

LA PROPORCIÓN: EL CANON DE LA FIGURA HUMANA

1. INTRODUCCIÓN.

“Según la opinión de todos los médicos y filósofos, la belleza del cuerpo humano se basa en la proporción simétrica de sus miembros”.

Policleto

El Arte es la manifestación universal de lo bello. Los artistas de todos los tiempos han expresado siempre su visión personal del mundo, intentando transmitir la belleza, copiar aquello que les resulta bello, recrear la naturaleza y el ser humano, donde parece que todo sigue un orden, una **proporción** que **equilibra los elementos**.

El estudio y la aplicación de principios y normas sobre las proporciones presentes en la naturaleza han interesado desde siempre al ser humano, especialmente a los artistas.

Los egipcios fueron los primeros en darse cuenta. Para los griegos la **armonía** era un concepto estético de primordial importancia, establecido por Pitágoras para quien el Cielo, la Tierra y el Hombre estaban sometidos a una misma ley matemática de la cual participaban todas las cosas que en el mundo existen y, por lo tanto, también el arte. Por eso en el mundo griego y latino siempre se identificó belleza con proporción.

Desde antiguo el hombre se ha preocupado por el estudio de su propio cuerpo para representarlo artísticamente de la manera más bella posible. Este interés ha llevado a los artistas de todos los tiempos a establecer unas **reglas de proporciones** que determinen qué es un **cuerpo armónico** y, por lo tanto, bello.

El ideal de belleza ha ido cambiando a lo largo de los tiempos aunque en todos ellos se ha buscado una unidad de medida que sirviera de referencia para las mediciones.

Los griegos, con su cultura eminentemente antropocéntrica, mostraron un especial interés por la belleza y la proporción del cuerpo humano. Preocupados por determinar una serie de reglas matemáticas que regularan las medidas de las diferentes partes de la figura, tomaron una parte de la figura humana como unidad de medida y buscaron las relaciones existentes con el todo, es decir, con cada parte del cuerpo humano. Por lo tanto utilizaron el **canon**¹ para proporcionar sus obras.

El **canon** es una palabra que proviene del griego cuyo significado es **regla**, es un concepto que se refiere a las **proporciones perfectas o ideales** del cuerpo humano y se refiere a las **relaciones armónicas** entre las distintas partes de una figura.

¹ Para proporcionar una obra existen dos métodos diferentes: el **canon** y el **módulo**.

En el canon, como verás más adelante, tomamos una parte de la forma que es la que empleamos como unidad de medida y la relacionamos con el todo. En el módulo una forma previamente diseñada se repite de manera constante en la figura o composición.

En estas teorías, el establecimiento de una justa relación entre todas las partes de un cuerpo entre sí y cada una de ellas con el conjunto se denomina **canon**; la medida fundamental determinante, **módulo**; y las relaciones entre las diferentes partes, **proporciones**

En el **canon clásico griego** se establece la **altura de la cabeza** como unidad de medida para las diferentes partes de la figura.

Hace 2.500 años el escultor griego Policleto estableció el canon de siete cabezas como modelo de un cuerpo perfectamente proporcionado.

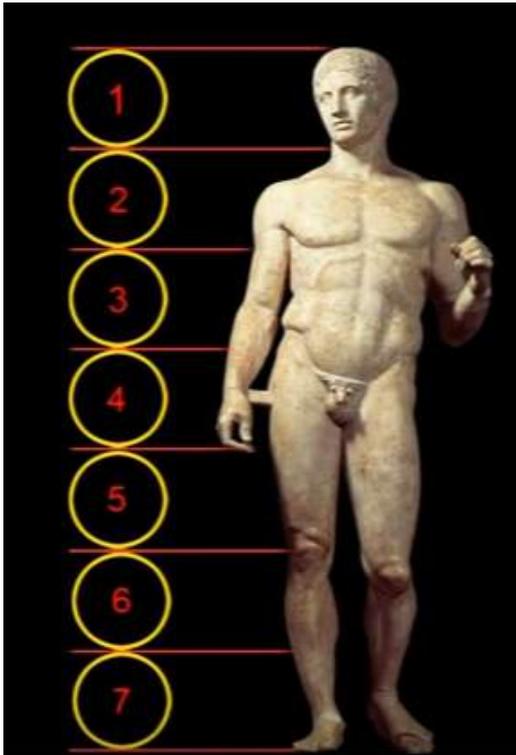


Ilustración 1. Doríforo^I de Policleto. 450 - 400 a.C.

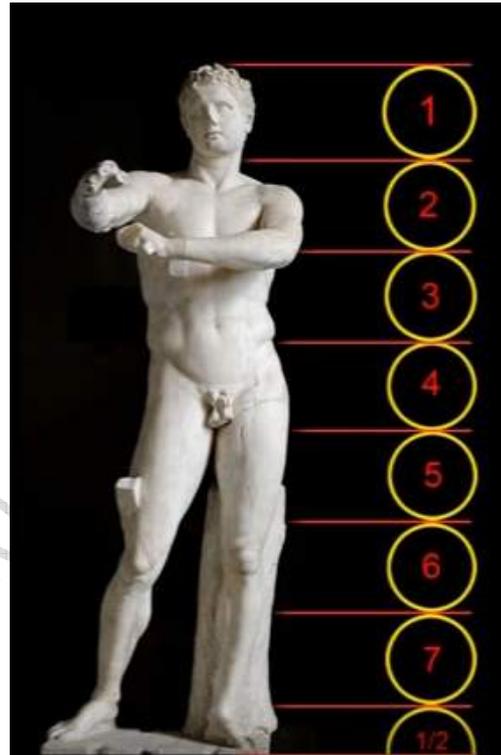


Ilustración 2. Apoxiomeno^{II} de Lisipo. Siglo IV a.C.

Un par de siglos más tarde Lisipo se basó en el canon de Policleto y creó otro más esbelto que el anterior: de siete cabezas y media.

Las esculturas originales en bronce no se conservan pero las copias romanas en mármol permiten el estudio de ambos cánones, basados en proporciones matemáticas.

En el **Renacimiento**, el redescubrimiento de las proporciones matemáticas del cuerpo humano quedó plasmado en el famoso *Hombre de Vitruvio* de Leonardo Da Vinci, basado por entero en un texto del arquitecto romano Vitruvio^{III} (*De Architectura*), y que representa un estudio de dichas proporciones en referencia a las dimensiones generales del mismo.

Da Vinci consideró el ombligo como centro del cuerpo y observó que el hombre con los brazos extendidos alcanza un ancho que es igual a su altura, y por ello puede ser inscrito en un cuadrado y en un círculo. La cabeza entra ocho veces en la altura del cuerpo, y diez si se considera sólo el rostro (del mentón al comienzo del cabello), dentro del cual la altura desde el mentón hasta la nariz representa un tercio.

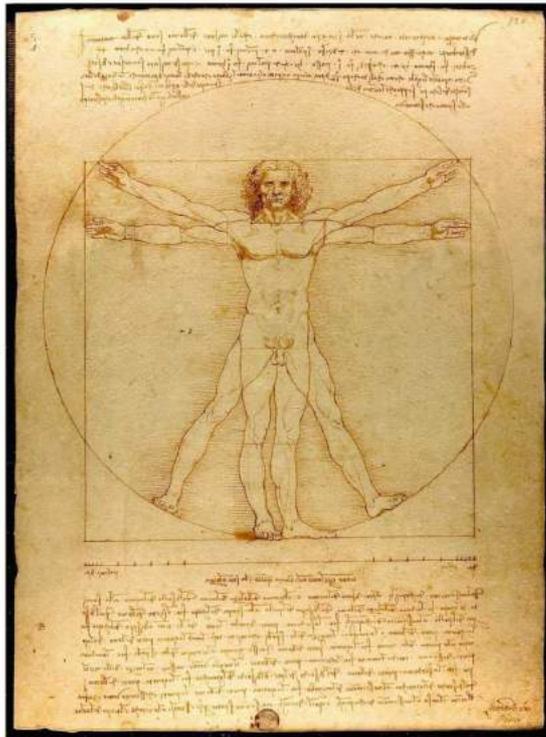


Ilustración 3. Hombre de Vitruvio^{iv} de Leonardo Da Vinci. 1490.

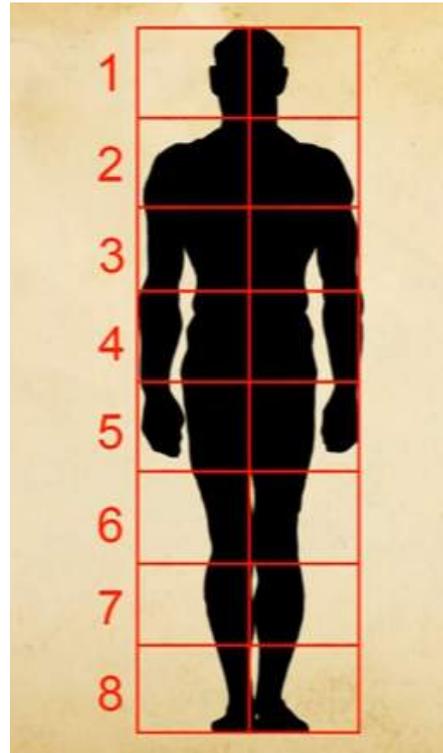


Ilustración 4. Canon de 8 cabezas.

A partir del Renacimiento la proporción es de ocho cabezas. Esta proporción de ocho cabezas para un cuerpo adulto es el más extendido en la actualidad.

Alberto Durero, en el siglo XVI, influido por el arte clásico, retomó el estudio de las proporciones que el cuerpo humano debía tener para ser considerado bello. Tras años de análisis y ensayos sobre el tema llegó a la conclusión de que no existe un único ideal de belleza y descubrió que la perfección se puede alcanzar a través de diferentes posibilidades.

2. CANON DEL ROSTRO.

Antes de comenzar a estudiar el canon de la figura humana, vamos a comenzar por el canon del rostro humano.

Dado que el canon de la figura humana tiene como módulo la cabeza, será importante conocerlo y ver los puntos importantes que lo componen para luego pasar a estudiar la figura.

A continuación se van estudiar las dos posiciones básicas del rostro: la vista frontal y la vista lateral o perfil. Una vez que se dominen estas dos vistas con todas sus proporciones se podrá dibujar el rostro humano desde cualquier punto de vista.

- El punto B da lugar a la línea que determina la línea de las cejas.

El espacio que queda comprendido entre la línea de las cejas y la línea de la base de la nariz es el espacio de ubicación de las orejas.

Ahora tenemos que tener en cuenta que la distancia 1-B y B-3 es la misma y la pasaremos a llamar Z.

4. Trasladando la distancia Z sobre el eje vertical desde 3 hacia abajo, obtenemos el punto D, que es la base del mentón. Llegados a este punto ya puedes dibujar el mentón tal y como se ve en la ilustración.

5. Ahora se sitúan dos líneas paralelas al eje vertical que van a ser las que corresponden a los huesos temporales. Con ellas obtenemos los puntos E y F sobre la línea EJE DE LOS OJOS.

6. En este momento, podemos proyectar el mentón por medio de dos segmentos rectos desde el punto de corte de las líneas verticales que acabamos de dibujar con la circunferencia. De esta manera obtenemos una forma ovoide.

Recuerda que la parte de círculo que queda hacia el exterior de las líneas del hueso temporal no será parte del rostro.

7. Pasamos ahora a dividir el segmento EF en cinco partes iguales. Cuando tengas práctica suficiente, comenzarás dividiendo a partir del centro para que te queden las divisiones simétricas respecto a este punto central. Obtenemos así los puntos 4, 5, 6 y 7. Cada una de estas divisiones mide lo mismo que el ancho del ojo.

Las siguientes distancias entre estos puntos nos definen los siguientes anchos:

- Distancia 4-5 = 6-7 \approx Ancho del ojo.
- Distancia 5-6 \approx Ancho de la nariz y ancho de las cejas.

8. **Ojos:** Se dibujan siguiendo la forma exterior que se presenta en la Ilustración 5. Solo se ven los $\frac{3}{4}$ del globo ocular.

La parte interna del iris define el ancho de la boca (proyección sobre el punto 8).

9. **Boca:** La base de la boca estará a una altura $Z/2$.

10. **Cejas:** Si se proyectan los puntos 5 y 6 que definen el ancho de la nariz sobre la línea de las cejas, se obtienen los puntos 5' y 6' que definen el nacimiento de las cejas.

La longitud de las cejas la da la línea que une el punto 6'' (del ancho de la nariz) con el punto 7 (del ancho del ojo por la parte exterior). De manera simétrica ocurre en la parte derecha del rostro.



PROF. JOSÉ ANTONIO DE DIOS RGUIZ

Si has seguido estos sencillos pasos, ahora tendrás ante ti el dibujo de un rostro proporcionado.

Estas proporciones sirven para cualquier tipo de rostro, tanto masculino como femenino. Ahora bien, tienen que tener en cuenta que:

Las facciones del rostro son las que cambian pero las proporciones del rostro son constantes, no cambian, son invariables.

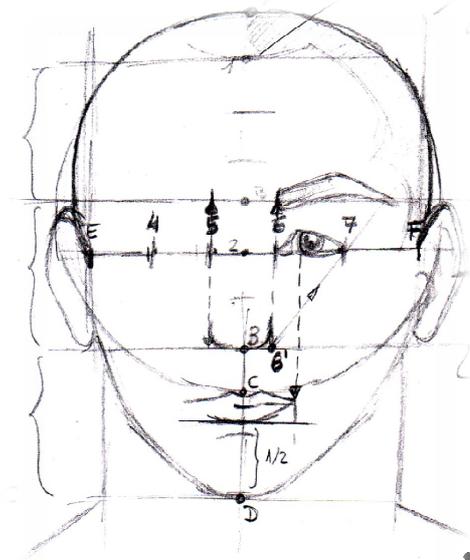


Ilustración 6. Canon rostro. Masculino.



Ilustración 7. Canon rostro. Femenino.

2.2 VISTA LATERAL.

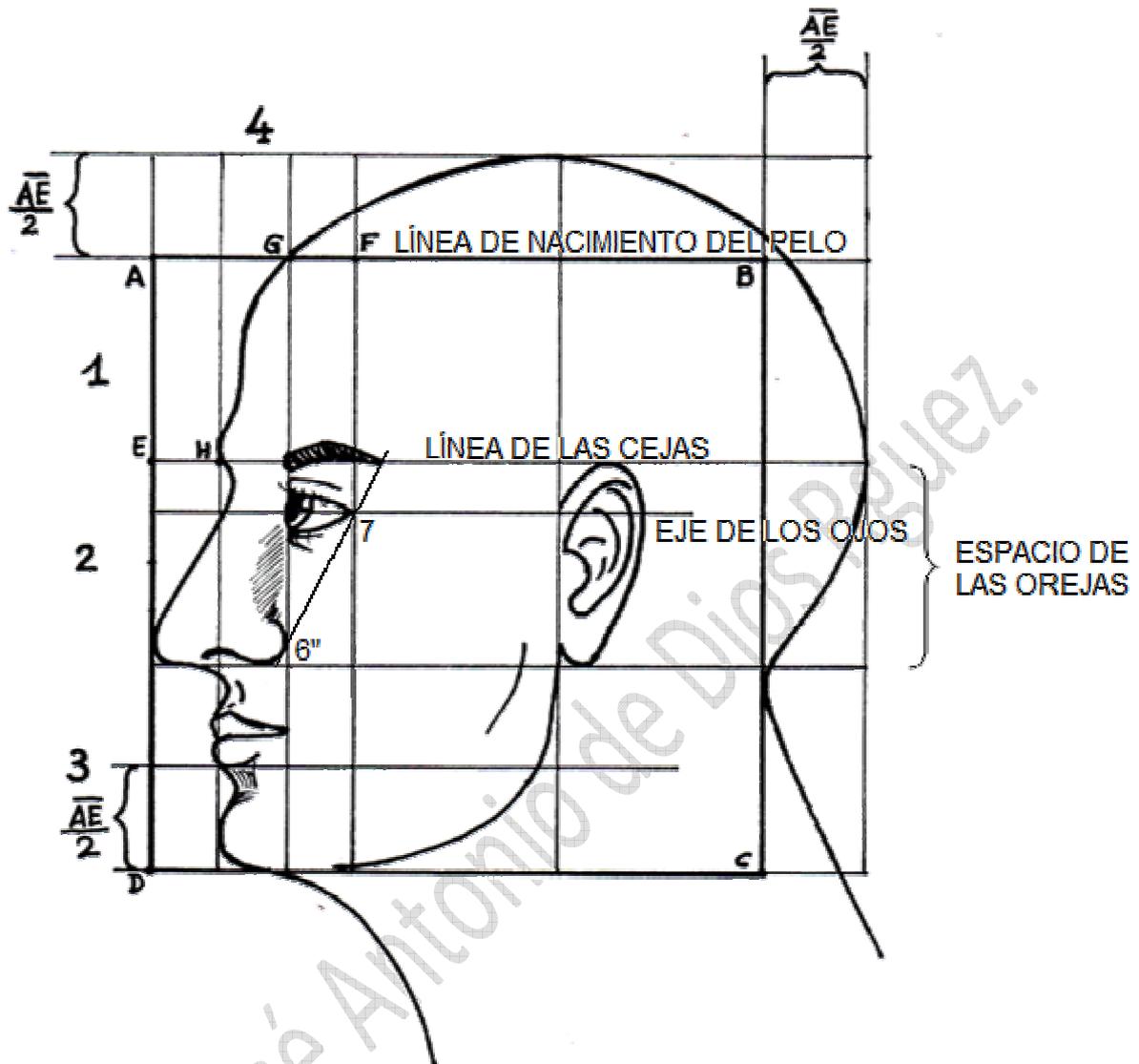


Ilustración 8. Canon del rostro. Vista lateral.

Vamos a dibujar un rostro proporcionado en su vista frontal en 7 sencillos pasos valiéndonos de la Ilustración 8:

1. Partimos de un cuadrado A-B-C-D.
2. Dividimos el lado AB del cuadrado en tres partes iguales y hacemos lo mismo con el lado AD. A continuación trazamos una cuadrícula por medio de paralelas y perpendiculares que parten de los puntos que obtuvimos al dividir los lados del cuadrado que acabamos de considerar.
3. Situamos el punto E tal y como aparece en la Ilustración 8. A continuación hallamos la mitad del segmento EA. Por la parte superior del cuadrado trazamos una paralela a una distancia $EA/2$ del lado AB. De igual manera trazamos una paralela al lado BC por la parte exterior, es decir, hacia la derecha, a una distancia $EA/2$.
4. Enumeramos los cuadros 1, 2, 3 y 4 tal y como se ha hecho en la Ilustración 8. Dividimos el cuadro 1 en tres partes iguales y por cada una de estas divisiones trazamos una paralela al lado

AD y que corte a la línea paralela al lado AB que trazamos en el punto 3. Con este paso obtenemos los puntos F, G y H como vemos en la Ilustración 8.

El punto G es el punto del nacimiento de la frente.

El punto H es el punto del nacimiento del arco supra orbital.

5. Dividimos el cuadro 2 en cuatro partes iguales para obtener el eje de los ojos tal y como aparece en la ilustración.

El ojo, se dibujará sobre el eje de los ojos en el espacio comprendido entre las paralelas que pasan por G y F.

El eje de los ojos también nos da el punto de nacimiento de la oreja y de la mandíbula tal y como se puede observar en la Ilustración 8.

6. Dividiendo el cuadro 3 en dos partes iguales, se obtiene la línea sobre la que está la base de la boca.

El ancho de la boca lo dan las paralelas que pasan por los puntos H y G.

7. Los demás puntos importantes (nacimiento y longitud de las cejas, ancho de la nariz, altura de la barbilla, línea del nacimiento del pelo, etc.) se pueden apreciar en la Ilustración 8 y tienen plena coincidencia con los puntos del rostro que obtuvimos en la Ilustración 5.

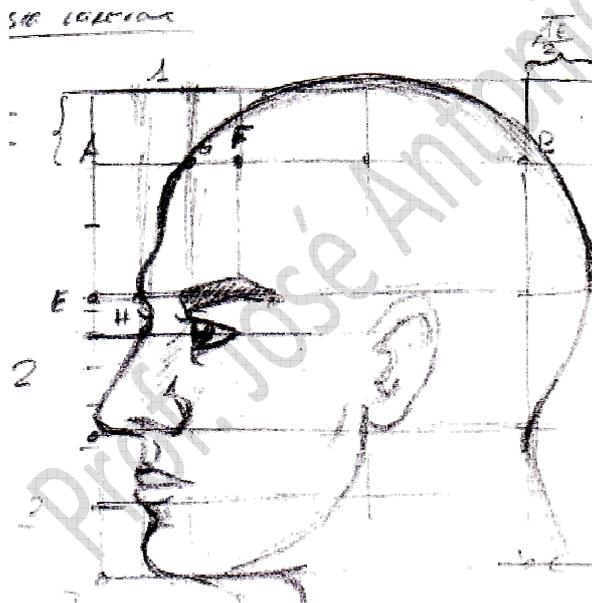


Ilustración 9. Canon rostro masculino.



Ilustración 10. Canon rostro femenino.

Las facciones del rostro son las que cambian pero las proporciones del rostro son constantes, no cambian, son invariables.

3. CANON DE LA FIGURA.

A continuación vamos a ver la forma de dibujar el cuerpo humano de modo tal que quede proporcionado.

En este punto se van estudiar las dos posiciones básicas de la figura: la vista frontal y la vista lateral o perfil.

3.1 VISTA FRONTAL.

Tomando como referencia la Ilustración 11 vamos a dibujar la figura humana en su vista frontal siguiendo estos 10 sencillos pasos.

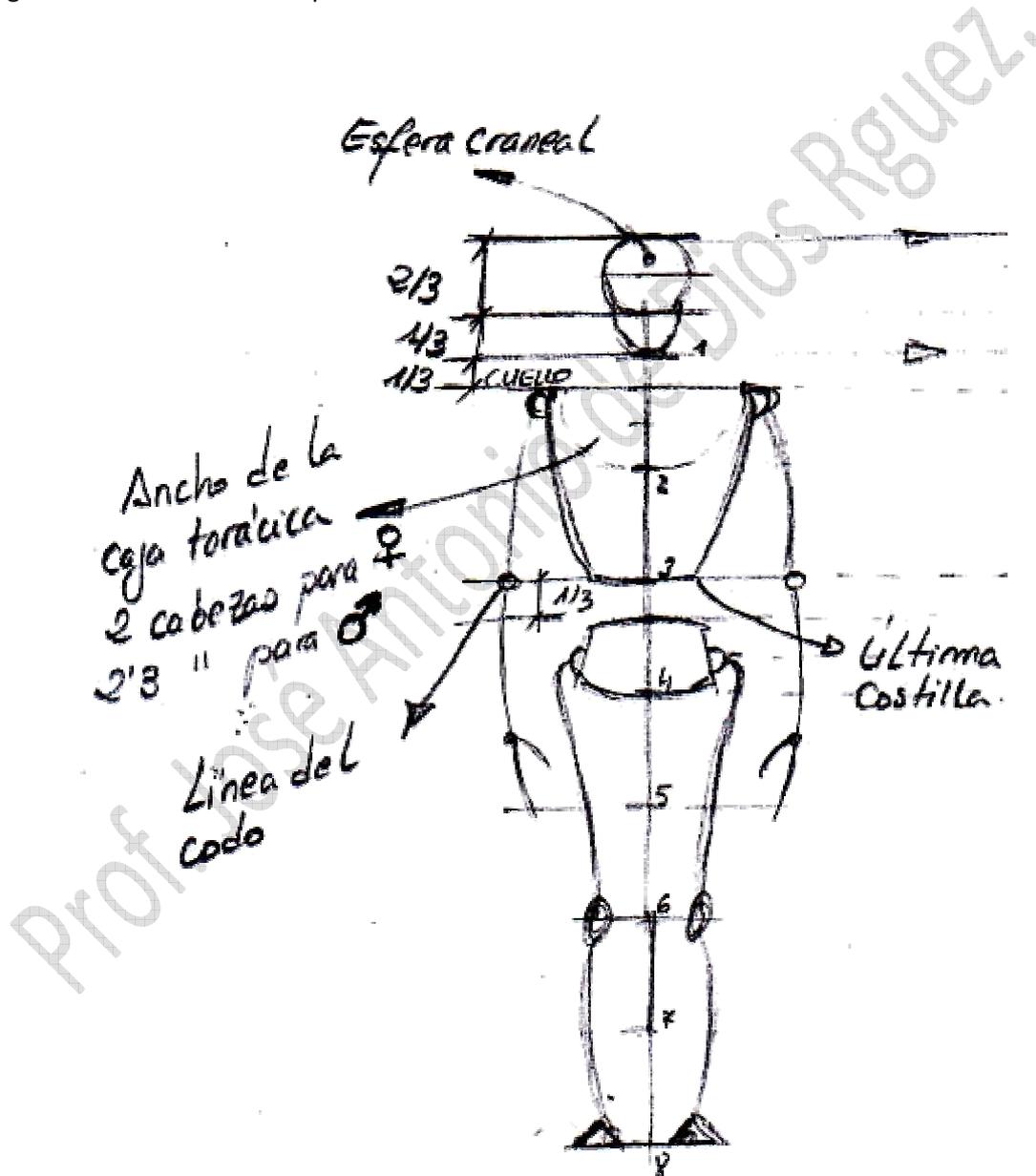


Ilustración 11. Canon figura humana. Vista frontal.

1. Comenzaremos trazando un eje vertical que será nuestro eje de simetría de la figura. Este eje vertical corresponde a la altura total del modelo o persona que vamos a dibujar. Habrá que

tener en cuenta este detalle cuando se vayan a dibujar a varias personas en el mismo plano con distinta altura.

2. Seguimos dividiendo este eje en ocho partes iguales que son las ocho cabezas que se usan en el canon de la figura humana. De este paso obtenemos los puntos marcados del 1 al 8.

También podíamos haber comenzado de manera que tenemos la longitud de la cabeza y dibujamos el eje vertical con una longitud de ocho cabezas.

3. En el primer espacio ubicaremos la cabeza. Para ello dividiremos ese espacio 1 en tres partes iguales. Los dos primeros tercios tomados desde arriba hacia abajo corresponden a la esfera craneal y en el tercio de abajo ubicaremos el mentón para acabar de formar la cabeza.

4. Entre el punto 1 y 2 dejamos un pequeño espacio para el cuello equivalente a $1/3$ de la altura de la cabeza.

5. Justamente en la base del cuello trazamos el eje de los hombros. El ancho de los hombros o caja torácica corresponde aproximadamente a la altura de dos cabezas, es decir, la medida de la altura de la cabeza a cada lado del eje vertical.

También puedes probar con un ancho de 2 cabezas para figuras femeninas y 2,3 para figuras masculinas como norma general, aunque con la experiencia ya irás viendo cómo queda mejor dependiendo del modelo que estés dibujando.

6. Posteriormente dibujamos la caja torácica que va desde el eje de los hombros hasta el punto 3 del eje vertical de simetría.

7. El espacio entre los puntos 3 y 4 del eje de simetría, lo dividimos en 3 partes iguales. El primer tercio desde 3 quedará libre y a continuación se dibuja la pelvis ocupando los siguientes $2/3$.

8. Ahora ubicaremos los brazos teniendo en cuenta que nuestros codos quedan a la altura de la última costilla tal y como vemos en la Ilustración 11. Dibujamos una pequeña articulación a la altura de los hombros y podemos dibujar lo que sería nuestro hueso húmero.

Para dibujar el resto del brazo tenemos que saber que el brazo estirado llega hasta la mitad de nuestro hueso fémur, es decir hasta el punto 5 que aparece en la Ilustración 11.

La muñeca quedará situada hacia la mitad de los puntos 4 y 5.

9. Pasamos ahora a dibujar las piernas. El primer paso será situar los puntos de anclaje del fémur en la pelvis tal y como vemos en la Ilustración 11. Seguidamente ubicamos las rodillas sobre la línea del punto 6 y unimos los puntos de anclaje del fémur con las rodillas utilizando una línea como la de la ilustración.

10. La tibia y el peroné tendrán esa forma convexa y terminarán en esos triángulos que representan los pies.

3.2 VISTA LATERAL.

Tomando como referencia la Ilustración 12 vamos a dibujar la figura humana en su vista frontal siguiendo estos 10 sencillos pasos.

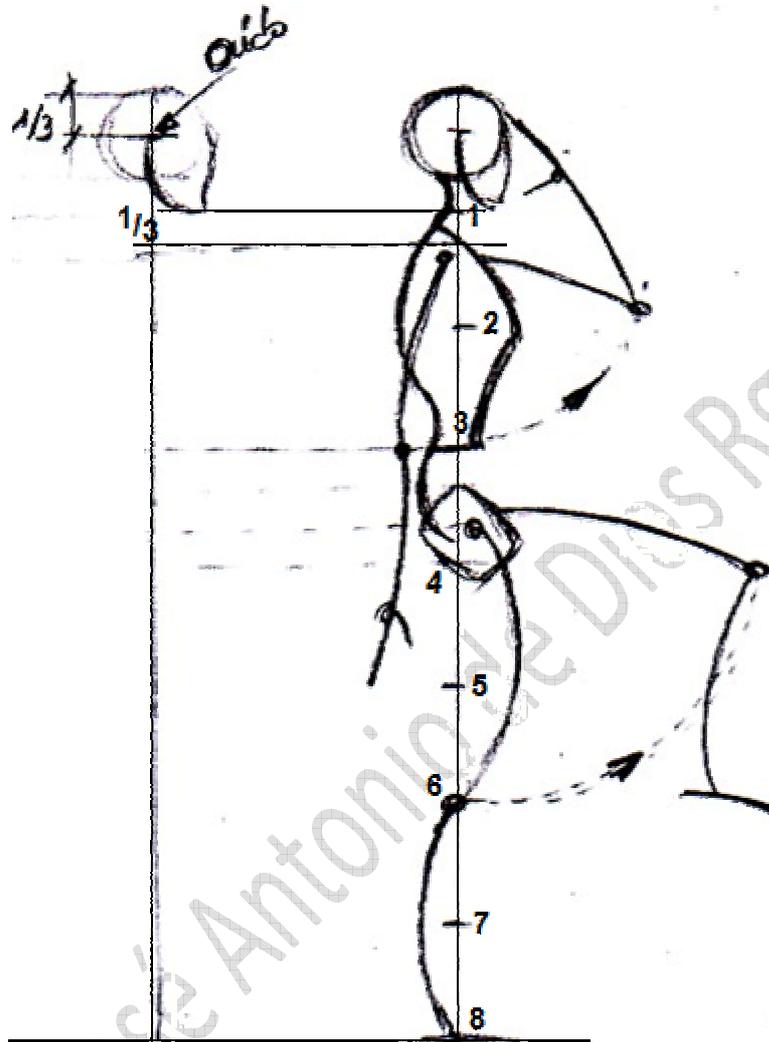


Ilustración 12. Canon figura humana. Vista lateral.

1. Comenzaremos trazando un eje vertical que corresponde a la altura total del modelo o persona que vamos a dibujar.
2. Seguimos dividiendo este eje en ocho partes iguales que son las ocho cabezas que se usan en el canon de la figura humana. De este paso obtenemos los puntos marcados del 1 al 8.
3. En el primer espacio ubicaremos la cabeza. Para ello dividiremos ese espacio 1 en tres partes iguales. Los dos primeros tercios tomados desde arriba hacia abajo corresponden a la esfera craneal y en el tercio de abajo ubicaremos el mentón a partir del oído para acabar de formar la cabeza de perfil.
4. Dibujamos la columna teniendo en cuenta que viéndola de perfil es cóncava-convexa-cóncava tal y como aparece en la Ilustración 12.

5. Situamos la línea de los hombros $\frac{1}{3}$ por debajo del mentón y de ahí mismo saldrá la caja torácica que se dibuja con la forma que aparece en la Ilustración 12 y termina a la altura del punto 3 del eje vertical.

6. A continuación se coloca la pelvis que tendrá su base en el punto 4, así como el punto rotación del fémur.

7. Seguidamente dibujamos el fémur por la parte frontal de la figura de manera que sea una línea cóncava que va desde el eje de rotación del fémur hasta el punto 6 de las rodillas, tal y como se muestra en la Ilustración 12.

8. Ahora se dibujan la tibia y el peroné por la parte anterior izquierda como una línea convexa que va desde las rodillas hasta el punto 8 del eje vertical a la manera que se puede observar en la Ilustración 12.

9. Los brazos se dibujan de igual manera que antes. Se busca el eje de rotación del hombro y partiendo de él se baja el húmero hasta la última costilla que es el punto donde se sitúa el codo. Partiendo de este punto se dibuja el radio y el cúbito que van a llegar hasta la mitad de nuestro hueso fémur, es decir hasta el punto 5 que aparece en la Ilustración 12.

La muñeca, como en el ejercicio anterior, quedará situada hacia la mitad de los puntos 4 y 5.

10. Si se quieren proyectar los brazos o las piernas para dotar de movimiento a la figura buscaremos el eje de rotación del miembro correspondiente y proyectar esa distancia hasta donde quiera por medio de un arco de circunferencia con lo que nos aseguramos que las medidas siguen siendo las mismas y por lo tanto proporcionales.

En la Ilustración 12 se puede observar esto con la pierna izquierda y brazo izquierdo de la figura dibujada.

3.3 COMPLETANDO LA FIGURA HUMANA:

Llegados a este punto ya sabemos dibujar cuerpos humanos proporcionados, ahora solo nos faltaría "rellenar" la figura, poner los músculos a ese cuerpo proporcionado pero formado por alambres.

Una regla fácil y sencilla para empezar sería la de los óvalos y los ovoides que consiste en que los húmeros y los fémures se "rellenarían" con óvalos alargados y las tibias y peronés por un lado y los radios y cúbitos por otro (antebrazos) se "rellenarían" con ovoides alargados tal y como se puede ver en la Ilustración 13.

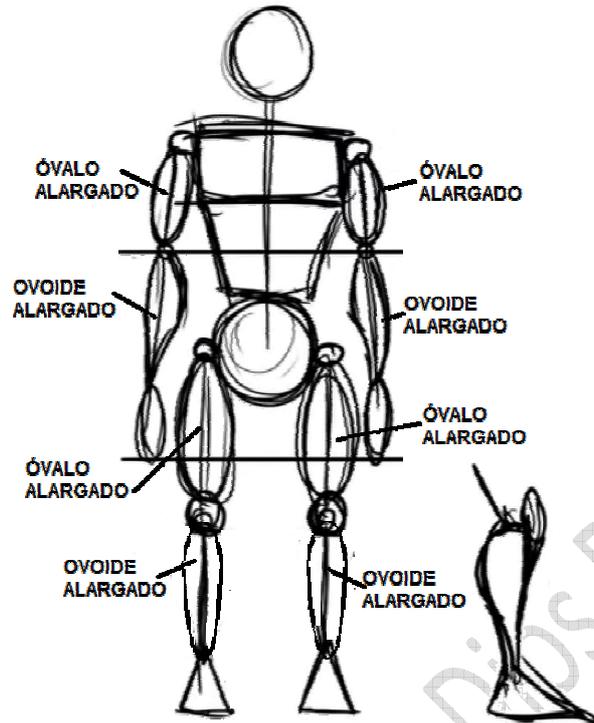


Ilustración 13. Método de los óvalos y ovoides alargados.

Una vez llegados aquí ya sólo te queda rematar el dibujo dando al cuerpo los detalles anatómicos. Para dibujar con más detalle el cuerpo final te deberías guiar por un dibujo anatómico aproximado como el de la Ilustración 14.

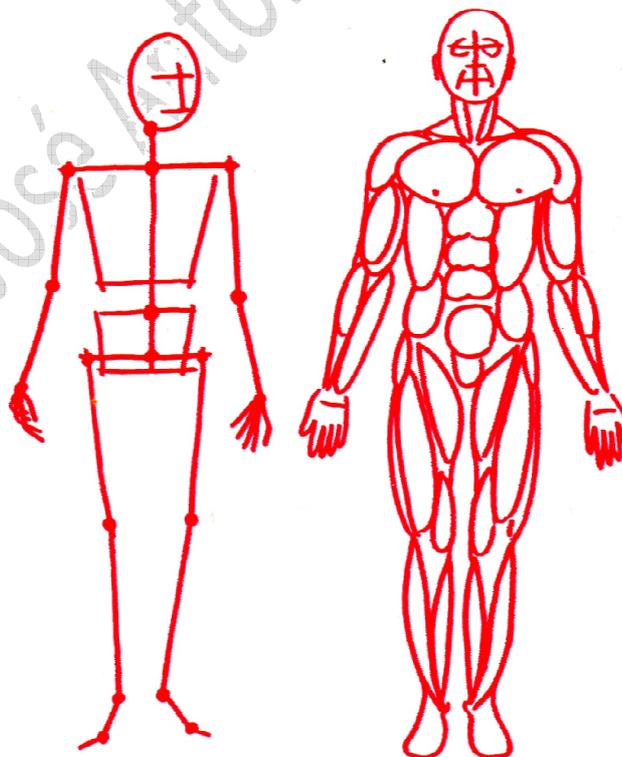


Ilustración 14. Anatomía aproximada del cuerpo humano.

Aquí tienes algunos ejemplos que te pueden ayudar con tus ejercicios:

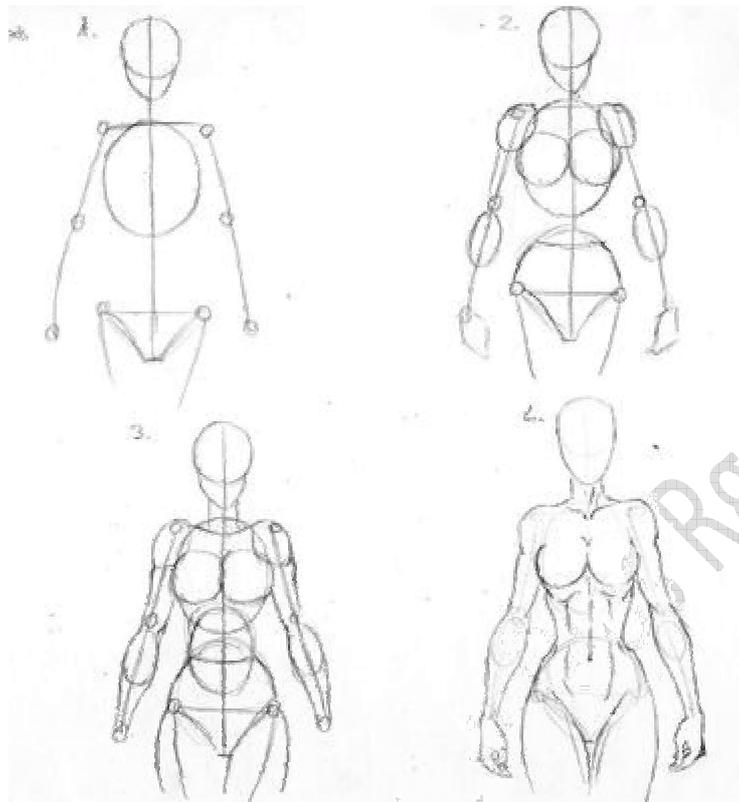


Ilustración 15. Proceso de detalle de la figura femenina.

BIBLJC BELLY STEFMY

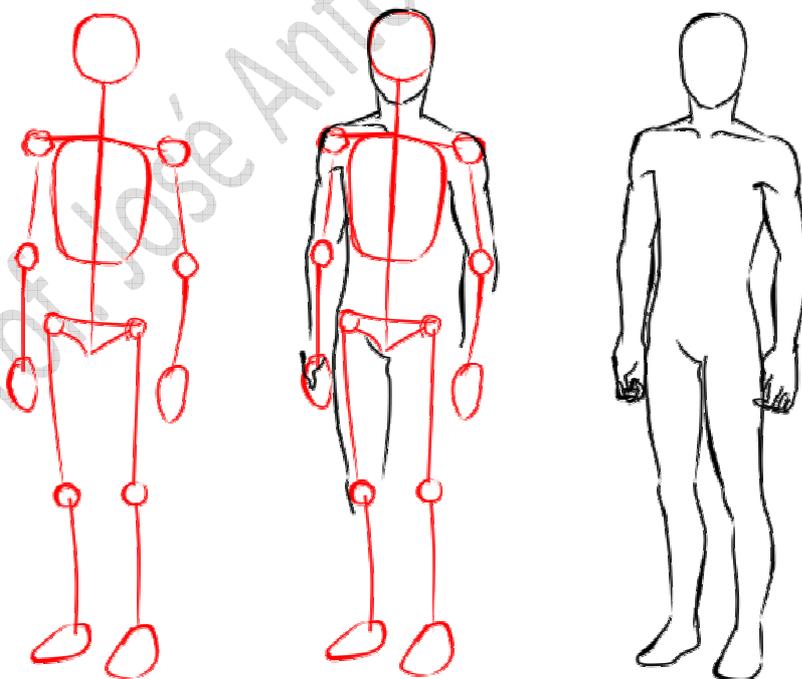


Ilustración 16. Proceso de detalle de la figura masculina.

DIBUJO: BELLY STEFRNY

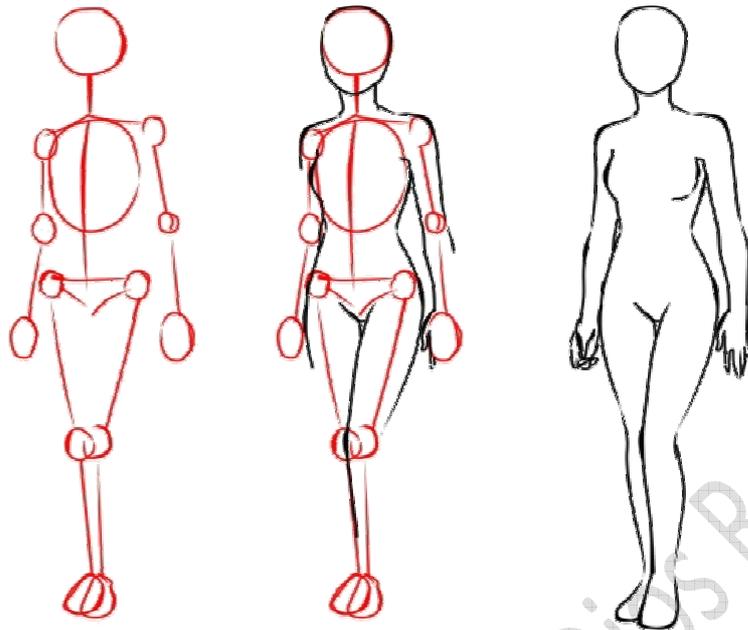


Ilustración 17. Proceso de detalle de la figura femenina.

Para tener unas nociones básicas sobre cómo dibujar la ropa de manera realista sigue estos consejos:

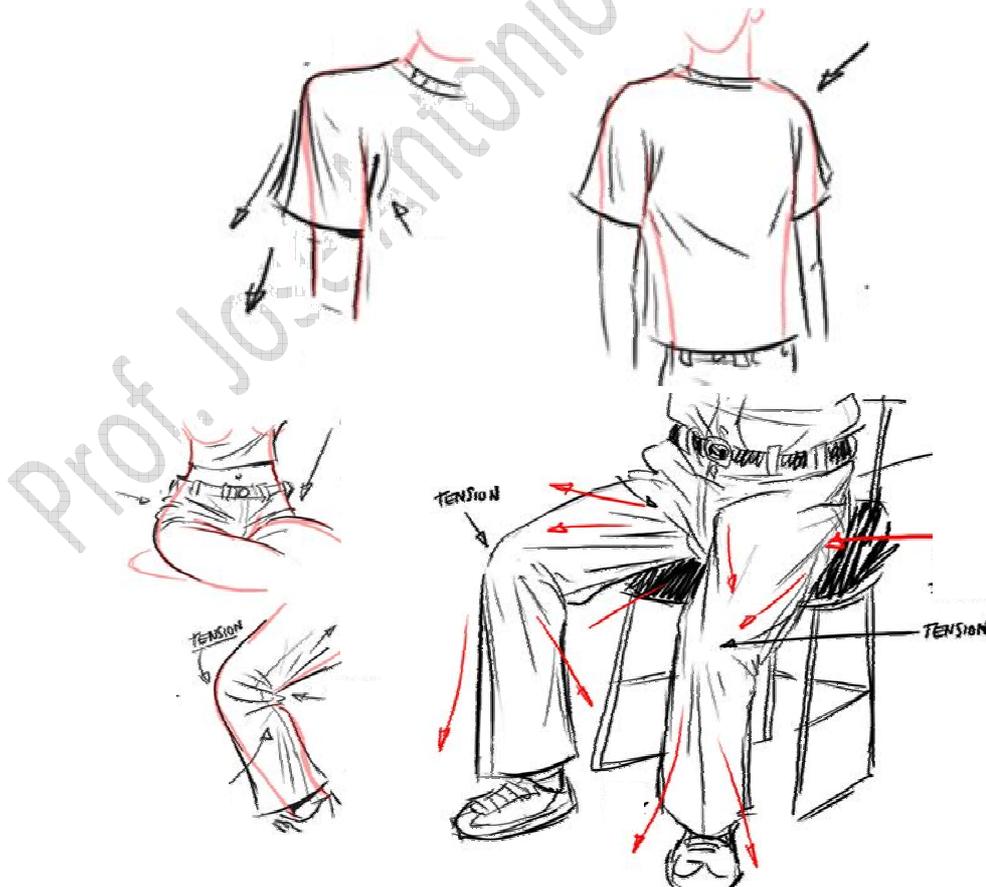


Ilustración 18. Detalles sobre ropa y sus pliegues.

La Ilustración 19 muestra una representación de un cuerpo masculino proporcionado con una superposición del brazo derecho para mostrar cómo mantener las proporciones de los miembros en distintas posiciones.

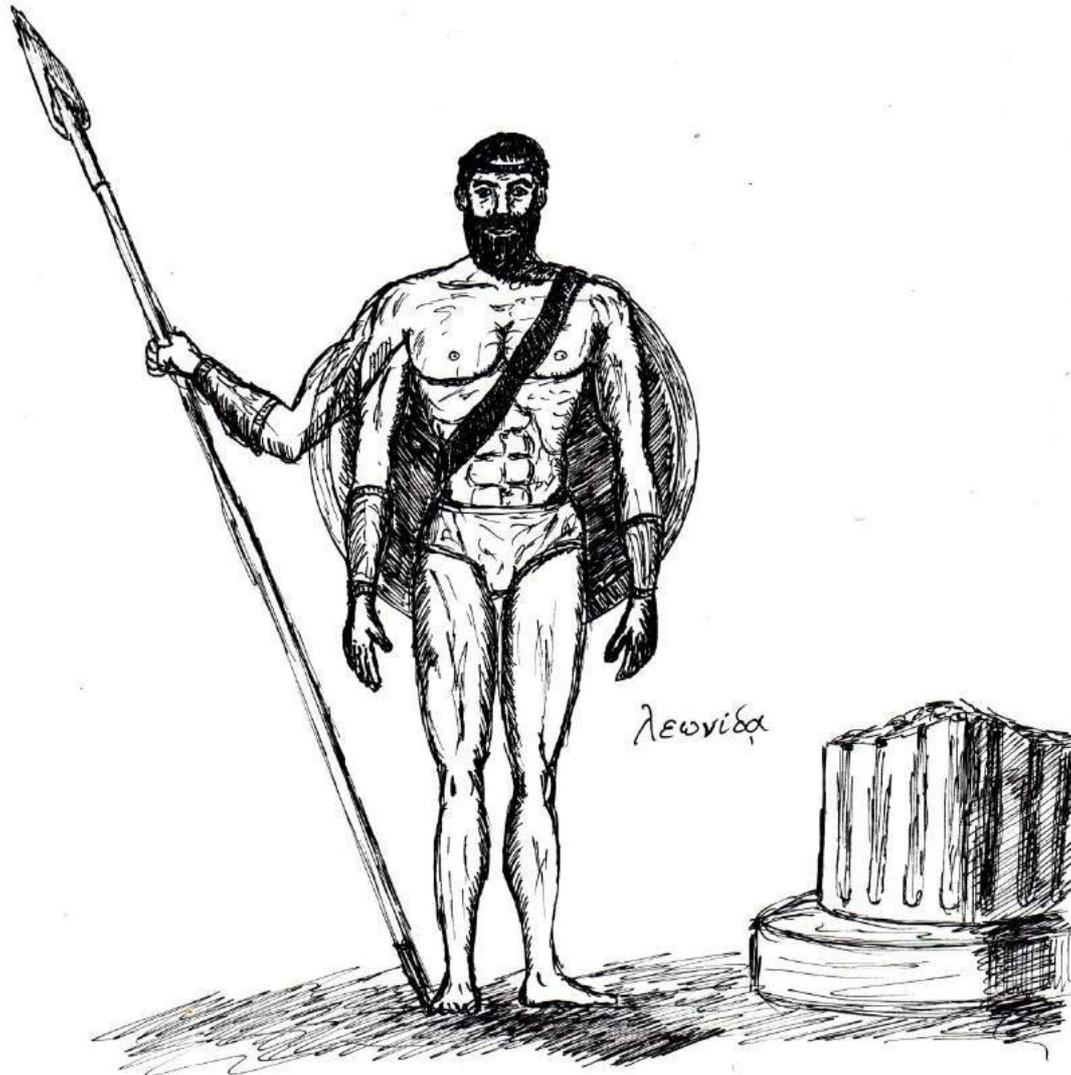


Ilustración 19. Figura proporcionada: Idealización de Leónidas I Rey de Esparta² (Λεωνίδα - Esparta, aprox 540 a. C. - Termópilas, 11 de agosto de 480 a. C.)

² Leónidas I (en griego: Λεωνίδας, Leōnidas, 'hijo de león') (Esparta, hacia el año 540 a. C. - Termópilas, 11 de agosto de 480 a. C.) fue el 17º rey agiada de Esparta. Encontró la muerte en 480 a. C., durante la Segunda Guerra Médica, en la defensa de las Termópilas, bloqueando el avance del ejército persa de Jerjes I.

4. NOTAS.

ⁱ El Doríforo (en griego $\delta\omicron\rho\upsilon\phi\acute{o}\rho\omicron\varsigma$, Doryphóros, "portador de lanza") fue una destacada escultura de Policleteo, realizada entre los años 450 y 440 a. C. De esta obra se conservan varias copias de época romana en mármol del original en bronce. La copia mejor conservada se encuentra en el Museo Arqueológico Nacional de Nápoles y fue encontrada en 1797 en la Palestra Samnítica de Pompeya. En 1863 Karl Friederichs la identificó como una copia del Doríforo. Se trata de una estatua de mármol de Luni de 2,10 m sobre un pedestal de 1,42 m de la que se restauró el brazo derecho y la mano izquierda, además de que se reparó una fisura que tenía debajo de la rodilla. La falta de información sobre el contexto en que se hallaba la obra original hace que la identificación del tema que representa la estatua sea problemática. El nombre tradicional (Doríforo) hace suponer que se trataba de la representación de un guardia personal, pero algunos historiadores opinan que es la representación de un atleta, tema que aparece a menudo en el resto de la obra que se atribuye a Policleteo. Sin embargo, sus proporciones, algo mayores que el tamaño natural, hacen suponer que se trata de la figura de un héroe. Por ello, se ha sugerido que podría tratarse de una representación de Aquiles, al asociarla con un pasaje de la *Ilíada* (XVI, 140) que menciona una lanza especial como atributo de este héroe.

ⁱⁱ El Apoxyomenos es una estatua erguida, esculpida en mármol de época romana que se encuentra en los museos Vaticanos. La mayoría de los historiadores de arte sostienen que se trata de una copia de otra estatua de bronce perdida de la antigua Grecia realizada por Lisipo en el siglo IV a. C. Fue descubierta en 1849 en el barrio romano del Trastevere, y al año siguiente el arqueólogo alemán August Braun reconoció en la estatua una copia de un bronce de Lisipo citado por Plinio el Viejo en su obra *Historia Natural*: *Lisipo realizó, como hemos dicho, el mayor número de estatuas de todos, con un arte muy fecundo, y entre ellas, un atleta que está limpiándose con un estrígil*. Lisipo fue famoso desde la antigüedad; según Plinio, la estatua fue consagrada por Agripa ante las termas que llevan su nombre. El emperador Tiberio, gran admirador de la estatua, la hizo transportar a su habitación. El pueblo romano reclamó la devolución de la estatua. Pertenece a la época helenística. Mide 2,05 metros de altura. Una de las manos es restauración moderna. Se trata de una figura masculina desnuda que representa a un atleta que se limpia de aceite, sudor y arena con el estrígil. Es una obra para ser vista totalmente circular, es decir, se puede observar desde todos los ángulos. Utiliza el contraposto, se apoya en una pierna mientras la otra está desplazada hacia un lado, recibiendo parte del peso. La cabeza es pequeña y está girada de forma parecida a la del Doríforo de Policleteo, obra que debió de tener influencia en la realización de esta estatua.

ⁱⁱⁱ **Marcus Vitruvius Pollio**, Vitruvio, fue un escritor, ingeniero y arquitecto romano de finales del siglo I a. de C. y principios del siglo I de nuestra era. Julio Cesar le encargaba la construcción de máquinas de guerra. Su único libro existente, *De Architectura*, escrito en época de Augusto, contiene diez enormes capítulos enciclopédicos en los cuales trata de la construcción hidráulica, de cuadrantes solares, de mecánica y de sus aplicaciones en arquitectura civil e ingeniería militar, pero también una sección acerca de las proporciones humanas. Vitruvio tuvo escasa influencia en su época pero no así en el renacimiento ya que su obra fue publicada en Roma en 1486 realizándose numerosas ediciones como la de Fra Giocondo en 1511, Venecia o la de Cesare Cesarino en 1521, Milán, dedicada a Francisco I. Parece indudable que Leonardo se inspiró en el arquitecto romano.

^{iv} Las Proporciones del Hombre de Vitruvio

"Vitruvio el arquitecto, dice en su obra sobre arquitectura que la naturaleza distribuye las medidas del cuerpo humano como sigue: que 4 dedos hacen 1 palma, y 4 palmas hacen 1 pie, 6 palmas hacen 1 codo, 4 codos hacen la altura del hombre. Y 4 codos hacen 1 paso, y que 24 palmas hacen un hombre; y estas medidas son las que él usaba en sus edificios. Si separas la piernas lo suficiente como para que tu altura disminuya $1/14$ y estiras y subes los hombros hasta que los dedos estén al nivel del borde superior de tu cabeza, has de saber que el centro geométrico de tus extremidades separadas estará situado en tu ombligo y que el espacio entre las piernas será un triángulo equilátero. La longitud de los brazos extendidos de un hombre es igual a su altura.

Desde el nacimiento del pelo hasta la punta de la barbilla es la décima parte de la altura de un hombre; desde la punta de la barbilla a la parte superior de la cabeza es un octavo de su estatura; desde la parte superior del pecho al extremo de su cabeza será un sexto de un hombre. Desde la parte superior del pecho al nacimiento del pelo será la séptima parte del hombre completo. Desde los pezones a la parte de arriba de la cabeza será la cuarta parte del hombre. La anchura mayor de los hombros contiene en sí misma la cuarta parte de un hombre. Desde el codo a la punta de la mano será la quinta parte del hombre; y desde el codo al ángulo de la axila será la octava parte del hombre. La mano completa será la décima parte del hombre; el comienzo de los genitales marca la mitad del hombre.

El pie es la séptima parte del hombre. Desde la planta del pie hasta debajo de la rodilla será la cuarta parte del hombre. Desde debajo de la rodilla al comienzo de los genitales será la cuarta parte del hombre. La distancia desde la parte inferior de la barbilla a la nariz y desde el nacimiento del pelo a las cejas es, en cada caso, la misma, y, como la oreja, una tercera parte del rostro».

La anterior es la traducción completa del texto que acompaña al Hombre de Vitruvio de Leonardo da Vinci. En realidad es una traducción de las palabras de Vitrubio pues el dibujo de Leonardo fue originalmente una ilustración para un libro sobre las obras de Vitrubio.