundo antiguo como contribución de los grandes progresos en la historia de la humanidad; y así como el dibujo ha sido elemento de transformación para el hombre, el hombre anatómicamente, parte como la forma artística en el conocimiento temprano pre-científico del pensamiento occidental como en la antigua GRECIA, donde emplearon la figura anatómica completa del hombre bien proporcionado para representación de sus dioses, dando como resultado profundidad a la medicina, a la psicología y a los descubrimientos biológicos de nuestros tiempos, que se emplea en el dibujo artístico, como cánones de la figura humana, y que para los estudiantes de hoy en día, es una gran aventura en el aprendizaje, y debe ser visto dentro del contexto de los nuevos descubrimientos que afectan la vida del hombre moderno en las áreas del tiempo y del espacio. Esto es un asunto de fusión y división en la microbiología, quimioterapia, psicoterapia y en muchas otras líneas de investigación; lo cual significa que el proceso del arte no es simplemente una expresión libre incontable, sino que es el resultado de un entendimiento histórico y experiencia formada dentro de un juicio claro y expresado libremente, tomando en cuenta la preparación de clasificar, investigar y dar forma, adentrándose en muchas de las disciplinas artísticas, una de las cuales es la anatomía, que es la parte a utilizar para alcanzar la madurez en el arte.

Aunque la madurez no es la etapa final, sino la etapa inaugural que marca el final de la etapa de formación y se introduce al periodo del crecimiento creativo y al periodo de la fertilidad, en el mundo de hoy en día la disgregación artística de la figura anatómica y de sus virtudes tradicionales no decreditan las funciones creativas en los nuevos pensamientos artísticos. Sin embargo, parten de tierra firme para expresar las nuevas complejidades, que nos dan una nueva relación entre el pasado y el presente, porque si los nuevos caminos del descubrimiento parten de los patrones antiguos, ¿quién podría negar la indispensabilidad de ambos?, ¿quién podría negar el vínculo de VESALIO con GALENO, de EINSTEIN con NEWTON, de SALK con PASTEUR, de PICASSO con GIOTTO? Estas relaciones nos muestran que en el arte como en otros campos, la experimentación, es la raíz del crecimiento y la cimentación cultural de ésta, como una preparación inteligente, que se ha utilizado en el mundo artístico en las aportaciones de ANDRES VESALIO, quien produjo cerca de siete trabajos con ilustraciones gráficas publicadas bajo el título: *DE HUMENI CORPORIS FABRICA*, (la estructura del cuerpo humano), que fue ocultado en el periodo del obscurantismo de casi dos mil años de inercia filosófica. Vesalio fue llamado el reformador de la anatomía, retomando

su lugar en la historia, en cuanto apareció la era científica moderna de descubrimientos médicos y fisiológicos.

Todas estas aportaciones volvieron a surgir con el viento del humanismo, la nueva ciencia, el renacimiento en voga por toda Europa, donde el pensamiento del renacimiento, introduciría un nuevo avance en el poder racional del hombre y una luz iluminaría las causas naturales con la FENOMENOLOGIA (Fenómenos Naturales).

El artista del renacimiento le dio una nueva expresión visual a la razón y a la naturaleza en el nacimiento de la formación humana, creando así obras de arte como la creación de Adán de Miguel Ángel en la capilla Sixtina, las estaciones del año, el clima, la hora, la juventud y vejez, el nacimiento y la muerte, el engrandecimiento de las cosas con las cuales el ciclo de la vida empezó a aparecer en el arte. Leonardo, Rafael, Giorgione, Tiziano y Tintoretto, vieron los misterios de la naturaleza, la atmósfera y la serenidad de la luz y la ternura; y en el oeste, los principios morales y valores éticos en el comportamiento personal prevalecieron en Van Eyck, Dürer, Grünewald, Bruegel y el Greco, creando cada uno de ellos con sus propias características la construcción anatómica del hombre, las cuales tienen una gran importancia en el arte porque son la base para la construcción del canon y estudios de la figura humana en general.

---

---

## OBJETIVOS E IMPORTANCIA

En los puntos anteriores se menciona cómo el dibujo juega un papel importante en la historia del arte, y cómo con la ayuda de éste, surgen nuevas aportaciones para beneficio del hombre, quien a su vez sigue confundiendo el dibujo con la pintura y el diseño gráfico, por tal motivo en este punto, quiero hacer notar que el diseño gráfico también tuvo una participación importante en esos tiempos, aunque no se conociera con este nombre, puesto que ya se utilizaba para la decoración de ornamentos, tumbas religiosas e ilustraciones de anatomía.

Desde hace años y aún actualmente, al diseño gráfico se le sigue confundiendo con materias que también usan para su estudio la comunicación, por creer que es una carrera que está de moda, y principalmente por no conocer su campo de trabajo y características que lo conforman. Si bien es cierto que se relaciona con las demás áreas del conocimiento, como la medicina, la música, las matemáticas, la historia, etc., el diseño gráfico, tiene sus propias características que lo diferencian de otras materias que también emplean la comunicación como parte de su formación, características que van desde el planteamiento de un problema, condiciones de necesidad, recursos necesarios y propuestas del trabajo.

Existen muchas y variadas definiciones de lo que es el diseño gráfico, que no utilizan métodos o reglas a seguir que tengan que aplicarse tal y como se presentan en los libros, porque aún, así cada una de ellas debe de estar bien fundamentada con una metodología propia que se justifique llevando consigo una formación teórica que pueda respaldarse con el conocimiento práctico como las ciencias exactas, de tal manera que, la definición que presento a continuación no es la más correcta o la que más se conoce, sino que de acuerdo a la preparación, a la práctica profesional y docente que he tenido como diseñador gráfico, tiene los puntos (características particulares) para definirlo.

**Diseño Gráfico.**- Es una disciplina que ayuda a resolver problemas de comunicación, utilizando un lenguaje visual y auditivo, sin dejar de utilizar los demás sentidos del hombre en su formación creativa, apoyado de elementos gráficos.

Quiero hacer notar que con esta definición o cualquier otra, es importante mencionar que el diseño gráfico abarca una gran diversidad de conocimientos y técnicas que se relacionan entre sí, pero que en su planteamiento y resolución se trabajan de diferente manera aun perteneciendo al mismo diseño gráfico, como: la serigrafía y la fotografía, la ilustración y el dibujo, la simetría (operaciones de simetría) y la proporción áurea, la diagramación y el cálculo tipográfico, el color y la pintura (ejemplo: diseñar con las características de la corriente cubista), la geometrización y la señalización, el diseño y la decoración, la redacción y la ortografía, etc. Aun cuando la mayoría de estos ejemplos utilizan los mismos conceptos

para su desarrollo, como son: el punto, la línea, el volumen, el movimiento, la plasta, el equilibrio, la proximística, la sobreposición, el tono, el desfasamiento, la relación figura-fondo, la gradación, el balance, lo estético y muchos otros conceptos que podrían mencionarse, ninguno de los ejemplos de relación anteriores son lo mismo. Por tal motivo, resulta necesario conocer cada uno de estos conceptos y en su momento aplicarlos para no confundir al diseño con otra materia.

Teniendo una idea más clara de lo que es el diseño gráfico y conociendo sus principios, resulta fácil entender el objetivo de este trabajo que es: presentar una nueva aportación del dibujo de la cabeza humana que se justifique con medidas de proporción obtenidas de su misma configuración dando como resultado un esquema o canon (origen y definición en el siguiente capítulo), el cual se aplicará para hombre y mujer en las posiciones de perfil y frente, obteniendo medidas de relación con justificación de la proporción áurea; reforzando así la habilidad y la práctica del dibujo anatómico en la construcción del rostro.

## **II**

# **EL CANON Y SU RELACION CON LA FIGURA HUMANA**

**LA PROPORCION AUREA EN LA FORMACION DEL CANON**

**LOS CANONES EGIPCIOS**

**LOS CANONES GRIEGOS**

**LOS CANONES ROMANOS**

**LOS CANONES DE LA EDAD MEDIA**

**LOS CANONES DEL RENACIMIENTO**

---

---

## LA PROPORCION AUREA EN LA FORMACION DEL CANON

Como podemos darnos cuenta, en el capítulo anterior el conocimiento y estudio del dibujo ha sido base importante en la formación cultural de cada época y en cada una de sus diferentes representaciones, pintura, cerámica, escultura, etc. De tal manera que existe un desarrollo evolutivo de cada época con sus propias características que la hace diferenciarse de otras anteriores y que además sirve de base a otra nueva cultura; sin embargo, no debemos pasar por alto y dejar de mencionar que el dibujo como el arte mismo, así como todas las ciencias exactas y sociales, están íntimamente ligados en su estudio y formación a las matemáticas, de tal forma que se habla de una relación de la líneas y puntos dando como resultado una armonía de partes que se conocen con el nombre de composición o proporción áurea.

La composición áurea al igual que el arte, tiene también un origen trascendental del cual se tienen aportaciones desde la época de los griegos que con sus aportaciones contribuyeron a la formación y base de la proporción áurea actual.

A continuación tenemos algunas definiciones de la composición áurea en dos épocas diferentes (época griega y época del renacimiento), una que da inicio y la otra más reciente que marca todo un conjunto de conocimientos y la define como actualmente se conoce.

Cada uno de los maestros del dibujo, las matemáticas, la música, etc., tienen su propia definición de la composición áurea, con la cual cada uno de ellos relaciona el mundo universal como un todo y éste a su vez se divide en elementos o fracciones de medida exacta.

"Los griegos llamaban simetría a la extraordinaria cadena de relaciones, de ritmo armónico, pitagónico y platónico, adoptado para el arte del espacio, tomando como modelo, pauta o medida, al hombre medidor proporcional del cosmos."

**PLATON** dice: "es imposible combinar dos cosas sin una tercera. Hace falta una relación entre ellas que las ensamble. La mejor ligazón para estas relaciones es el TODO. La suma de las partes, como TODO, es la más perfecta relación de proporciones. Esta es la naturaleza de la relación."

**LEONARDO DA VINCI.** (1452-1519). La llama *Proporción Aurea* nombre que se adopta universalmente. En su tratado de la pintura dice: "nuestra alma está hecha de armonía y ésta no se engendra, sino que surge espontáneamente de la proporción de los objetos que la hacen visible, la gracia de las proporciones" está encerrada en normas armónicas. Hace falta usar estas reglas, para corregir

los errores de las primeras líneas de la composición. El pintor inventa la forma y la materia de las cosas que va a representar luego las mide, organiza y proporciona.

Ahora conociendo y analizando el origen de la proporción áurea podemos comprender la relación que existe entre ésta y la construcción del canon.

La palabra "CANON" proviene del latín "canon" y ésta a su vez del griego "kánon" que es igual a regla o medida.

Existen diferentes tipos de cánones: astronómicos, musicales, matemáticos, etc., ocupándonos primordialmente del canon anatómico que nos dará las bases para la formación del canon del rostro.

El estudio morfológico del cuerpo del hombre ha sido realizado de diferentes formas, de acuerdo al conocimiento y experiencias de cada cultura para su representación plástica y que trae como consecuencias al igual que el dibujo y la proporción áurea, una cronología de los diferentes cánones adoptados en las distintas épocas del arte, teniendo una íntima relación con los conceptos mencionados.

El arte de construir y dibujar la figura humana, o cualquiera de sus partes, tiene como avance el estudio de las proporciones.

A fin de evitar malos resultados en el dibujo como pueden ser figuras desproporcionadas o sin soltura, pueden aplicarse las teorías de las medidas o proporciones que previamente se establecen para construir la figura humana.

Los problemas de la proporción en la figura humana son tan antiguos como el hombre, y desde los primeros tiempos hubo que resolverlos.

Las soluciones dadas sobre la proporcionalidad fueron varias y diferentes; todo dependió del momento cultural en que se daban; nosotros, en nuestros tiempos y con nuestra mentalidad, también tenemos una definición convencional, y digamos occidental sobre lo que es y ha de ser la belleza física de la figura humana. Para poderla representar recurrimos a estos estudios a fin de conseguir la proporción adecuada, para esto aplicaremos el "canon" y haremos uso del módulo (parte del cuerpo que nos sirve como medida de relación para las demás partes).

El canon se aplica tanto a la figura del hombre como a la de los animales. Dicha aplicación puede ser parcial o total.

A continuación expongo un rápido estudio acerca de los cánones más conocidos y adaptados en las diferentes épocas del arte que nos dan base justificable de la formación del CANON DEL ROSTRO.

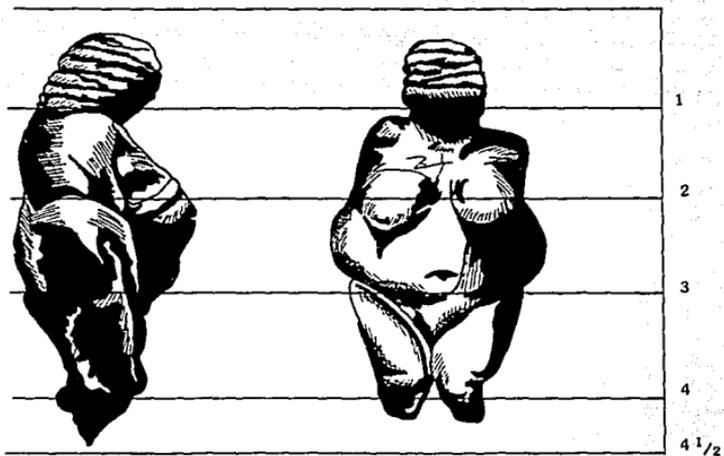
En las figuras 1 y 2 encontramos la llamada VENUS DE WILLENDORF cronológicamente corresponde al paleolítico superior (a fines del llamado *perigordense*) que es una de las primeras manifestaciones escultóricas que toman lo humano como tema.

Todas estas esculturas encontradas en el arte cuaternario son femeninas y están tratadas dentro de una estructura convencional siempre idénticas. En ellas vemos agrandadas las curvas femeninas, los pechos y sobre todo las caderas, también se observa un intento decorativo al que debe expresar el tocado femenino del cabello, así como una gran desproporción, sin embargo, en la llamada VENUS DE LESPUQUE francesa, y figuras 3 y 4, el artista desea conseguir un intento más proporcionado referido a la altura y la cabeza tomada como módulo está comprendida casi  $7 \frac{1}{2}$  veces en la altura total, cosa que no sucede en las anteriores.

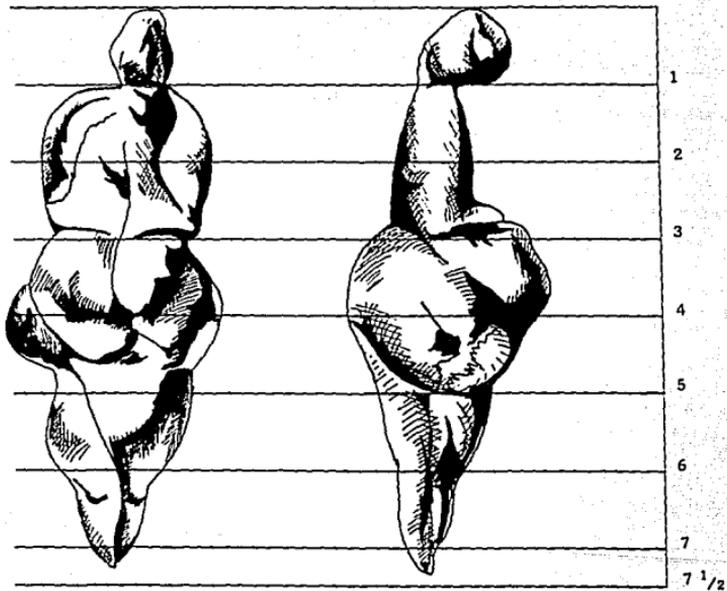
No obstante, si se observan ambas figuras, se comprende que tales esculturas son concepciones artísticas que correspondían a un canon primitivo ideal de la belleza, por supuesto nunca real.

Otra constante a la que estas esculturas prehistóricas parecen responder es la forma geométrica del rombo, como se ve en las figuras 5 y 6.

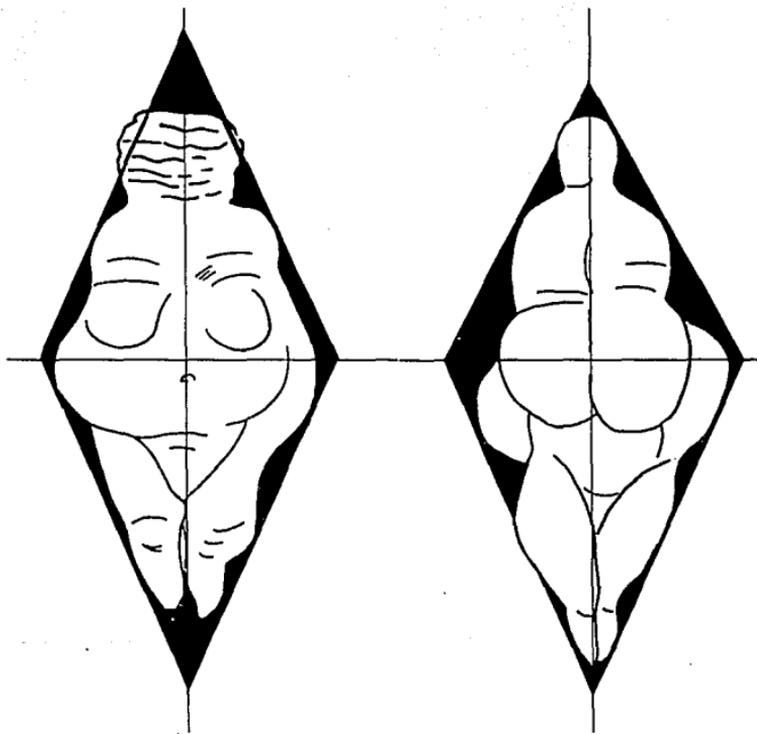
Sin detenernos a repasar todas las culturas y civilizaciones posteriores, pasamos directamente a periodos más avanzados, hasta situarnos en el arte egipcio, donde se inicia una concepción más exacta del canon en medidas de relación y proporción anatómica.



Figuras: 1 y 2. VENUS DE WILLENDORF (*Paleolítico superior*, periodo perigordien-ce), uno de los primeros cánones de la figura humana de  $4 \frac{1}{2}$  cabezas. (Tomado de " Enciclopedia de las Bellas Artes", Tomo I, p. 20.)



Figuras 3 y 4. VENUS DE LESPUQUE (francesa, (arte cuaternario), intento de proporción referido a la altura de la cabeza como módulo de  $7 \frac{1}{2}$  cabezas. (Tomado de "Enciclopedia de las Bellas Artes", Tomo I, p. 20.)



Figuras 5 y 6. Formas que respondían a un canon geométrico de tipo romboidal. (Tomado de "Enciclopedia de las Bellas Artes", Tomo I, p. 20.)

---

---

## LOS CANONES EGIPCIOS

Con base en lo anterior, se justifica la diversidad de los cánones y su formación según ciertas circunstancias históricas, religiosas, culturales, etc., esto mismo nos explica la solución dada al canon egipcio (figura 7); la altura de ocho cabezas sólo puede darse en individuos muy altos y por ello, su elección es rara; sin embargo, la fórmula excepcional llega a alcanzar  $8 \frac{1}{2}$  veces la altura total, según se expresa en el grupo escultórico del faraón Micerino y su esposa (de hacia 2723 a 2563 a. C; IV Dinastía).

Asimismo "los egipcios adoptaron rígidos cánones, que dividen el cuerpo humano en 16, 19,  $21 \frac{1}{2}$ , 22 y 23, partes iguales. La unidad de medida para unos era el ancho del pie para otros, el largo del pulgar".

Estas subdivisiones fueron las mismas para ambos sexos, 19 partes. (Figura 8.)

"Todos los cánones egipcios tienen como base de medida el dedo mayor o el pulgar, adjudicándoles ambos el mismo largo como regla proporcional en su formación."

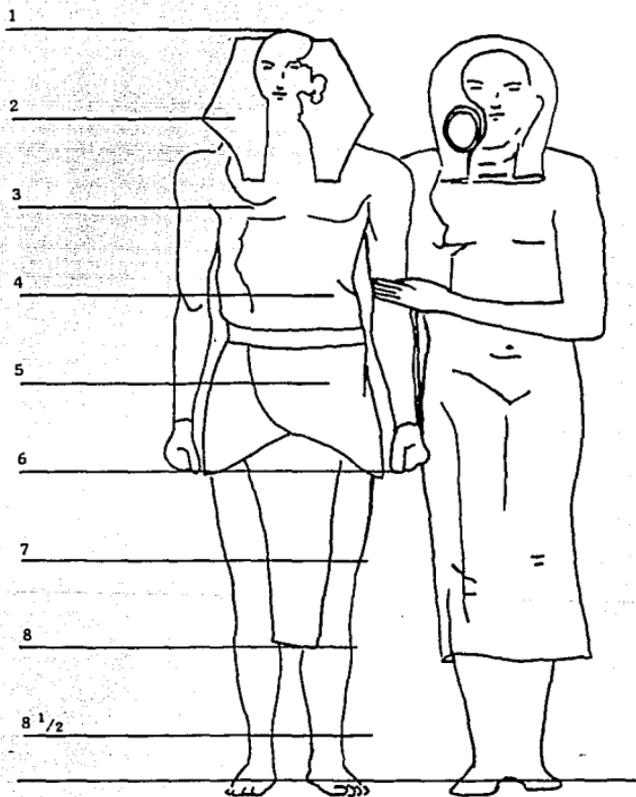


Figura 7. Canon excepcional egipcio de  $8 \frac{1}{2}$  cabezas sujeto a las medidas del faraón Micerino y su esposa. (Tomado de "La Divina Proporción", Luca Pacioli.)

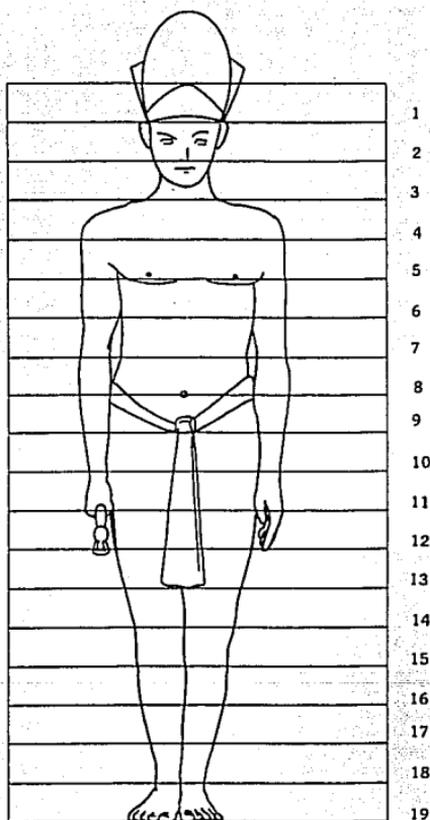


Figura 8. Canon egipcio, las divisiones que existían en este canon son las mismas para ambos sexos. (Tomado de "La Composición Aurea en las Artes Plásticas" p. 175 Fig. 186, Pablo Tosto).

---

---

## LOS CANONES GRIEGOS

Como se mencionó en el capítulo anterior, la diversidad de medidas para los cánones egipcios fueron adoptadas por la cultura griega que enriqueció del conocimiento egipcio y empleó una formación más convencional y proporcionada del canon actual. Esto se puede ver y comprender en el trabajo de los escultores griegos de comienzo del periodo clásico (480-450 a.C.) quienes hicieron pleno uso del conocimiento del cuerpo humano que habían alcanzado los artistas de finales del periodo arcaico.

Sin embargo, el Peloponeso, especialmente Argos, mantuvo su propia tradición con figuras más grandes y bastantes más pesadas. Su exponente más conocido fue Policeto, artista de la escuela griega del siglo V a.C. y contemporáneo de Fidias, preocupándose, ante todo, por las proporciones del cuerpo humano y el equilibrio de sus masas en las actitudes.

EL DORIFORO, o joven portador de la lanza de Policeto (figura 9), está considerado como la encarnación más pura del canon, siendo el prototipo del cuerpo varonil perfecto. A juzgar por él, la cabeza es la séptima parte aunque según el canon conservado por el tratadista romano Vitruvio debiera ser la octava; las curvas del pliegue inguinal y del arco torácico son segmentos de circunferencias o arcos de un mismo círculo cuyos centros coinciden en el ombligo y, en fin, la vertical que divide la cara por su centro, se compone de tres segmentos iguales: uno de ellos corresponde a la frente, otro a la nariz y el tercero, a la región de la boca.

Otro canon es el APOXIOMENOS de Lisipo (de hacia 330 a.C.), (figura 10); la cual representa a un joven atleta, no en una actitud heroica, sino en la más vulgar, de quitarse con el rascador el polvo y aceite que cubre su cuerpo.

El Apoxiomenos es de esbeltas proporciones, tiene la cabeza más bien pequeña y cuerpo flexible. El hecho de haber una desproporción entre la cabeza y el cuerpo, determina que la proporción sea de  $7 \frac{1}{2}$  cabezas.

En general, los griegos resumen todos los conocimientos anteriores y sobre todo los de los egipcios y crean sus cánones adoptando como unidad de medida la cabeza.

Para Egipto, 19 dedos = 7 cabezas para Grecia.

Para Egipto, 21 dedos =  $7 \frac{1}{2}$  cabezas para Grecia.

Para Egipto, 23 dedos = 8 cabezas para Grecia.

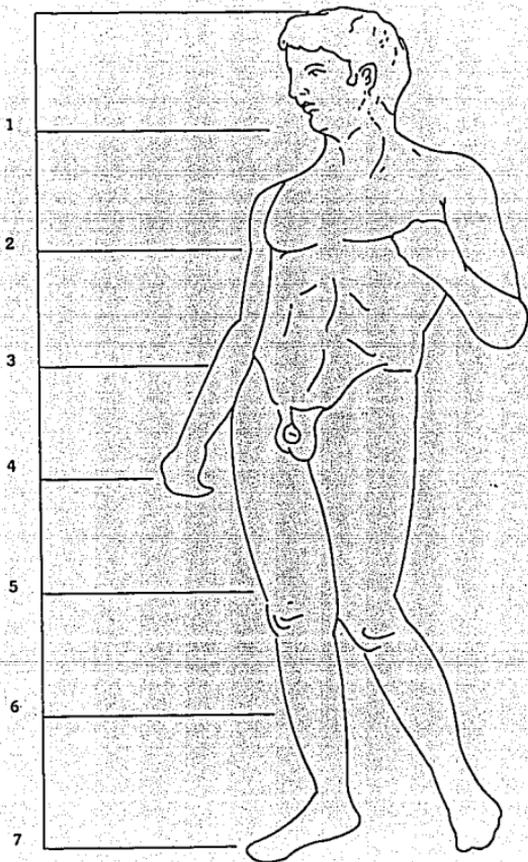


Figura 9. El DORIFORO, o joven portador de la lanza de Policleto canon griego de 7 cabezas. (Tomado de "Enciclopedia de las Bellas Artes", Tomo II, p. 224.)

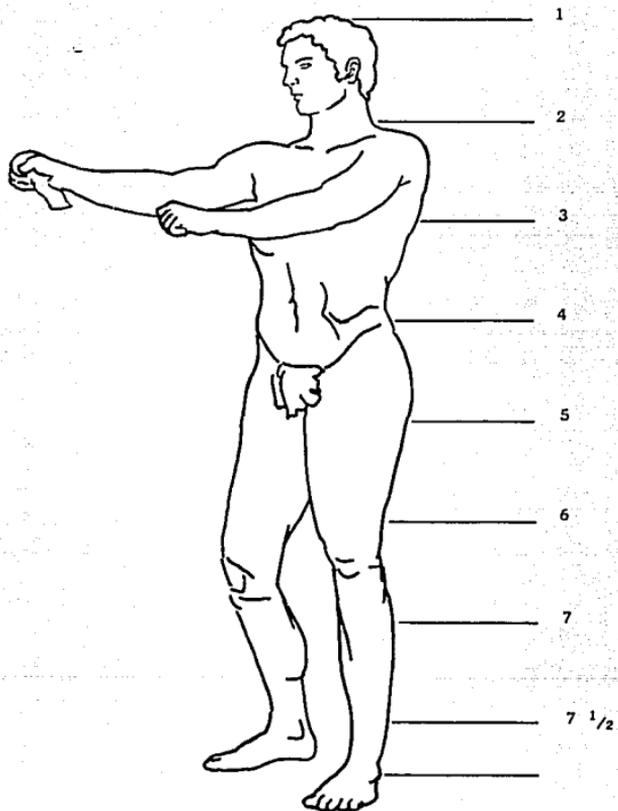


Figura 10. El APOXIOMENOS de Lisipo, canon griego que representa a un joven atleta, de esbeltas proporciones de  $7 \frac{1}{2}$  cabezas. (Tomado de "Enciclopedia de las Bellas Artes", Tomo II, p. 242.)

---

---

## LOS CANONES ROMANOS

Toda la relación de medidas de proporción experimentadas y expuestas hasta el capítulo anterior hacen de los estudios un conjunto de conocimientos que se consolidan y sirven de apoyo a las nuevas generaciones que se dan como una consecuencia a los cánones romanos.

La obra realizada por Roma fue enorme, pero dependió de menos artistas y movimientos individuales. El arte románico recibió una marcada influencia de los monumentos del imperio que sobrevivieron, y el gótico internacional vio emerger un estilo clásico (en Chartres, Reims y otros lugares), bajo los cincelos de hombres que jamás habían visto una estatua griega. Sin embargo, en el arte romano está presente la cultura griega.

Los arquitectos, escultores y pintores griegos fueron a trabajar a Roma empujados por la decadencia y deslumbrados por el florecimiento romano. Considerándose como cánones romanos los estudios de Marco Pollio Vitruvio, Arquitecto Romano 85-26 a.C.

"Según Vitruvio, el cuerpo del hombre está dividido en ocho partes iguales a la medida de la cabeza. La cabeza la divide en cinco partes; la mano, donde el extremo del dedo mayor de la muñeca mide igual que la cara; el dedo mayor mide la mitad de la mano, de la coronilla a la tetilla hay  $\frac{1}{4}$  de la altura total. El pie mide  $\frac{1}{7}$  de alto total del cuerpo; del codo al extremo del dedo mayor con la mano extendida mide  $\frac{1}{4}$  del alto del cuerpo, lo que es igual al ancho del pecho. Cuatro dedos miden un palmo; cuatro palmos miden igual que el largo del pie; cuatro palmos miden un cúbito y veinticuatro palmos miden igual que la altura total del cuerpo."

Todas estas medidas y conocimientos hacen que la figura anatómica siga su camino y las corrientes artísticas las aprovechen para conseguir nuevos elementos que fortalezcan las propuestas de las nuevas culturas como en la edad media.

---

---

## LOS CANONES DE LA EDAD MEDIA

El período que existe entre el Arte Gótico y el Renacimiento, al cual se le conoce con el nombre de Edad Media, se considera un espacio de estancamiento en el arte en que la creatividad se ve afectada principalmente por el pesimismo religioso (excepto la Literatura) quien no considera importante a los pintores, ni a sus obras y en consecuencia sus propuestas a las cuales no consideran importantes en su formación cultural.

Asimismo el movimiento artístico de la edad media, en cuanto al estudio de la figura humana se presenta como un conjunto de conocimientos adquiridos de las demás culturas, utilizándolo para embellecer su arte, y uno de los pocos artistas que propone una nueva forma de dibujos es VILLARD DE HONNECOURT.

**VILLARD DE HONNECOURT**, arquitecto francés (1290), que nos ha dejado una basta obra sobre arquitectura; un álbum de croquis de figuras humanas, de animales y de ornatos, todos ellos compuestos dentro de formas geométricas.

No se trata de cánones propiamente dichos, sino de geometrificaciones que facilitan el dibujo y la composición de las figuras. Como puede verse en la figura 11.

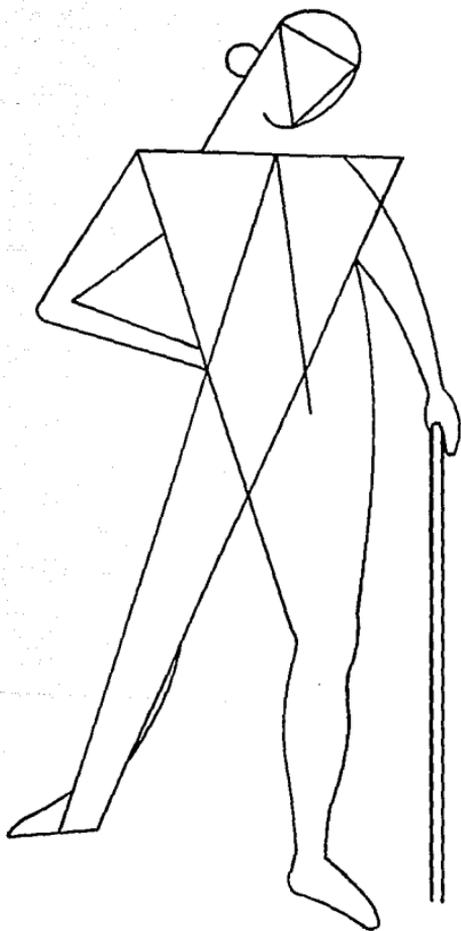


Figura 11. Croquis de la figura humana compuesto por formas geométricas de VILLARD DE HONNECOURT. (Tomado de "La Divina Proporción", Luca Pacioli.)

---

---

## LOS CANONES DEL RENACIMIENTO

Hasta la época de la edad media se hicieron grandes descubrimientos que se fortalecen y en cierta forma se estancan con las aportaciones que hicieron los grandes artistas del renacimiento lo cual significa que en tiempos recientes hemos llegado a dudar de la utilidad del término "Renacimiento", aplicado a las artes visuales de los albores de la Europa moderna. La aplicación literal de una palabra, acuñada en su origen para expresar el resurgimiento del arte de la antigüedad, tras siglos de olvido, y la construcción de nuevas formas, a partir de él, empezó a verse discutida a medida que fueron descubriéndose de una manera cada vez más clara, las líneas de continuidad entre las artes de las civilizaciones antiguas y las del periodo medieval. El renacimiento, además de ser un movimiento de reactualización o de retorno a la cultura Greco-Romana fue un acto universal de liberación filosófica y mística que dio nacimiento al personalismo más extraordinario que conoce la historia de las Bellas Artes.

Leonardo Da Vinci, siempre preocupado por el estudio del cuerpo humano (anatómicamente y en su aspecto externo), resolvió al canon (figura 12), mediante unas proporciones complejas donde la altura de la figura humana era igual a un cuadrado perfecto inscrito en una circunferencia con longitud de radio dada por el extremo de la mano (de los brazos en cruz) y centro a partir del ombligo.

En la "Abertura Crucial de Leonardo, es evidente la coincidencia con Vitruvio; la observación está enriquecida por la superposición comparativa de las dos figuras y, además, las subdivisiones del alto del cuerpo en cuatro partes iguales. La cabeza también la ha dividido en cuatro; tres de las cuales son la medida de la cara".

Otro artista del renacimiento quien dio grandes aportaciones a la construcción de la figura humana fue Durero, quien sigue varios sistemas y, además muy diferentes para el hombre y la mujer. No establece reglas generales o cánones; en caso particular estudia las medidas de cada cuerpo, con base en un módulo unitario que deduce la división geométrica de la altura total de cada tipo y cada una de esas partes, en las otras subdivisiones más pequeñas y minuciosas, con lo que completa la descripción del cuerpo de un sujeto terminado (figura 13).

Con toda esta formación de la figura humana en proporción del mismo, y medidas de relación a un canon, resulta indiscutible apoyarse a una forma general del cuerpo completo que va de lo general a lo particular dando un paso más para pasar en este momento a la parte más importante del cuerpo, que es la cabeza y tal como Da Vinci lo expresa en el canon de su abertura crucial del renacimiento.

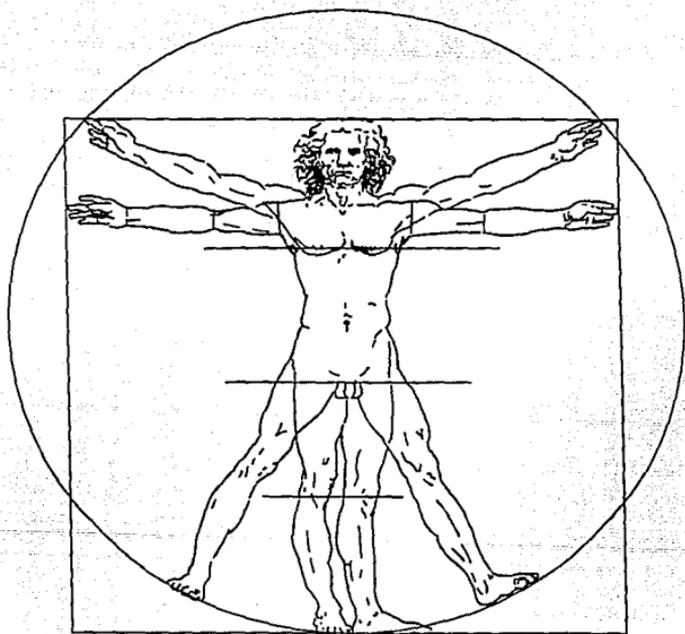


Figura 12. Canon de Leonardo Da Vinci, abertura crucial dentro de la circunferencia y del cuadrado. (Tomado de "Protagonistas de la Civilización".O Leonardo Da Vinci, p. 44.)

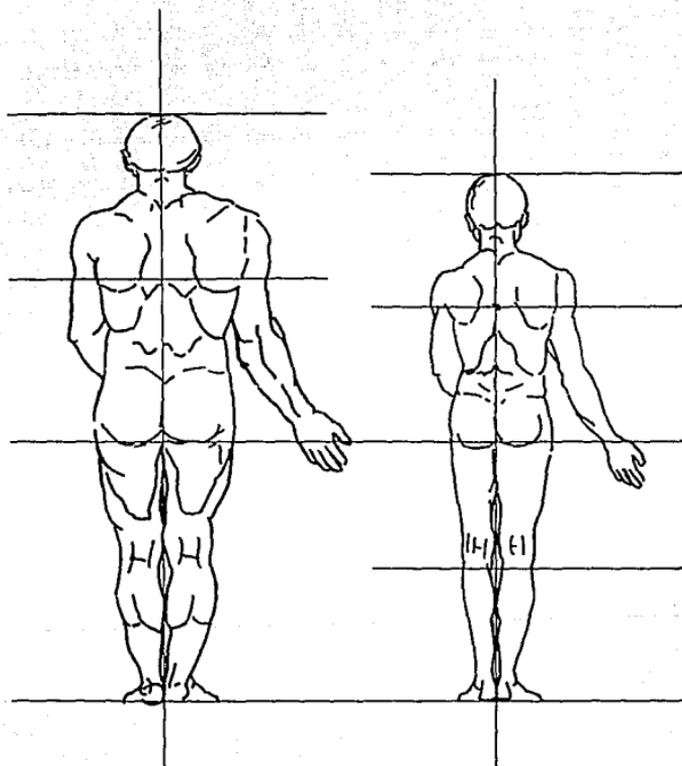


Figura 13. Canon de Durero para reducción geométrica. (Tomado de "La Composición Aurea en las Artes Plásticas" p. 184 Figs. 204 y 205, Pablo Tosto).

### **III**

## **CANONES Y PROPORCIONES DE LA CABEZA HUMANA**

**CANON DE LEONARDO DA VINCI**

**CANON DE ALBERTO DURERO**

---

---

## CANON DE LEONARDO DA VINCI

En los capítulos anteriores, hice referencia a la aplicación del dibujo y su relación con el cuerpo humano a través del tiempo y de cómo se han ido estableciendo elementos que muestran puntos importantes que nos permiten trabajar de lo general a lo particular, que han enriquecido la formación del artista en la anatomía artística, así, cada uno de estos artistas da nombre a un nuevo periodo en la historia del arte.

Tal es el caso del renacimiento, periodo en el cual se obtuvieron cánones de la figura humana casi perfecta en nombre de Leonardo Da Vinci, apoyado en estudios del artista romano, Vitruvio, que utilizara figuras geométricas como el cuadrado y el círculo para la obtención del canon de la figura humana. Da Vinci, haciendo una sobreposición de estos elementos y dividiendo el canon en cuatro partes iguales dio los principios para el canon del rostro con mayor precisión, utilizando la misma figura del cuadrado con base en medidas iguales por comparación basada en la simetría del rostro y que han sido utilizadas por artistas contemporáneos con sus propias características.

Leonardo Da Vinci, dio su propuesta al canon del rostro de perfil (figura 14), utilizando la figura geométrica del cuadrado que divide en cuatro partes; tres iguales que emplea para la división de la cara y  $\frac{1}{3}$  más de la división que ocupa para el alto total de la cabeza, utilizando las dos primeras divisiones del cuadrado de abajo hacia arriba obteniendo un cuadrado perfecto que también divide en cuatro partes iguales para la proporción de los ojos, nariz y boca, así como la altura de las cejas y base del mentón, obteniendo con una división más en la segunda parte del cuadrado de abajo hacia arriba la división de los labios.

Este canon da origen a una nueva forma de proporción anatómica del rostro que asienta las bases para la formación de canon con módulos.

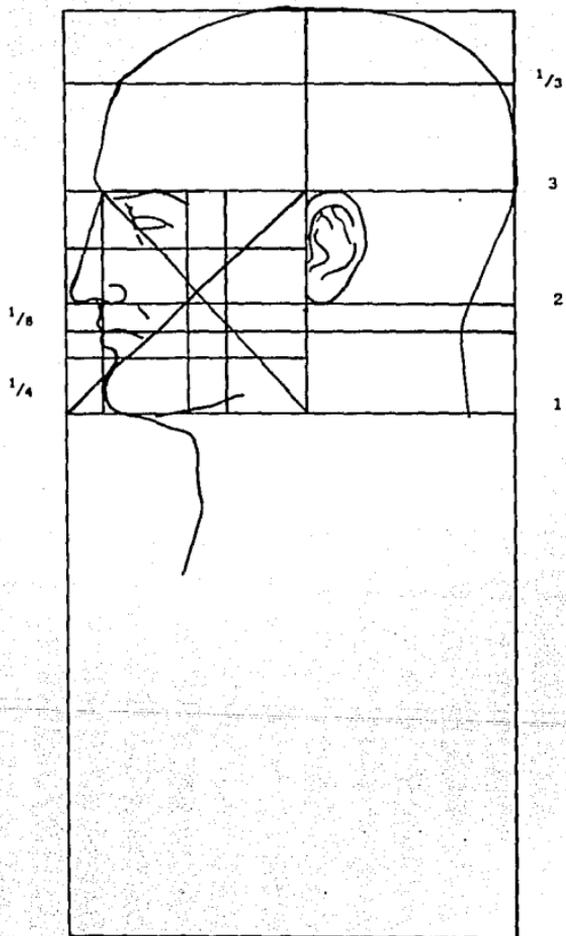


Figura 14. Canon de Leonardo Da Vinci, con base en medidas iguales por comparación. (Tomado de "La Composición Aurea en las Artes Plásticas" p. 181, Fig. 200, Pablo Tosto)

El canon de frente (figura 15), propuesta por Da Vinci, es a base de un triángulo equilátero del que obtiene la base del labio inferior y el ancho del cuello, con el centro del mismo, obtiene la división simétrica del rostro y con su altura, la altura de las cejas y las orejas, proyectando de éstas una línea diagonal de cada lado que pasa, por la comisura de los labios hasta la base del triángulo, obteniendo un triángulo más de forma isósceles que proporciona la posición de la boca y el ancho de la nariz con la que da el ancho de los ojos, complementando así la formación del canon del rostro.

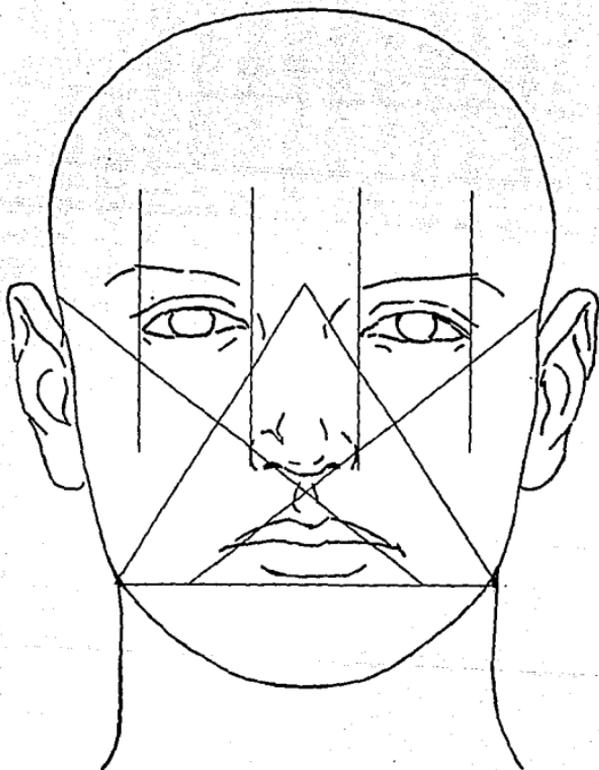


Figura 15. Canon de Leonardo Da Vinci, con base en medidas iguales por comparación. (Tomado de "La Composición Aurea en las Artes Plásticas" p. 181, Fig. 200, Pablo Tosto)

---

---

## CANONES DE ALBERTO DURERO

Así como Da Vinci muestra su estudio de la cabeza humana a través del rostro, otro gran artista, generalmente reconocido como la figura más importante de la historia del arte europeo fuera de Italia durante el periodo del renacimiento, que adquirió una enorme influencia sobre todas las formas de las artes pictóricas y decorativas del arte, lo fue sin duda Durero.

La gran cantidad de información personal que se conserva en forma de cartas, escritos teóricos y dibujos minuciosamente anotados, permite una comprensión crítica del arte. Con su trabajo en el estudio del cuerpo humano, también se conoce como uno de los artistas más grandes al lado de Da Vinci, como el creador del canon a seguir para el estudio de artistas contemporáneos.

Como se mencionó anteriormente, su trabajo era diferente para cada uno de los cuerpos que dibujaba; en el canon del rostro, enriqueció el conocimiento de otros artistas utilizando módulos para variar la proporción de la cabeza.

En las figuras 16 y 17, se puede ver la subdivisión de módulos con proporciones de  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{2}$  y  $\frac{1}{3}$ , de la medida inicial del módulo, para obtener la posición de las cejas, ojos, orejas, nariz, boca, ancho y alto de los mismos, proyectando sus líneas al mismo tiempo para perfil y frente obteniendo la cuadrícula del canon del rostro, que es donde nace principalmente la formación del canon de la cabeza a través de módulos para los canones contemporáneos.

1 cm

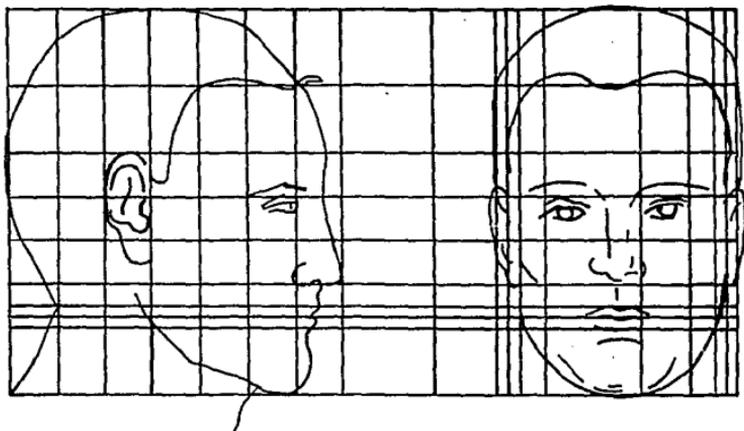


Figura 16. Módulos de Durero para variar las proporciones de una cabeza con base en la cuadrícula. (Tomado de "La Composición Aurea en las Artes Plásticas" p. 184, Fig. 207, Pablo Tosto)

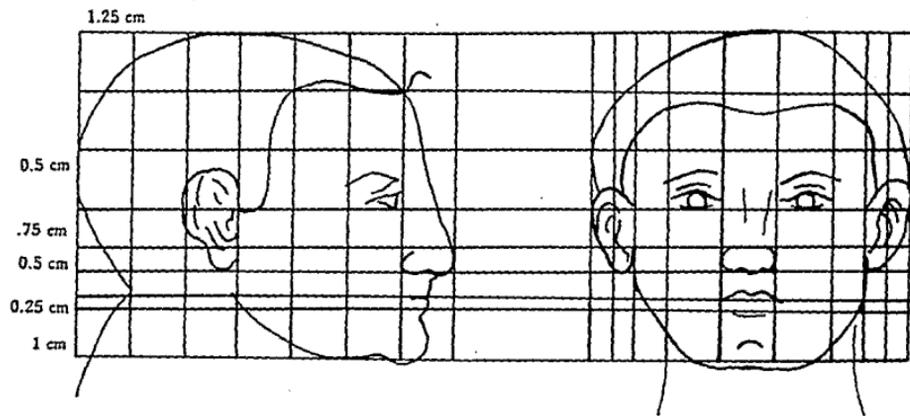


Figura 17. Módulos de Durer para variar las proporciones de una cabeza con base en la cuadrícula.  
(Tomado de "La Composición Aurea en las Artes Plásticas" p. 184. Fig. 210, Pablo Tosto)

## **IV**

### **CANONES CONTEMPORANEOS**

**ARTISTAS CONTEMPORANEOS**

**ESTUDIO DE LA CABEZA HUMANA EN LAS  
DIFERENTES ETAPAS DE LA VIDA**

**ANGULO, POSICION Y SEXO EN EL DIBUJO  
DEL ROSTRO**

**ASPECTOS DEL LOOMIS ANDREW**

**APOYO DEL CANON PARA LA FORMACION  
DEL ROSTRO**

---

---

## ARTISTAS CONTEMPORANEOS

Con base en lo anterior, en lo que a la figura humana se refiere han existido diferentes tipos de cánones y varias formas de emplear la proporción dependiendo de cada momento cultural, de los diferentes tipos raciales y hasta del momento histórico que cada artista vivió; pero enfocándose a una forma más usual y práctica basada principalmente en los estudios del renacimiento, los autores contemporáneos o modernos han adoptado las características principales para representar y para uso del canon de la cabeza a base de esquemas de modulación, como una proporción convencional, que ha sido empleada para enriquecer el dibujo y la búsqueda de nuevas propuestas en la construcción del rostro.

Este trabajo que tiene como parte principal la propuesta de un nuevo canon de la cabeza humana, sin que pierda su estética y proporción, también muestra el trabajo de artistas contemporáneos, como Jacques De Witt, Calderón Alfonso, Loomis Andrew, Parramon José María y tantos más, que no se mencionan por lo complicado que resultaría nombrar a todos, pero que, sin embargo, considero necesario mostrar una serie de cánones que se han empleado en la formación de dibujantes y libros de texto como modelos a seguir en la construcción del canon de la cabeza.

A continuación se presenta un conjunto de láminas de cada uno de los autores mencionados y la forma en que cada uno hace la construcción del canon a base de módulos.

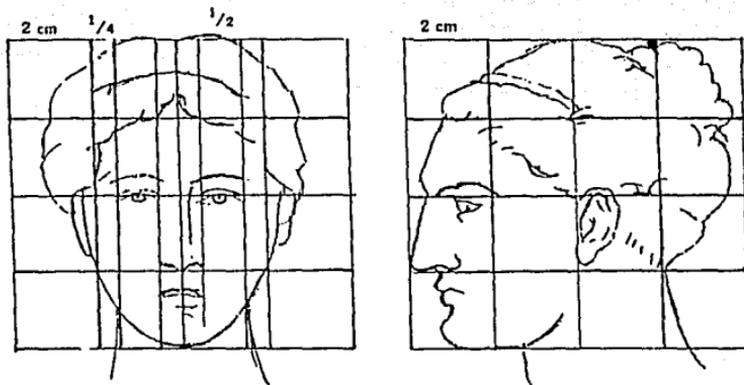


Figura 18. Módulo de Jacques De Witt, para la cara dividida en 4 partes.  
 (Tomado de "La Composición Aurea en las Artes Plásticas" p. 187.  
 Fig. 222, Pablo Tostco)

Canon de Jacques de Witt, a base de módulos para la división de la cara en cuatro partes iguales, frente y perfil, utilizando  $\frac{1}{4}$  y  $\frac{1}{2}$  de la medida del módulo, para la posición y ancho de ojos, nariz, boca, frente, orejas y mentón (figura 18).

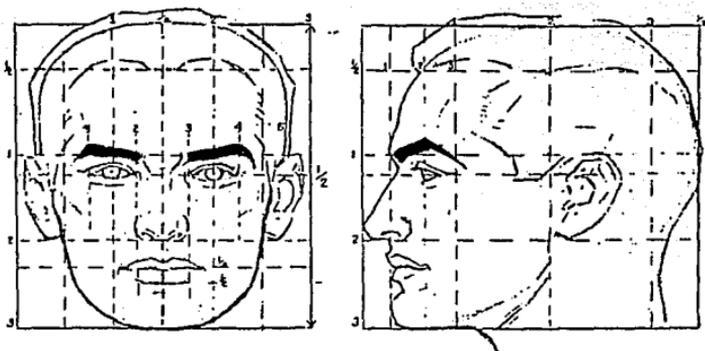


Figura 19. Proporciones de la cabeza masculina a base de la división de módulos (canon de Loomis Andrew. Tomado de "Dibujo de Cabeza y Manos", p. 43).

Canon de Loomis Andrew, a base de módulos para la construcción de la cabeza, frente y perfil en tres partes, utilizando  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{3}$  y  $\frac{1}{2}$  de la medida del módulo para posición y ancho de cejas, ojos, nariz, boca, frente, orejas y labios (figura 19), con una medida de  $2\frac{1}{2}$  cm para largo y ancho del módulo base del canon.

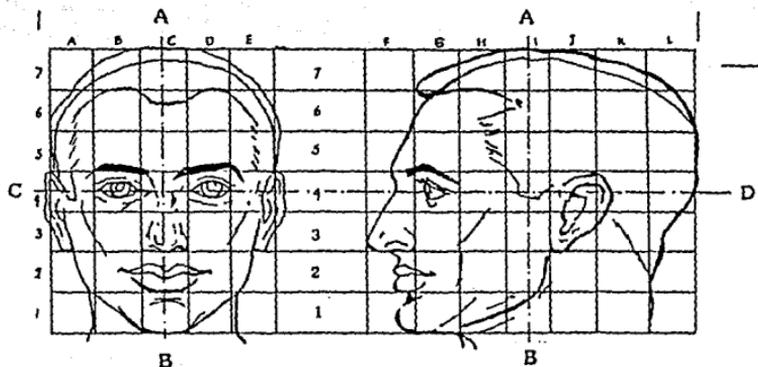


Figura 20. Canon de Calderón Alfonso. para la construcción de la cabeza a base de módulos. (Tomado de "Dibujando la Figura Humana", p. 54.)

Canon de Calderón Alfonso, a base de módulos, para la construcción de la cabeza, frente y perfil en siete partes, utilizando  $\frac{1}{2}$  del módulo en la parte central del canon, para la posición de ojos y división de la cara en dos partes iguales, (figura 20), con una medida de 1 cm para el largo y ancho del módulo inicial.

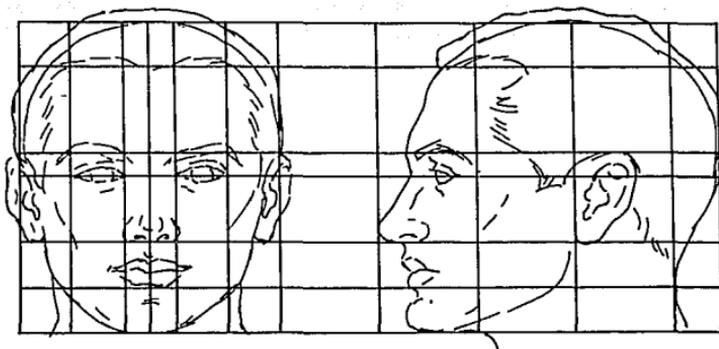


Figura 21. Canon de Parramon José María, a base de módulos para la construcción de la cabeza. (Tomado de "Cómo Dibujar la Cabeza Humana y el Retrato", p. 13).

Canon de Parramon José María, a base de módulos para la construcción de la cabeza, frente y perfil, en tres partes iguales, utilizando  $\frac{1}{4}$  y  $\frac{1}{2}$  de la medida del módulo para la posición y ancho de ojos, nariz, boca, cejas y altura total de la cabeza (figura 21), con una medida de 1.7 cm de largo y ancho del módulo inicial.

---

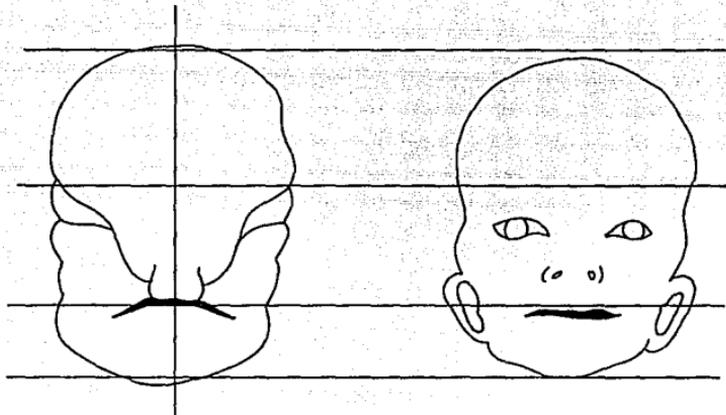
---

## ESTUDIO DE LA CABEZA EN LAS DIFERENTES ETAPAS DE LA VIDA

Como se puede apreciar desde el primer capítulo todo tiene una relación entre sí y una formación progresiva que va de lo general a lo particular esto hace importante tomar en cuenta que si la formación anatómica del hombre tiene un desarrollo que se deba conocer para poder llegar a una propuesta del canon de la cabeza humana, es necesario comprender y conocer qué funciones o elementos existen de la misma cabeza desde su nacimiento hasta la madurez y que de alguna manera se puedan utilizar para la información del canon en la cabeza adulta. Resulta necesario saber si los cambios que existen con la edad, también se trabajan con un canon en particular como en el adulto, así que fue necesario como primer paso, saber desde qué tiempo, aun antes de nacer se puede apreciar la forma de la cabeza, y en consecuencia pudieran hacerse divisiones que proporcionen no un canon, pero sí una separación de ojos, nariz y boca, que son elementos que se utilizan para este trabajo. De tal forma que fue posible encontrar información de Louise Gordon (figura 22), que nos muestra la formación de la cabeza desde la sexta semana de engendramiento y como mencioné anteriormente, no existe un canon determinado, pero sí una división de la misma en tres partes de diferente medida, que apoyan desde este momento, hasta la vejez la división de los módulos que se utilizan para el canon adulto.

Así que, después del nacimiento, el cambio que existe con el crecimiento se puede dividir en partes iguales, utilizando el cuadrado propuesto por Da Vinci, el cual se divide en cuatro módulos iguales, uno de los cuales también se divide en cuatro partes iguales para la posición que tendrán ojos, nariz y boca en todas las etapas subsecuentes, con sus variantes respectivas.

A continuación muestro una serie de láminas, estudios de Loomis Andrew, en donde el canon de la cabeza se refuerza principalmente con las características particulares que tiene cada una de las etapas del hombre, aclarando que las medias que se obtienen a parte de las cuatro divisiones iniciales, varían dependiendo de la edad en que se encuentren. (Figuras 23, 24, 25, 26, 27 y 28.)



SEXTA SEMANA

OCTAVA SEMANA

Figura 22. Dibujo anatómico de la cabeza humana.  
(Tomado de Lotlise Gordon, p. 42.)

## RECIENTE NACIDO A UN AÑO

### CARACTERÍSTICAS PARTICULARES

- I. Redondez de su cabeza (cráneo y cara íntimamente unidos en forma esférica regular).
- II. Nariz pequeña (casi en todos los niños es de la misma forma).
- III. Ojos redondos (expresión limpia).

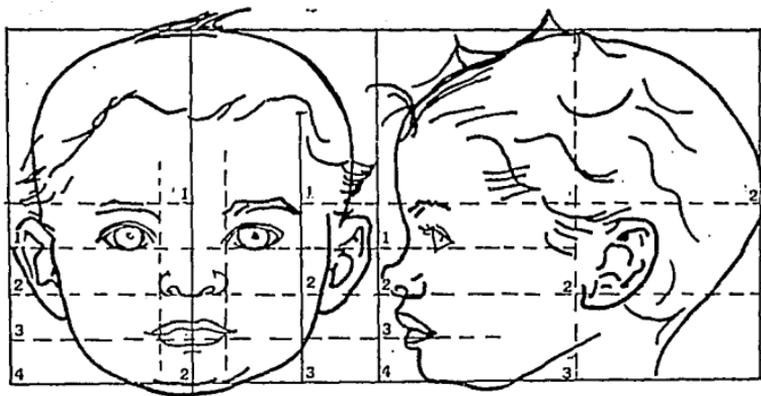


Figura 23. Tomada de "Dibujo de Cabeza y Manos" Loomis Andrew, p. 92.

# LACTANCIA DE 1 A 3 AÑOS

## CARACTERISTICAS GENERALES

I. Redondez en su cabeza (cráneo y cara ligeramente separadas).

II. Ojos levemente ovalados (aún con poca redondez).

III. Nariz más recta (casi definida).

IV. Labios definidos.

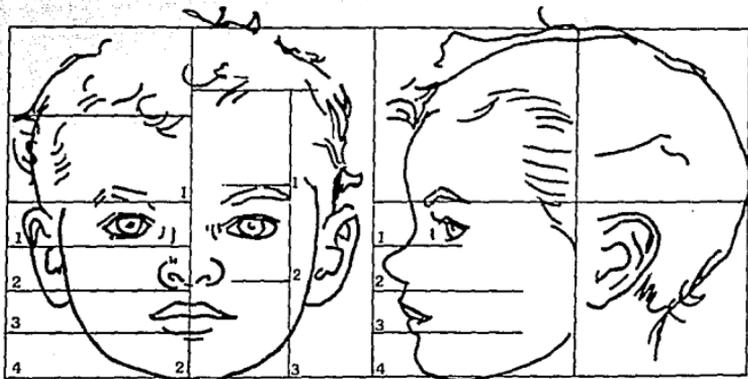


Figura 24. Tomada de "Dibujo de Cabeza y Manos" Loomis Andrew, p. 93.

# PREESCOLAR DE 3 A 6 AÑOS

## CARACTERISTICAS GENERALES

- I.- Cara más estrecha.
- II. Ojos más pequeños.
- III. Mentón y mandíbula crecida.
- IV. Puente de la nariz más alto.
- V. Nariz más larga.

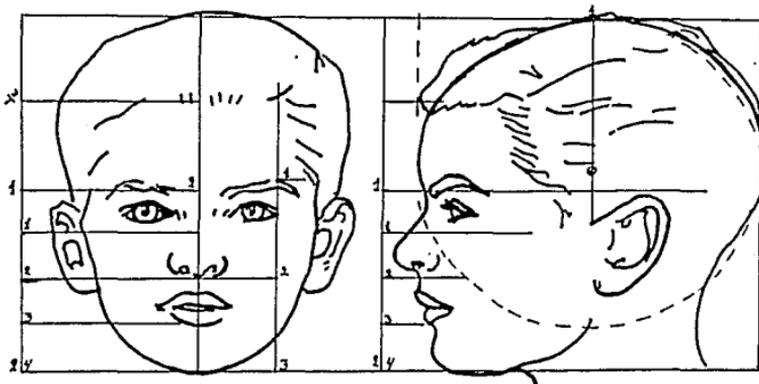


Figura 25. Tomada de "Dibujo de Cabeza y Manos" Loomis Andrew, p. 104.

## ESCOLAR DE 6 A 12 AÑOS

### CARACTERISTICAS GENERALES

I. Frente de la mandíbula redondeada.

II. Rasgos más definidos.

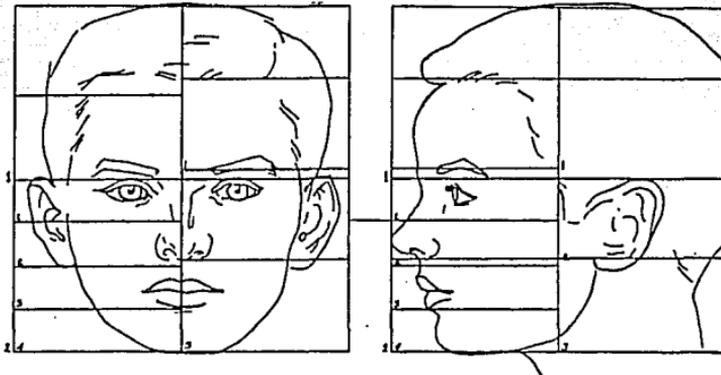


Figura 26. Tomada de "Dibujo de Cabeza y Manos" Loomis Andrew, p. 116.

## ADOLESCENCIA DE 15 A 18 AÑOS

### CARACTERISTICAS GENERALES

- I. El puente de la nariz adquiere su forma final.
- II. El cartilago de la oreja adquiere su tamaño y forma final.
- III. Mandíbula totalmente desarrollada.

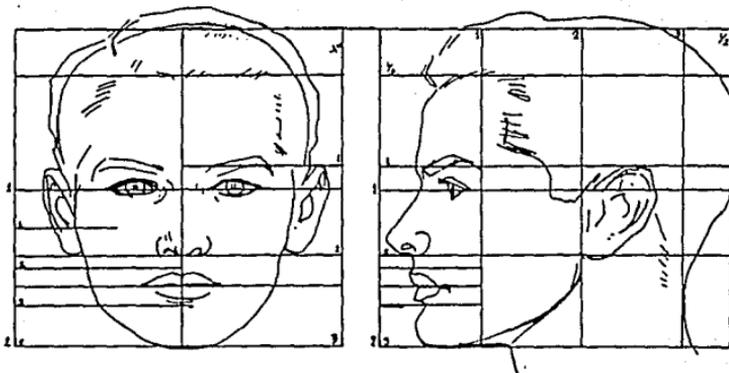


Figura 27. Tomada de "Dibujo de Cabeza y Manos" Loomis Andrew, p. 126.

## **JUVENTUD Y MADUREZ DE 18 A 60 AÑOS**

### **CARACTERISTICAS GENERALES**

Como puede verse en la etapa anterior, podemos utilizar un canon en particular para la construcción de la cabeza humana hombre o mujer desde los 18 hasta los 60 años lo cual se debe a que ya no existe crecimiento de los huesos, sólo madurez en los mismos; tomando en cuenta que los cambios faciales como las arrugas y encanecimiento del cabello no alteran en nada la configuración ósea. En seguida se exponen algunas diferencias entre el hombre y la mujer que sólo se deben tomar en cuenta a la hora de detallar.

### **CARACTERISTICAS PARTICULARES**

- I. Las facciones de la mujer son más suaves o delineadas.
- II. Las cejas, ojos, boca, nariz, labios, orejas, etc., por lo general son más estéticas.
- III. El pelo o cabello es más abundante y ocupa mucho más espacio en un dibujo por el peinado.

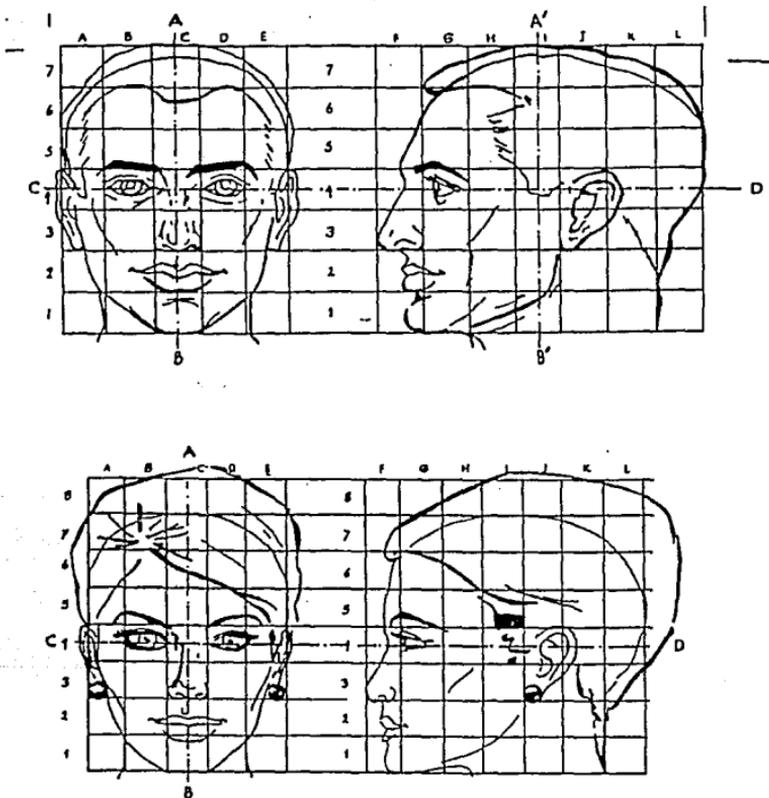


Figura 28. Dibujos obtenidos de "Dibujando la Figura Humana", Calderón Alfonso, figuras 67, 68, 69, p. 54.

# **LA VEJEZ DE 60 A 80 AÑOS**

## **CARACTERISTICAS GENERALES**

La parte final de la investigación le corresponde a la vejez, tomando en cuenta que ésta se da de acuerdo a la apariencia física de cada persona que oscila entre los 60 y 80 años.

Con relación al capítulo anterior nos guiaremos con el mismo canon que se utilizó desde la juventud y la madurez; por la sencilla razón de que los huesos del cráneo sólo sufren una mínima variación en comparación a los demás huesos del cuerpo, debido generalmente a la osteoporosis (descalsificación de los huesos). Aclarando que el cambio de un rostro en la ancianidad, se debe a que la piel toma la forma anatómica de los huesos.

Esto significa que el cambio que existe por la resequedad de la piel, no desvirtúa la posición de ojos, nariz y boca, ya que éstos siguen conservando su mismo lugar debido a la configuración anatómica de la caja craneana.

## **CARACTERISTICAS PARTICULARES**

- I. Cara ligeramente alargada.
  
- II. Ojos ligeramente caídos (tanto en los hombres como en las mujeres).
  
- III. Nariz, mentón y mandíbula afilados.
  
- IV. Aparición total de las arrugas.

---

---

## ANGULO, POSICION Y SEXO EN EL DIBUJO DEL ROSTRO

En el capítulo anterior hago una mención cronológica del canon de la cabeza con características similares de la división de la cara particularmente occidental; pero en éste, considero también importante mencionar el ángulo o ángulo facial nombre con el cual se dio a conocer, y que se determina por dos planos que se cortan, y de los cuales uno pasa por el conducto auditivo externo y la espina nasal, mientras que el otro más o menos oblicuo es tangente a los incisivos caudalmente y cranealmente a la parte más próxima de la frente (figura 29). Camper (artista Holandés) quien realizara estos estudios y fuera el primero en relacionar el desarrollo relativo de la cara y el cráneo mediante este método, que permite medir y traducir en cifras sus interrelaciones, nos muestra de una manera sencilla sus conocimientos; indicando que el ángulo es más agudo cuando el cráneo es más pequeño en relación a los demás.

Aunque este método no se utiliza actualmente ni se puede considerar propiamente un canon, es necesario conocerlo, puesto que la línea horizontal del ángulo, es la misma que se utiliza para la división del canon de la cabeza, y que proporciona la base de la nariz y las orejas.

Otro punto importante de mencionar, es la posición, considerando que no sólo se trabajan en la práctica profesional frente y perfil. Pero que sin embargo, son necesarias para su estudio estas posiciones, ya que facilitan la proyección de líneas en una misma dirección y un mismo plano para el uso de figuras geométricas del mismo tamaño, indicando la altura de las partes del rostro, sin que exista alteración alguna o desproporción de las mismas (figura 30).

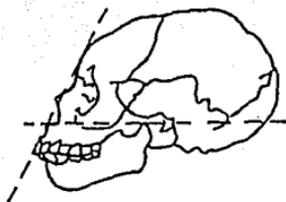
Y finalmente otro de los puntos mencionados y que pueden parecer ilógico, es la palabra sexo, que utilizo para diferenciar al hombre y a la mujer, tomando en cuenta, que algunas personas pueden considerar cánones diferentes para uno y otro, esto no es posible ya que no existen diferencias importantes que se puedan tomar en cuenta para la construcción del canon, puesto que su formación anatómica es la misma, como se puede ver en la (figura 28); existiendo aun trazos diferentes de otros autores para la construcción de un rostro femenino (figura 31), no se puede considerar como canon, porque no se proyecta a la figura de perfil, ni utiliza para todo tipo de rostros femeninos, aclarando que las diferencias entre el hombre y la mujer, sólo se aplican en su formación con trazos más finos y estéticos.



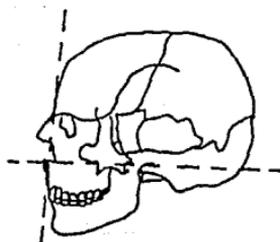
GORILA



RAZA BLANCA



NEGROIDE



CABEZA CLASICA

Figura 29. Dibujos obtenidos de "Anatomía Artística del Hombre" Moreaux Arnould pp. 120 y 121.

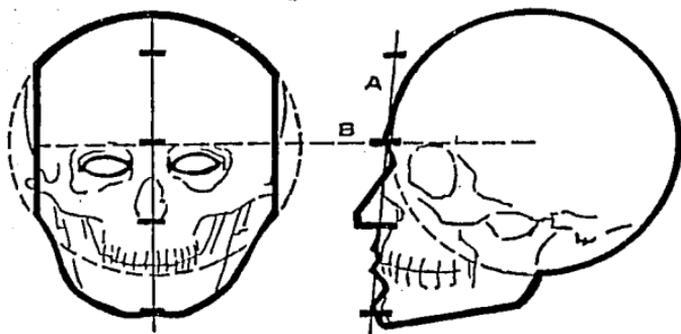


Figura 30. Dibujo obtenido de "Cómo Dibujar la Cabeza Humana y el Retrato"  
Parramon José María, figuras 14 y 15, p. 17.

## CIRCULOS OCULTOS

- Líneas del cabello
- Líneas de la ceja
- Líneas de la mejilla
- Boca; comisura, bajo el centro del ojo
- Orificios de la nariz puesto en la curva

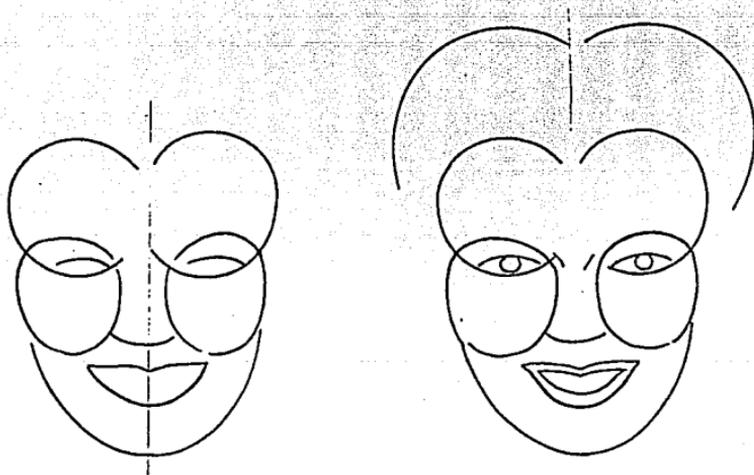


Figura 31. Dibujos Obtenidos de "Dibujando la Cabeza y el Cuerpo Humano",  
Hamn Jack, p. 23

---

---

## ASPECTOS DE LOOMIS ANDREW

En este último capítulo de investigación, para mi propuesta del canon, fue necesario apoyarme particularmente en los conocimientos de un solo autor, que pudiera justificar su propuesta del canon adulto, con estudios en las diferentes etapas de la vida del hombre, para una mejor comprensión de su propuesta final con módulos. Es muy cierto que la gran mayoría de los artistas contemporáneos emplean módulos en su propuesta y que cada uno de ellos tiene una justificación convincente de su trabajo, pero en mi opinión muy personal uno de los cánones más exactos y con menos divisiones para la proporción de la cabeza es el de Loomis Andrew, quien utiliza tres medidas que obtiene del mismo módulo ( $\frac{1}{2}$ ,  $\frac{1}{3}$  y  $\frac{1}{4}$ ), para proporcionar todas las partes que configuran la cabeza inicial del canon, además de obtener con estas divisiones el ángulo facial que se mencionó anteriormente.

Otro de los puntos que hizo que para apoyarme en Loomis Andrew, fue que la cabeza que utiliza en su canon de características occidentales, es uno de los cánones de consulta más solicitados por estudiantes de dibujo que obtienen de él en una forma muy resumida los estudios de antropología y anatomía.

---

---

## APOYO DEL CANON PARA LA FORMACION DEL ROSTRO

Esta propuesta tiene como parte fundamental la formación del rostro en forma proporcional, como mencioné anteriormente, siguiendo para cada uno características particulares en su representación anatómica, que se apoyen en trazos y medidas justificables, sin que desvirtúen el trabajo final.

Así de una forma progresiva, existieron una serie de pruebas que utilizo para justificar mi propuesta del canon.

Como primer paso se utilizó un envolvente rectangular para el esqueleto de la cabeza que pudiera dividirse en partes iguales para la formación de seis módulos (figura 32), teniendo esta división se vistió el esqueleto con la figura de la cabeza terminada, para comparación de medidas y que de alguna forma no desvirtuaran la construcción del rostro (figura 33), como segundo paso se obtuvieron medidas de  $\frac{1}{4}$  y  $\frac{1}{2}$  del mismo módulo, para poderlas justificar en los lados y en la parte superior del rectángulo inicial (figura 34). Al no obtener resultados favorables, se optó por proyectar líneas diagonales dentro del mismo rectángulo, que con la intersección de las mismas fuera posible obtener una medida áurea (medida que se encuentra sin la división del módulo), para justificar el ancho y alto total de la cabeza, sin obtener lo que se pretendía (figura 35). En el tercer paso se repitieron las medidas de  $\frac{1}{4}$ ,  $\frac{1}{3}$ , y  $\frac{1}{2}$  del módulo, que al trazarlas en la cara y en el total de la cabeza, dio como resultado el canon de Loomis Andrew (figura 36). En un cuarto interno, se volvieron a utilizar las líneas diagonales, pero ahora sólo en la mitad del rectángulo, para obtener otra medida áurea con las que justifico sólo dos divisiones de las tres del rectángulo del vértice inferior derecho al vértice superior izquierdo y que proporcionó otra medida áurea que justificó altura de la frente, posición de ojos y boca pero que a su vez sólo justificaba dos divisiones de la envolvente total, faltando la tercera que hace posible la gracia de las proporciones, como menciona Da Vinci en su definición de la proporción áurea (figura 37). Después de muchas pruebas, se pudo encontrar en un quinto intento la medida áurea, a base de líneas diagonales en cada una de las tres divisiones horizontales del rectángulo, que se proyectaron de la base de cada uno de los lados en la parte inferior hacia el centro y a los lados de la parte superior, que a la hora de cruzarse nos daban dos puntos de intersección que me permitían trazar una línea horizontal a todo lo ancho del rectángulo, que de ahí a la altura total del módulo nos proporcionaba la medida áurea para cada una de las otras dos divisiones y que en consecuencia justificarán cada una de las partes del rostro (figura 38).

Así y de una forma más detallada, llegué a la formación del canon de la cabeza en las posiciones de frente y perfil. Toda esta serie de búsqueda y ejemplo

de la proporción, trajeron como conclusión clara y aplicada, la propuesta del canon tal como se planteó en un principio, aclarando que cada uno de los hombres, desde el momento de su nacimiento tiene su propia proporción armónica que el dibujante, el artista y el diseñador debe percibir para un mejor resultado de su trabajo, guiándose por un patrón, regla o canon que conocerá en sus estudios académicos.

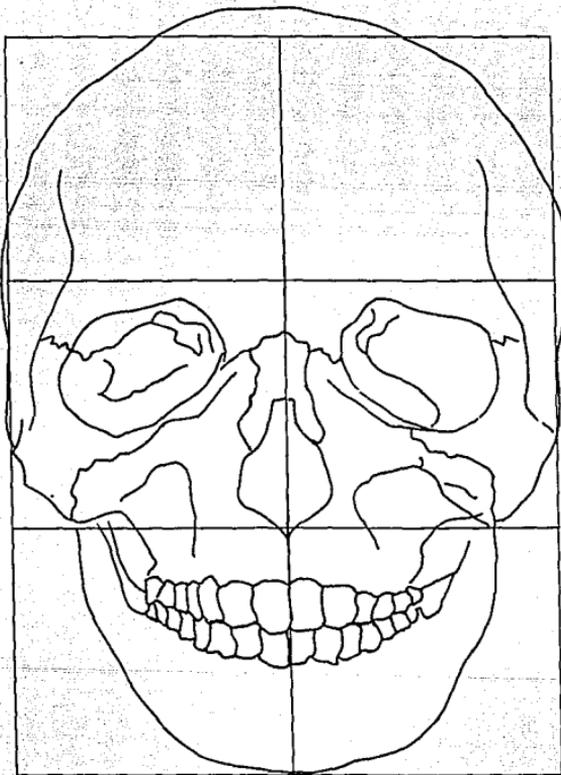


Figura 32

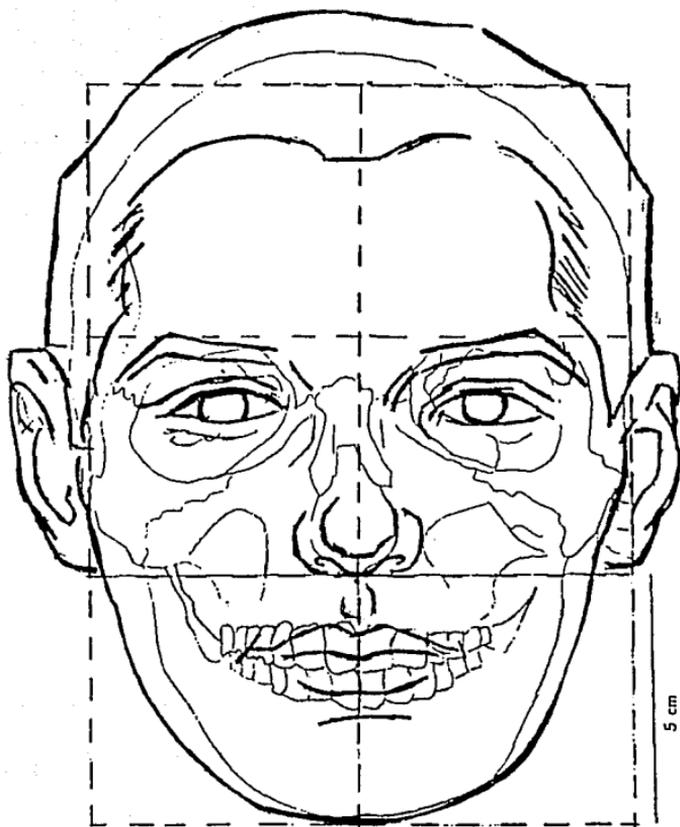


Figura 33

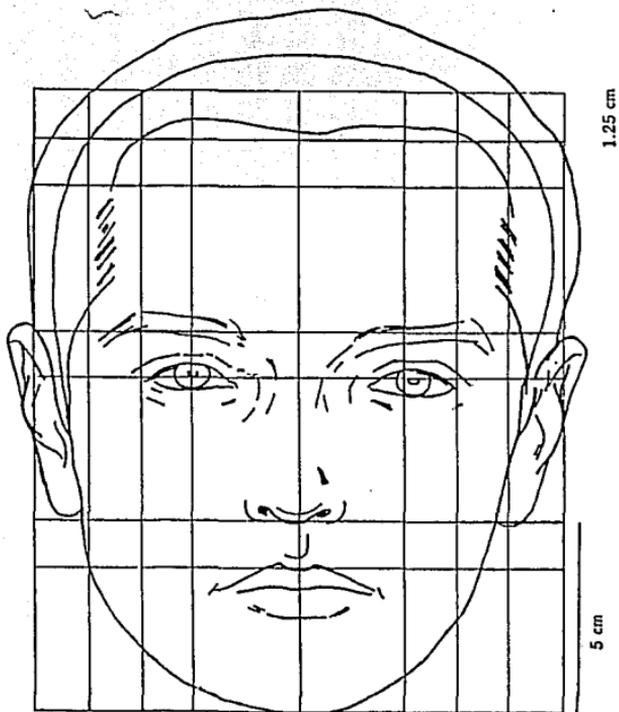


Figura 34

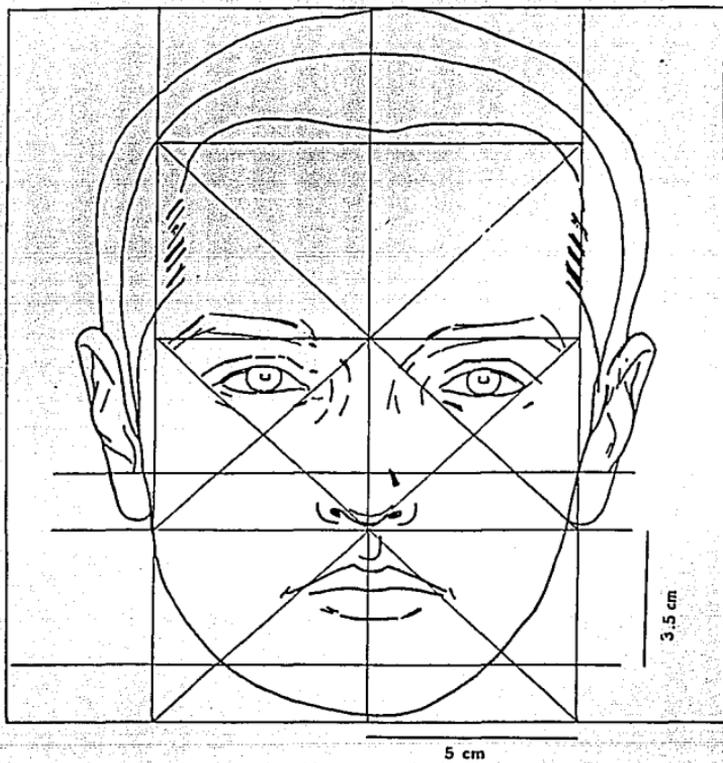


Figura 35

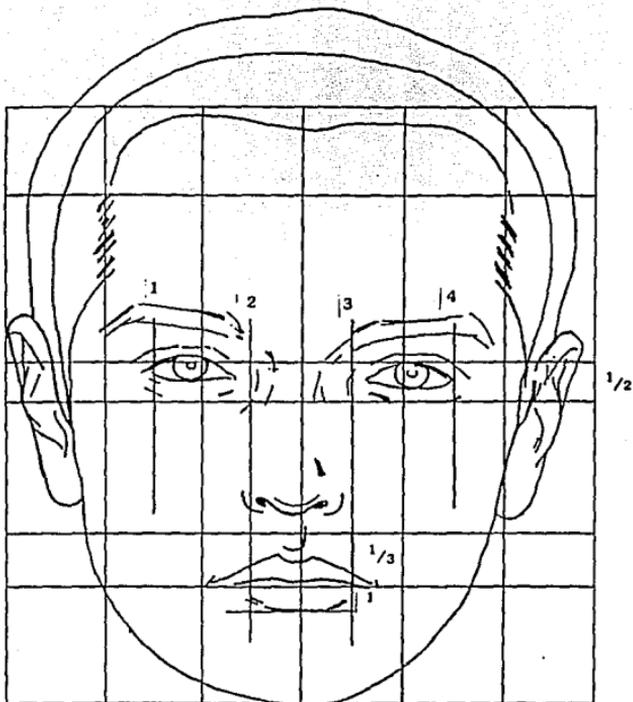


Figura 36

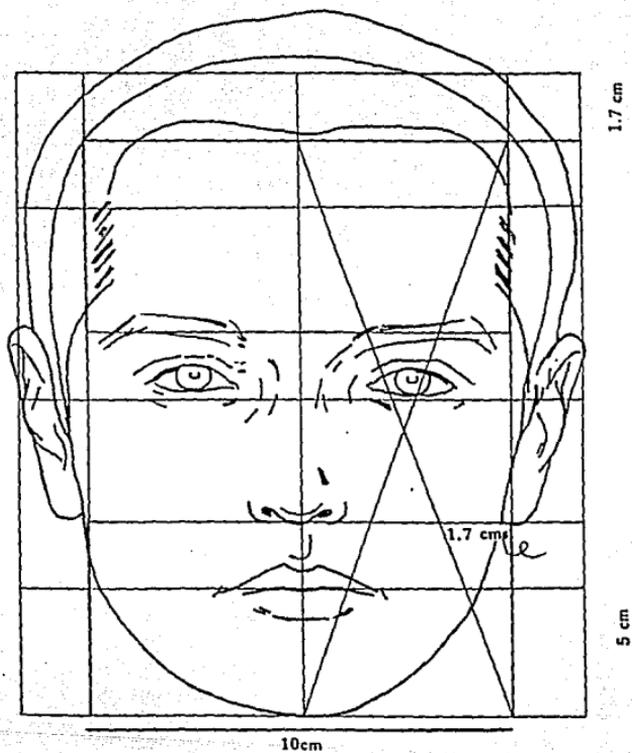


Figura 37

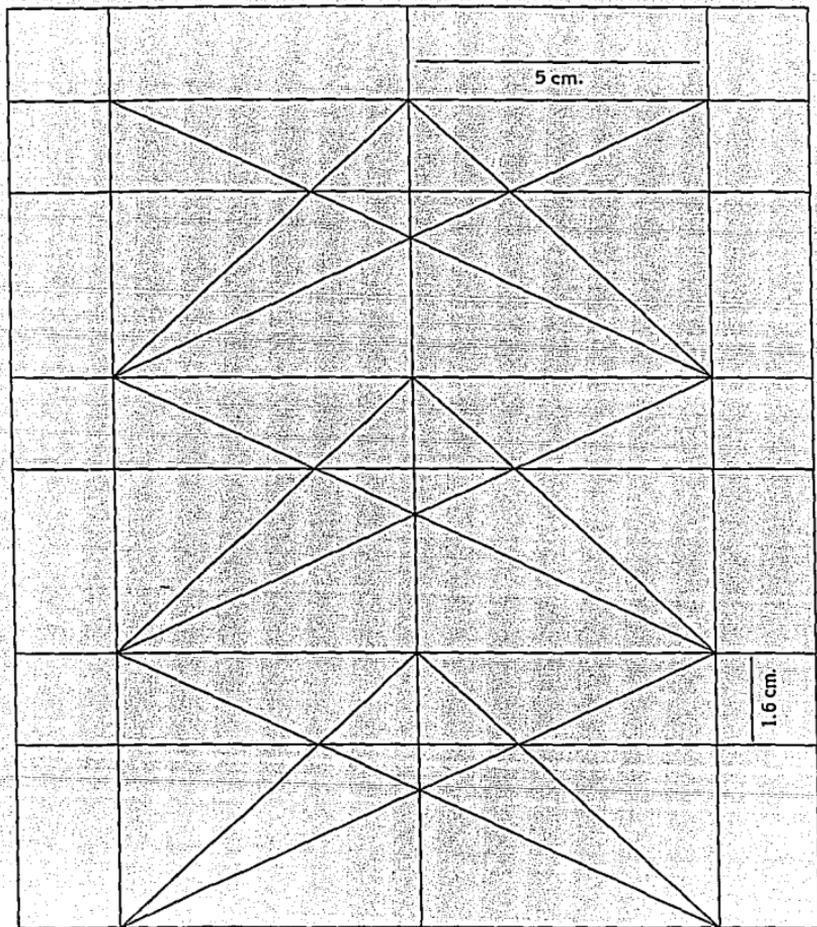


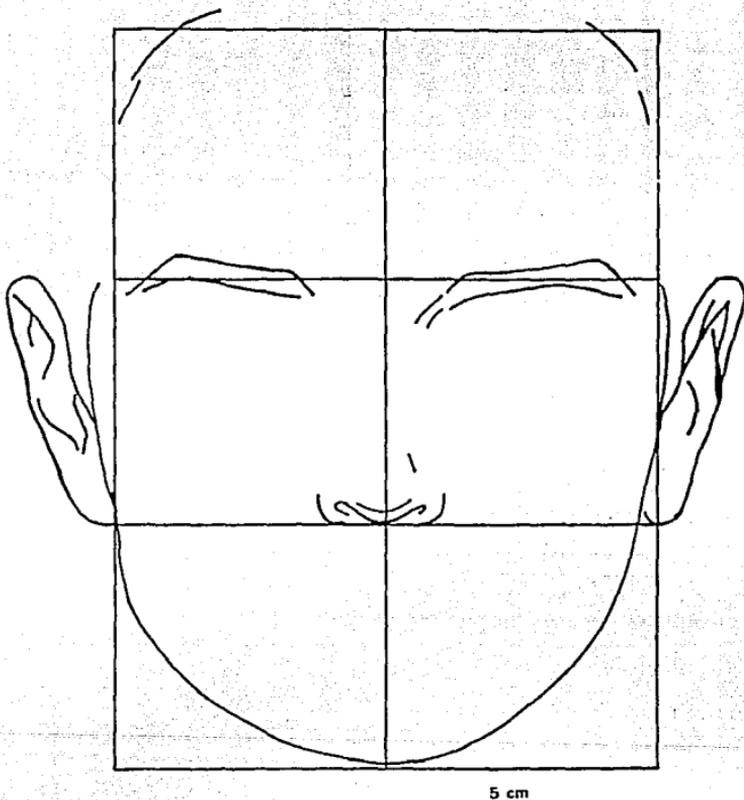
Figura 38

---

---

## **PROPUESTAS PARA CANON DE LA CABEZA VISTA DE FRENTE**

1. División del rectángulo en seis módulos iguales (cuadrados). Figura 39 que justifican:
  - Base del mentón
  - Nacimiento de la nariz
  - Altura de la cejas
  - Altura de las entradas del cabello
  - Base y altura de las orejas
  - Ancho de la cara
2. Proyección de líneas diagonales, en cualquier par de módulos para encontrar la medida áurea (figura 40).
3. Repetición de la medida áurea en las divisiones horizontales siguientes (figura 41), que justifica:
  - Altura de la boca
  - Altura de los ojos
  - Altura de la frente
4. Uso de la medida áurea en los lados y parte superior del rectángulo inicial (figura 42) que justifica:
  - Ancho y alto total de la cabeza
5. División perpendicular del rectángulo inicial en cuatro partes iguales (figura 43) (canon terminado) que justifica:
  - Posición de los ojos
  - Ancho de la boca

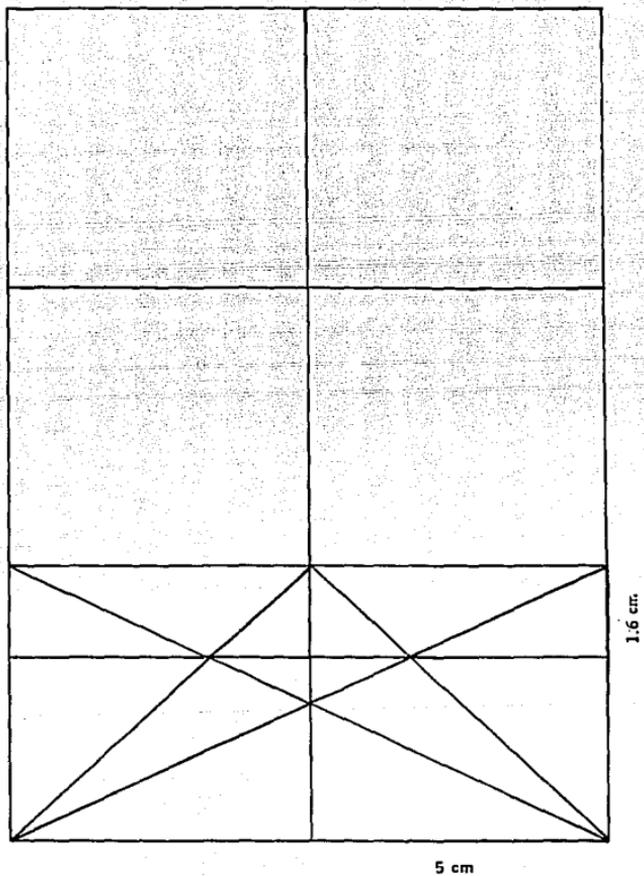


1. División del rectángulo en seis módulos iguales (cuadrados).

Justifican:

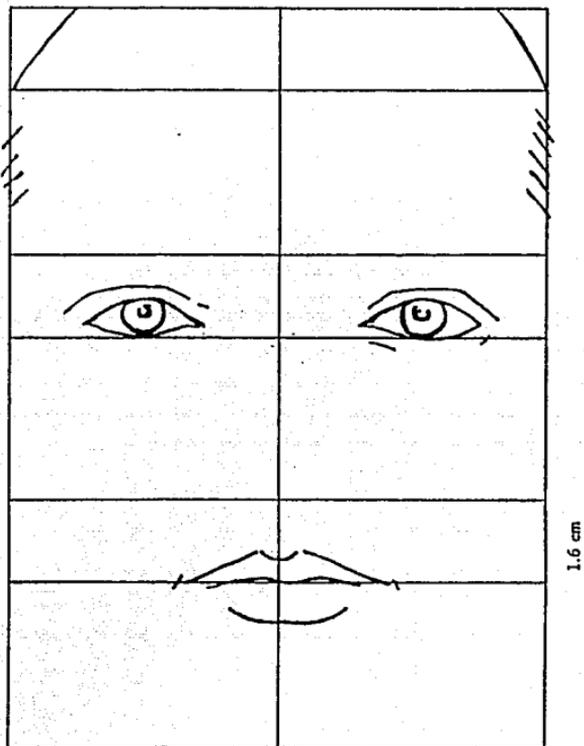
- Base del mentón
- Nacimiento de la nariz
- Altura de la cejas
- Altura de las entradas del cabello
- Base y altura de las orejas
- Ancho de la cara

Figura 39



2. Proyección de líneas diagonales, en cualquier par de módulos para encontrar la medida áurea (figura 40).

Figura 40

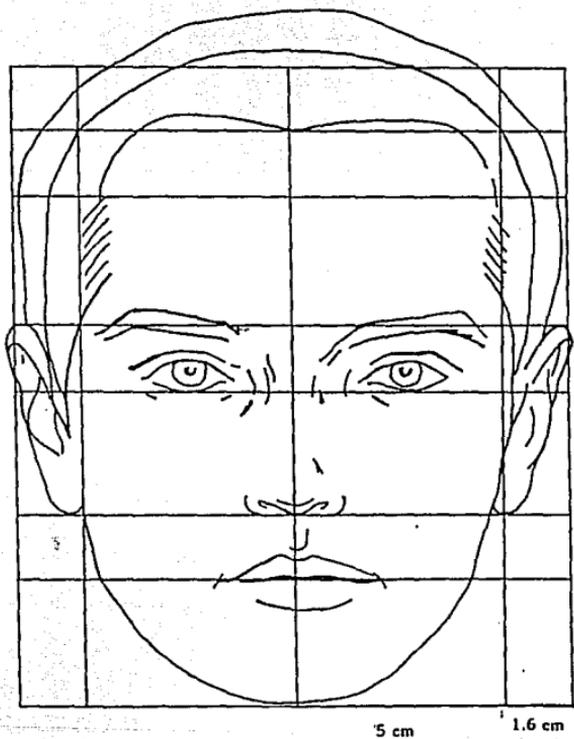


5 cm

3. Repetición de la medida áurea en las divisiones horizontales siguientes (figura 41), que justifica:

- Altura de la boca
- Altura de los ojos
- Altura de la frente

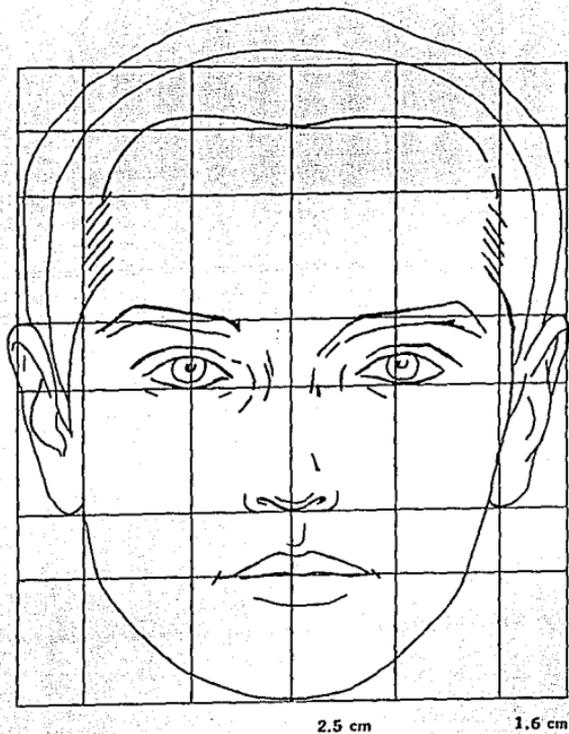
Figura 41



4. Uso de la medida áurea en los lados y parte superior del rectángulo inicial.(figura 42) que justifica:

– Ancho y alto total de la cabeza

Figura 42



5. División perpendicular del rectángulo inicial en cuatro partes iguales (canon terminado) que justifica:

- Posición de los ojos
- Ancho de la boca

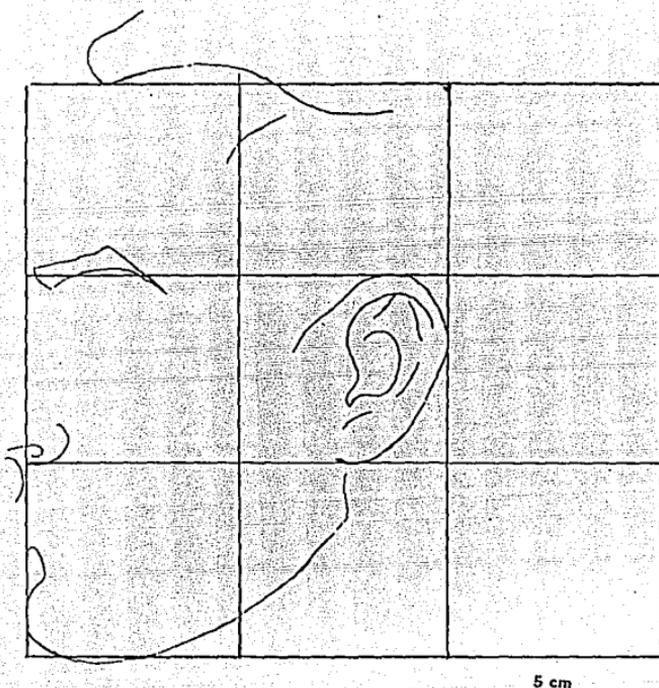
Figura 43

---

---

## PROPUESTA PARA CANON DE LA CABEZA VISTA DE PERFIL

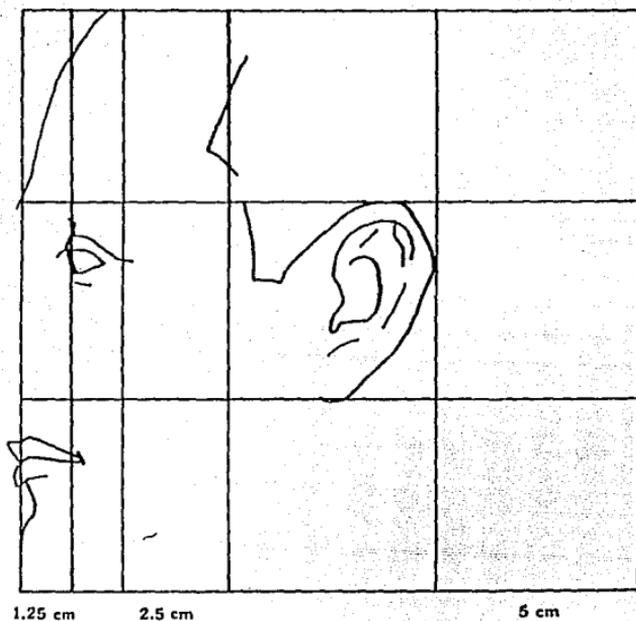
1. Formación de un cuadrado que se divide en 9 módulos iguales (figura 44) que justifica:
  - Base del mentón
  - Nacimiento de la nariz
  - Altura de las cejas
  - Altura de las entradas del cabello
  - Base y altura de las orejas
2. División perpendicular de módulos izquierdos en  $\frac{1}{4}$  y  $\frac{1}{2}$  de la medida del módulo (figura 45) que justifica:
  - Ancho aproximado del ojo
  - Ancho aproximado de la boca
3. Uso de la medida áurea en el lado izquierdo y parte superior del cuadrado inicial (figura 46) que justifica:
  - Ancho total de la cabeza
  - Alto total de la cabeza
4. Uso de la medida aurea en la parte superior de cada una de las divisiones horizontales del cuadrado inicial (figura 47) (canon terminado) que justifican:
  - Posición de la boca (comisura de los labios)
  - Posición de los ojos (altura del ojo)



1. Formación de un cuadrado que se divide en 9 módulos iguales (figura 44) que justifica:

- Base del mentón
- Nacimiento de la nariz
- Altura de las cejas
- Altura de las entradas del cabello
- Base y altura de las orejas

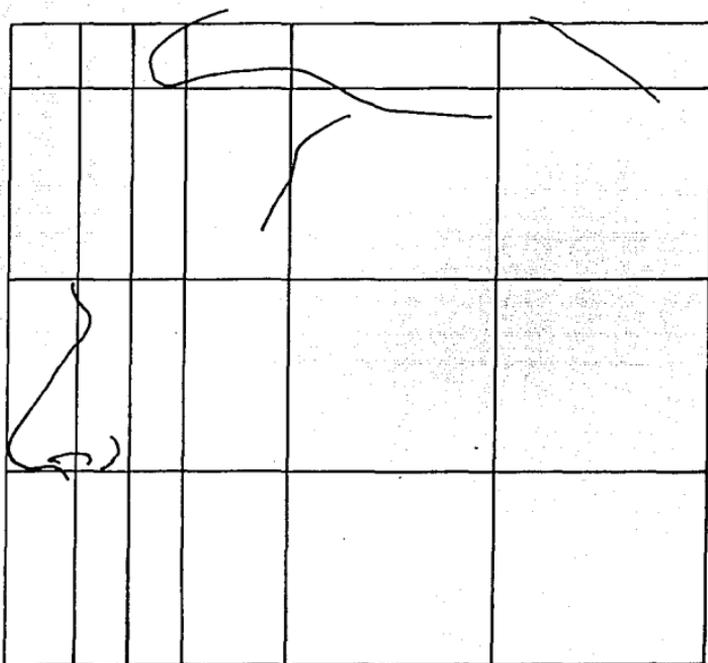
Figura 44



2. División perpendicular de módulos izquierdos en  $\frac{1}{4}$  y  $\frac{1}{2}$  de la medida del módulo (figura 45) que justifica:

- Ancho aproximado del ojo
- Ancho aproximado de la boca

Figura 45



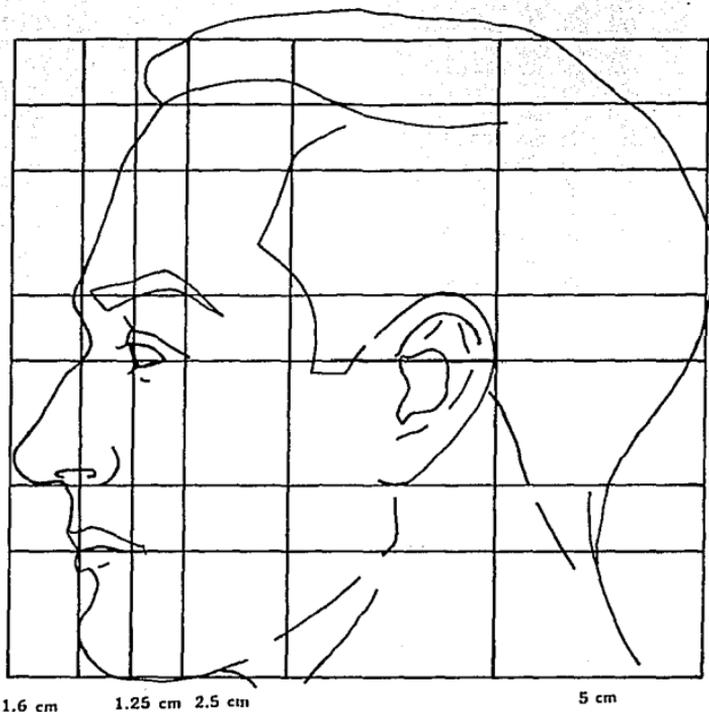
1.6 cm 1.25 cm

5 cm

3. Uso de la medida áurea en el lado izquierdo y parte superior del cuadrado inicial (figura 46) que justifica:

- Ancho total de la cabeza
- Alto total de la cabeza

Figura 46



4. Uso de la medida aurea en la parte superior de cada una de las divisiones horizontales del cuadrado inicial (figura 47) (canon terminado) que justifican:

- Posición de la boca (comisura de los labios)
- Posición de los ojos (altura del ojo)

Figura 47

**ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

---

---

## CONCLUSION

El dibujo es la motivación artística que va de la mano con la educación escolar, que ayuda a desarrollar actividades manuales o trabajos escolares a cualquier nivel, sin embargo en la actualidad se presenta como algo estancado en sus propios conocimientos; a fin de adecuarlo a un nivel más profesional, y con el propósito de que se conozca como una materia de mayor utilidad, tanto en lo académico como en la práctica, se hizo necesario el estudio de una de las partes del cuerpo humano más difíciles de dibujar, como lo es la cabeza humana, empleando la proporción como el medio más práctico y funcional.

Si bien es cierto que desde el nacimiento y por naturaleza la cabeza de un bebé está desproporcionada en relación a su cuerpo, quizá esto se deba a que es la parte más importante y difícil de comprender anatómicamente hablando.

En otro sentido, tomemos en cuenta que desde pequeños miramos la cabeza de la madre y en consecuencia cuando aprendemos a caminar logramos identificar a las personas por el aspecto físico de su rostro, y así, más adelante, en la escuela casi siempre estamos mirando la cara y en conjunto la cabeza del maestro, resulta así, que después de mirar día tras día y a toda hora la cabeza de la gente, tal vez sin quererlo, cuando se necesita dibujar la cabeza de alguna persona en particular no pasamos de saber que es igual a la de cualquier otro; con ojos, boca, nariz, pestañas, cejas, orejas y cabello, sin saber por dónde empezar a trabajar, esto sucede a menudo; pasando por alto la proporción una de las partes más importantes de conocer como diseñadores.

Esto hace que el propósito de este trabajo no sea precisamente dibujar la cabeza humana con las características antes mencionadas, sino el de utilizar las medidas de proporción que los grandes artistas nos han dejado, o bien, utilizar nuestra propia proporción que podemos encontrar de la misma cabeza, para que de esta manera podamos resolver algún trabajo de ilustración o dibujo que se justifique anatómicamente, no importando cual sea la técnica, la posición o la facilidad del dibujante, puesto que la justificación y el emplear el canon siempre nos va a facilitar un mejor resultado, como en los ejemplos de las figuras 48 y 49.

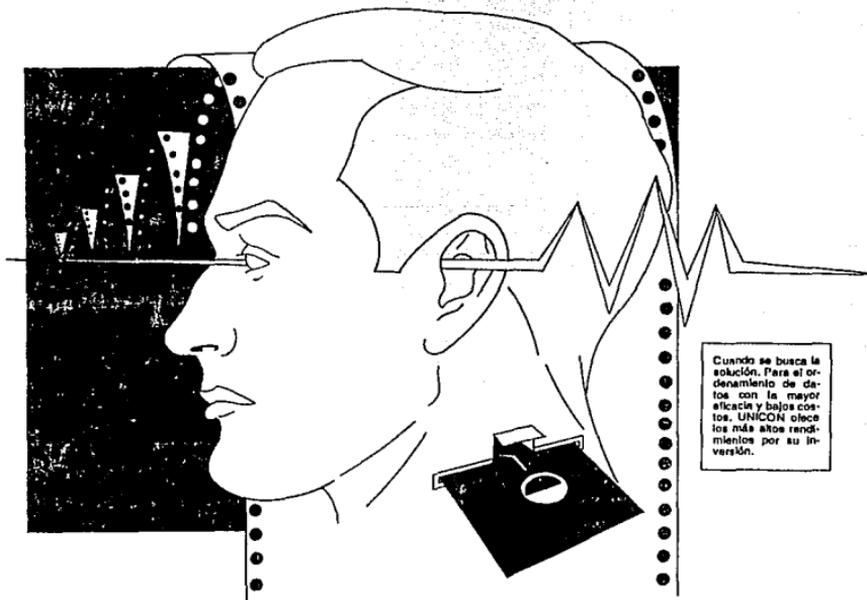
Las medidas de proporción que se emplearon para este trabajo no son del todo exactas, ya que es de ley natural, que no existen dos cosas iguales; más sin embargo, sí podemos obtener de ella las proporciones de una cabeza común para crear un canon que sirva de base para la construcción de una cabeza humana tanto de hombre como para mujer. Esto significa, que el canon es una medida estándar que varía en una mínima proporción aunque parezca contradictorio, puesto que se puede amoldar para representar un tipo de caras o rostros que sean funcionales dentro de una sociedad. Tenemos como ejemplo nuestro país, en el cual

existen personas con características o rasgos americanos y europeos, más sin embargo, el canon que se puede considerar mexicano debe estar desarrollado en un setenta por ciento con rasgos de nuestras culturas (características mayas y olmeas por citar algunas), como se puede ver en los ejemplos de las figuras 50 y 51.

Como resultado final y para emplear el canon aquí propuesto explico, que el canon de una cabeza común se obtiene tomando la medida que existe entre la línea imaginaria en posición horizontal que forman la comisura de los labios a la base de la nariz la cual al multiplicarse por tres nos dará la medida del módulo que se debe repetir a lo ancho y lo alto de la cabeza, con sus respectivas diagonales que justifican la medida que en un principio se utilizó y que se emplea como medida de proporción para los lados y división de módulos del canon terminado, se puede recurrir también a algún múltiplo de esta medida de proporción para obtener un canon más correcto, como el de la figura 52.

Finalmente y para la presentación de este trabajo, me hago acompañar de un rotafolio ilustrado y explicado por un servidor para reforzar algunas de las dudas que pudieran haber quedado entre los asistentes.

LA MENTE HUMANA ES LA MAQUINA MAS PERFECTA  
PERO.....



Cuando se busca la solución. Para el ordenamiento de datos con la mayor eficacia y bajos costos. UNICON ofrece los más altos rendimientos por su inversión.

**UNICON**

en ordenadores Lo mejor



Figura 48. Portada de tríptico para venta de material de computadora.  
(Diseño de Agustín Delgado)

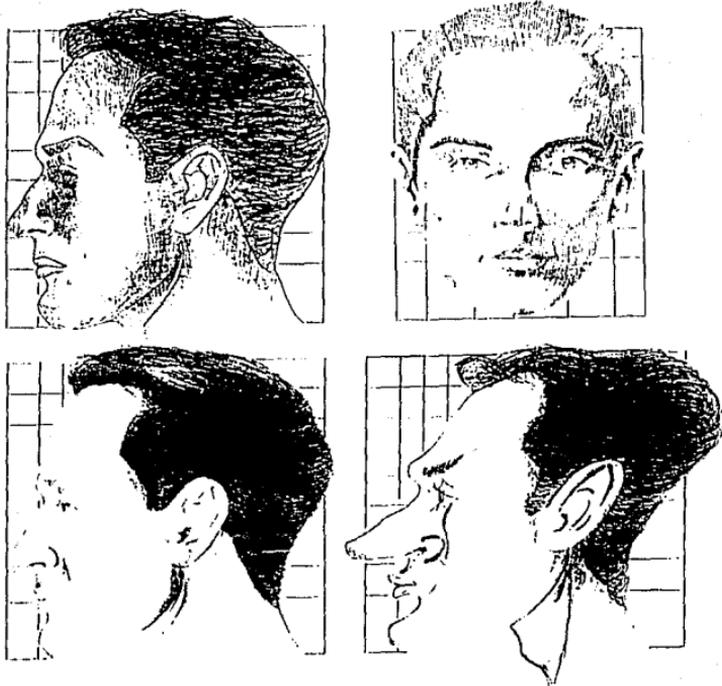


Figura 49. Dibujos con diferente técnica justificados por el canon.  
(Dibujos de Agustín Delgado)

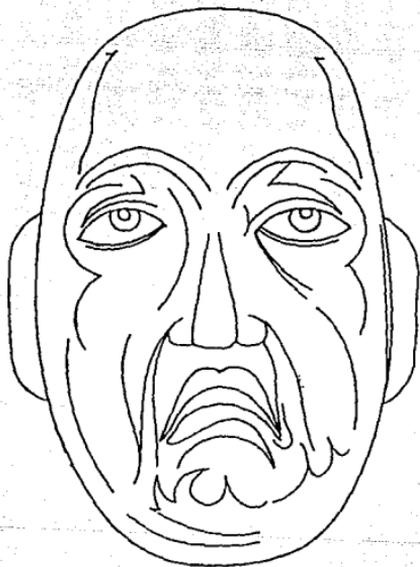


Figura 50. Figura olmeca tomado de bibliografía no. 722 "Mesoamérica".

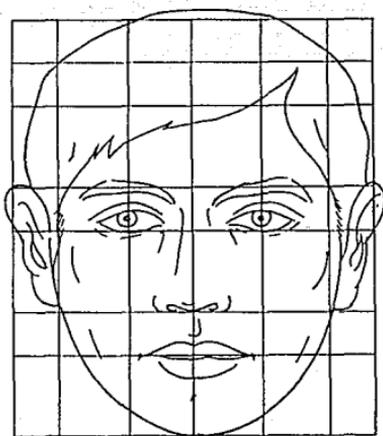
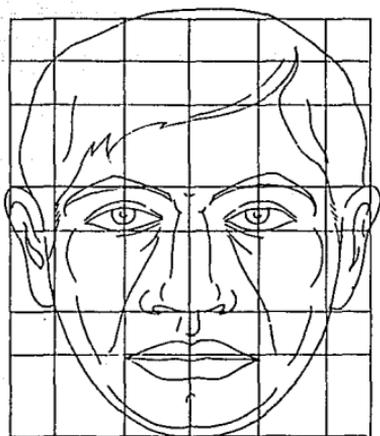


Figura 51. Rostro mexicano con características olmecas.  
(Dibujo de Mauricio Azcatl)

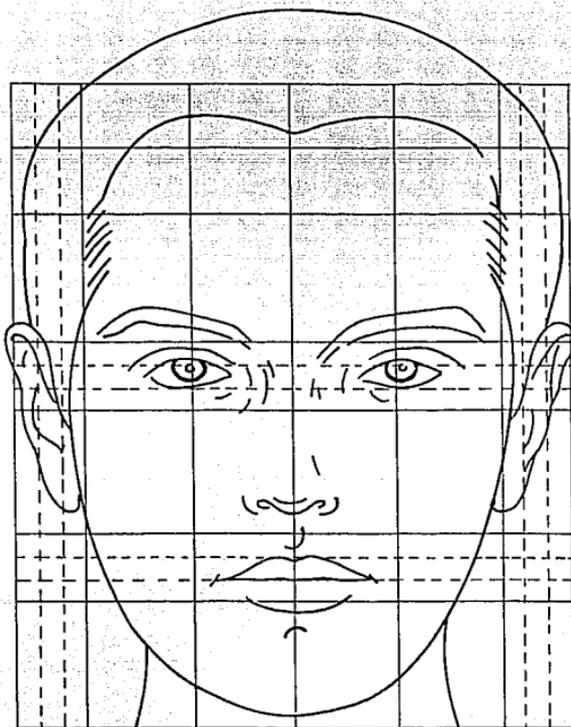


Figura 52. Rostro justificado con el canon, múltiplos y submúltiplos del mismo.  
(Dibujo de Mauricio Azcatl)

---

---

## BIBLIOGRAFIA

- Andrew Loomis. *Dibujo de Cabeza y Manos*,  
Lib. Hachette, Buenos Aires, 1959.
- Baeza Mario. *Dibujando Niños*,  
Ediciones CEAC, Barcelona, España, 1984.
- Barcsay Jano. *Anatomía Artística del Cuerpo Humano*,  
Ediciones Daimon, Manuel Tamayo, Barcelona, España, 1979.
- Benedict Rubbra. *Cuadernos para Dibujar Retratos*,  
Ediciones Parramon, Barcelona, 1985.
- Benedicts U. *Anatomía para Artistas*,  
L.E.D.A. Las Ediciones de Arte, Barcelona, 1974.
- Calderon Alfonso. *Dibujando la Figura Humana*,  
Ediciones CEAC, Barcelona, 1972.
- Da Vinci Leonardo. *Protagonistas de la Civilización*,  
Editorial Debata/Italia, Madrid, 1983.
- Enciplopedia de las Bellas Artes. Tomo I,  
Editorial Cumbres, S.A., México, 1984.
- Enciplopedia de las Bellas Artes. Tomo II,  
Editorial Cumbres, S.A., México, 1984.
- Freixas Emilio. *Anatomía Artística*,  
Sucesor de E. Meseguer, Editor, Barcelona, 1954.
- Hamn Jack. *Dibujando la Cabeza y el Cuerpo Humano*,  
Ediciones Azteca S.A., México, 1966.
- Hogarth Burne. *Dynamic Anatomic*,  
Watson-Guption Publications, New York.
- Hogarth Burne. *Dinamic Light and Shade*,  
Watson-Guption Publications, New York, 1981.
- Jeffery Camp. *Dibujar con los Grandes Maestros*,  
Editorial Blume, Madrid, 1982.
- Louise Gordon. *Dibujo Anatómico de la Cabeza Humana*,  
Editorial Daimon, Madrid-México, 1983.
- Moreaux Arnould. *Anatomía Artística*,  
Ediciones Norma S.A., Madrid, 1981.

- Pacioli Luca. *La Divina Proporción*  
Editorial Losada, Buenos Aires, 1946.
- Parramón José María. *Cómo Dibujar la Anatomía del Cuerpo Humano*,  
Instituto Parramon, Barcelona, 1966.
- Parramón José María. *Cómo Dibujar la Cabeza Humana y el Retrato*,  
Instituto Parramon, Barcelona, 1980.
- Quiroz Gutiérrez Fernando. *Tratado de Anatomía Artística*,  
Editorial Porrúa, México, D.F., 1982.
- Semon Perard Victor. *¿Cómo Dibujar Niños?*,  
Editorial Novaro, México, 1959.
- Semon P. Victor. *Tratado de Dibujo de la Figura Humana: Anatomía Artística*,  
Editorial Pax-México, 1983.
- Stan Smith. *Dibujar y Abocetar*,  
Editorial Blume, Madrid, 1983.
- Tosto Pablo. *La Composición Aurea en las Artes Plásticas*  
Librería Hachette S.A., Buenos Aires.
- Wendon Blake. *Dibujo del Rostro*,  
Editorial Daimon-México, 1983.
- William A Berry. *Drawing the Human Ven Nostrand Reinhola*,  
New York, 1977.