



ÍNDICE

EL ROSTRO Y LA CABEZA

Rostros caricaturescos en cuatro simples pasos.....	1
Unos datos sencillos pero profundos sobre la caricatura	2
Narices de perfil y de frente y gafas	3
Ojos y cejas y ojos al lado de la nariz	4
Bocas y barbillas	5
Bigotes, barbas y orejas	6
Formas de cabeza y pelo masculinos	7
Cabello femenino y sombreros de hombre y mujer	8
Perfil dentro de la vista frontal y perfil parcial en el rostro completo	9

EMOCIONES Y EXPRESIONES FACIALES

Enfado	10
Miedo	11
Sorpresa	12
Tristeza	13
Gritos	14
Preocupación, reflexión y meditación	15
Sonrisa: visión lateral y frontal	16
Risa: lenguas, dientes y aberturas simples	17
Párpados y ubicación de ojos (con todas las emociones) ..	18
Catálogo alfabético de emociones y expresiones (con referencias cruzadas)	19
Músculos de expresión	22

LA CHICA GUAPA

Dibujar chicas guapas	24
Transición de la chica a la caricatura	25
Tipos de perfiles de chicas y proceso paso a paso	26
Recurrir a elementos realistas para la caricatura	28
Descomponer el rostro para caricaturizarlo	29
Más trucos para dibujar cabezas de chica guapa	30
Dibujar chicas adolescentes en ocho simples pasos	31
Cabezas de chicas sumamente estilizadas	32

LA CARICATURA

El arte de caricaturizar	33
Pistas útiles para caricaturizar	34

FIGURAS EN PIE

Caricaturizar figuras a partir de un simple óvalo	35
Empezar a dibujar la figura de perfil a partir de un triángulo	36
El triángulo modificado e invertido, el brazo colgante y el talón que sobresale	37
Figura de frente a partir de un triángulo	38
Ampliar el monigote de palo	39
Salir de lo normal y entrar en el mundo de la caricatura ..	40
La cabeza caricaturizada suele ser más grande y el cuerpo, más pequeño	41
Caricaturas a partir de una horquilla para el pelo	42
Dibujar al tipo gracioso	43
Dibujar a la señora graciosa	44
Moda femenina en la caricatura	45
Caricatura femenina de perfil	46
Caricatura femenina de frente	47
Seis métodos simplificados para construir figuras femeninas	48

FIGURAS EN POSTURAS DIVERSAS

Figura sentada vista de frente	49
Figura masculina sentada vista de perfil, según diferentes emociones y con las piernas cruzadas	50
La mujer sentada	51
Posturas arrodillada e inclinada	52
Figuras femeninas recostadas	53
Hombres en la cama, de perfil	54
Hombres acostados: posturas adicionales	55

FIGURAS CAMINANDO	
El caminar caricaturizado: bases angulares y redondeadas	56
Más de 150 combinaciones de figuras de perfil andando	57
La rueda de los andares: más de 125 combinaciones de figuras andando de frente y factores de piernas y pies	58
Crear movimiento de avance, perspectiva y superposición, y mujer andando de frente	60
La magia de las rectas al caricaturizar el andar y vista trasera de la figura andante	61

FIGURAS CORRIENDO	
El correr caricaturizado y corriendo con los brazos extendidos	62
El corredor desesperado	63
Figuras en carrera: paso a paso sencillo	64

LAS MANOS	
Guía simplificada: ocho grupos básicos de manos	65
Las cuatro formas básicas de las manos caricaturizadas y los pulgares básicos	66
Maneras de dibujar manos caricaturizadas	67

LOS PIES	
Caricaturizar piernas, pies y zapatos	70

LA ROPA	
Ropa caricaturizada y pliegues	71
Ropa de hombre y de mujer	72

ESTILOS Y TÉCNICAS	
Romper las cadenas que impone la conformidad	73
Las posibilidades estilísticas y técnicas son ilimitadas	74
Dibujar con trazo errante	76
Airear una caricatura	77

CARICATURA POLÍTICA Y DE PRENSA	
Introducción a la caricatura de prensa	78
Consejos para hacer caricaturas de prensa	80
Sombrear a base de lavados con "flúor" y con tramas transferibles en seco	81

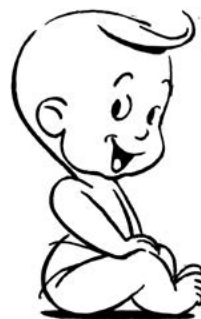
APLICACIÓN EN PUBLICIDAD: PERIÓDICOS, REVISTAS, TELEVISIÓN, ETC.	
La caricatura comercial y los reclamos gráficos en anuncios	82
Grosor de trazo en la caricatura comercial y figuras con rótulo	83
Uso de diversos papeles en la caricatura comercial	84
Más estilos y técnicas para publicidad	85
Técnicas variadas para representar a la mujer	86
Apuntes para caricaturizar figuras pequeñas y alfabetos prediseñados	87

La caricatura en el diseño	88
Efectos inusuales con un toque de diseño	89
Hacer que los objetos cotidianos cobren vida, la silueta y caricaturas con aire anticuado	90
Trajes regionales en la caricatura	91
Caricaturas para animación	92

BEBÉS Y NIÑOS	
Caricaturas de bebés	93
Trucos para caricaturizar bebés	94
Niños muy pequeños	95
Niñas y padres con hijos	96
Niños	97

CARICATURAS DE DEPORTES	
La importancia de la caricatura de deportes y anatomía simplificada de la figura humana	98
Ponerle músculos al monigote de palo y áreas de exageración	99
Exageración en deportes de acción	100
Ponerles garra a las caricaturas de deportes	101
Dibujar a figuras del deporte	102
Deportes variados	103

PROBLEMAS ESPECIALES	
Caricaturizar a ancianos	104
Vagabundos e indigentes	106
De clase baja y de clase alta	107
Caricaturizar el sobrepeso	108
Personajes prehistóricos	109
Los militares en la caricatura	110
Caricaturizar la extenuación	111
Personajes conversando	112
Gente caricaturizada mientras escribe	113
Caricaturizar a oradores	114
Caricaturizar indumentarias especiales	115
Cómo lidiar con varios personajes caricaturizados	116
Situaciones variadas	117
Personajes y figuras variadas	118
Cómo dibujar multitudes	119
Nota final	120





PREFACIO

¿A que nadie se imagina un periódico sin su sección de tiras ilustradas, una página de opinión sin la típica ilustración central, la televisión sin dibujos animados, el cine sin películas de animación, las revistas y publicaciones sectoriales sin sus divertidos chistes gráficos o la publicidad en sus infinitas modalidades sin ilustraciones? El dibujo caricaturesco desempeña un papel cada vez mayor en el mundo actual. En los últimos años se han llegado a elaborar campañas publicitarias multimillonarias en torno a unos cuantos dibujos comerciales sencillos. La caricatura se ha convertido en la reina en muchos ámbitos y no se advierte indicio alguno de que vaya a abdicar.

Los “caricaturistas” más naturales del mundo son los niños. Les salen esos dibujos casi sin pretenderlo. Hay dibujantes avezados que, de vez en cuando y en busca de un cambio, retornan a esta chispa natural que poseen casi todos los niños. Cuando se anima a un niño pequeño a emprender un proceso de dibujo paso a paso, este, al igual que los adultos, puede hacer enormes avances en la técnica de la caricatura.

Hay algo universal en la naturaleza humana que hace que nos encante ver un toque frívolo en casi cualquier circunstancia. Y, de todas las personas, los caricaturistas desarrollan una especial afinidad por esto. Claro

está que no siempre basta con caricaturizar a un personaje en medio de circunstancias peculiares o sumido en algún extraño aprieto, pero ser capaz de hacerlo, y de hacerlo bien, sirve para abrirnos puertas en muchos ámbitos y mercados de lo más gratificantes.

La humanidad ha pasado por muchas épocas y fases, y esos cambios han propiciado que algunas profesiones y ocupaciones quedasen obsoletas. No obstante, podríamos afirmar con bastante certeza que estamos ya instalados para siempre en la “era de la imagen”. En nuestro ritmo de vida acelerado nos vemos rodeados de imágenes que asimilamos a toda prisa. Y, en un mundo plagado de peligros y tragedias, hay una gran demanda de imágenes humorísticas. La caricatura nos aporta alivio y nos proporciona una muy necesaria relajación.

Dado que los dibujos caricaturescos se emplean en muchas partes y con muy diversos fines, aprender una fase o aplicación de estos contribuye a facilitar el resto. Luego podemos ir diversificando nuestras habilidades a medida que avancemos y se nos solicite aplicar nuestro talento en otras cosas. Este libro no pretende familiarizar al alumno solo con una fase del dibujo de caricaturas ni con una sola manera de hacerlas, sino con múltiples maneras y modalidades, estilos y técnicas.

Otra de las ventajas de ofrecer tantos pasos preliminares de todas las modalidades de la caricatura es que reducen la probabilidad de que el alumno se convierta en un mero copista de algún dibujante que ya haya consolidado determinado estilo. Todo alumno alberga en su interior el potencial de dibujar como ningún otro. La mejor manera de fomentar esa singularidad es fortalecer la “musculatura del dibujo” y ampliar los conceptos de la caricatura. La finalidad de que combinemos las caricaturas más sencillas de cabeza y personajes con las más complejas y avanzadas es proporcionarle en un solo paquete al caricaturista, sea cual sea la fase de desarrollo en la que esté, aquello que le servirá de valor.

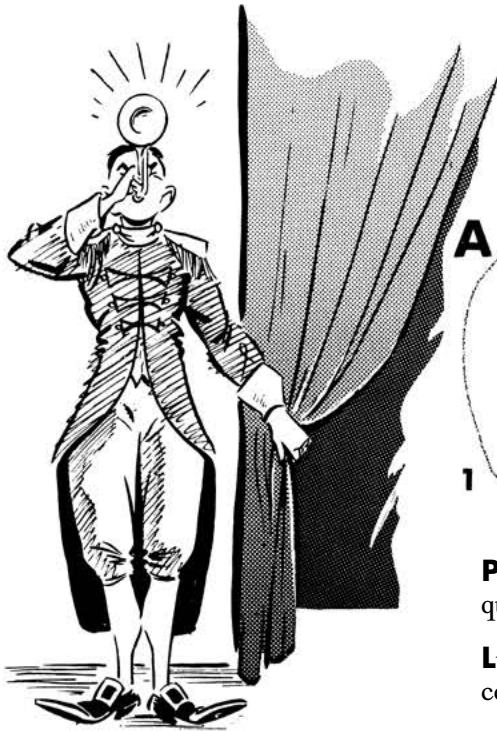
Cabe señalar que algunas formas de expresión que se exponen en determinados apartados de este libro se pueden aplicar en otros ámbitos relacionados de la caricatu-

ra y podrían aparecer en otras páginas. No existe una manera absoluta, fija y prescrita de dibujar ninguna clase de caricatura. Sin embargo, sí que hay nuevos enfoques que no constituyen impedimento alguno para el desarrollo artístico, sino que más bien sirven para canalizar la práctica y convertirla en una placentera aplicación de la creatividad.

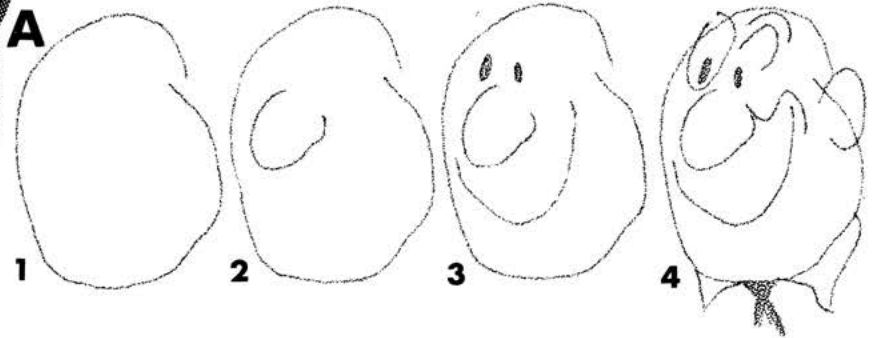
Este libro no pretende entretener con chistes, chascarrillos ni anécdotas. Esos entretenimientos se alejan de nuestro verdadero propósito, que no es otro que enseñar las numerosas ramificaciones del dibujo de caricaturas de la cabeza y la figura humanas. De hecho, se puede hallar más diversión en el trabajo de caricaturizar que en casi cualquier otra actividad que podamos hacer. Anímate a emprender muchas sesiones de trabajo y disfrute. ¡Te damos la bienvenida al fantástico mundo de la caricatura!

JACK HAMM

ROSTROS CARICATURESCOS EN CUATRO SIMPLES PASOS

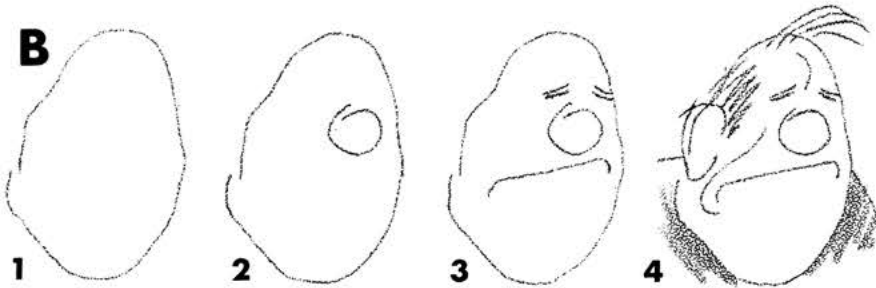


Subamos el telón para desvelar nuestras capacidades creativas latentes, dado que te estrenas en este curioso mundo de la caricatura, y veamos a unos cuantos personajillos extravagantes que tal vez no seas consciente de que pueden salir de la punta de tu lápiz.



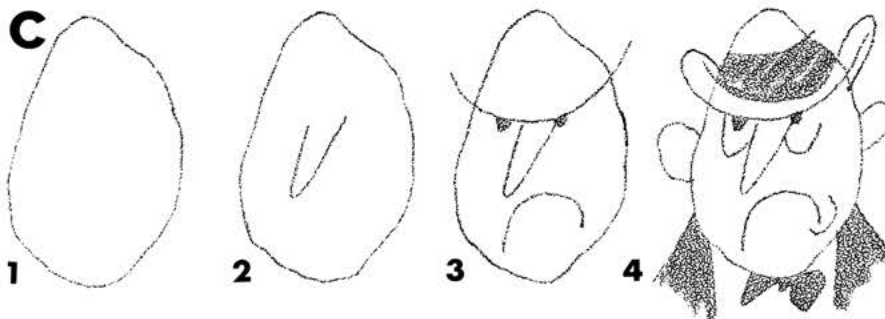
Primero, dibuja una forma más o menos circular y cerrada. Da igual que te salga asimétrica o torcida.

Luego, para empezar, dibújale una nariz de patata más o menos en el centro, donde acostumbramos a lucir tan crucial rasgo facial respiratorio.

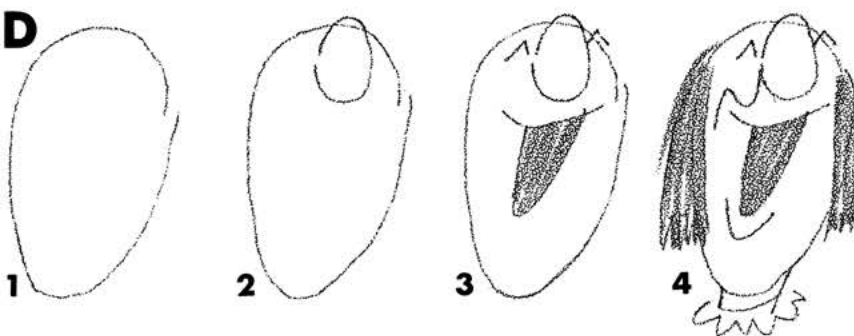


Encima de la nariz, hazle unos puntos o rayas para los ojos, como se ve en los pasos numerados con el 3 de esta página.

Bajo la nariz, dibuja una boca de sonrisa (A), indiferencia (B), enfado (C) o risa (D).



Ya solo con eso hemos conseguido unas cuantas caras simpáticas. Si quieres añadirles algún "extra", como orejas, arrugas en la frente o alrededor de la boca, pelo, sombrero o cuello y corbata, adelante. Fíjate en las imágenes de la columna 4.



Hay en este mundo mucha gente que ha garabateado kilómetros y kilómetros de trazos intrascendentes mientras habla por teléfono o pasa el rato. ¿Por qué no convertir esos trazos en unas caricaturas que resulten agradables y hasta provechosas? ¡Puedes hacerlo!

UNOS DATOS SENCILLOS PERO PROFUNDOS SOBRE LA CARICATURA

De partida, hay una serie de factores importantes que puede aprovechar quien se inicie en el dibujo de caricaturas. Uno es la ubicación de los rasgos faciales. Sirva esto como ilustración:

Dibuja cuatro puntos · · · ·
 cuatro rayas - - - -
 y cuatro marcas de verificación ↗ ↘ ↗ ↘

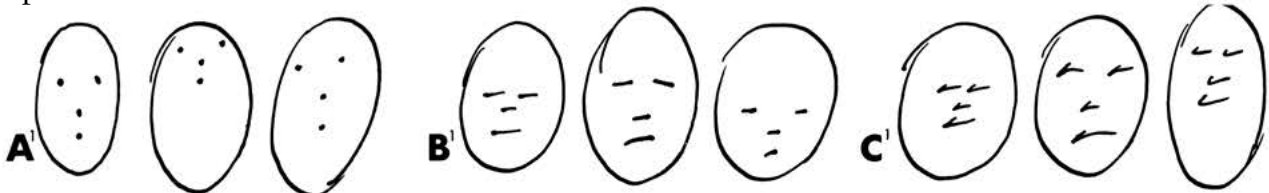
Todo el mundo es capaz de alinearlas así. Ahora, vuelve a dibujar las tres series de trazos, pero, en lugar de ponerlos en fila, pon el tercero centrado debajo de los dos primeros. Luego coloca el cuarto trazo bajo el tercero para que queden distribuidos así:



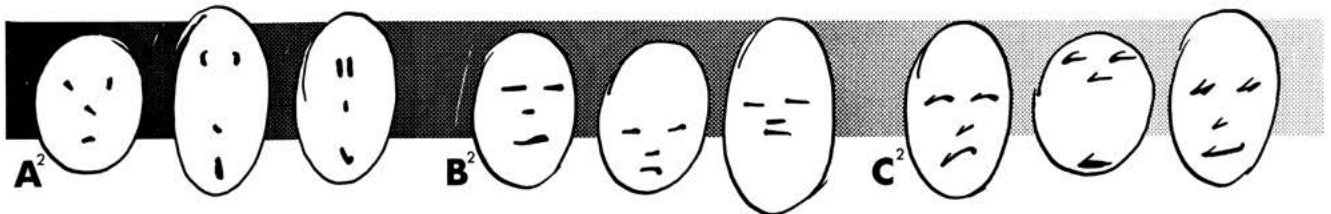
Se aprecia enseguida que los trazos que hace solo un momento eran simples puntos, rayas y marcas de verificación han cobrado vida. Cada serie adquiere expresión propia. Cuando se colocan estas “caras” dentro de sencillas formas ovaladas, descubrimos que hemos dibujado varias cabezas caricaturescas:



Si dibujamos de este modo una serie de rostros distintos a base de puntos, rayas o marcas de verificación, nos daremos cuenta de que los individuos no son exactamente iguales, sino que poseen determinadas “diferencias de personalidad”:

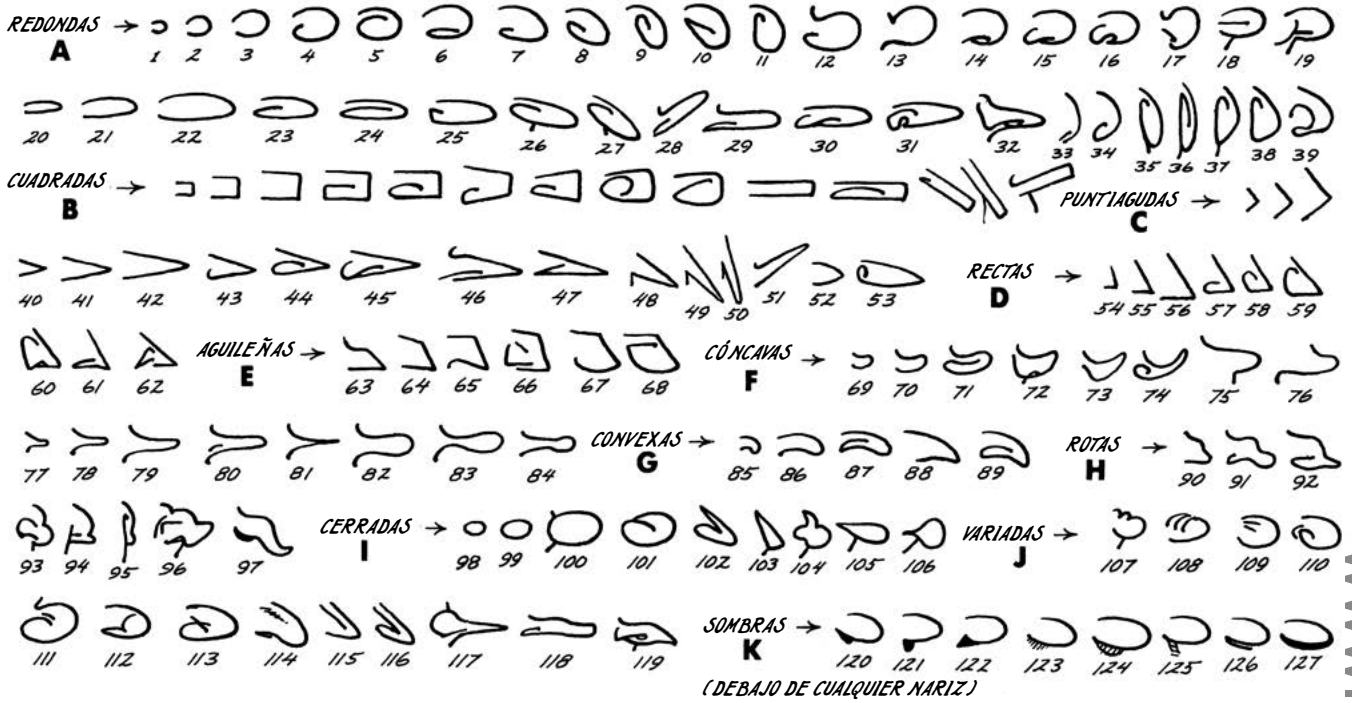


Si, además, ejercemos leves diferencias de presión en los trazos y los ubicamos a distancias variadas dentro del óvalo, esa singularidad se acentúa en las “personas” dibujadas:

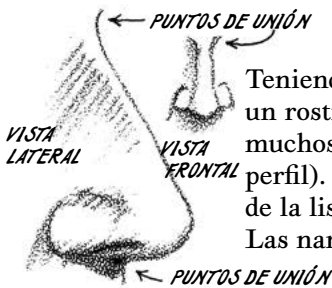


Todo lo anterior sirve para hacer hincapié en que los rasgos faciales más sencillos pueden denotar matices de expresión. Este es otro factor de enorme utilidad para el caricaturista. Las cejas y las arrugas alrededor de estos cuatro rasgos faciales pueden aportar mucho, pero algunas de las mejores caricaturas que se han dibujado carecen de ellas. La facilidad con la que se dibujan este tipo de cabezas puede servir de incentivo para el principiante. En las páginas que siguen, se tratan y se ilustran todos y cada uno de los rasgos faciales. Es interesante que “crees” rostros completamente nuevos trabajando con estos rasgos y sus variantes y combinándolos. Y, en relación con este estudio de rasgos, puedes investigar sobre las diversas emociones (las veremos a continuación) que experimentan los humanos y aprender a incorporarlas al rostro caricaturizado. El cuerpo puede reaccionar a la emoción —por eso se han incluido cuerpos enteros en el apartado de las emociones—, pero en una caricatura la emoción nunca escapa al rostro. Gran parte del estado de ánimo depende sobre todo de lo que transmite el rostro. Si se combinasen todas las cabezas y rasgos faciales de las siguientes seis páginas con todas las demás posibles combinaciones de rasgos que presentamos aquí, el número de cabezas resultante excedería matemáticamente a la población total del planeta.

NARICES DE PERFIL

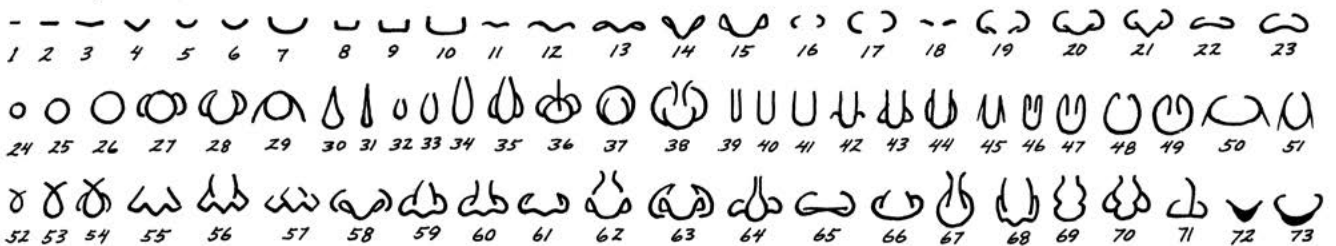


Como norma general, lo primero que pone el caricaturista en un rostro es la nariz. Tiene poco que ver con la expresión en sí, pero suele contribuir a establecer la identidad del personaje más que cualquier otro rasgo. A este respecto, su semejanza es tan importante como la movilidad de los ojos y la boca. La variedad de tamaños se sugiere (ver arriba) repitiendo varios tipos de la misma nariz en forma de secuencia. Estas no son ni mucho menos todas las formas de narices, pero quedan representadas en su mayoría. Los puntos de unión con frentes y labios superiores abren todavía más las posibilidades de creación de nuevas caras.



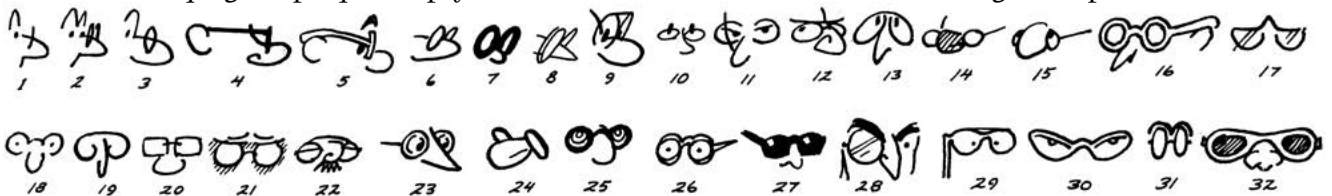
NARICES DE FRENTE

Teniendo en cuenta que casi cualquier caricatura vista de perfil puede usarse para dibujar un rostro visto de frente, no es necesario que mostremos tantas narices frontales. De hecho, muchos caricaturistas solo usan narices de perfil en sus rostros vistos de frente (o de medio perfil). No obstante, una nariz de perfil puede tener su equivalente frontal. De las narices de la lista que sigue, se pueden "cruzar" dos modelos para obtener una tercera nariz distinta. Las narices realistas (dibujo de la izquierda) nos proporcionan algunas pistas.



CARICATURIZAR GAFAS

Mostramos aquí gafas porque se apoyan invariablemente en la nariz. Estos son algunos tipos:

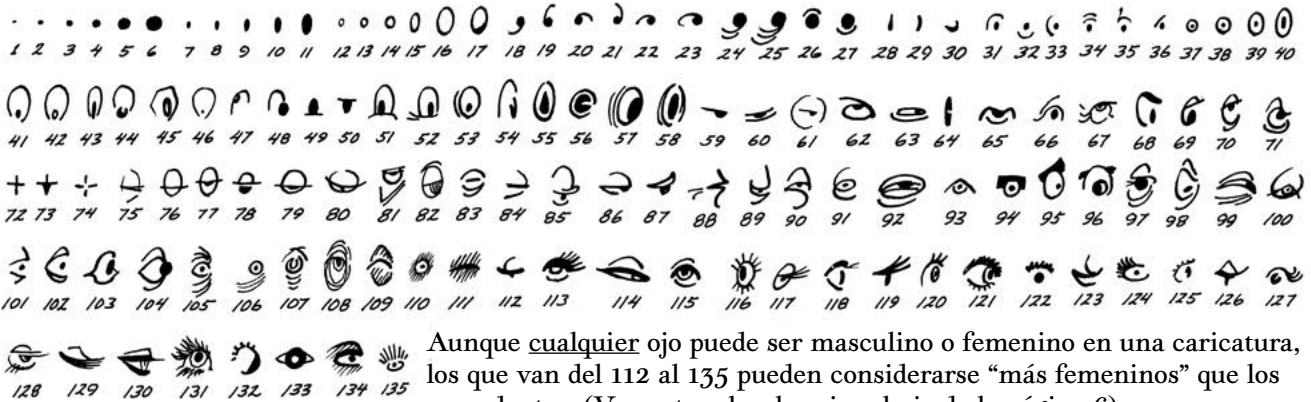
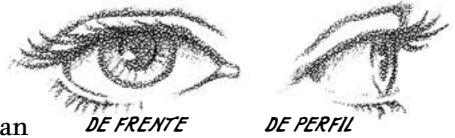




Desde los ojos emergen los pensamientos que hay tras las expresiones... incluso en una caricatura.

DIBUJAR OJOS

Después de ubicar la nariz en el rostro, unos caricaturistas optan por seguir por los ojos y otros por la boca. Arriba a la derecha mostramos unos ojos realistas de los que todo ojo caricaturizado debería aprovechar algo, aunque solo sea la pupila central. Un buen ojo de caricatura no tiene por qué depender de la complejidad, y algunos de los mejores que se han dibujado son sorprendentemente sencillos. No obstante, insistir siempre en la simplicidad también te constriñe a ella y eso, por desgracia, puede limitar la experimentación y el ingenio. Podemos hacer una cabeza y un rostro bastante complejos, y aun así el ojo puede ser uno de los primeros puntos que aparecen en la lista siguiente. Se pueden combinar estas partes, poner arrugas alrededor de los ojos y encima de las cejas y cambiar su ubicación en la cabeza... ¡Los efectos son ilimitados!

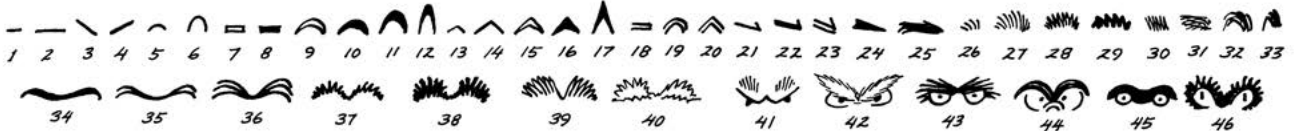


Aunque cualquier ojo puede ser masculino o femenino en una caricatura, los que van del 112 al 135 pueden considerarse "más femeninos" que los precedentes. (Ver nota sobre los ojos al pie de la página 6).

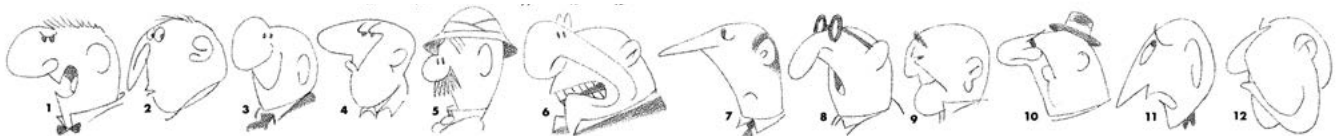


DIBUJAR CEJAS

Las cejas, aunque sean sumamente sencillas, son del todo necesarias para mejorar muchas expresiones. Hay casos en los que se han omitido por completo sin que se haya perdido nada; de hecho, su ausencia puede denotar una agradable inexpresividad. La ceja realista que se ve a la izquierda se puede alterar para darle muchas formas. Se pueden usar las cejas unidas (de 34 a 40) o las unicejas colocadas insólitamente detrás de los ojos (43, 45 y 46) para lograr efectos sorprendentes. Poner arrugas sobre las cejas o en el entrecejo puede ayudar a plasmar determinadas expresiones (ver el apartado de emociones).



OJOS A UN LADO DE LA NARIZ



Conviene añadir una nota sobre dibujar los dos ojos a un lado de la nariz (ver cabezas 1 a 6). Esta es una innovación relativamente reciente en la caricatura que puede ser muy divertida. Para hacerlo, conviene dibujar ojos bastante sencillos. Esta ubicación de los ojos se suele emparejar con una nariz grande que emerge de la parte superior de la cabeza (aunque no siempre: ver dibujo 5). Los perfiles del 7 al 12 también podrían admitir los dos ojos.



DIBUJAR BOCAS

En el apartado sobre emociones se tratan específicamente la sonrisa y la risa, entre otros patrones de bocas. Pero ofrecemos aquí todas estas posibilidades de dibujo de bocas en pro de la comparación y el estudio generales. En la caricatura, la boca puede lograr, con más rapidez que cualquier otro rasgo facial, que una expresión destaque. Puedes dibujar una docena de rostros que tengan solo puntos por ojos y dotarlos a todos de expresiones distintas... gracias a la boca. Un buen ejercicio puede consistir en trazar media docena de óvalos, dibujarles solo dos puntos para los ojos y luego insertar varias bocas para ver qué sale. Es cierto que un trazo de elevación o fruncido encima del ojo aporta mucho, pero la boca es más independiente. Cabe señalar que algunos caricaturistas omiten la boca de vez en cuando; eso puede ayudar a transmitir cierto «aire inexpresivo». De forma parecida, la boca en forma de punto (el 1 de la lista siguiente) o las rayas rectas (del 2 al 5) pueden contribuir también a esa inexpresividad, una expresión que puede sacarnos una sonrisa... pero déjales los ojos abiertos y no les dibujes cejas (si quieres conseguir ese aire inexpresivo, claro está).

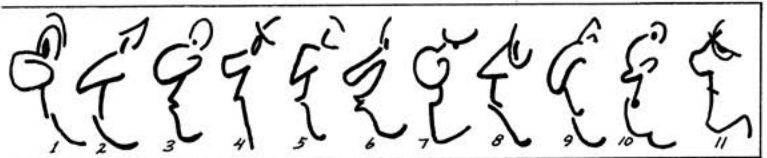
El primer labio inferior sombreado es el 39, pero se pueden sombrar todos. Las bocas 43, 44 y 155, o sus variaciones, funcionan para personajes desquiciados que están fuera de sí. Recuerda que una boca vista de frente se puede colocar debajo de la nariz en un rostro de perfil. Una boca de perfil también se puede colocar debajo de la nariz en un rostro dibujado de frente (para ayudar, a veces se dibuja una línea que va desde el lóbulo de la nariz hasta la comisura de la boca). También se puede usar solo la mitad de la boca frontal para ponérsela a un rostro de perfil. Ten en cuenta que a las bocas que mostramos aquí se les puede cambiar el tamaño y darles el rictus que se considere necesario para conseguir la expresión deseada. No vemos aquí las lenguas ni los dientes en las bocas abiertas; a veces se dibujan (ver página sobre la risa), pero muchos caricaturistas siempre los omiten (fíjate en las bocas abiertas de 138 a 156). Las bocas 106 a 137 son “femeninas”, si bien en las caricaturas más “desenfadadas” cualquier boca puede servir para hombres y mujeres.



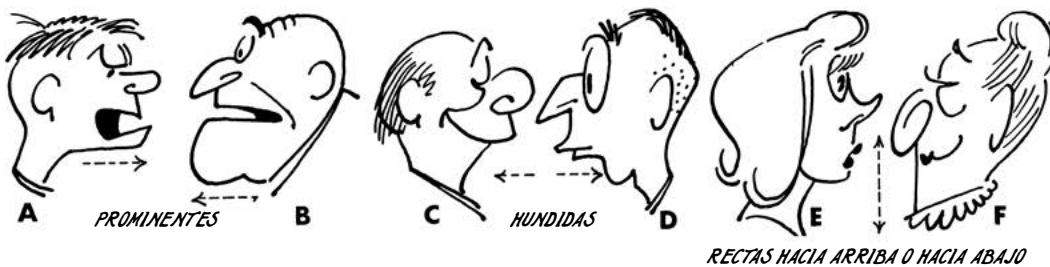
www.editorialgg.com

LA BOCA “CONDENSADA”

No podemos olvidarnos de la boca “mínima” en un perfil. Puede apenas sugerirse, como en los perfiles que mostramos a la derecha, pero este mínimo vestigio de boca puede resultar muy eficaz.



DIBUJAR BARBILLAS



Las barbillas pueden sobresalir (A y B), o estar alineadas (E y F). Pueden ser:

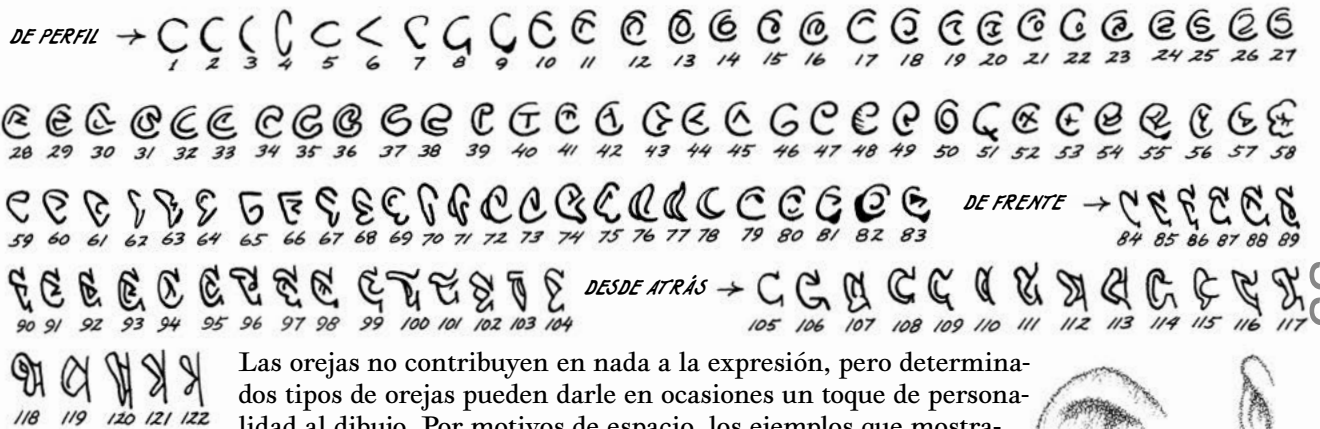
- Se puede probar con alteraciones menos acentuadas
- L = Rectas
 - C = Redondeadas
 - Z = Puntigradas
 - = En línea con el cuello
 - E = Múltiples

BIGOTES Y BARBAS



Conviene señalar algunas cosas sobre los bigotes y las patillas, que tan relacionados están con la boca y la barbilla. Bajo la nariz funcionan bien los bigotes negros planos (números 1, 2, etc.), los bigotes blancos (5, 11, etc.) o los conjuntos de trazos (3, 6, etc.). Las patillas, como los bigotes, pueden consistir en una forma cerrada (43) o tener los extremos abiertos (42, 47, 50, etc.). En cualquier caso, ambos deben tener aspecto de pelo, ya sea en mechones definidos (18, 21, 28, 33, 44, etc.), del tipo cerdas (17, 23, 34, 47, 48, etc.), dispuestos en forma de hebras (19, 22, 29) o enmarañados (41 y 52). Deberíamos ser capaces de observar un bigote y dibujar una barba a juego, pero conviene tener cuidado con el tipo: ¿es para un aristócrata o para un vagabundo?

DIBUJAR OREJAS

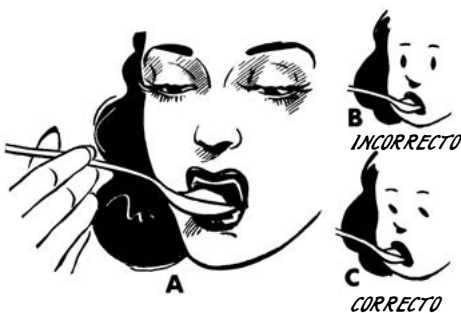


Las orejas no contribuyen en nada a la expresión, pero determinados tipos de orejas pueden darle en ocasiones un toque de personalidad al dibujo. Por motivos de espacio, los ejemplos que mostramos arriba son todos prácticamente del mismo tamaño, pero cualquiera de ellas puede ampliarse o reducirse en función de cómo queramos que aparezca en la cabeza. Hay dibujantes que les ponen el mismo tipo de orejas a todos sus personajes. La más empleada es la de tipo abierto, sin estructura interna, números 1 a 9. Las 10 y 11 son también unas buenas orejas sencillas. Los aristócratas y los ancianos pueden tener orejas alargadas, los charlatanes pueden tener orejas prominentes, los matones y boxeadores pueden tenerlas de coliflor (53 a 58), pero no hay una norma fijada. Las personas pequeñas pueden tener orejas grandes y las personas grandes pueden tener orejas pequeñas.

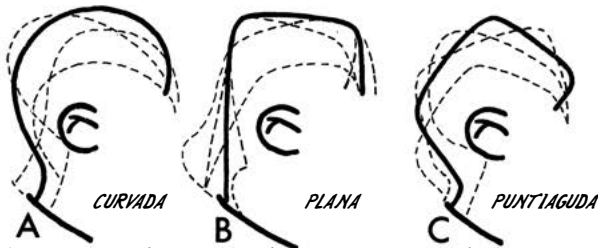


NOTA ADICIONAL SOBRE LOS OJOS

Este breve añadido sobre los ojos puede ayudarnos a centrar la mirada. La mirada del dibujo realista A de la izquierda se dirige a la cuchara. En el dibujo B no, pero en el C, dado que los dos óvalos están inclinados igual que las pupilas del A, estos apuntan a la cuchara. Otras maneras de dirigir la mirada son (D) poner los puntos negros en los bordes de los ojos, (E) ponerlos fuera de los bordes o (F) inclinar los ojos enteros, dejando ver solo una parte de los óvalos negros.



FORMAS DE CABEZA Y PELO MASCULINOS



Toda cabeza de un personaje caricaturizado contiene partes de alguno de los contornos básicos (A, B, C) del dibujo de la izquierda. Se pueden modificar, por supuesto: pueden hacerse convexas o

cóncavas en determinadas partes, y también se pueden combinar. Conviene tener en cuenta estas posibilidades antes de dibujar el pelo. El alumno debería dibujar unas cuantas decenas de estas formas de cabezas, así como hojear caricaturas publicadas fijándose en la forma de las cabezas, tanto de frente como de perfil y desde atrás. Las cabezas D, E y F exigen cierto grado de simetría en ambos lados.



Luego ya podemos empezar a poner pelo. Hemos colocado en el mismo tipo de cabeza todos estos "peinados" que sugerimos, dado que aquí nos centramos en el pelo y no en la cabeza.



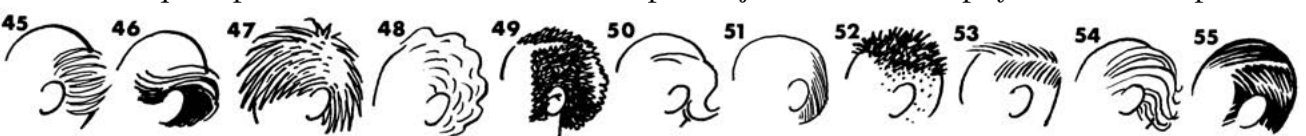
Mientras que en los dibujos 1 a 11 el cabello crece desde la frente hacia atrás, en los dibujos 12 a 22, el pelo crece hacia la frente (teniendo en cuenta el otro lado de la cabeza). Las variaciones posibles a partir estos ejemplos son innumerables. No intentes copiarlos pelo por pelo.



Los cabellos 23 a 27 crecen centrados en la coronilla. Del 32 al 35, alrededor de las orejas. Todos estos pelos pueden ser más gruesos o finos y más oscuros o claros. En el dibujo 33 los mechones están unidos; en el 35 están abiertos (ver también conectados en el dibujo 18, abiertos en el 19).



Es frecuente que la personalidad deseada o la edad del personaje determinen el tipo y la cantidad de pelo.



La aspereza de la pluma o rotulador o la presión del pincel determinan la "calidad" del cabello. En esta serie no nos hemos preocupado de las orejas; hay indicaciones al respecto en el apartado sobre orejas.



Para el cabello visto de frente no hace falta que mostremos tantos ejemplos. Cuando el alumno haya estudiado y practicado el dibujo de ambos, será capaz de convertir cualquier vista de perfil en una vista frontal y viceversa.



Para disponer de una buena base para el pelo, boceta siempre a lápiz la forma de la cabeza. Fíjate en que el pelo parece crecer alrededor de la parte posterior del cráneo en algunos casos (ver dibujos 66, 70 y 75).

GG

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

Caricaturizar

JACK HAMM
LA CABEZA Y LA FIGURA

La pregunta:
¿Existen nuevas formas de abrir la caricatura a cualquier persona a la que le guste dibujar?



La respuesta:
¡Por supuesto! En este libro encontrarás métodos testados y demostrados capaces de simplificar los procesos y enseñar a cualquiera, con independencia de su edad, el arte de la caricatura.

¡Incluye sencillas instrucciones paso a paso y más de 3.000 ilustraciones!

Un estudio exhaustivo de emociones y expresiones · Cómo dibujar la caricatura de deportes
Caricaturas para publicidad · La caricatura explicada · Desglose completo de personajes caricaturizados
Animación para TV · Técnicas de dibujo para caricatura política y de prensa
Cientos de estilos nuevos y variados de caricatura · Más de 500 manos caricaturizadas
Bocetado de caricaturas · Dibujar multitudes con facilidad · Cómo caricaturizar chicas
Montones de preciosas cabezas caricaturizadas · Caricaturas libres e informales · Cientos de rasgos faciales que, combinados, dan lugar a más rostros divertidos que personas hay en el mundo
Cómo crear personajes para chistes y tiras cómicas · Disfraces e indumentaria para caricaturas
Cientos de problemas de cabezas y figuras resueltos

GG

Caricaturizar
Jack Hamm

www.editorialgg.com