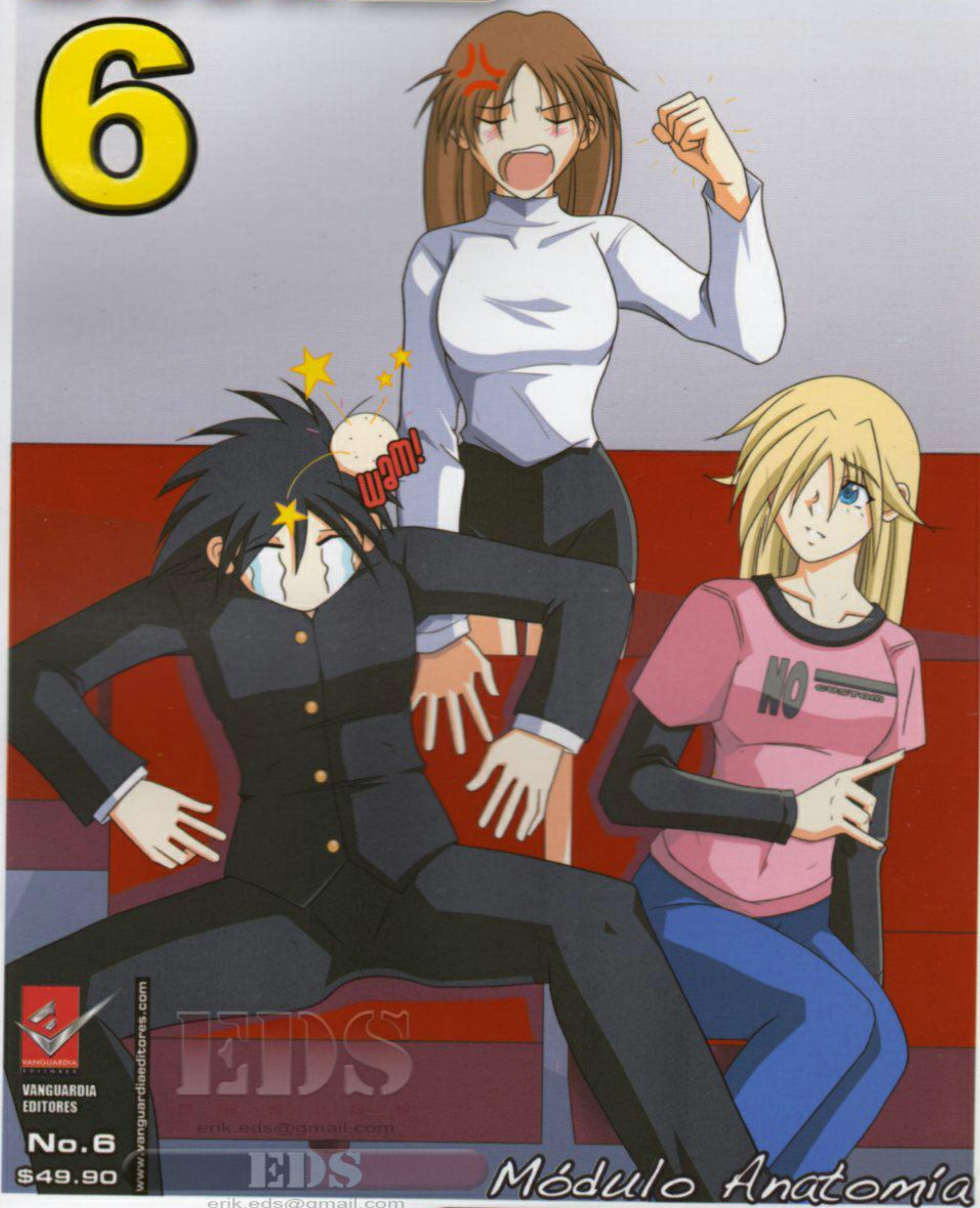


DibujArte Book

6



VANGUARDIA
EDITORES

No.6
\$49.90

www.vanguardiaeditores.com

EDS

erik.eds@gmail.com

EDS

erik.eds@gmail.com

Módulo Anatomía

Tomo Expresiones

DibujArte **Book**

TOMO 6

**EXPRESIONES
FACIALES**

DIBUJARTE BOOK No. 6 es publicada por **EDITOPOSTER S.A.**
Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. la Ribera, México, D. F. 06400. Tel./Fax.
13-23-0-100.

Preprensa EP/Zaragoza Tel.13-23-0-100.

Impresa en PROCESOS INDUSTRIALES DE PAPEL, S.A. de C.V. Tel. 5576-0311.

Reserva de Título I.N.D.A. 04-2000-101009100400-102, Cert. de Licitud de
Título SEGOB Exp. 1/432"00"01"/15273 No.11742 Cert. de Licitud de Contenido
SEGOB Exp. 1/432"00"01"/15273 No.8440 Dist. D.F.: Unión de Expendedores
y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No.50 México, D.F. por
medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F.

Dist. Foránea: CODIPLYR S.A. de C.V. Serapio Rendón 87 México D.F.

En locales cerrados Publicaciones CÍTEM S.A. de C.V. Av. del Cristo #101 Col.
Xocoyahualco, Tlanepantla Edo. de Méx. C.P.054080.

Impresa en México Copyright © 2002 Fecha de publicación: Septiembre 2007.

Dibujarte ® es marca registrada ante el Instituto Mexicano de Propiedad Industrial
No. de registro 937964.

Publicación Mensual.

CONTENIDO

Expresiones faciales

7

EXPRESIONES FACIALES



Las expresiones en nuestros personajes les dan vida. Cada diálogo debe corresponder a alguna expresión en particular, o bien cada expresión debe dar a entender una idea que un diálogo lograría con menos eficacia. Es indispensable ensayar un rostro con diferentes expresiones y ángulos antes de comenzar a dibujar un personaje. Esto es algo que buscamos en este libro, es decir, diferentes expresiones y ángulos de rostro de un mismo personaje. Estas expresiones son aplicables a cualquier otro personaje, además estudiaremos la estructura de la cabeza. Te darás cuenta de lo útil que es usar líneas de referencia al mover los elementos del rostro. También estudiamos expresiones tan extremas que tienden a ser caricaturizadas. No olvides que las expresiones en el rostro comunican o enfatizan una idea por lo que, si queremos que nuestros personajes comuniquen algo, deben tener buenas expresiones.



Los ojos, además de las cejas y la boca, son los elementos del rostro que más se mueven, por lo cual es importante dibujarlos al detalle. En la figura A, dentro de un rectángulo, dibujamos unos puntos a los que unimos con flechas, la cual es la forma básica del ojo estilo manga (claro que existen muchos tipos de ojos estilo manga).

A

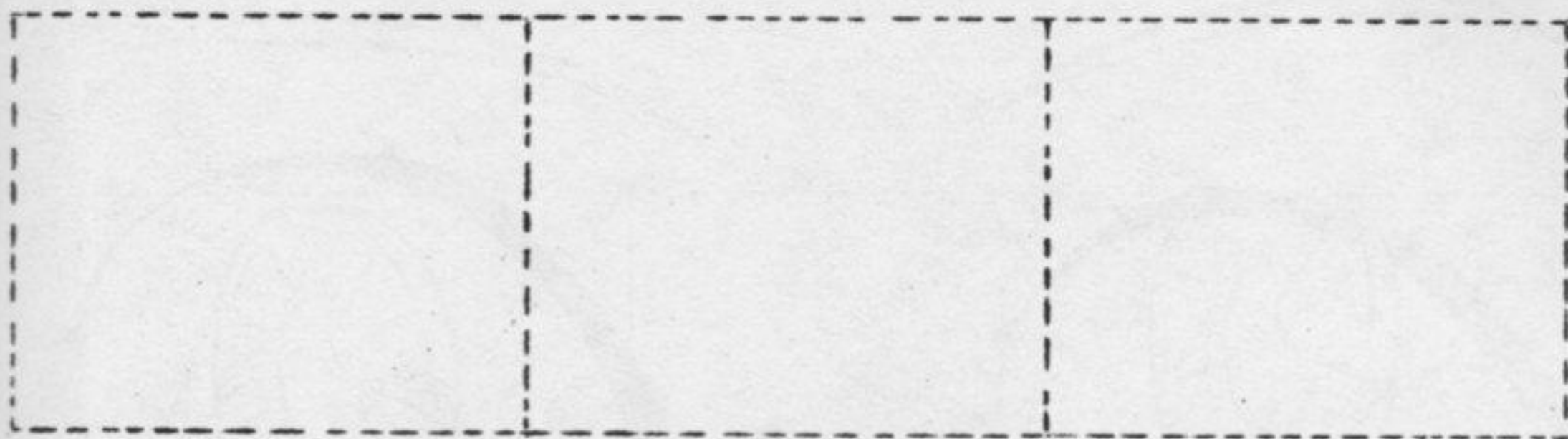
Después unimos las flechas y colocamos un ojo con su pupila (B), y finalmente rellenamos las pestañas (C). Como puedes ver, las pestañas son gruesas en el extremo y se hacen delgadas conforme se dirigen al lado interno del ojo.

B

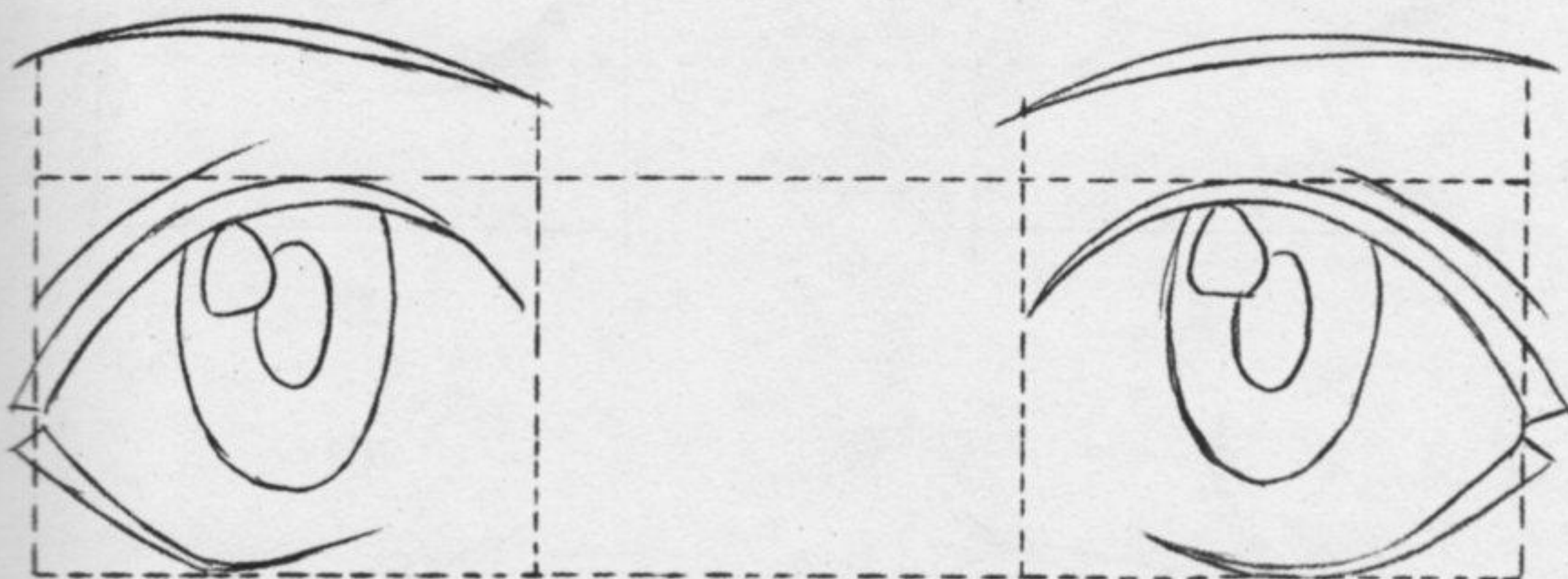
También colocamos un brillo arriba de la pupila y una sombra que se va extinguiendo, recuerda que seguir estos pasos te ayudará a trazar un ojo con mayor perfección.

C

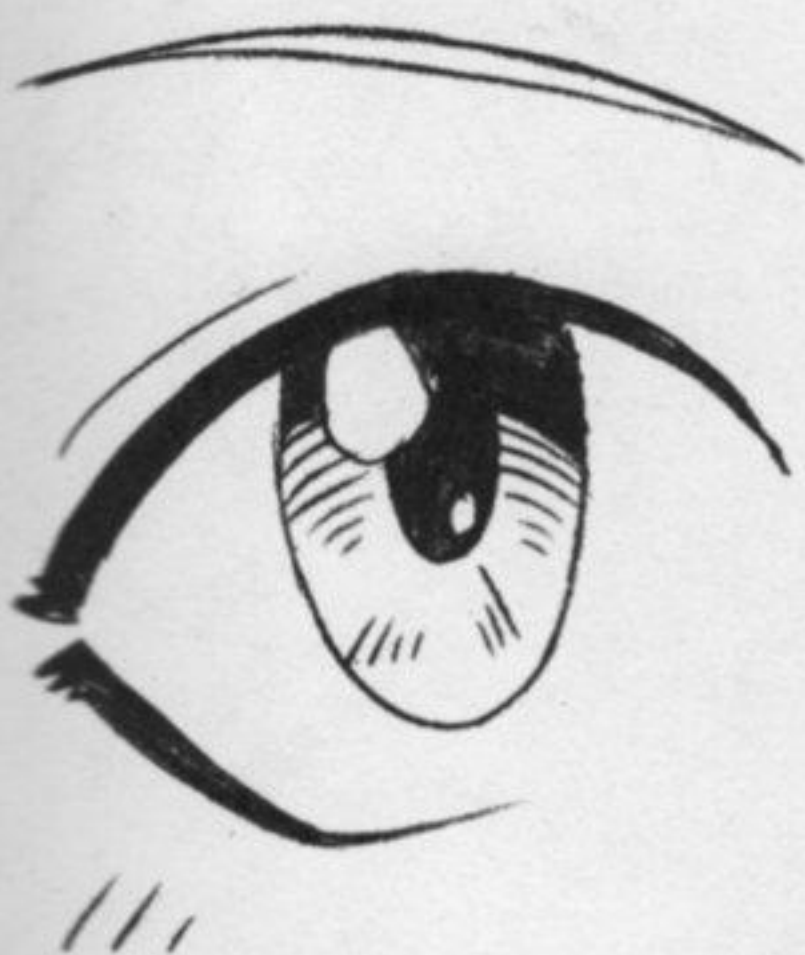
Por lo general, al dibujar un ojo de frente, será necesario dibujar ambos ojos. En la figura A, las líneas punteadas nos sirven de referencia para dibujar ambos ojos. Como es de notarse, los tres rectángulos miden lo mismo, esto quiere decir que la distancia que existe entre ambos ojos es igual a la medida de un ojo.



A

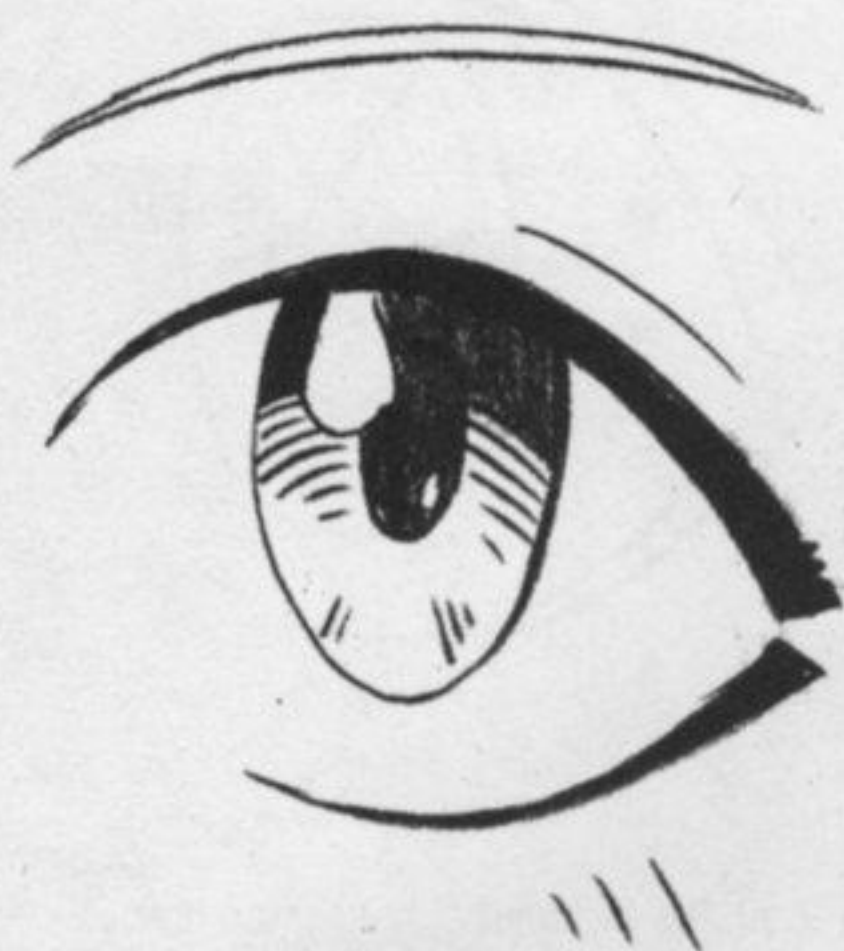


B



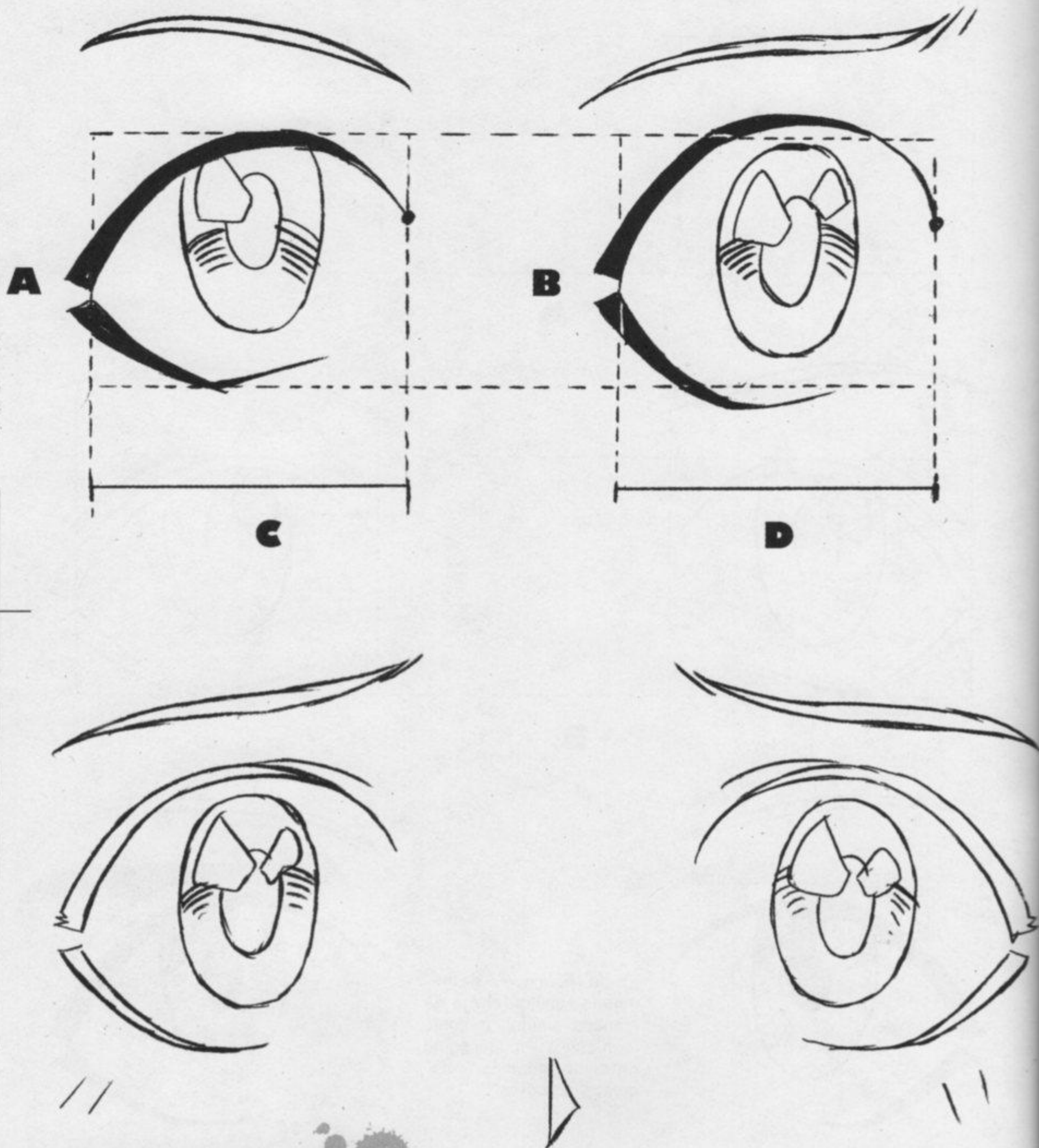
En la figura B, definimos la forma del ojo de manera similar a como lo hicimos en la página anterior; además, colocamos las cejas.

C



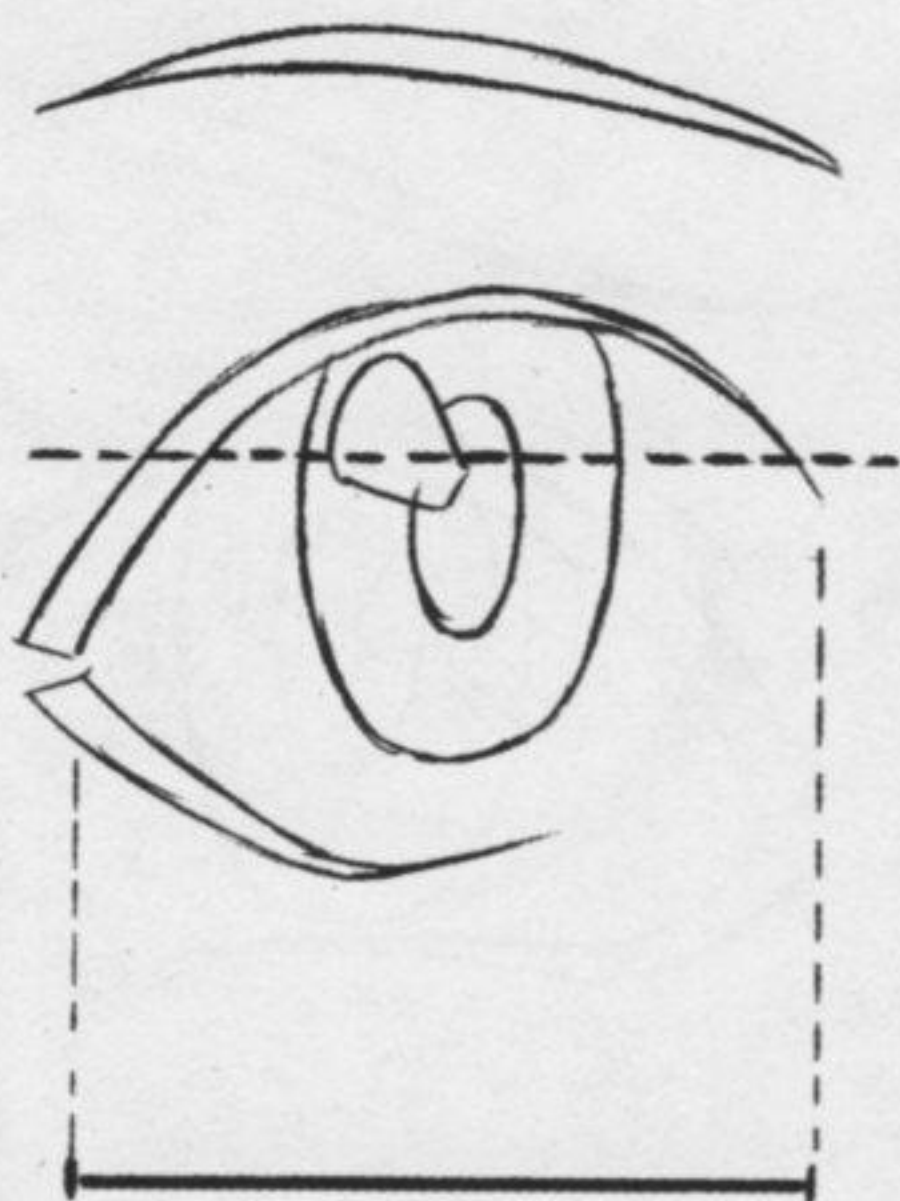
En la figura C, terminamos los ojos. Como notarás, los brillos de los ojos se encuentran del mismo lado, es decir, a la izquierda de la pupila.

Después de que hemos aprendido a dibujar un ojo normal, comencemos a darle expresión. En este caso, el ojo tiene una expresión de preocupación, por lo cual el ojo está más abierto. Como puedes ver, la distancia A es menor a la distancia B, pues las pestañas superiores se separan de las del párpado inferior para abrir el ojo, mientras que la distancia C y D son las mismas, ya que no importa qué tanto esté el ojo abierto, pues esta distancia por lo general no se modifica.

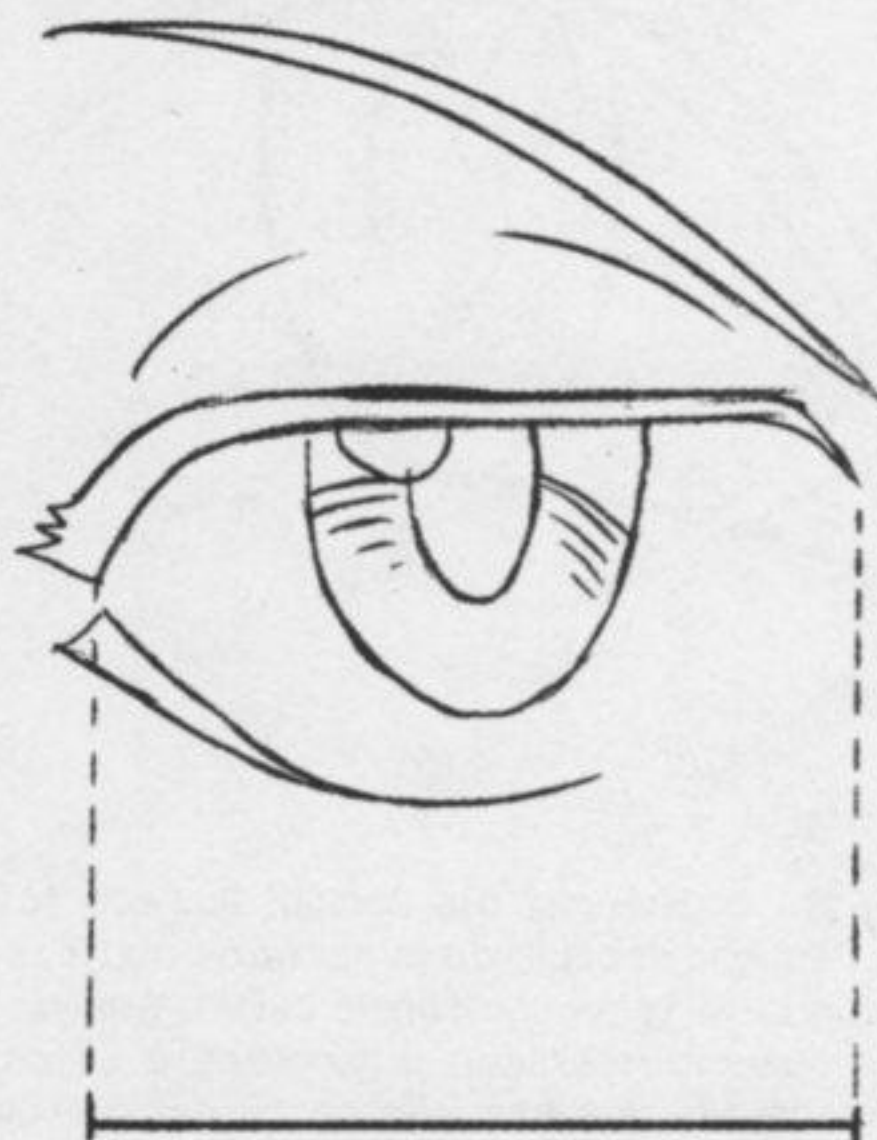


En la parte de arriba trazamos ambos ojos. Las cejas también juegan un papel primordial para que la expresión sea óptima.

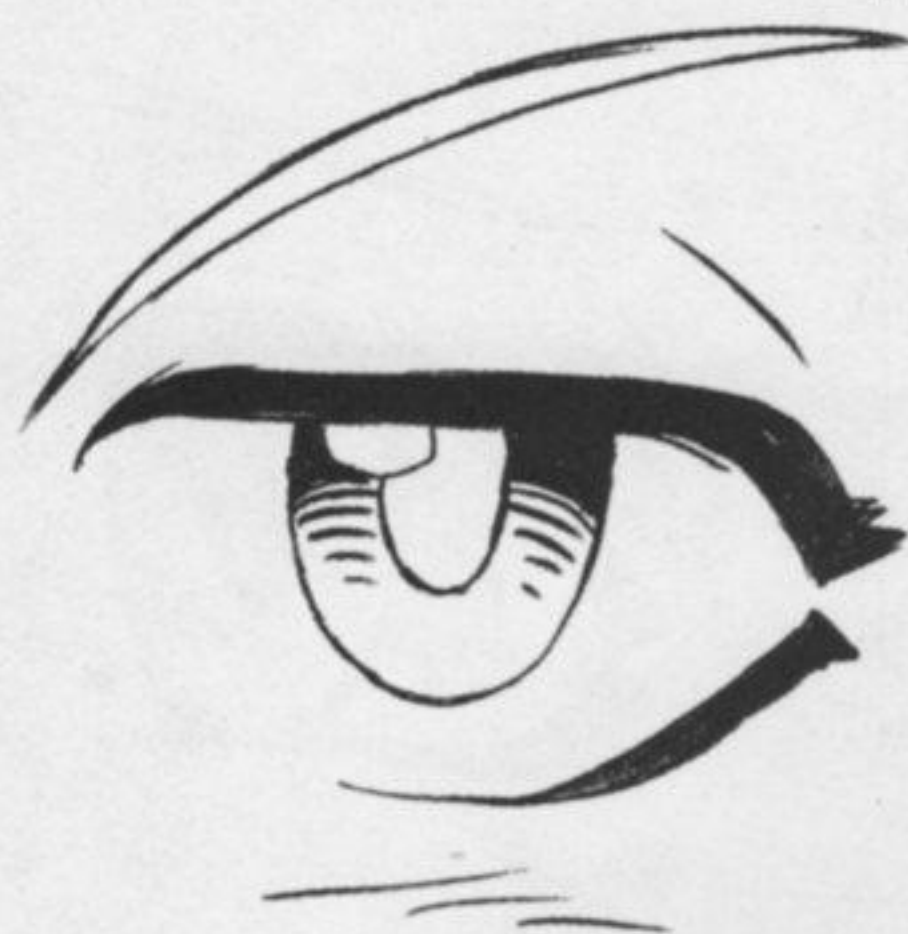
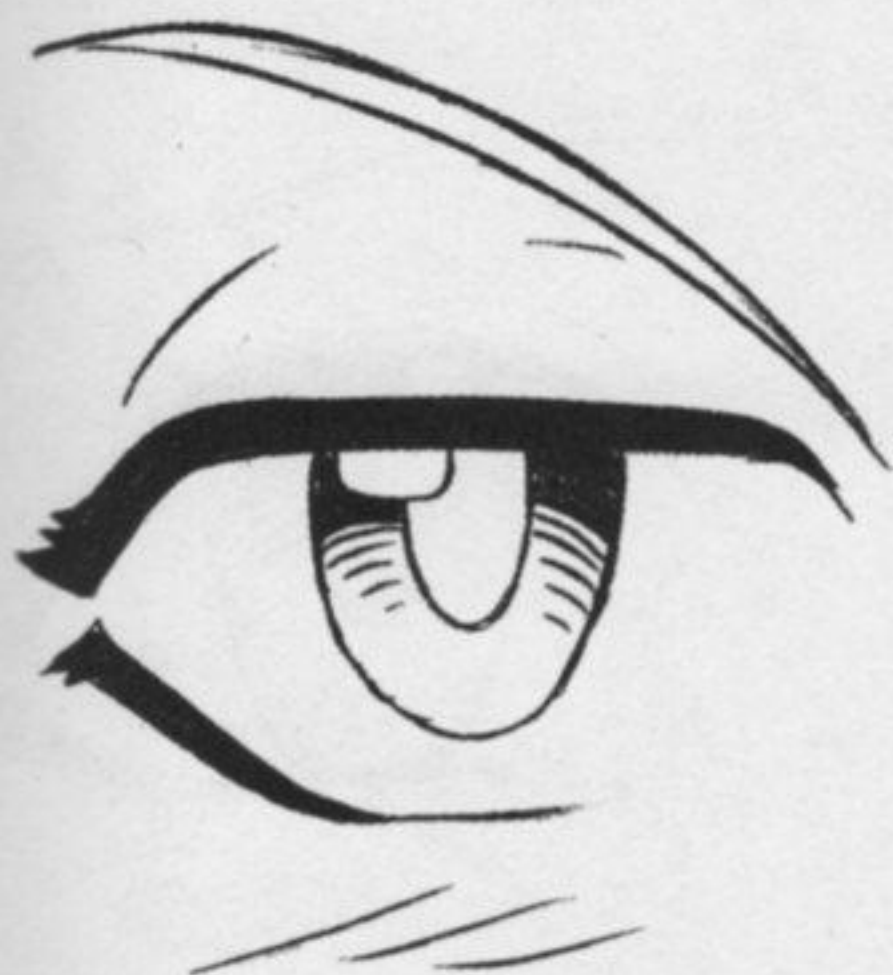
Ésta es una expresión de indiferencia. Al igual que en la página anterior, la distancia A es igual a la distancia B, ya que la expresión no modifica el largo del ojo. La línea punteada en la figura A es la modificación que le hacemos al ojo normal; además, la ceja está más inclinada. En la parte de abajo, trazamos ambos ojos y de inmediato sabemos lo que el personaje está sintiendo.



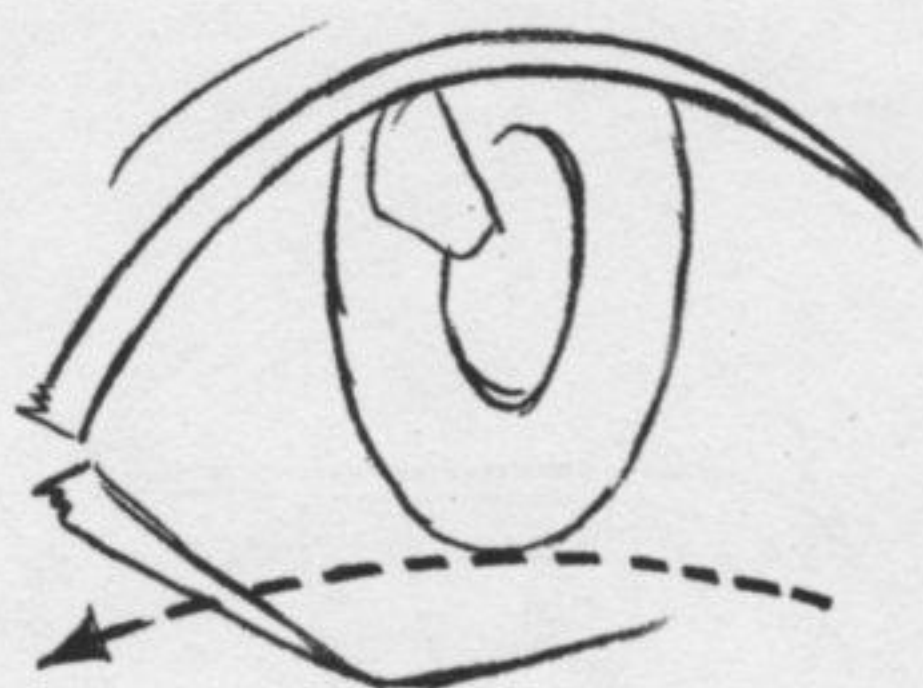
A



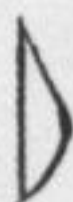
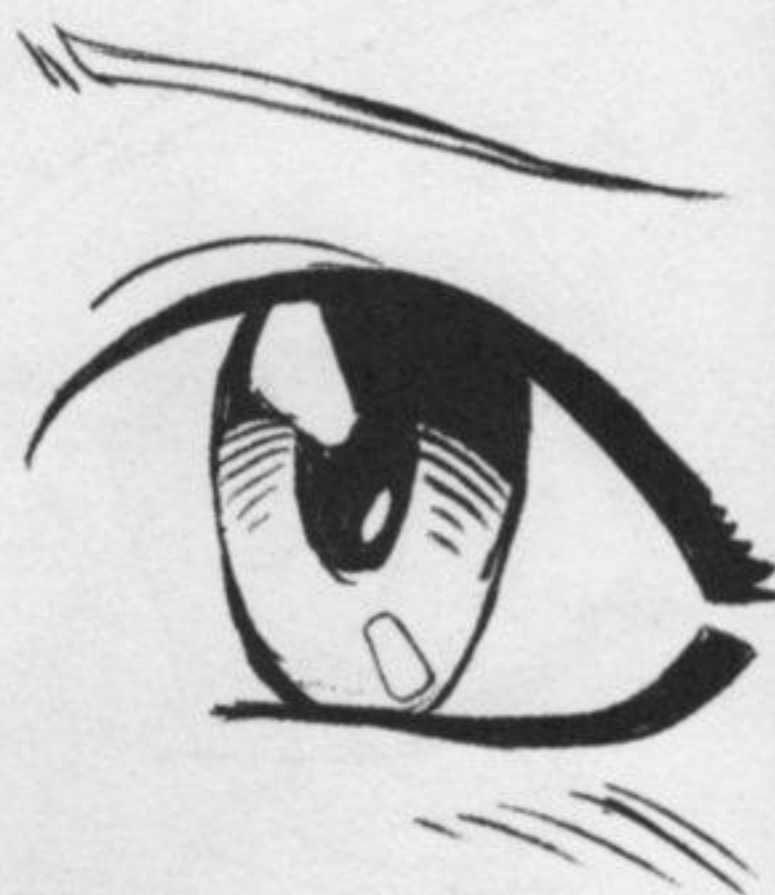
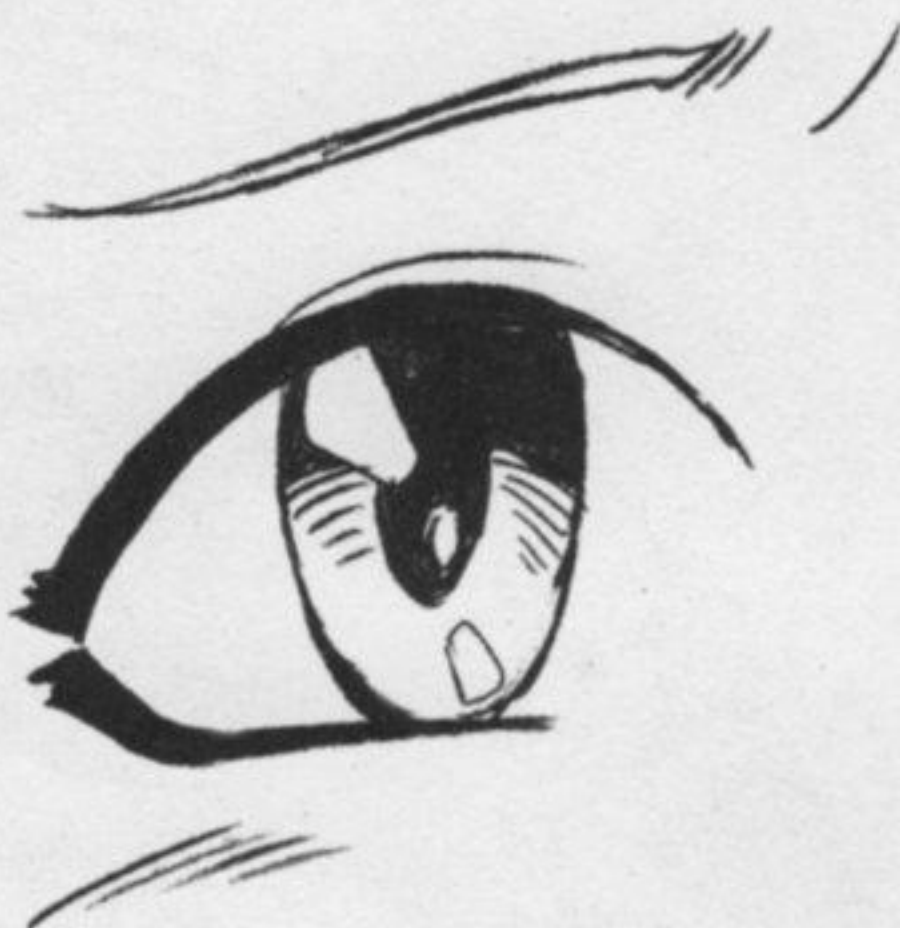
B



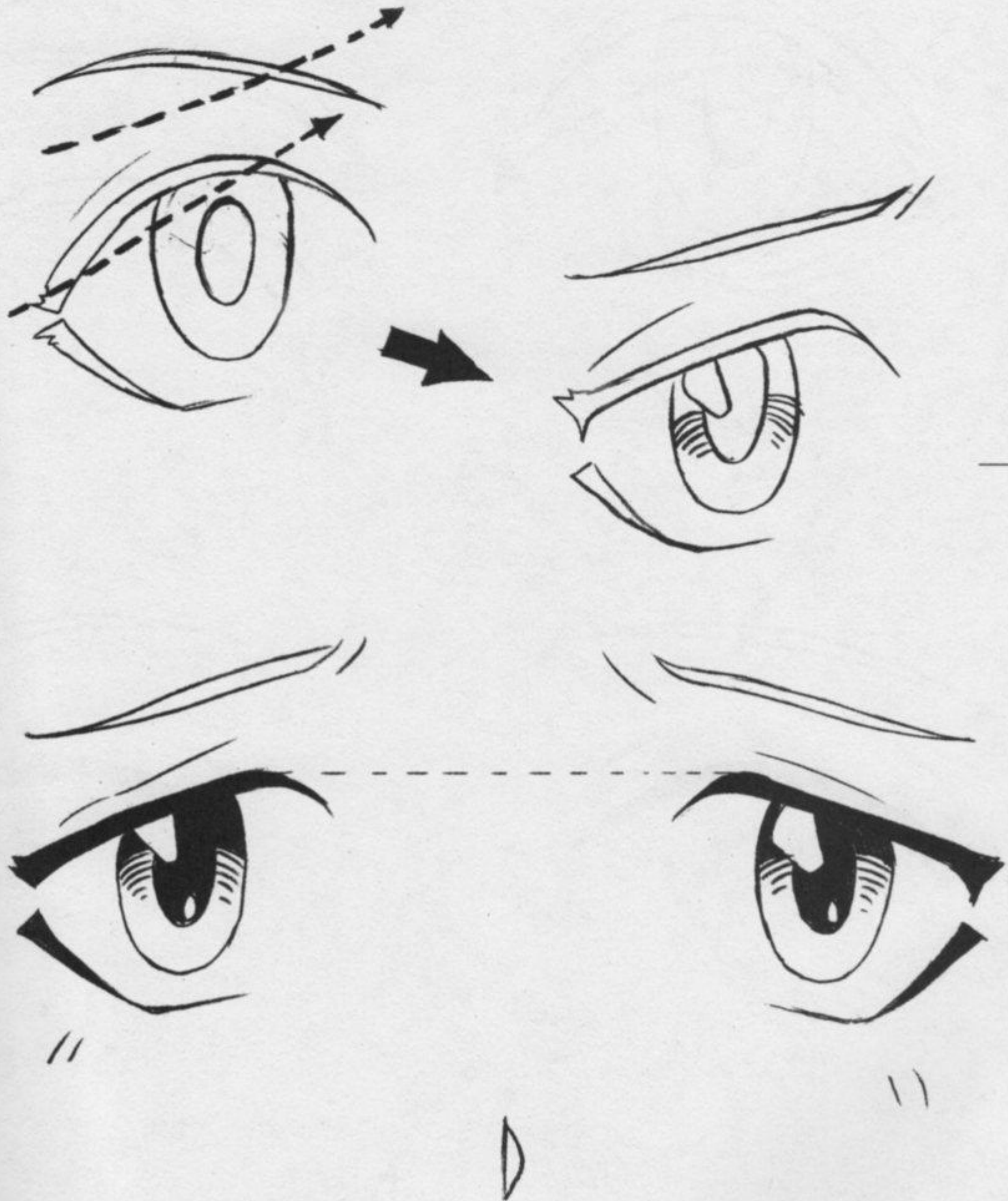
D



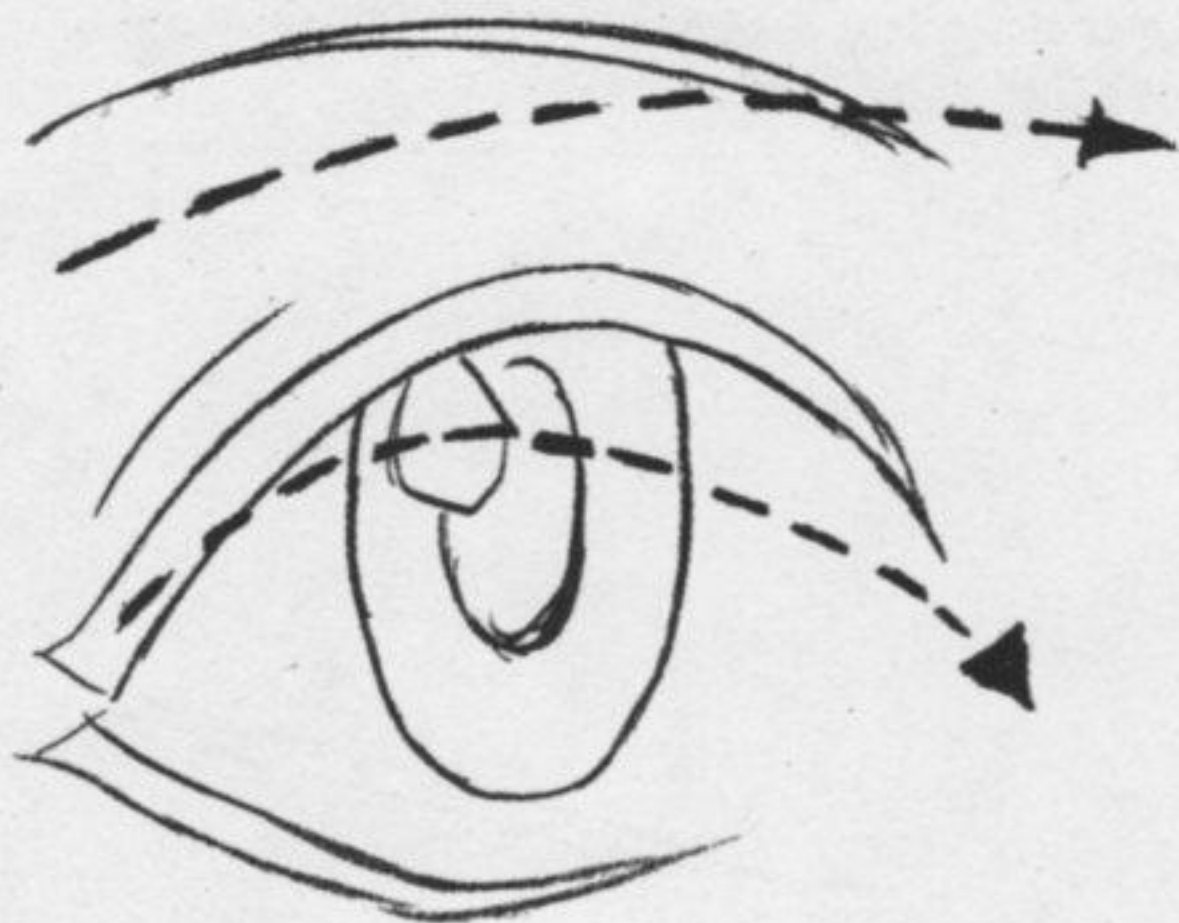
En esta ocasión, al ojo normal le recortamos una pequeña sección de la parte de abajo, además la ceja toma una forma curva. Aunque los ojos que dibujes sean diferentes a éstos, si les recortas una pequeña parte del ojo como en este caso y les das esta forma en las cejas, tendrás esta expresión de preocupación que, si le colocáramos una sonrisa, sería un rostro a punto de llorar. En fin, aunque la expresión en general es de preocupación, con bocas diferentes podrían expresar cosas diversas.

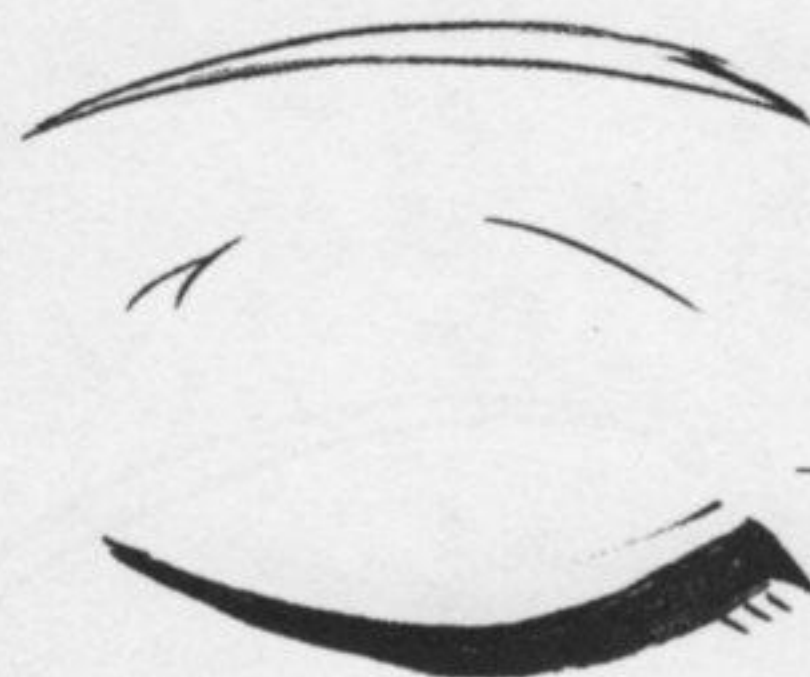
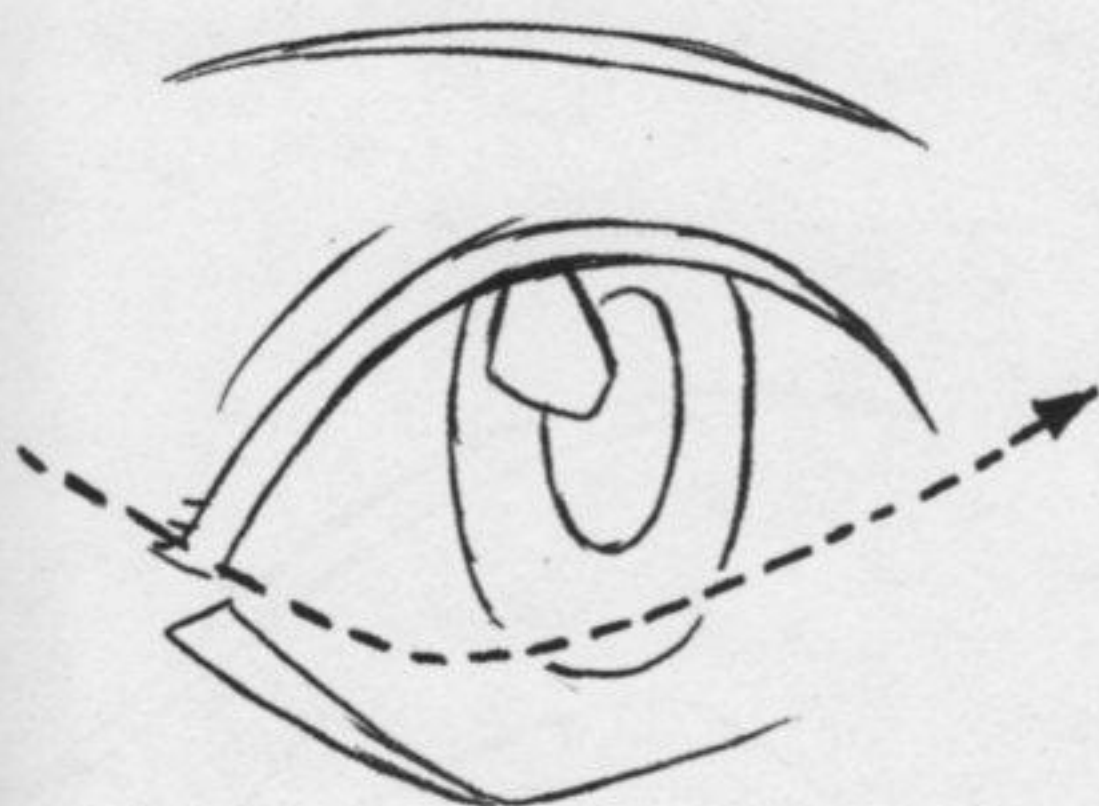


Ésta es una expresión en general de tristeza. Al igual que en la página anterior, las líneas punteadas son las modificaciones que realizamos al ojo normal para que su forma cambie. Recuerda seguir utilizando líneas de referencia para trazar los elementos del rostro, las cuales le dan más simetría al rostro y lo hacen lucir más ordenado. Siempre busca que ambos ojos (si tienen la misma expresión) sean lo más simétricos posible.



Para los ojos cerrados (como éstos), es importante observar la línea que está punteada dentro del ojo, lo cual quiere decir que, cuando dibujemos un ojo cerrado, tomemos en cuenta trazarlos más o menos en medio de donde dibujaríamos los ojos abiertos. En ocasiones, al dibujar los ojos cerrados, los colocamos, ya sea muy arriba o muy abajo. Con esta regla sabrás dónde colocarlos.



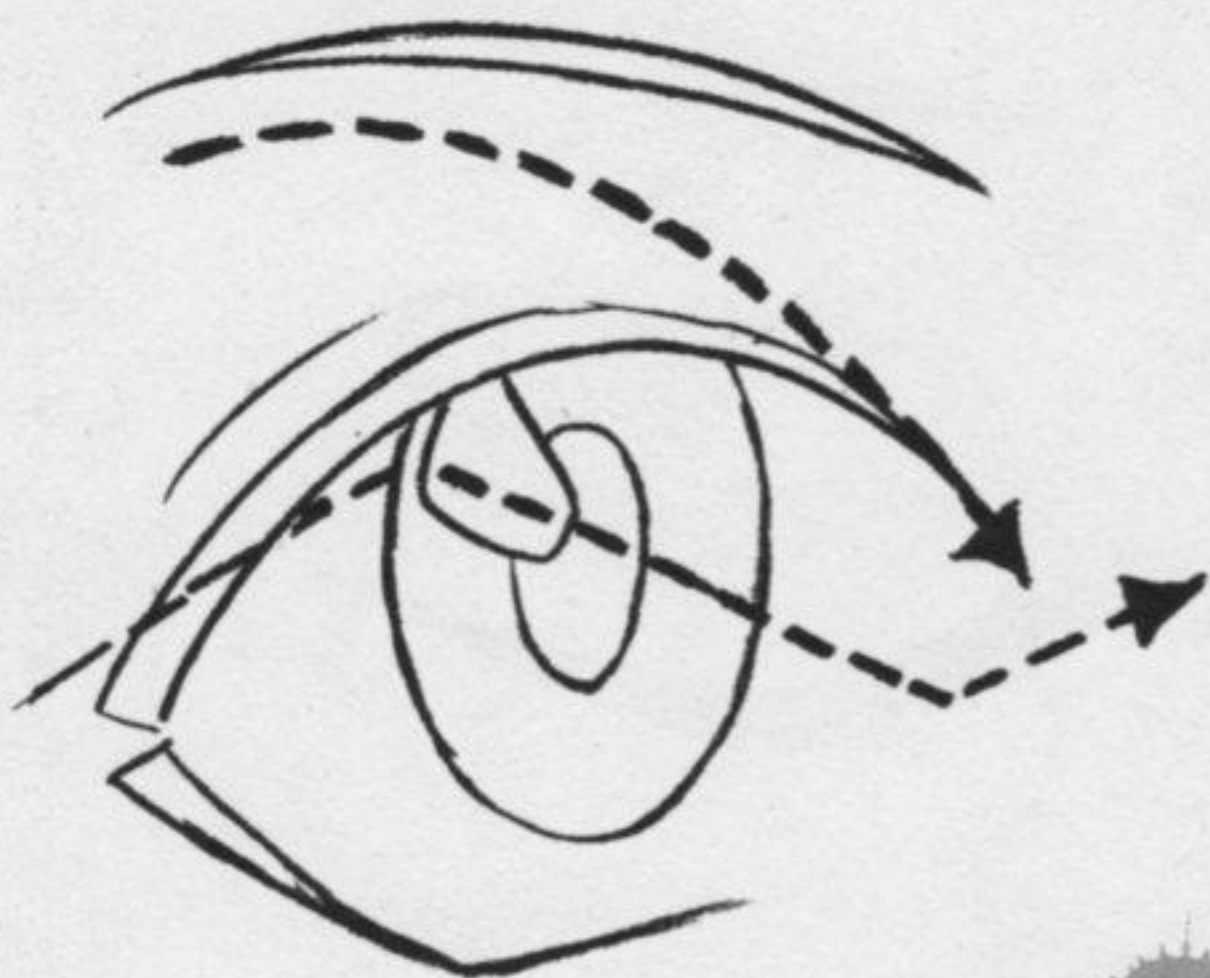


//

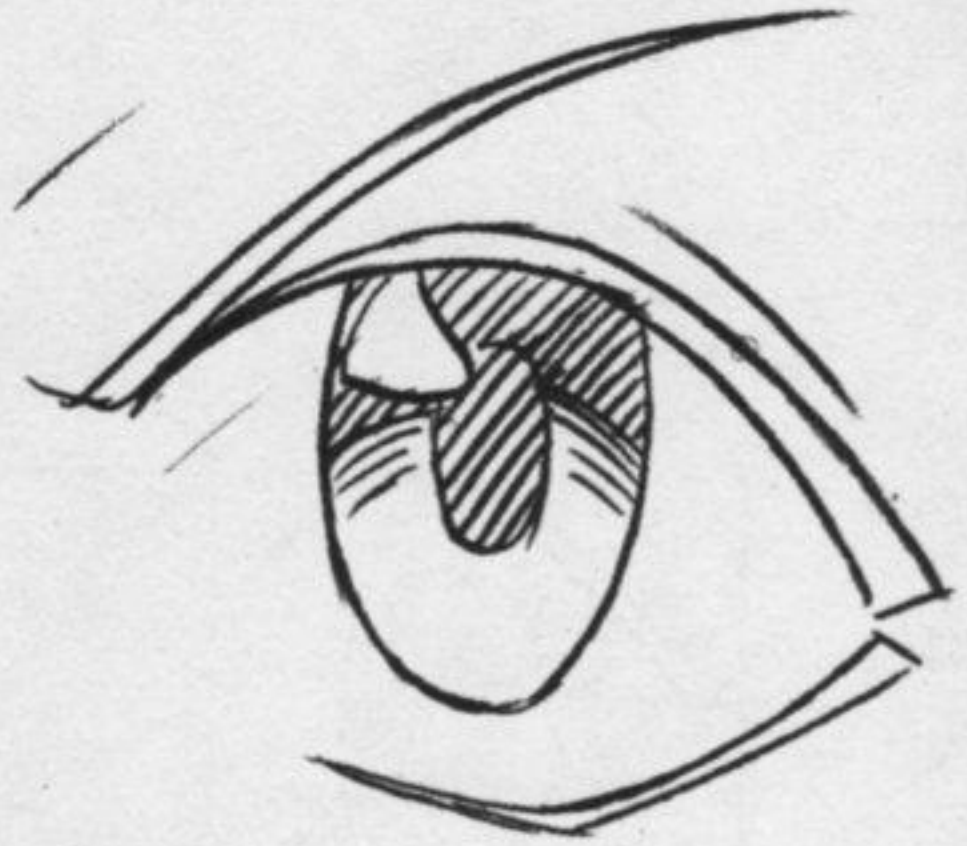
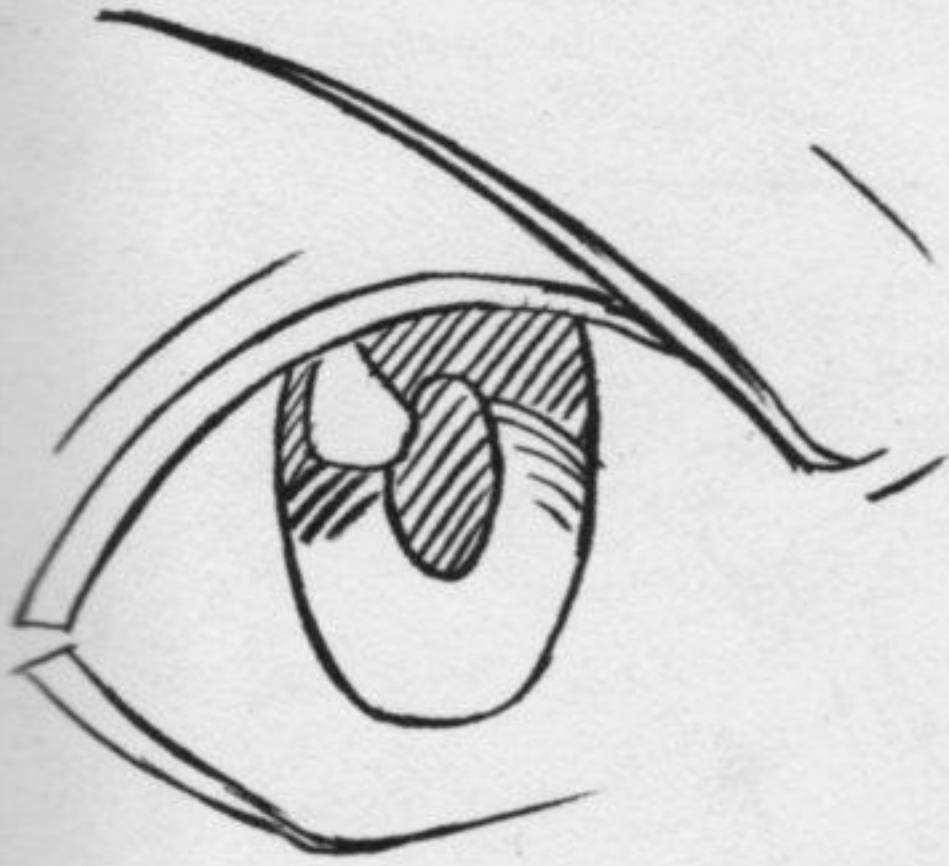
//

D

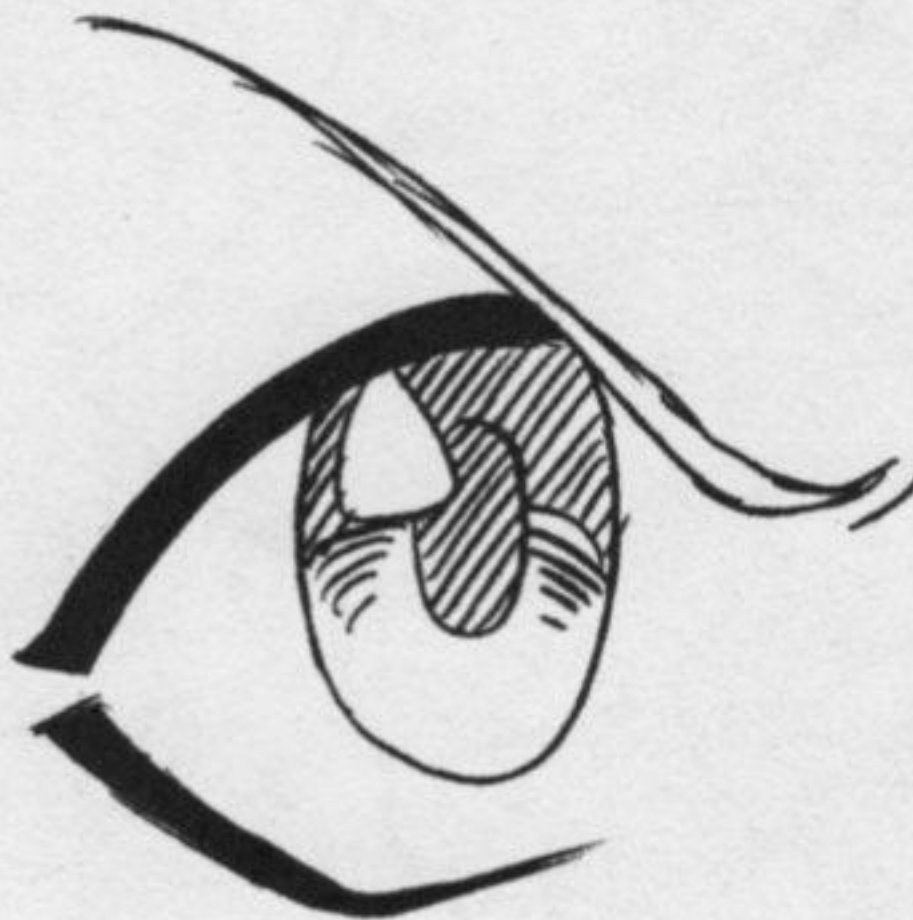
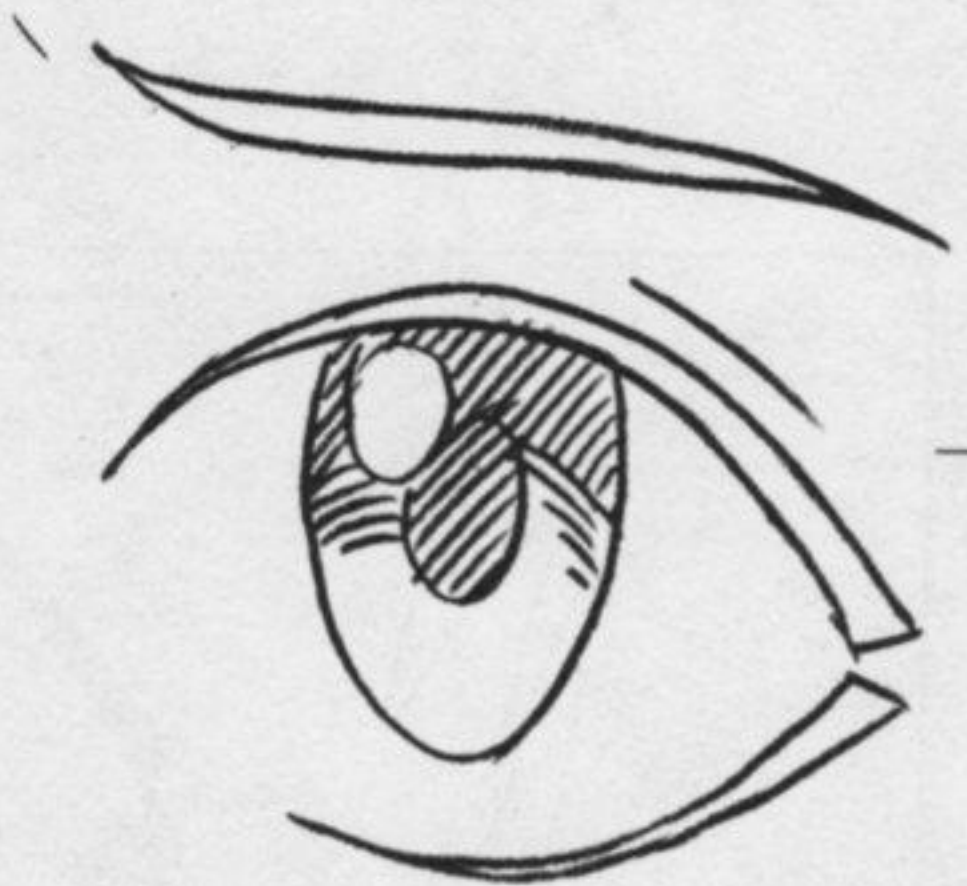
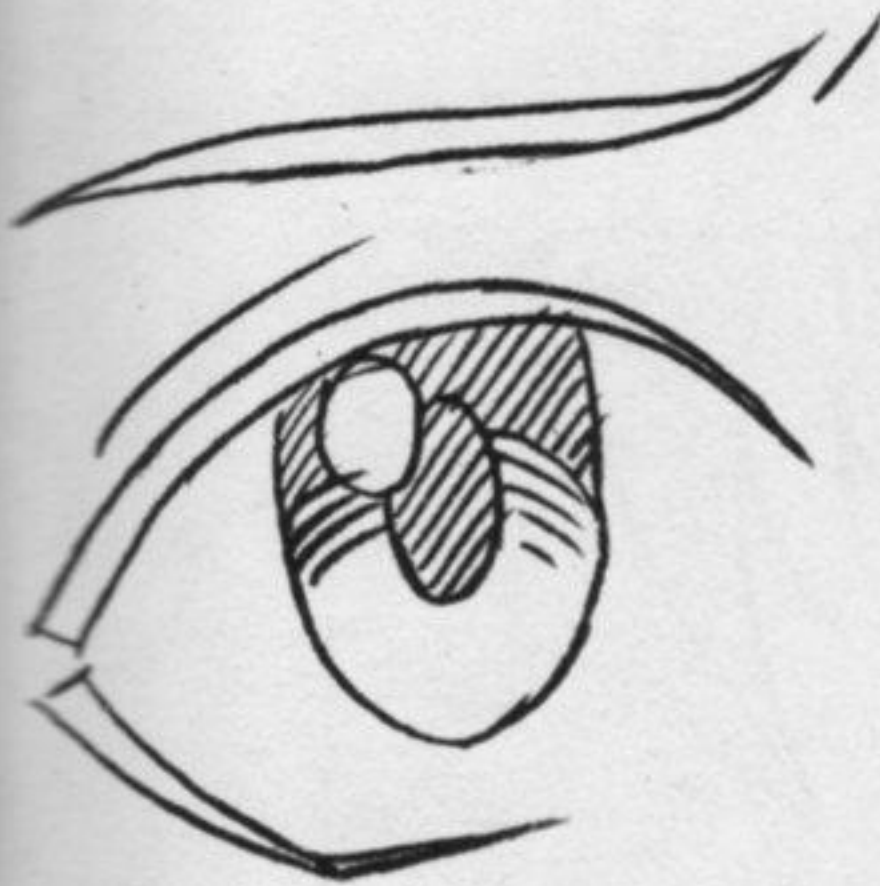
A diferencia de los ojos cerrados de la página anterior, éstos se utilizan mayormente en situaciones de reposo o concentración. La curva que describían los ojos anteriores era hacia arriba, mientras que la de estos ojos se dirige hacia abajo. Debes observar que, al igual que en el caso anterior, la línea punteada se encuentra dentro del ojo. Este conocimiento te sirve para saber dónde colocar un ojo cerrado como éste.



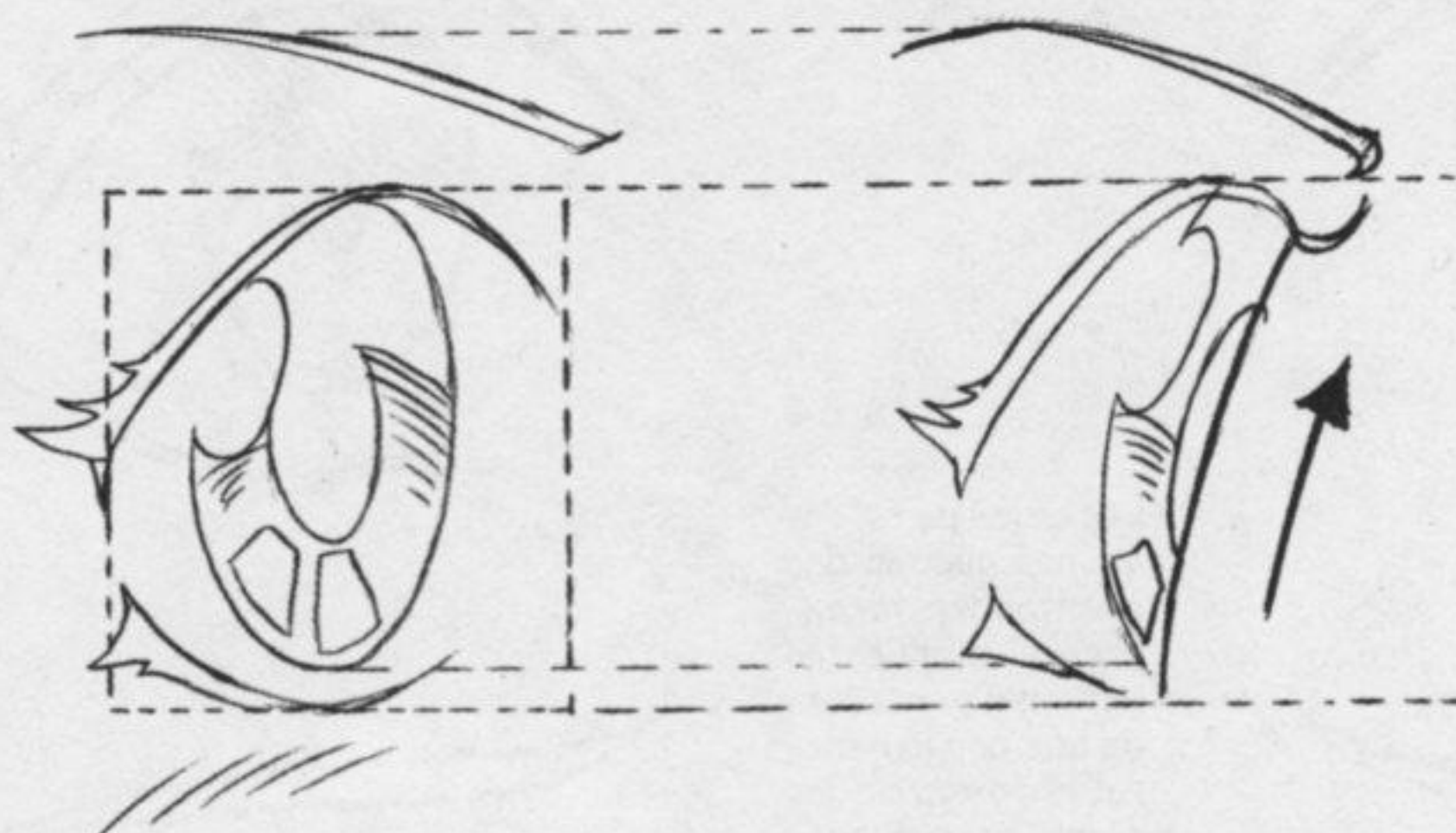
Esto es otra forma de ojos cerrados, que pueden corresponder a muchas diferentes expresiones, por ejemplo, un estornudo, el momento de un grito, etcétera. Pon atención a los detalles como las pequeñas arrugas en las cejas y en las partes internas de las pestañas. Con ayuda de estas líneas se dota de más realismo a nuestro dibujo.



Las cejas por sí so-
las nos pueden dar
a entender la ex-
presión de nuestro
personaje, recuer-
da que por lo gene-
ral la forma de las
cejas es similar a
una "S".

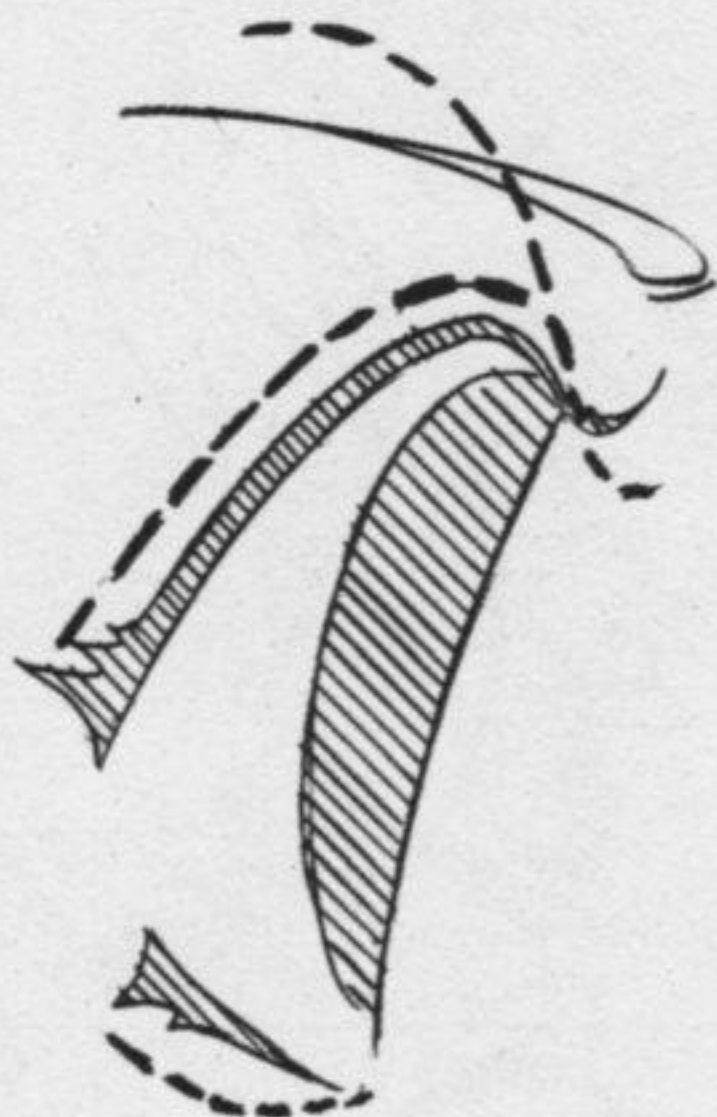


Para dibujar el ojo de perfil, también usamos las líneas de referencia, las cuales nos son útiles también para las cajas. Quizás el detalle de los ojos de perfil más importante es que están inclinados tal como lo indica la flecha. Por lo demás, es fácil de comprender.





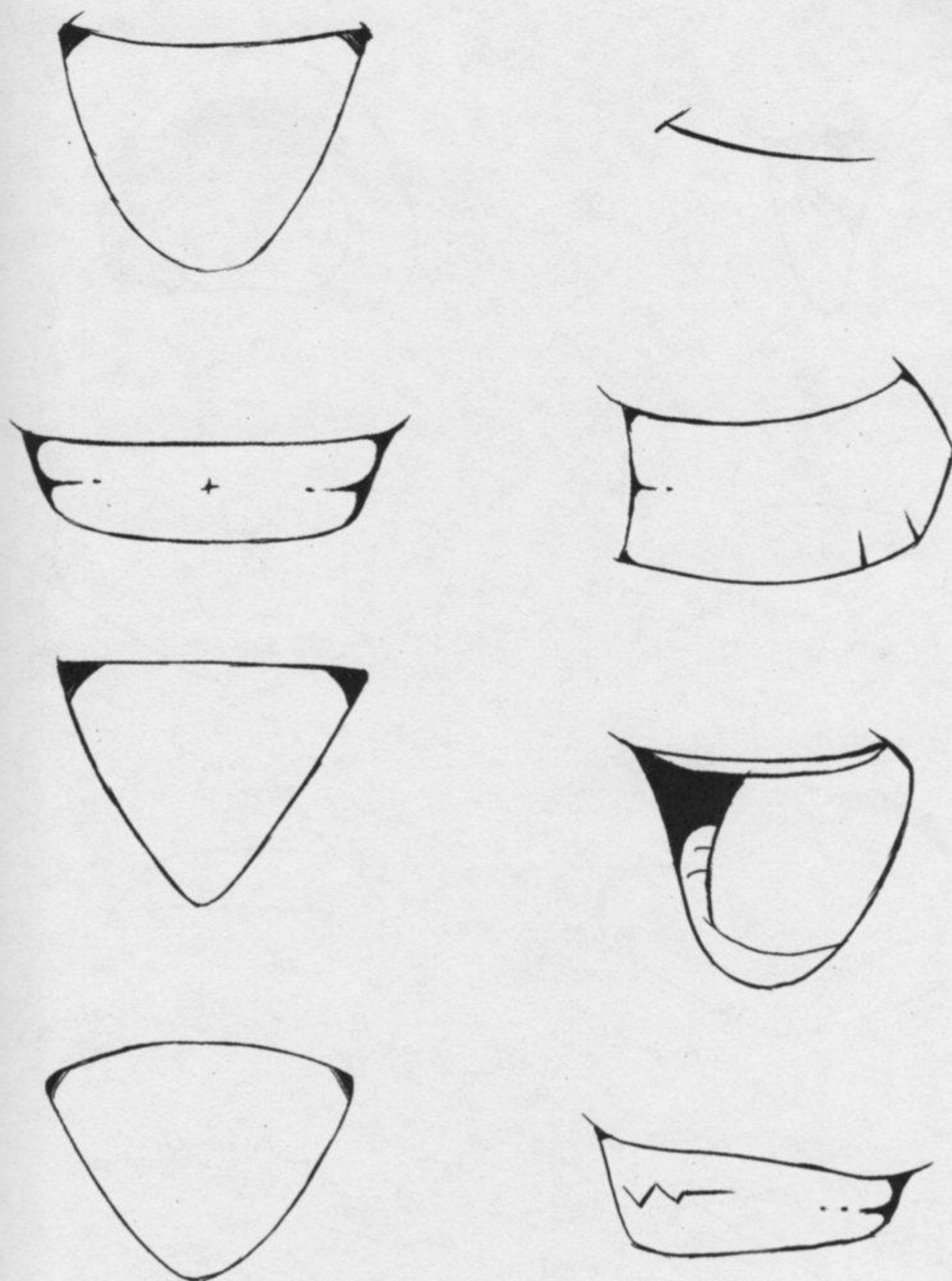
De manera similar a las páginas anteriores, la línea punteada nos indica el camino para trazar un ojo cerrado. Recuerda que las cejas pueden cambiar por sí solas la expresión. En los perfiles de abajo, la primera figura puede expresar confianza; mientras que la segunda, concentración o un ligero disgusto.



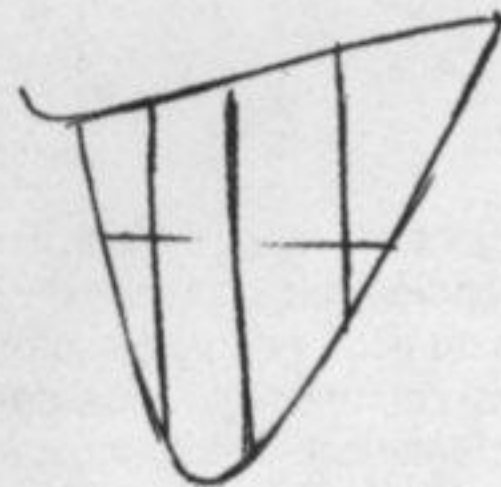
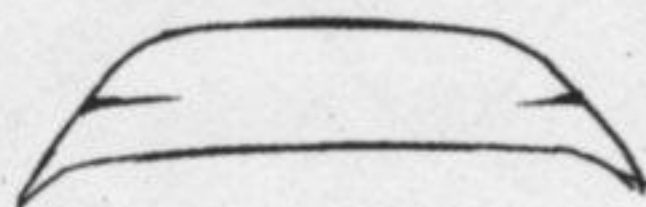
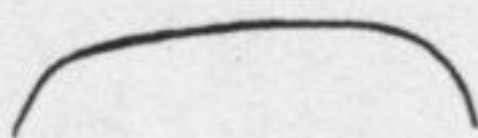
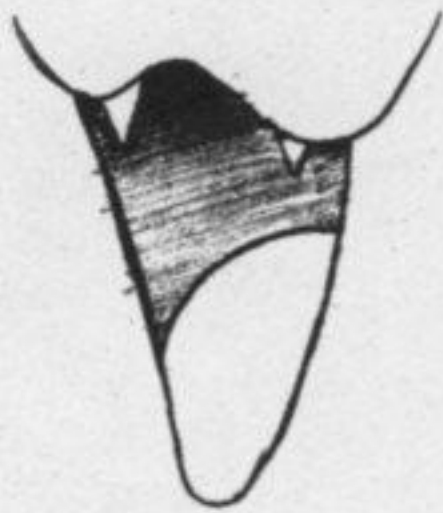
Todas las variaciones que hicimos con los ojos de frente son aplicables para los ojos de perfil, basta con dibujar las líneas punteadas al igual que en los casos anteriores. Aquí hay otros ejemplos de ojos de perfil, algunos de ellos ya están algo caricaturizados, en los cuales la pupila se reduce bastante de tamaño.



Recuerda repetir cada uno de estos ejercicios la mayor cantidad de veces que te sea posible, entre más veces los dibujes más rápidamente los memorizarás. Estos ojos de perfil los usaremos más adelante.

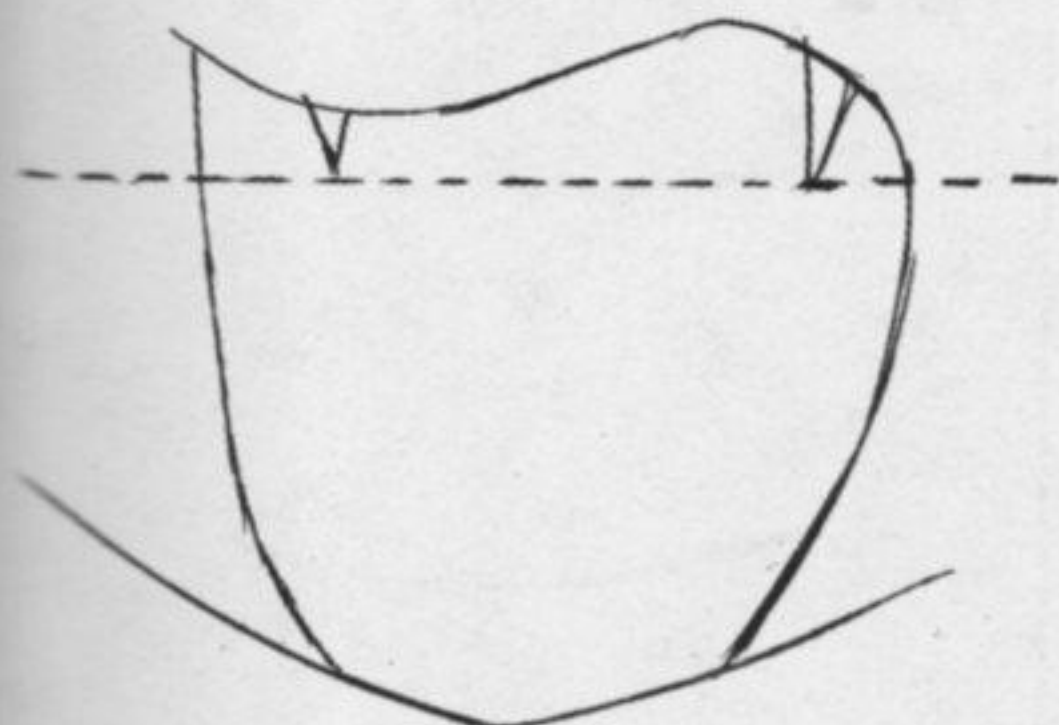
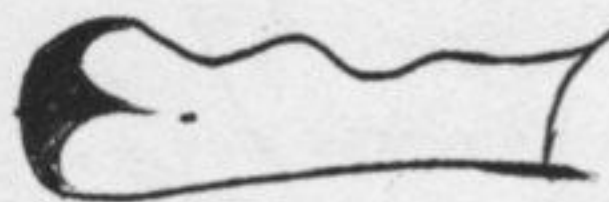
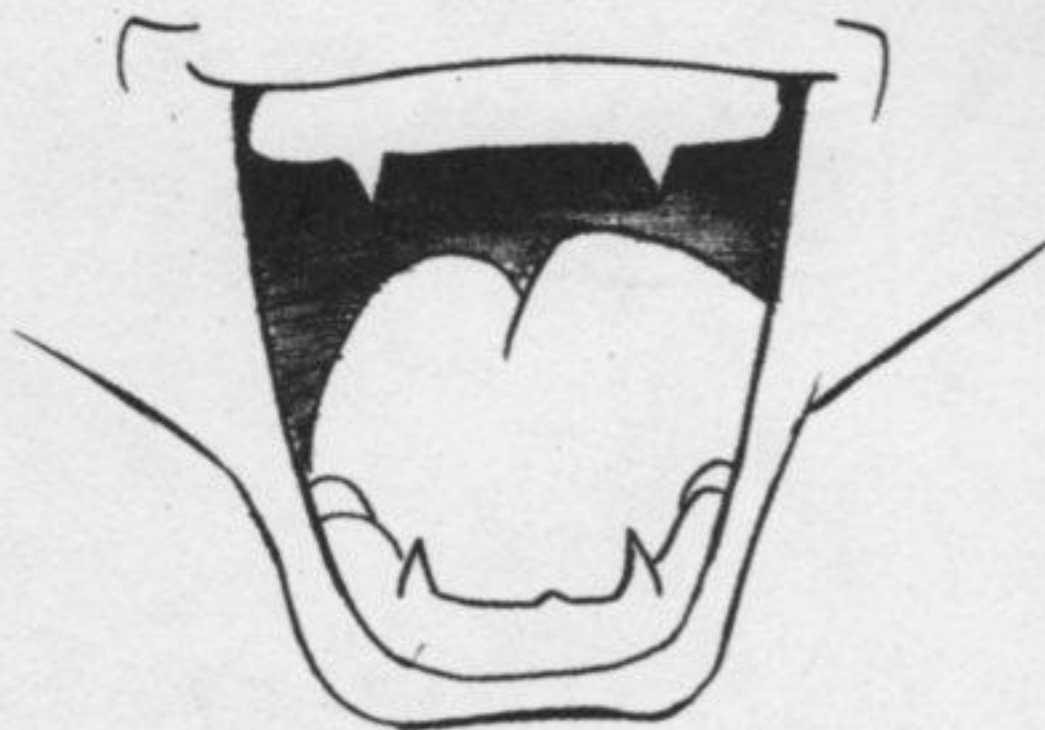
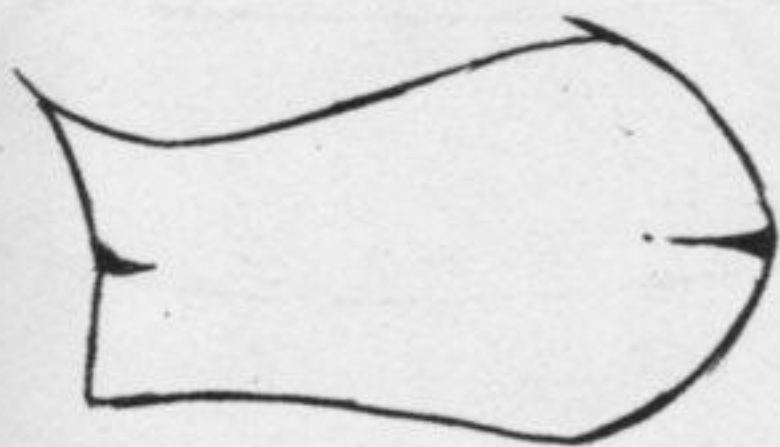


La boca en el estilo manga tiene formas predominantemente sencillas; sin embargo, es necesario poner atención a los detalles. Por ejemplo, la boca puede tener forma de triángulo, pero las esquinas son un poco redondas; o por ejemplo, en las sonrisas donde se ven los dientes cerrados hay pequeñas sombras que nos dan la idea de la forma de los dientes. Todas estas bocas se pueden relacionar con una sonrisa o alguna especie de confianza o burla. Es bueno contar con una galería de bocas, pues si nos hace falta alguna podemos buscarla aquí.



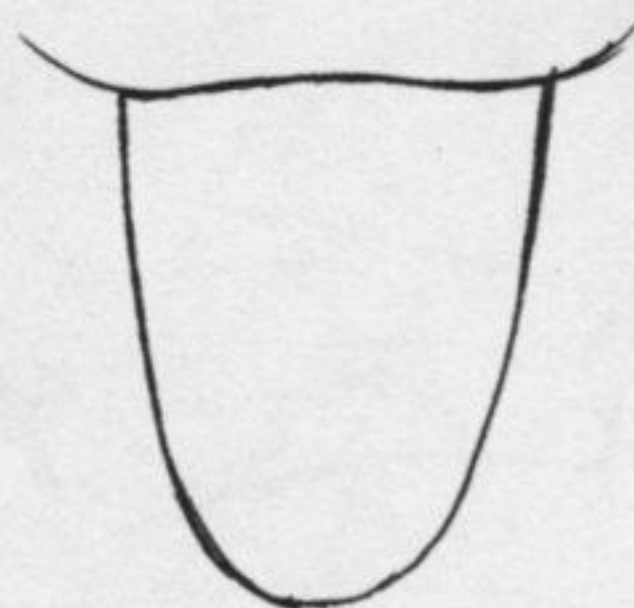
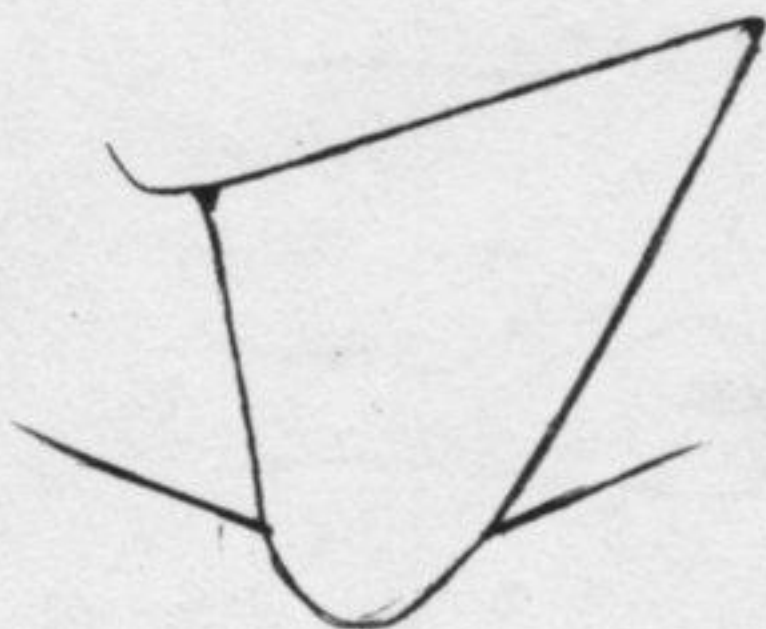
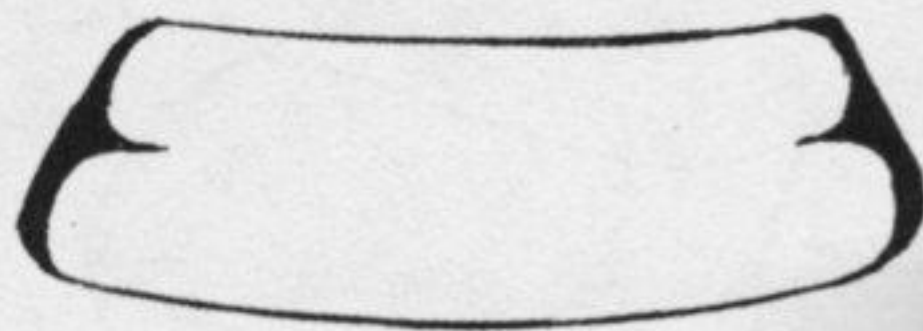
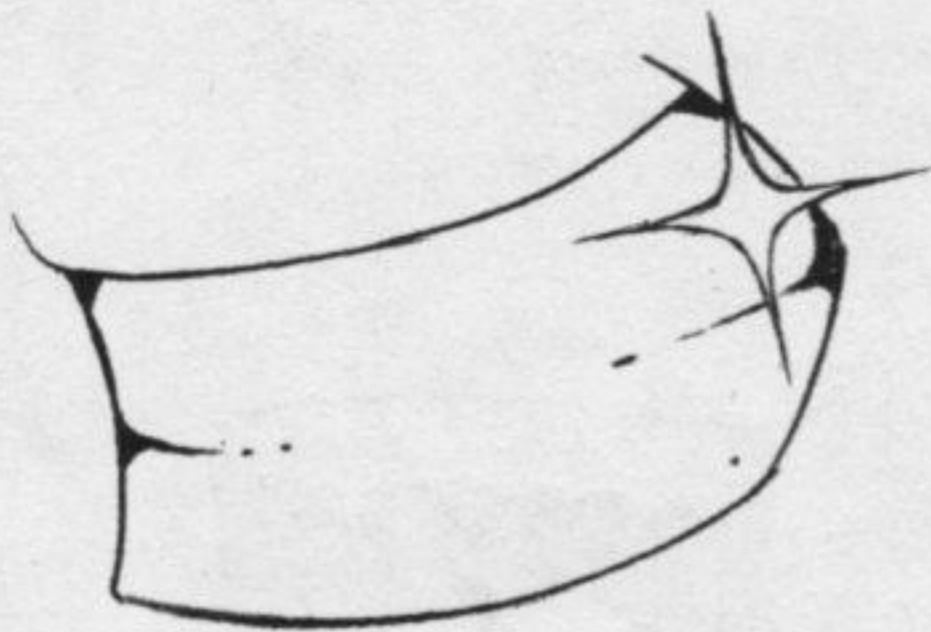
Estos son otros ejemplos de bocas. Al igual que las de la página anterior, éstas son aplicables para rostros de frente total y algunas quizá para un rostro ligeramente perfilado. Estas bocas las estaremos utilizando más adelante.

Aquí tenemos más ejemplos de bocas que puedes usar para tus personajes. Como puedes ver, en la figura A la línea punteada nos ayuda a dibujar correctamente los colmillos. Este tipo de líneas nos ayudan a dibujar mejor los elementos del rostro.



A

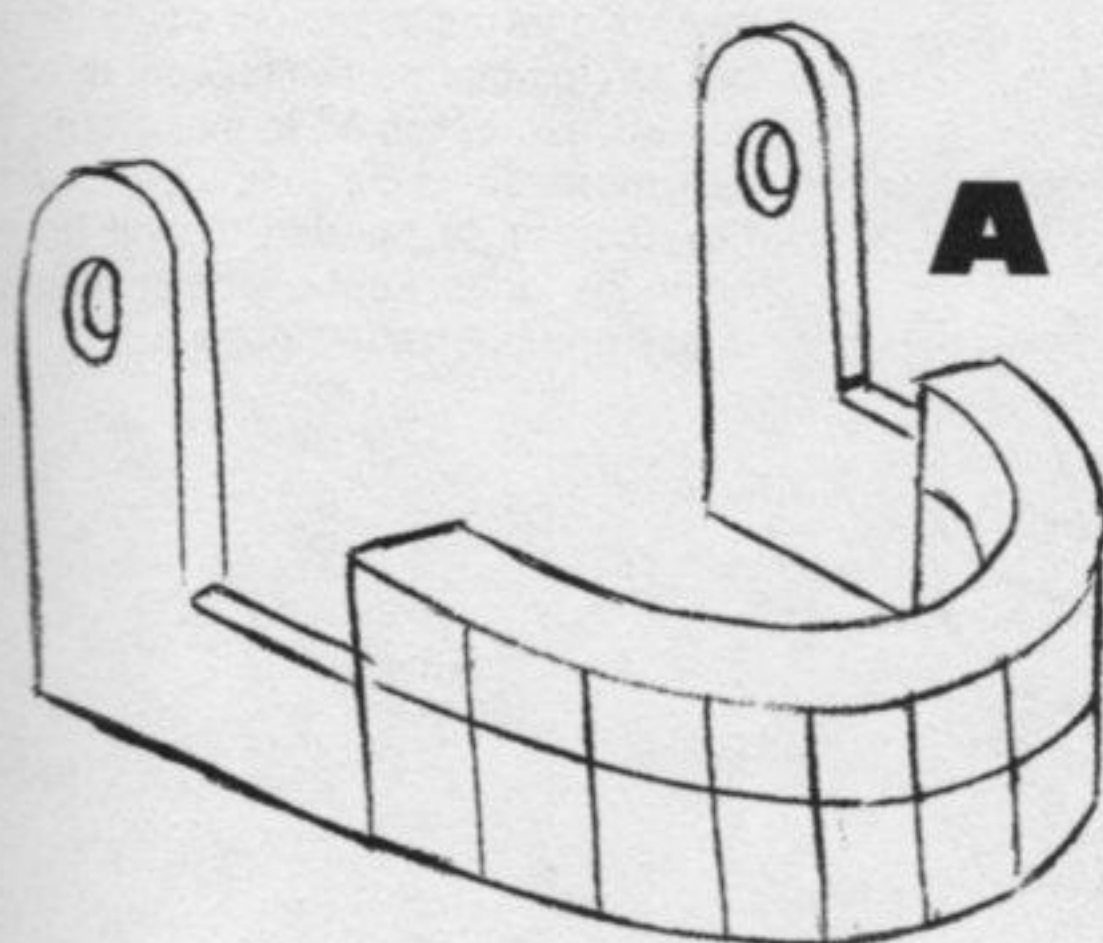




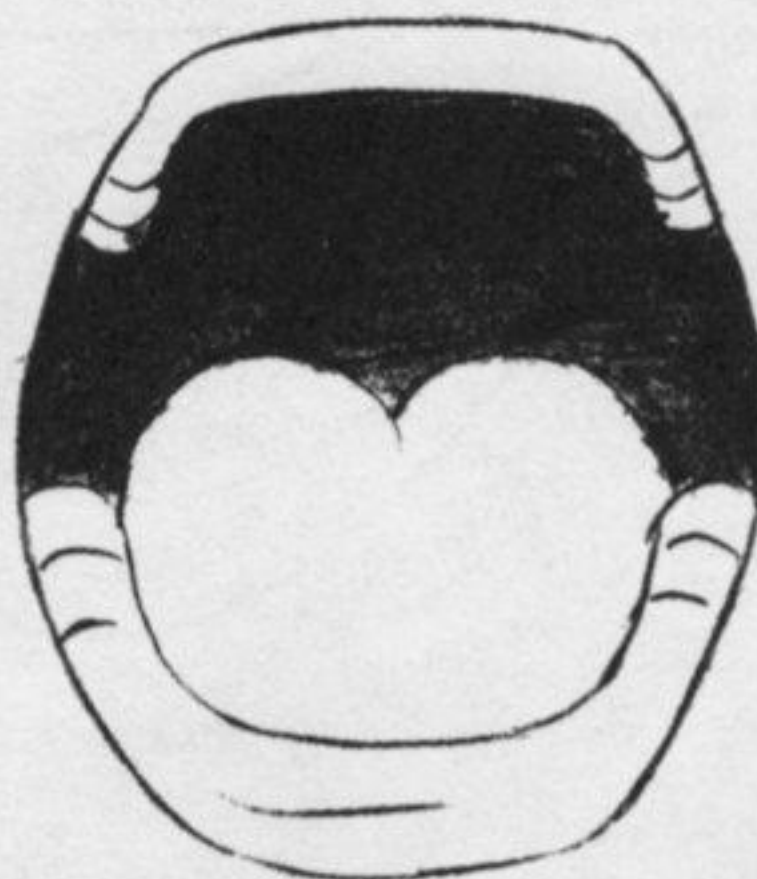
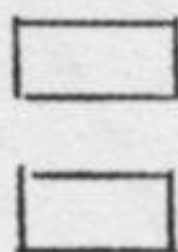
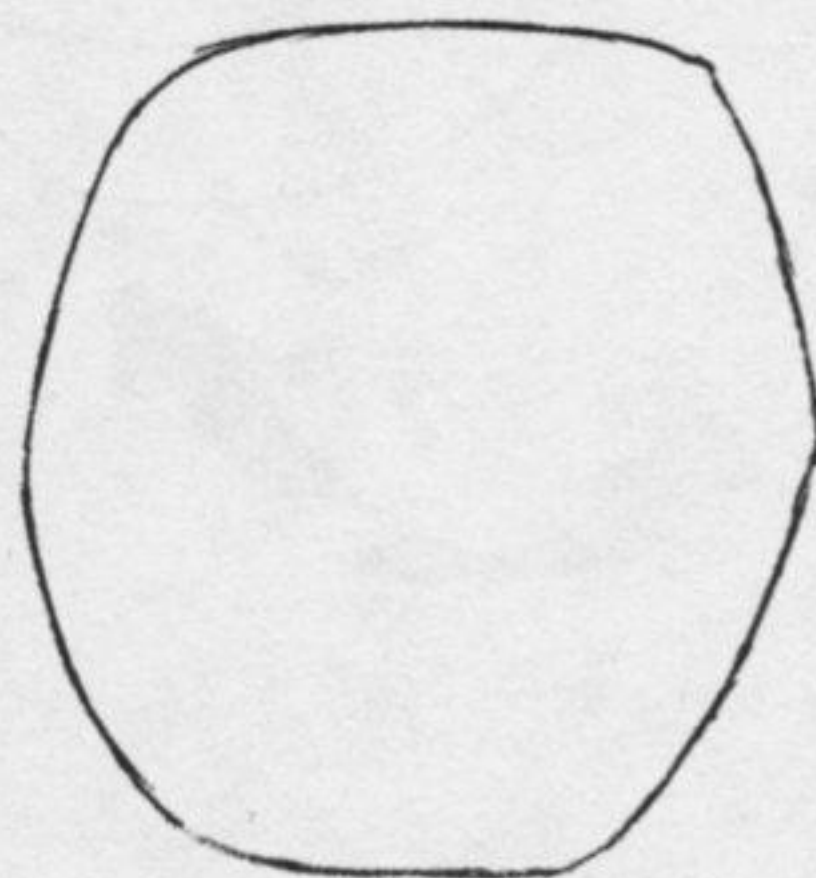
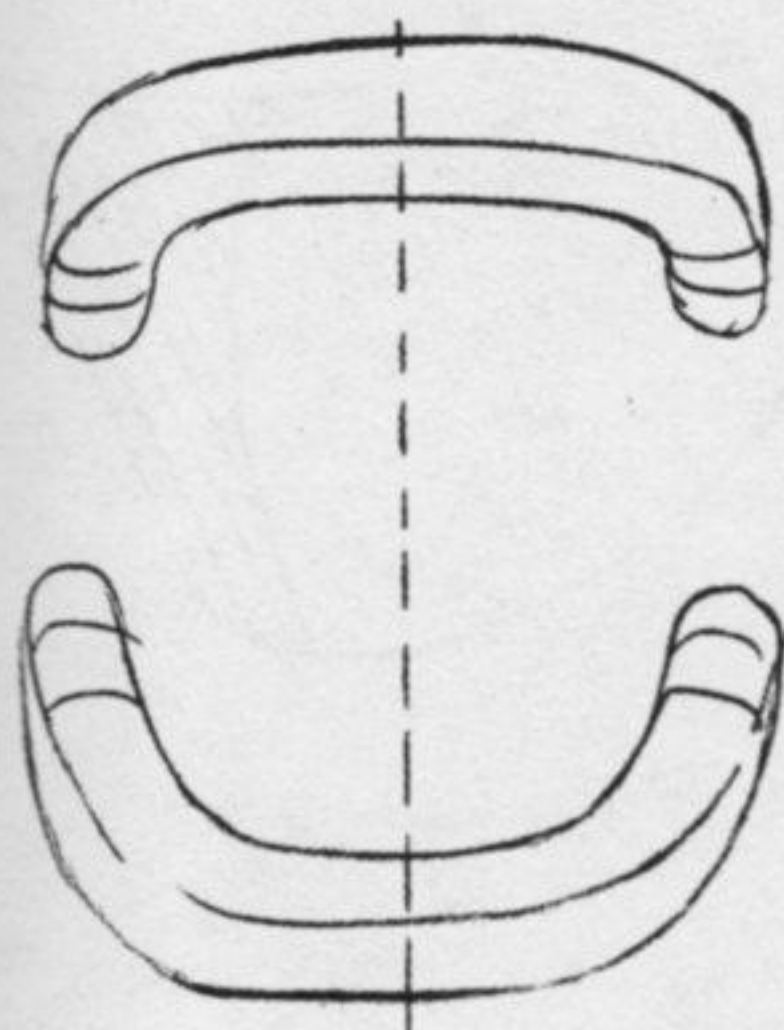
A



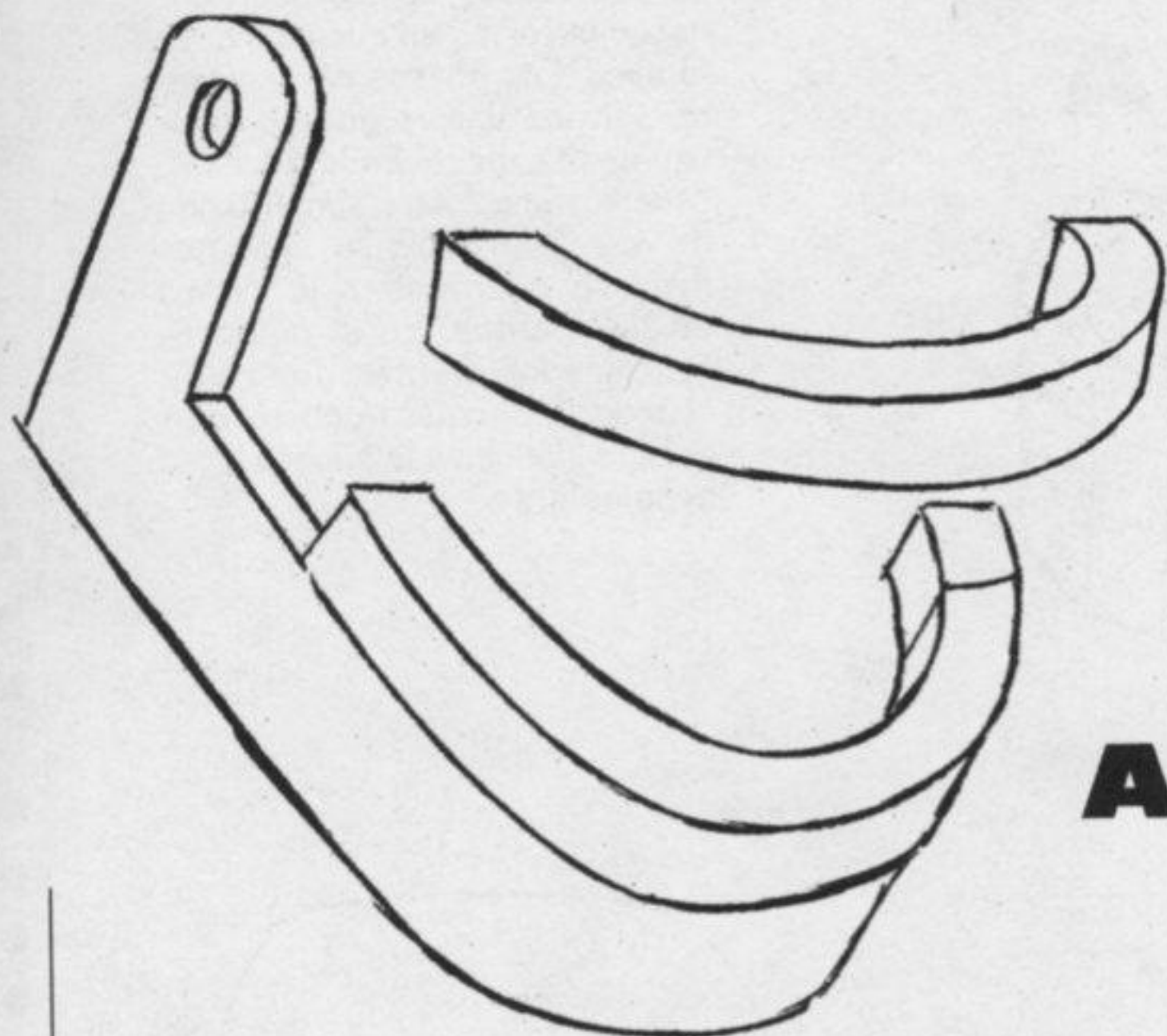
Aquí tenemos más sonrisas. Recuerda que cualquier boca que hemos visto se puede exagerar aumentándole el tamaño del largo o del ancho o añadiendo algún brillo, o como en la figura A, donde tenemos la misma sonrisa cada vez más acentuada.



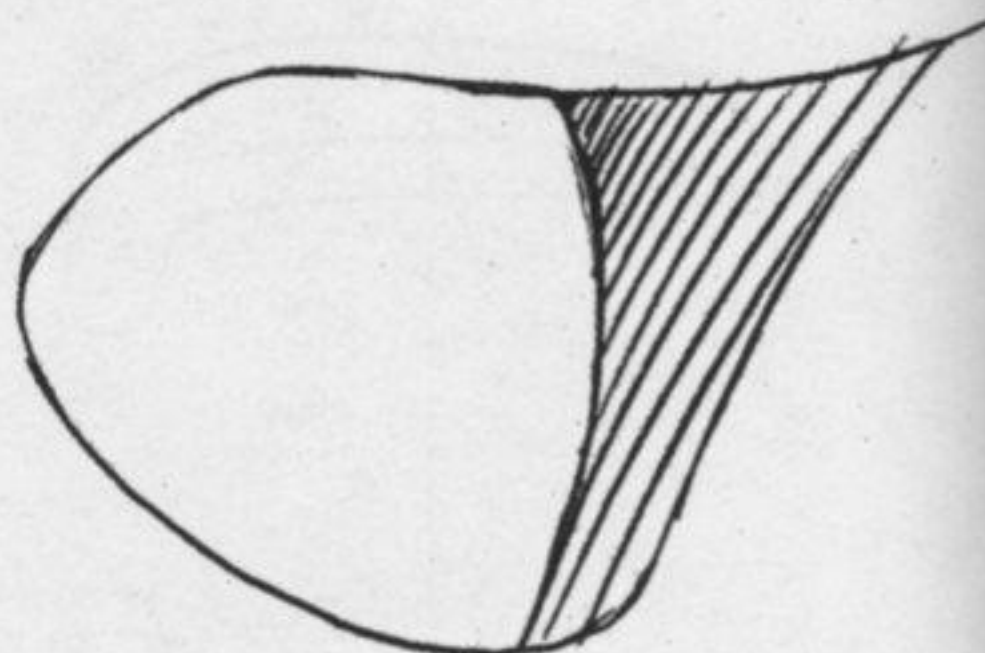
Cuando dibujamos bocas en ángulos diversos, es necesario conocer la forma en que se mueve la boca. Los huesos de la quijada son los únicos que se mueven en la cabeza. En la figura A, tenemos una forma simplificada de ver la mandíbula, que nos ayudará a entender la forma de los dientes. En la figura B, tenemos los dientes de frente cuando la boca está abierta. A ésta le sumamos la silueta de la boca abierta.

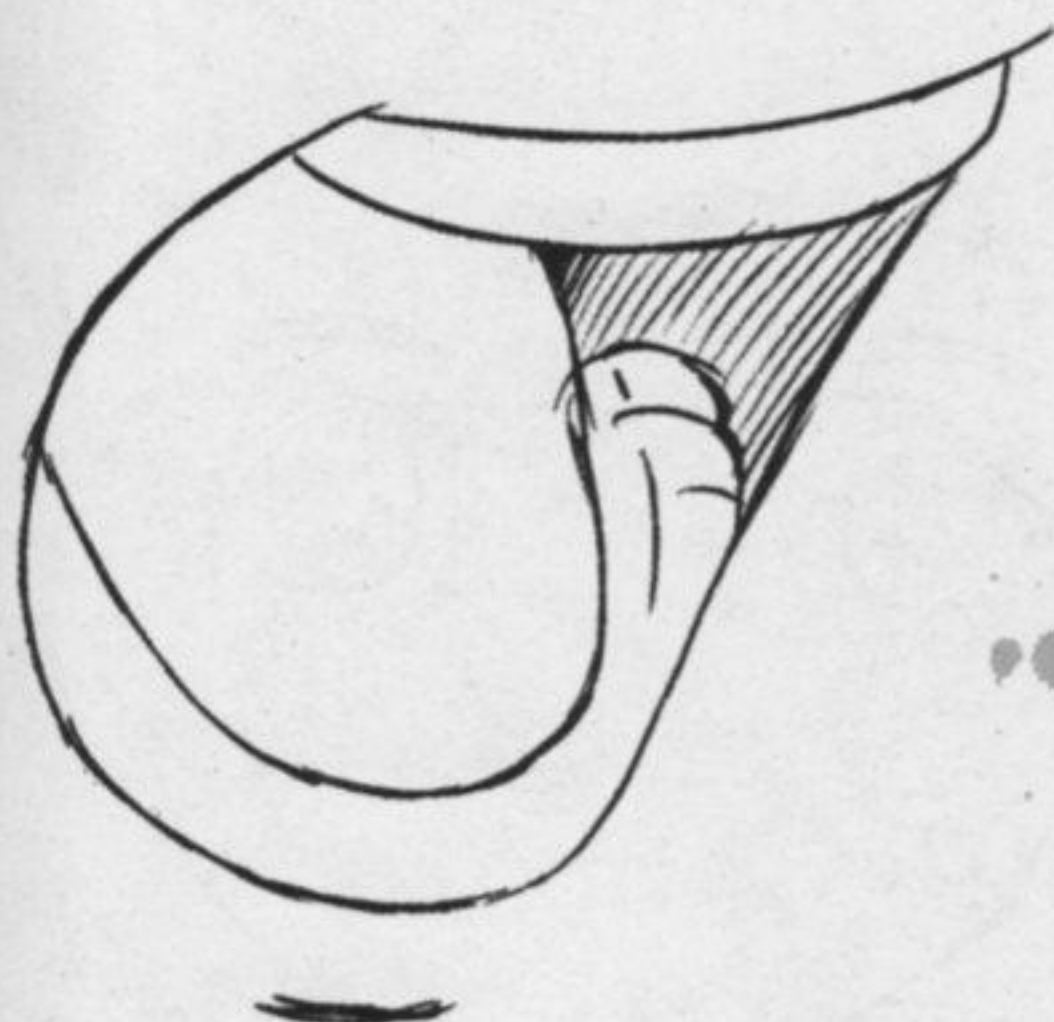
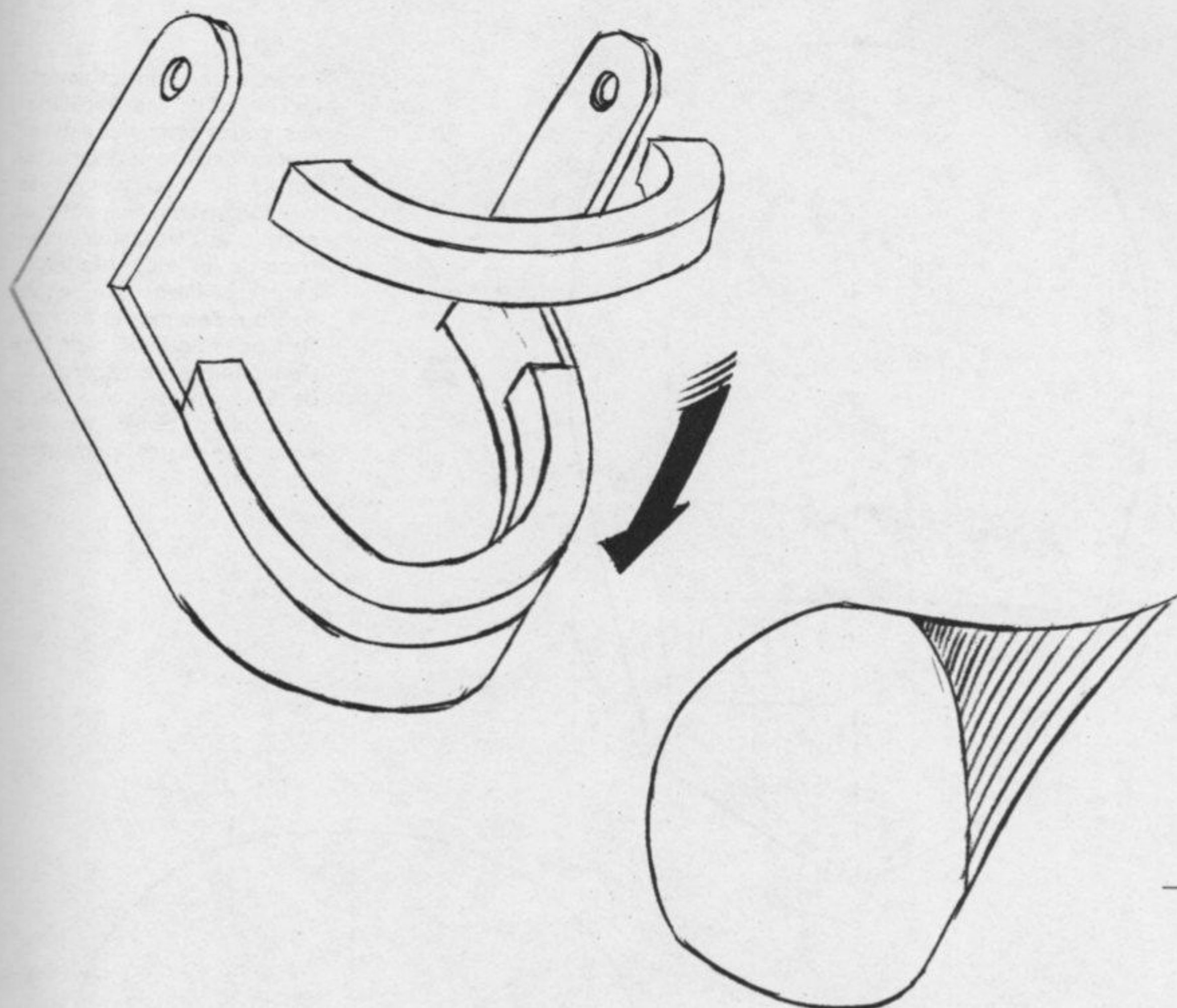


Tomando como base la figura A de la página anterior, dibujamos la quijada ahora abierta. Es impotente aclarar que los dientes superiores (los de arriba) son los que no se mueven, mientras que los que están en la mandíbula pueden moverse como lo indica la flecha (A), incluso se pueden mover un poco hacia los lados. Posteriormente le añadimos una boca a la figura A.

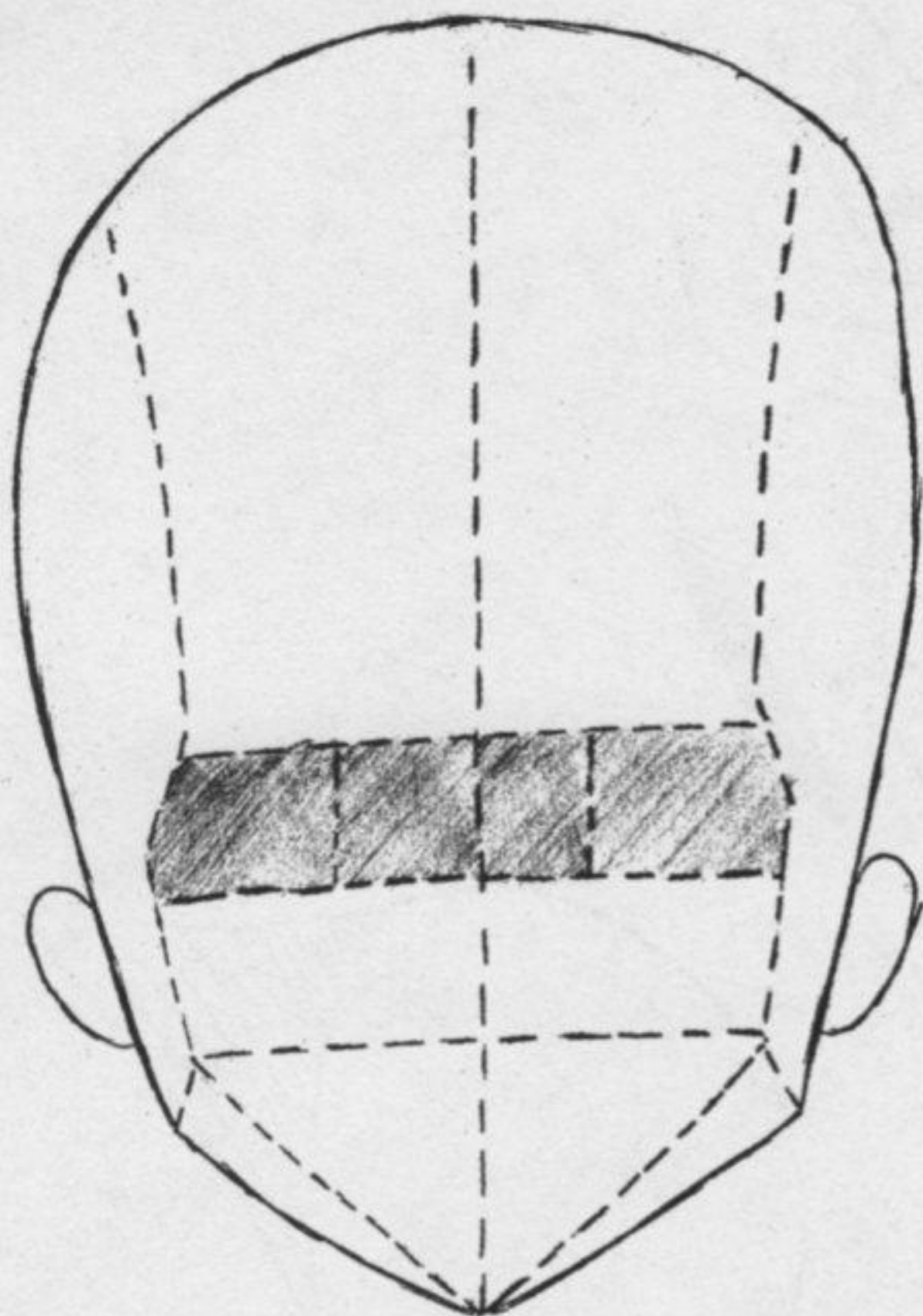


A



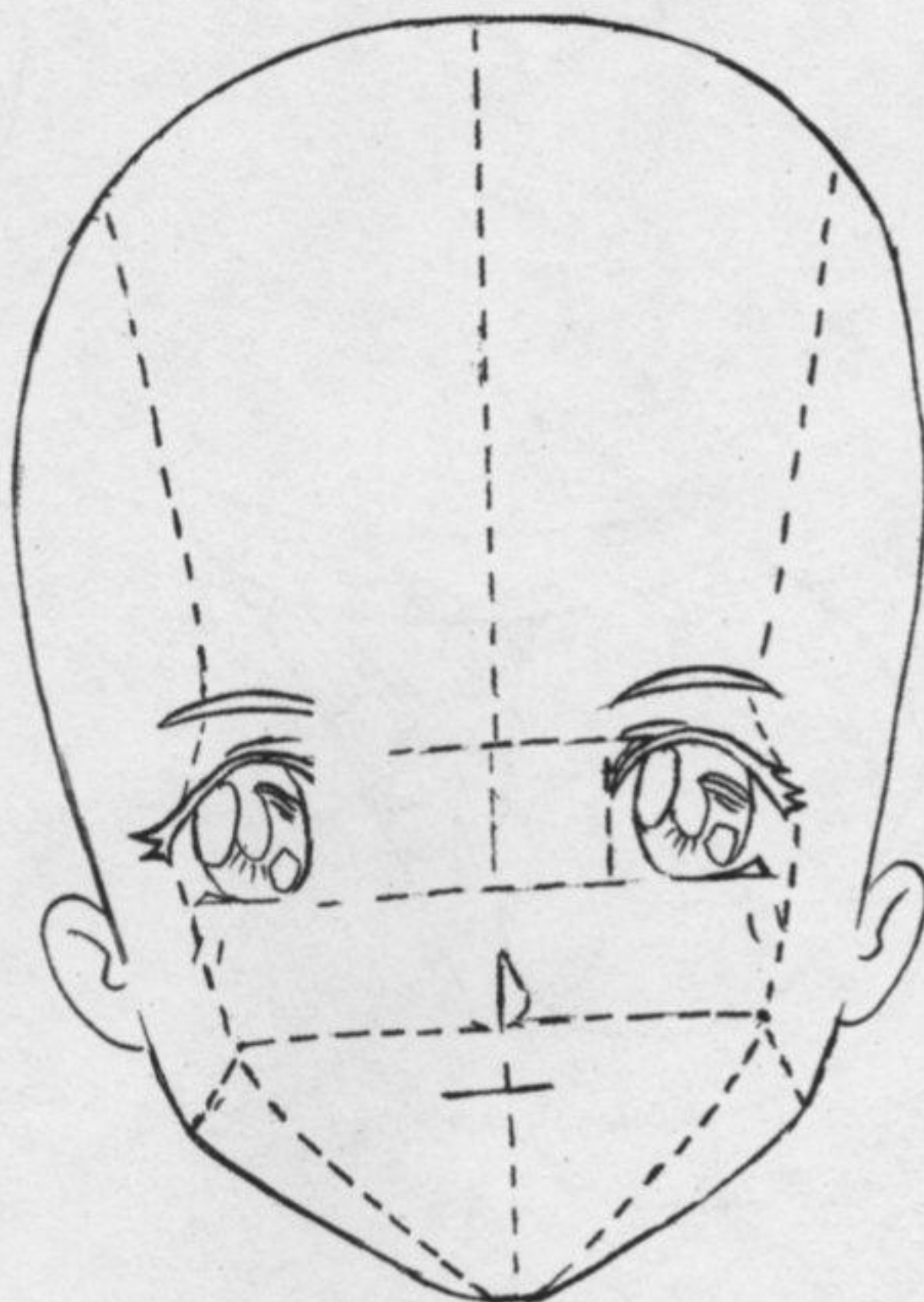


Esta figura es igual a la de la página anterior, sólo que está más abierta e incluso se podría exagerar más. Cuando los rasgos del rostro se exageran haciéndolos caricaturescos, los dientes pueden ser enormes y la boca puede estar desproporcionadamente abierta.



A

Para colocar correctamente cada una de las expresiones, cada rostro debe estar correctamente estructurado, es decir, el tamaño de la cabeza con respecto al rostro, la colocación simétrica de los ojos y la boca, etcétera. Para esto, en la figura A tenemos la estructura de la figura B, cada una de las líneas de referencia de la figura A son vitales para colocar correctamente cada uno de los elementos del rostro.



B

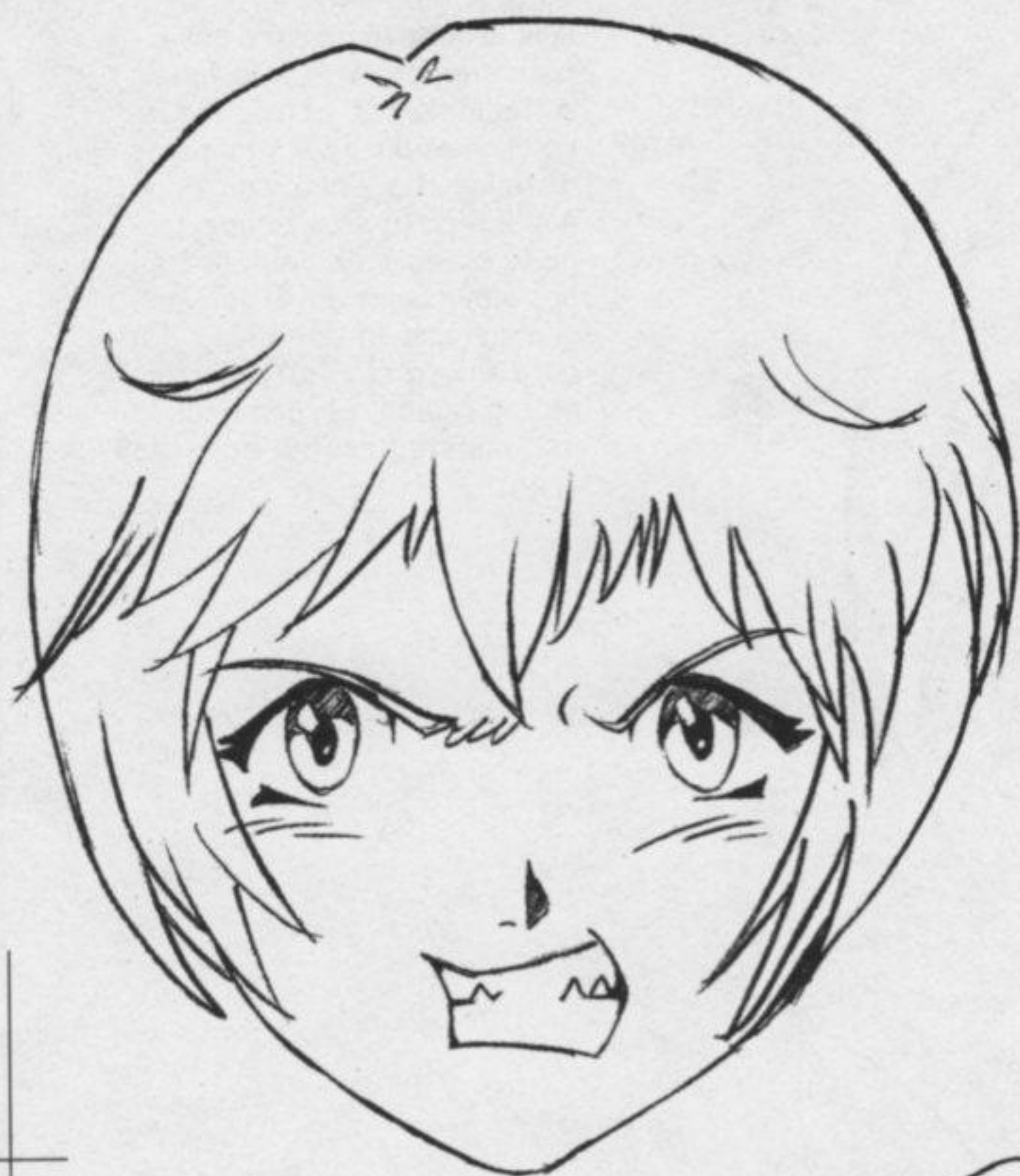
Por ejemplo, te podrás dar cuenta de que desde las cejas hasta la barbilla mide casi lo mismo que de las cejas hasta la parte más alta de la cabeza; o por ejemplo, que el área sombreada en la figura A corresponde a los ojos. Es necesario que memorices las líneas de la figura A a fin de que coloques bien cada elemento del rostro.

**A**

En la página anterior, teníamos la cabeza de este personaje sin acabar. En la figura A terminamos esta cabeza, colocamos el pelo y algunos detalles. La línea punteada nos indica la silueta que tiene la cabeza sin pelo, lo cual nos sirve para ver el volumen que genera la cabellera. En esta figura el rostro no tiene expresión; es, por decirlo así, nuestro rostro base de frente.

**B**

En la figura B, tenemos una expresión de sonrisa. Los ojos y la boca los vimos en páginas anteriores. Puedes compararlos y verás que son los mismos y que cumplen con las reglas que establecimos. También observa que la cabeza está ligeramente inclinada.



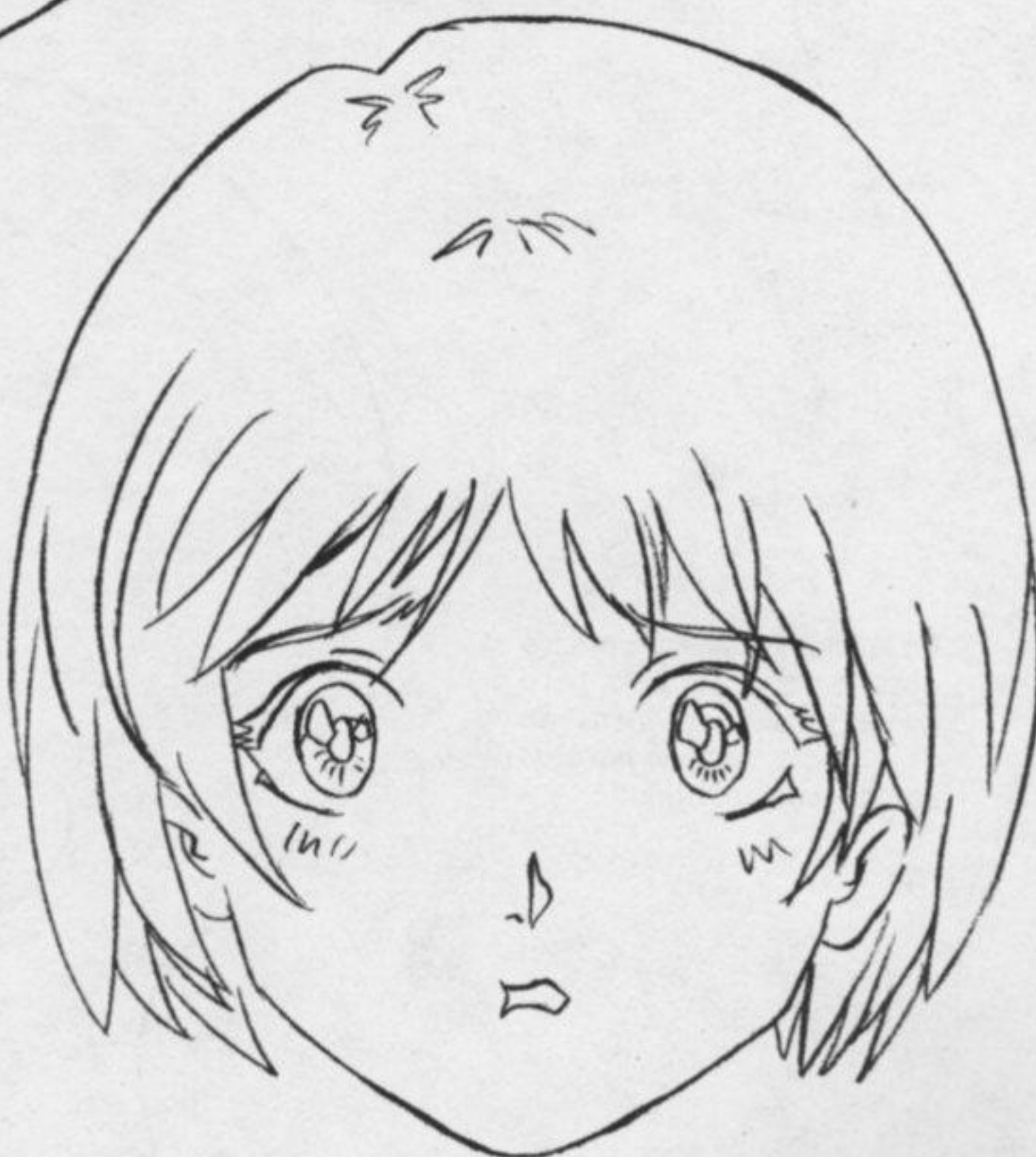
Como lo mencionamos en páginas anteriores, antes de comenzar a dibujar un personaje, debemos trazarlo con diferentes expresiones para que sepamos cómo se reirá, cómo se enojará, etcétera. Para los elementos del rostro, utilizamos ojos y bocas que vimos antes y que al combinarse nos dan una clara impresión de la expresión el rostro. La figura de arriba tiene una expresión de enojo, mientras que la figura de abajo tiene una de llanto ligero o decepción. Nótese que en esta figura se añadieron unas lágrimas a los ojos, que le hace ver más dramática.



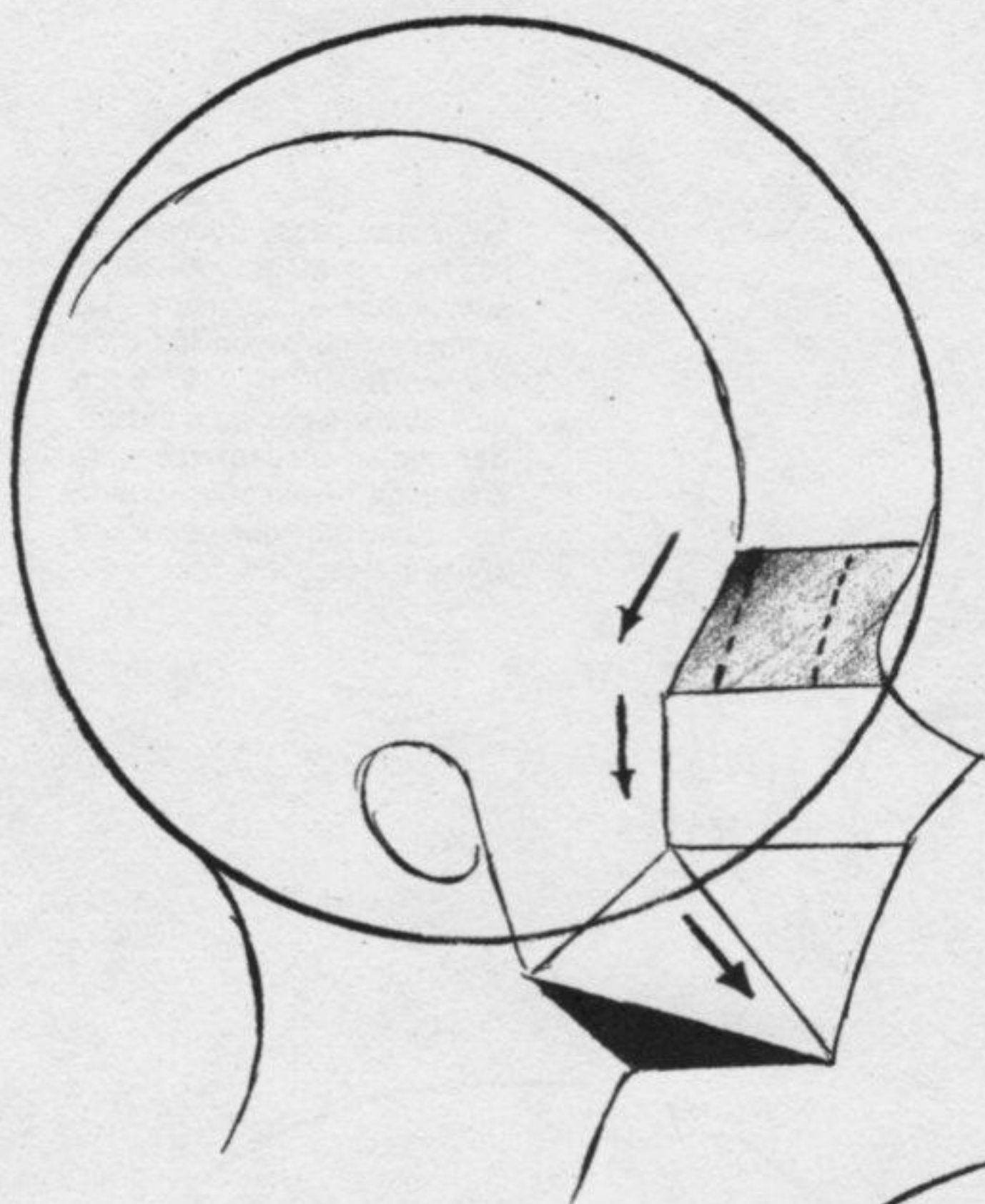


En estas dos figuras, el rostro es el mismo, pero cambiamos el peinado. La primera figura con los ojos de indiferencia y la boca muy abierta nos da a entender que se encuentra en una situación incómoda, o que han dicho algo que le parece tonto o desagradable.

El clásico sudor que le colocamos enfatiza la expresión, mientras que la figura de abajo nos hace pensar que nuestro personaje tiene un poco de miedo. Como puedes ver, seguimos usando los ojos y bocas que propusimos con anterioridad.



Así como estudiamos la estructura del rostro de frente, lo mismo haremos con el de perfil. Es importante que compares ambas estructuras, es decir, la de frente y perfil, a fin de que te quede más claro de dónde provienen cada una de las líneas de referencia que utilizamos.

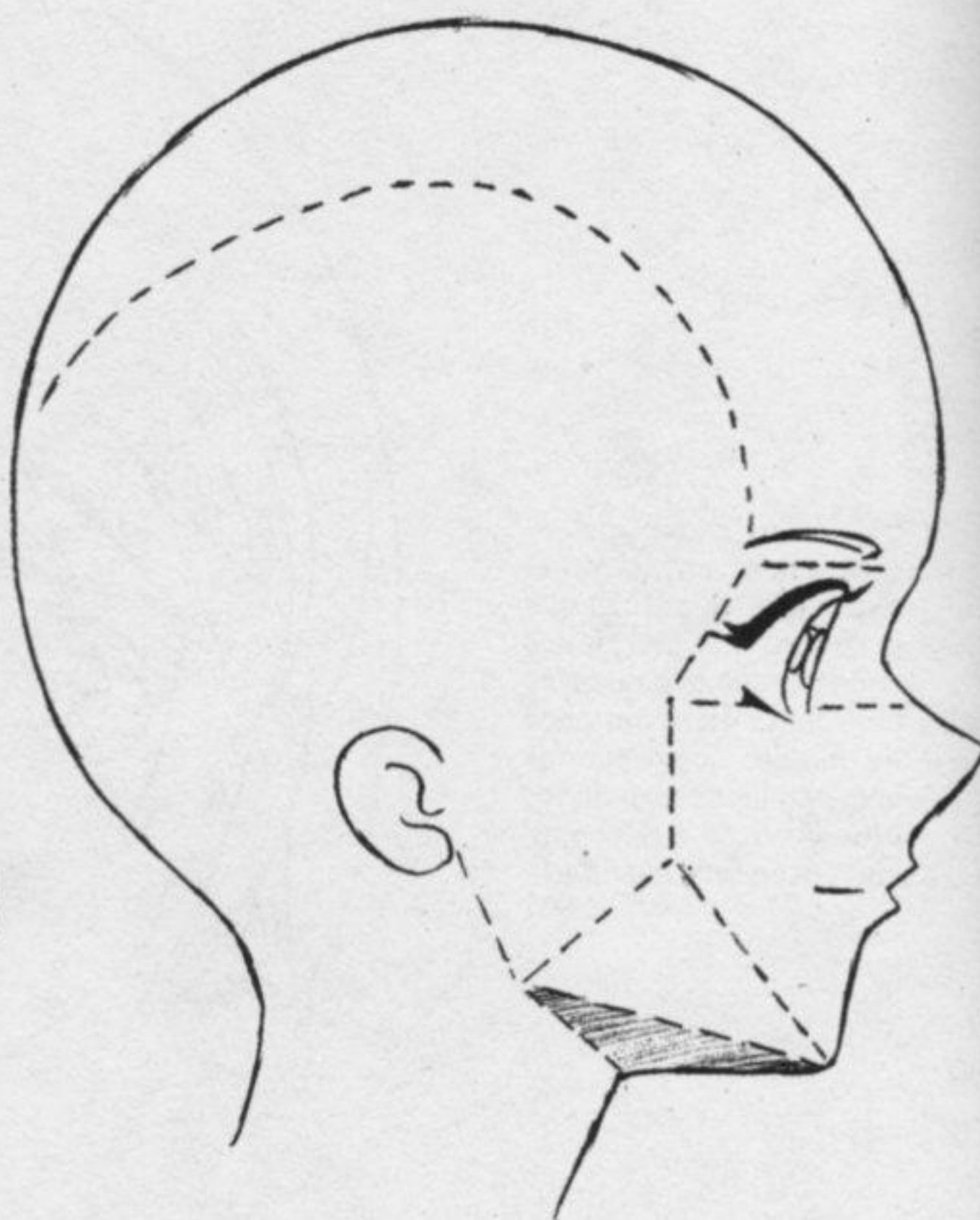


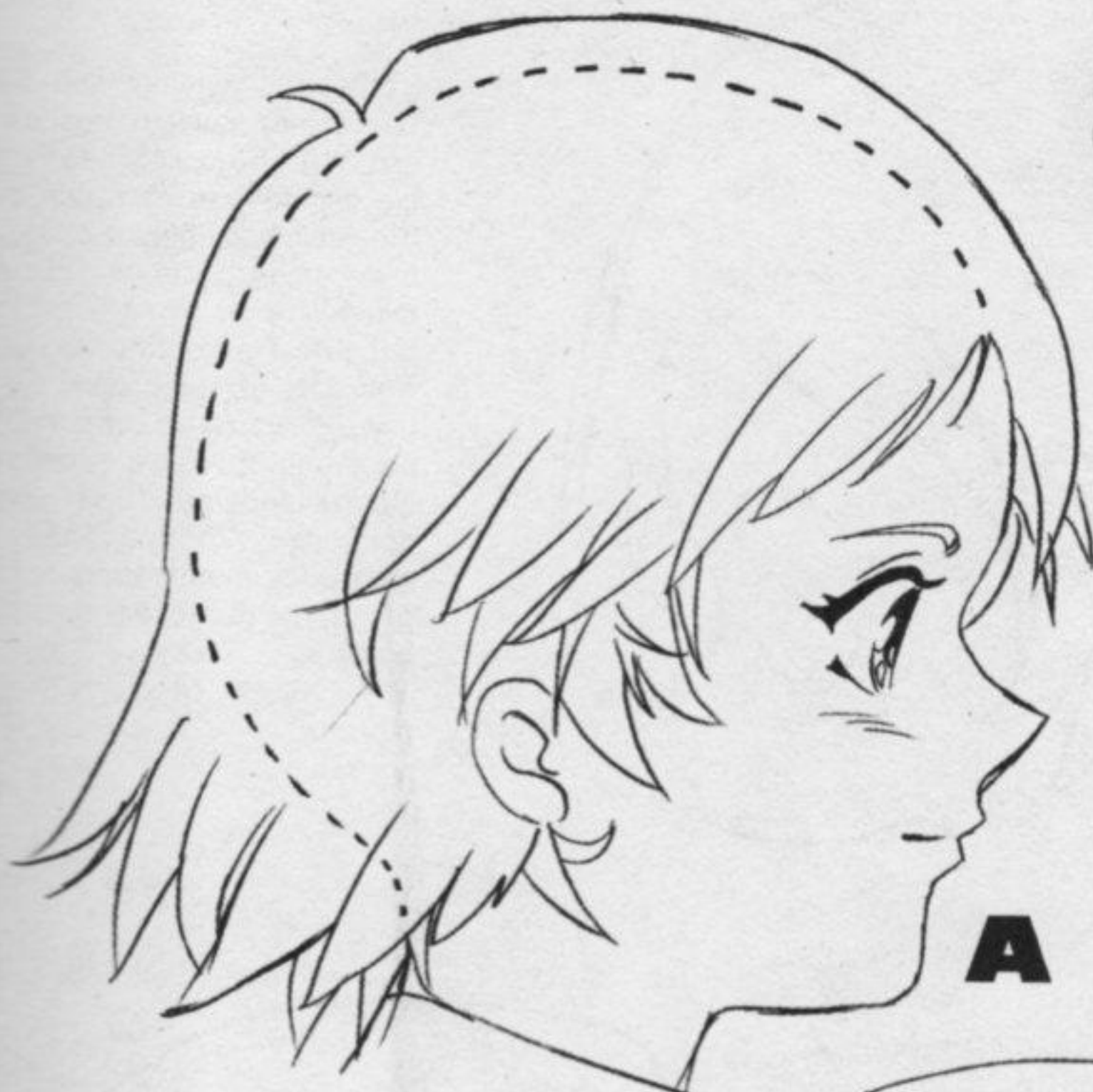
A

En la figura A, puedes observar que la cabeza es comparable a un círculo perfecto, al cual se le añaden algunos elementos como la nariz y la barbilla. También observa las flechas para que veas el sentido que tienen las líneas que nos ayudan a entender las formas del rostro.

En la figura B, detallamos los ojos, la nariz y el oído, pero conservamos las líneas de referencia, como lo notarás son de mucha utilidad.

B

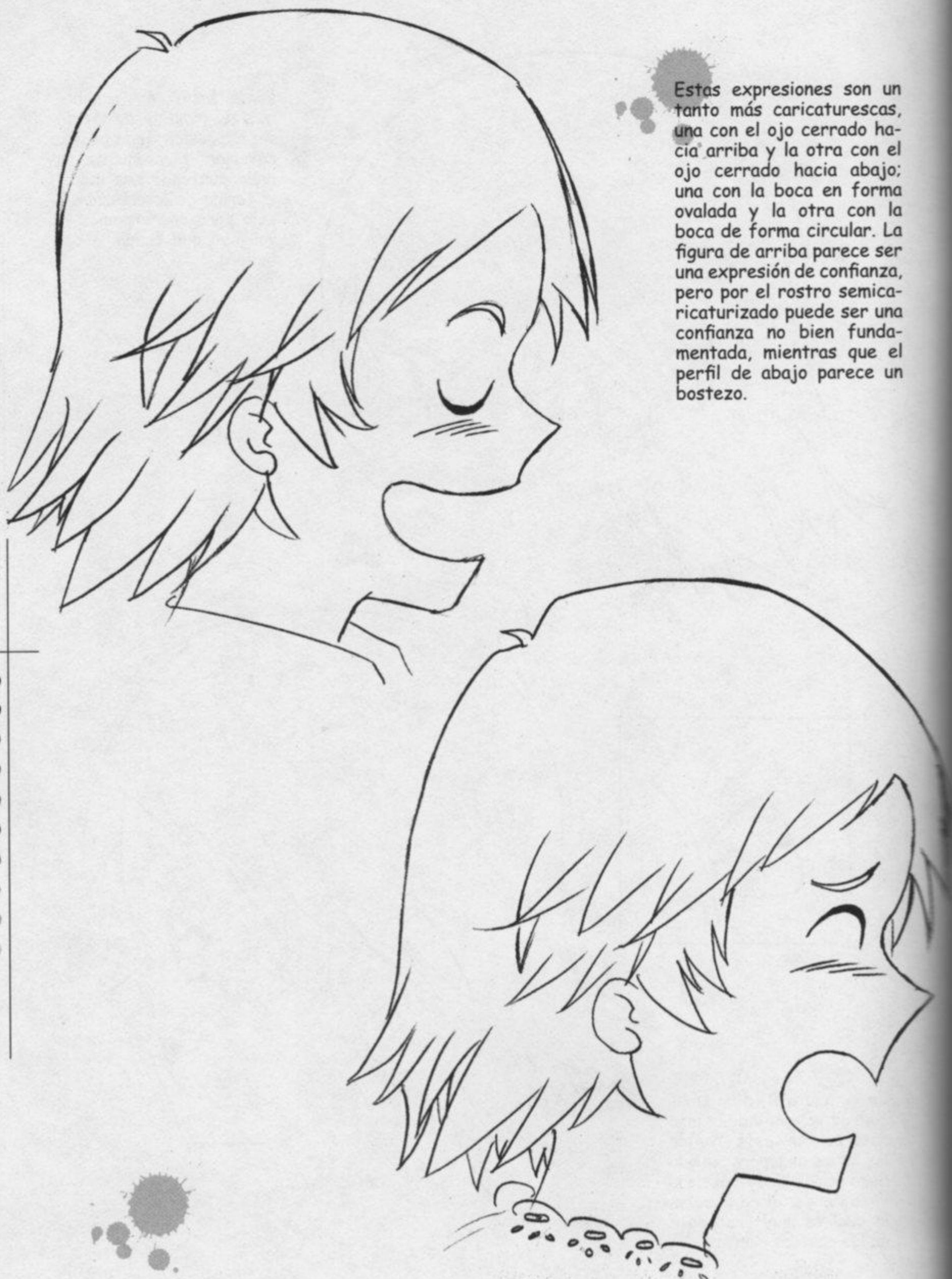




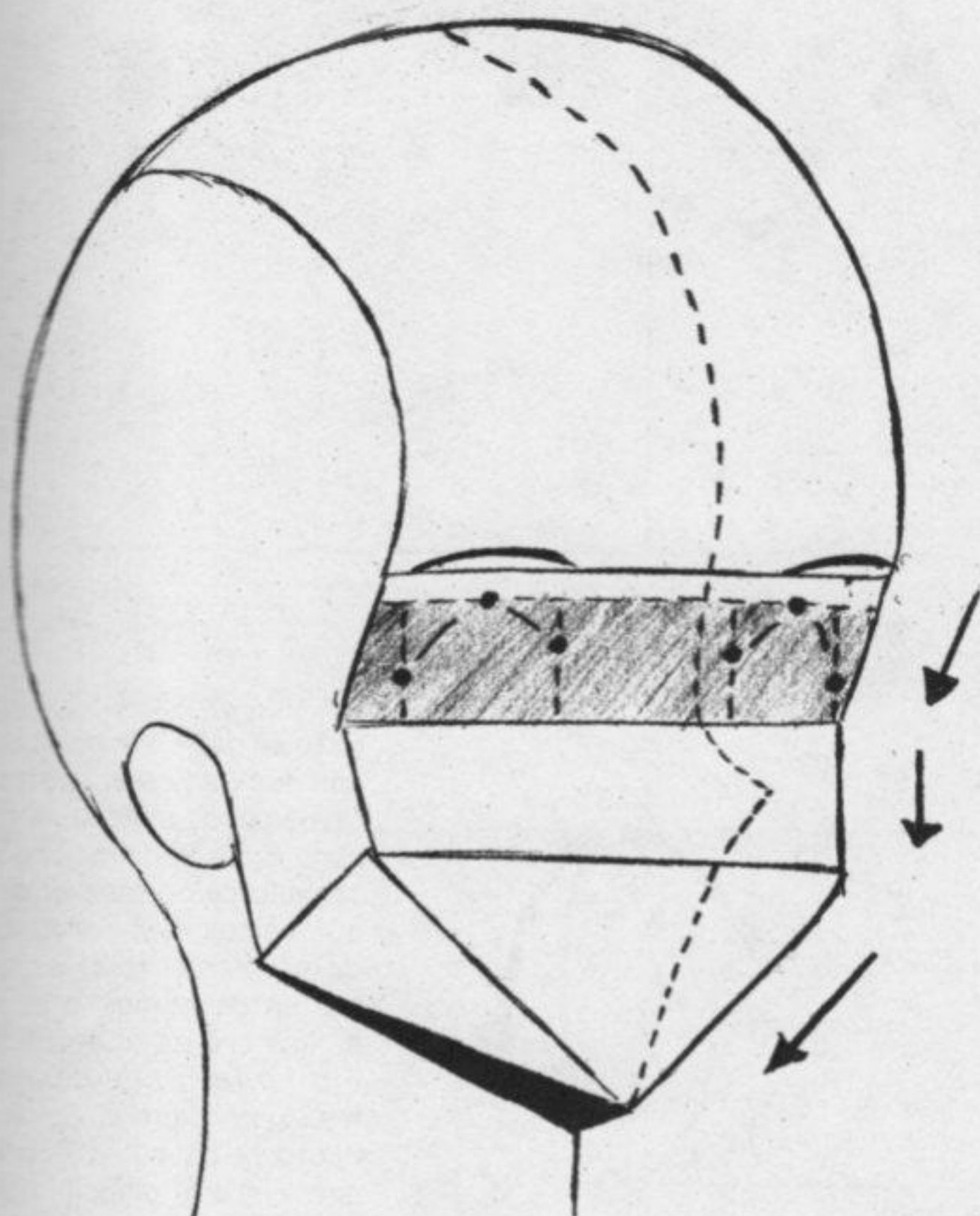
En la figura A, terminamos el rostro de perfil sin expresión de la página anterior. Nuevamente la línea punteada nos indica la forma de la cabeza sin pelo para que sepamos el volumen que ocupa la cabellera.



En la figura B, dibujamos un rostro enojado. Como notarás, en este rostro los labios desaparecen y la boca se coloca detrás de la línea del perfil de la boca, lo cual es muy frecuente en los rostros manga.



Estas expresiones son un tanto más caricaturescas, una con el ojo cerrado hacia arriba y la otra con el ojo cerrado hacia abajo; una con la boca en forma ovalada y la otra con la boca de forma circular. La figura de arriba parece ser una expresión de confianza, pero por el rostro semicaricaturizado puede ser una confianza no bien fundamentada, mientras que el perfil de abajo parece un bostezo.



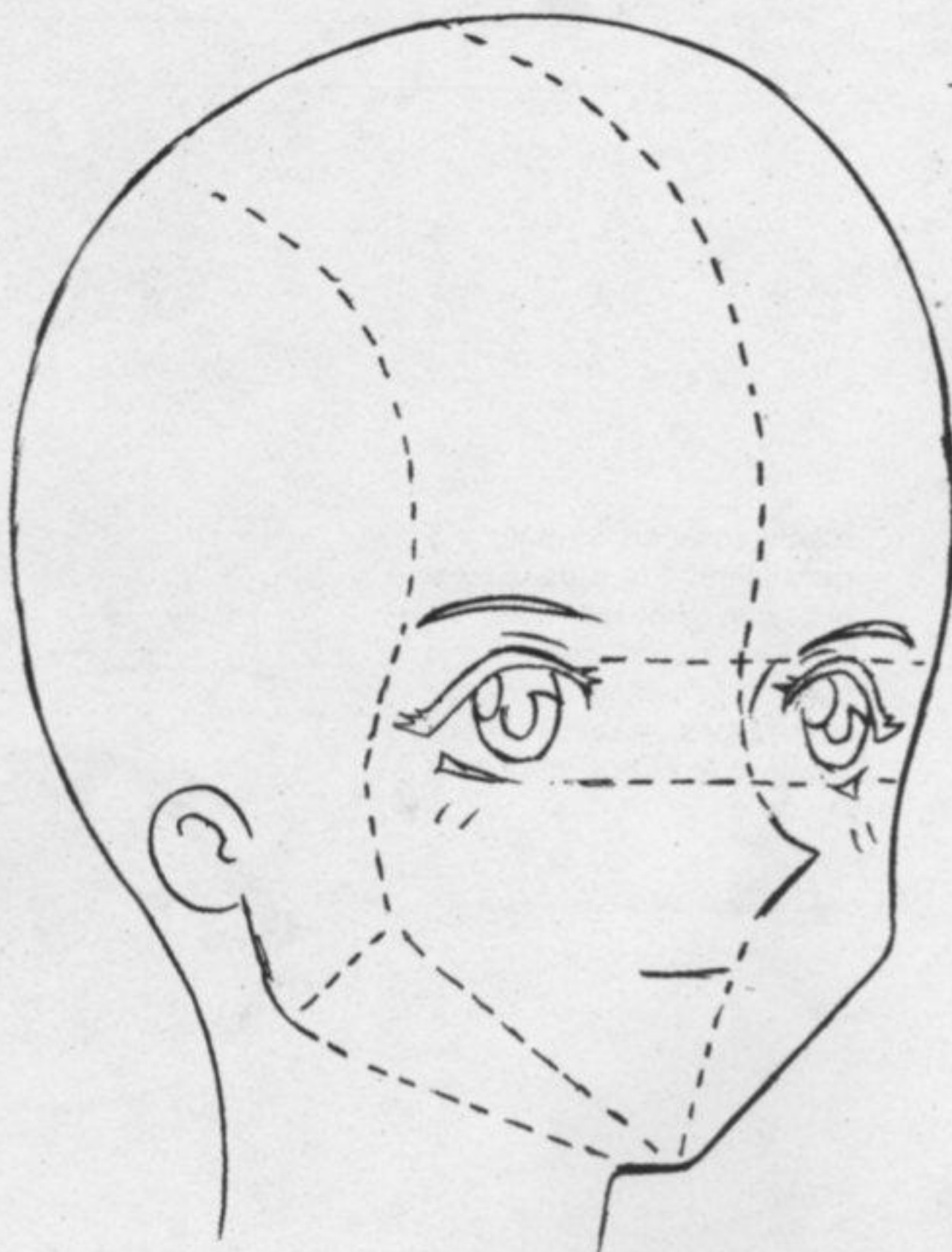
Este es el mismo rostro, pero en una vista de 3/4. Las líneas en el rostro son las mismas que hemos visto anteriormente.

A

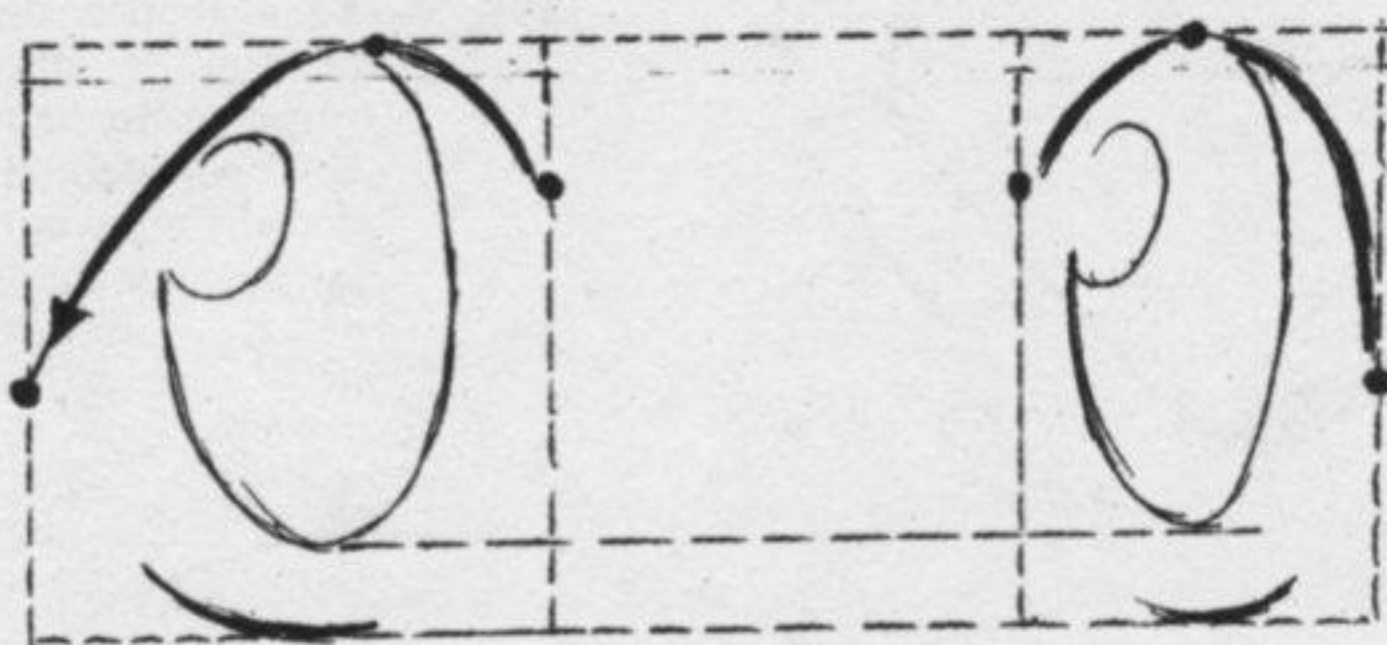
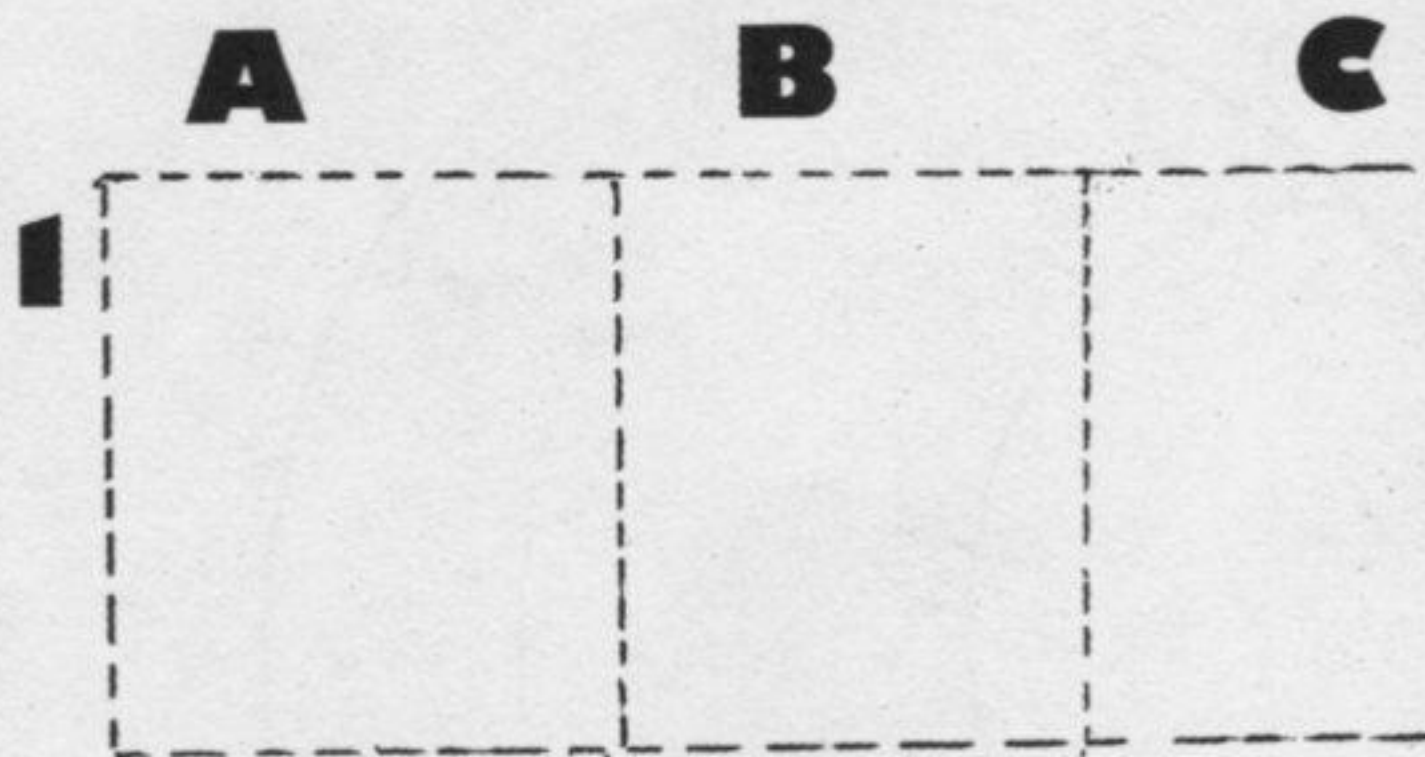
Las flechas en la figura A tienen el mismo sentido que las que vimos en la figura de perfil. Lo que es interesante ver en esta figura es la línea punteada que pasa por el centro del rostro, pues nos da la idea de la nariz.

También es importante recalcar que la boca se coloca detrás de la línea punteada, tal como se observa en la figura B. No dejes de comparar entre sí cada una de las estructuras de estos rostros.

B

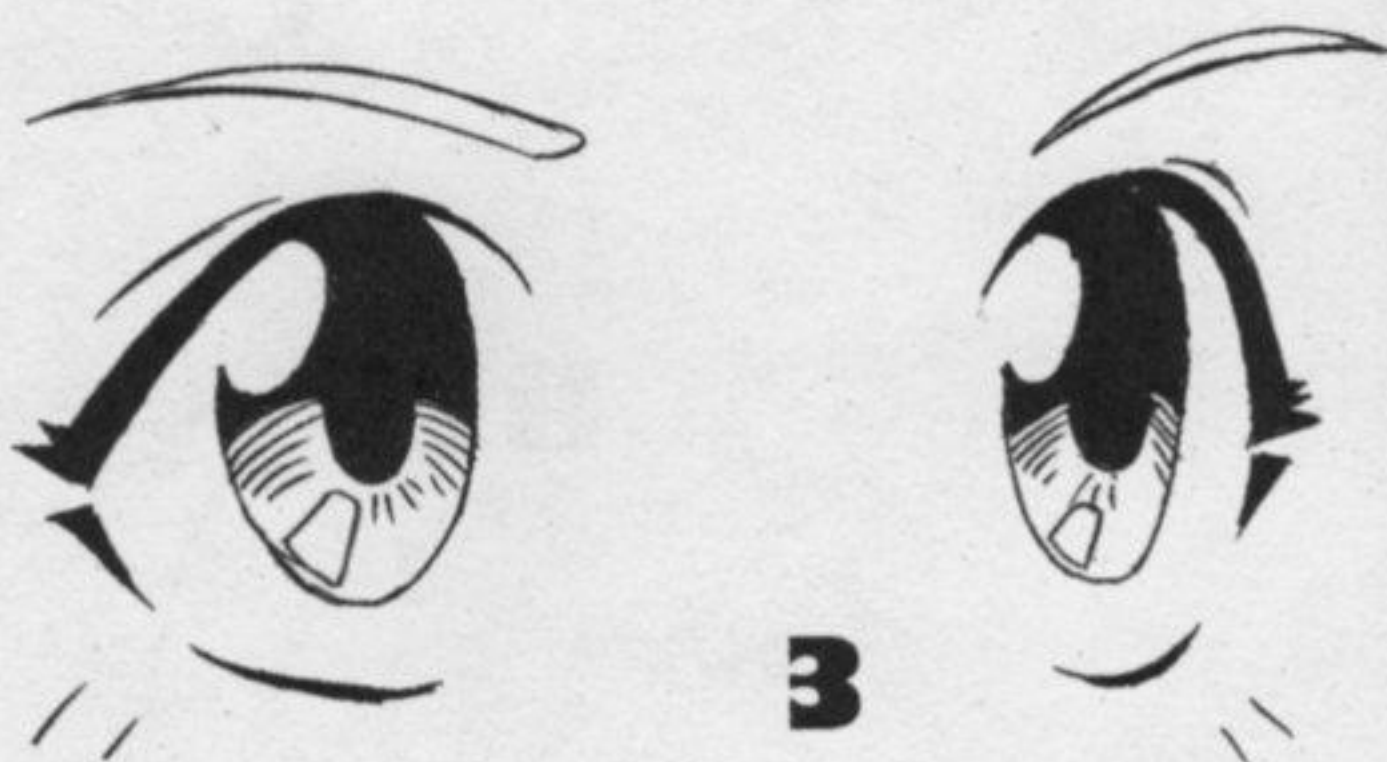


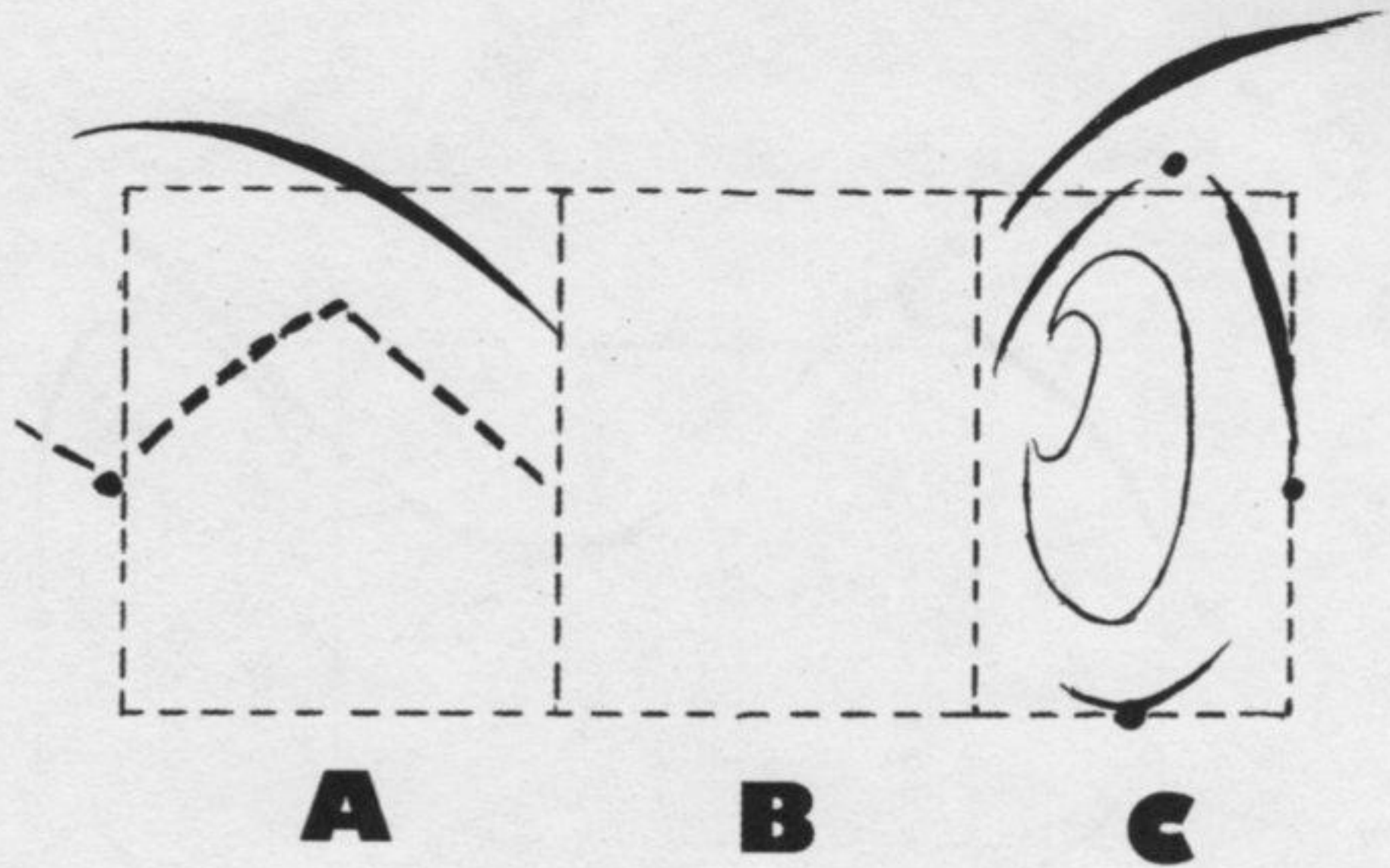
En la página anterior, vimos los ojos de nuestro personaje de 3/4 y aquí explicaremos cómo dibujarlos. En la figura 1, te darás cuenta de que el rectángulo A es ligeramente más grande que el B y que éste a su vez es ligeramente más grande que el rectángulo C.



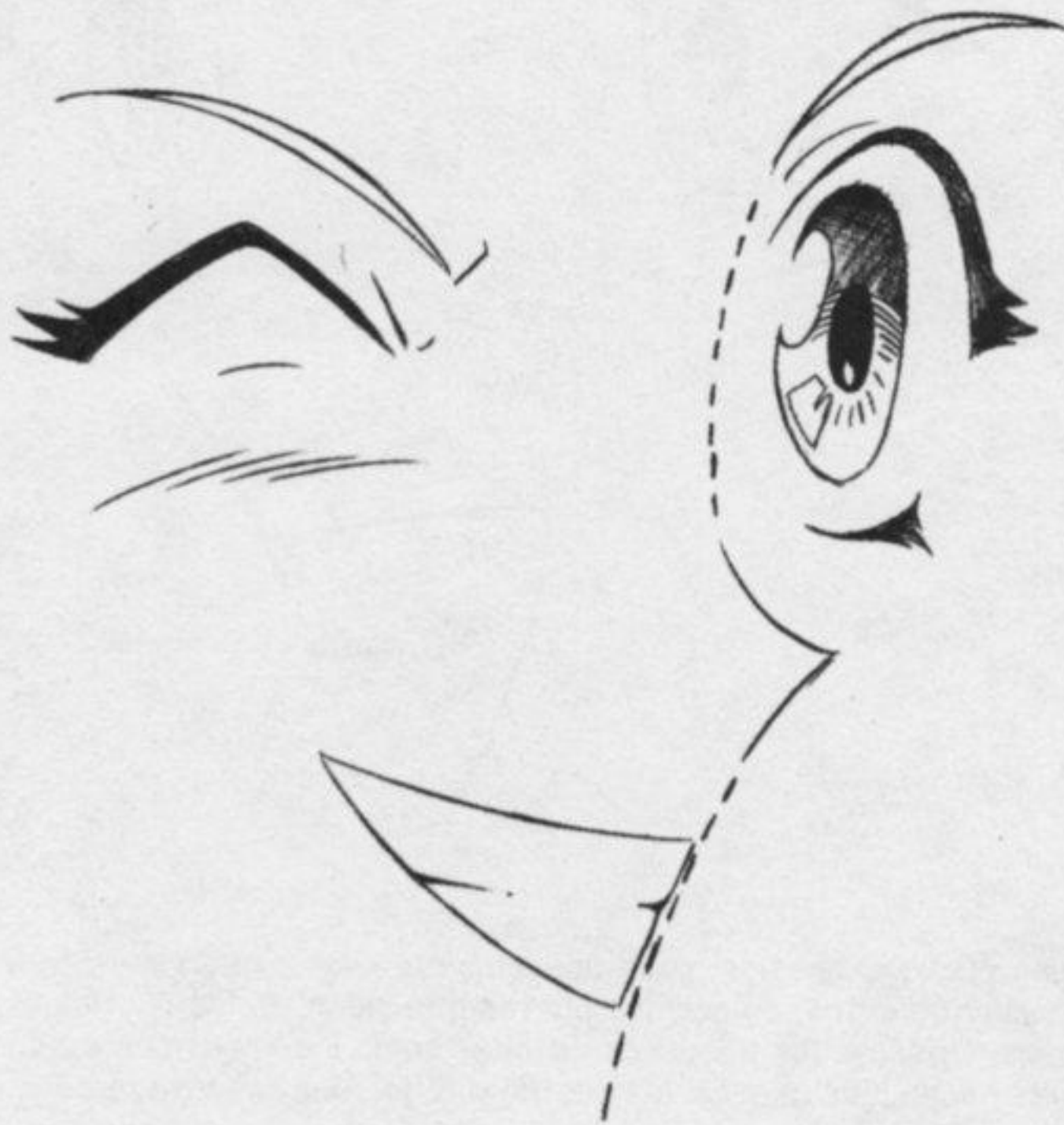
Esto se debe a la posición con que vemos el rostro. Como puedes ver en la figura 2, en el primer rectángulo colocamos el ojo que vemos más cerca. El de en medio es el espacio entre ambos ojos y el tercero es el segundo ojo. La forma de dibujar los ojos dentro de los rectángulos es la misma que vimos al principio de este libro.

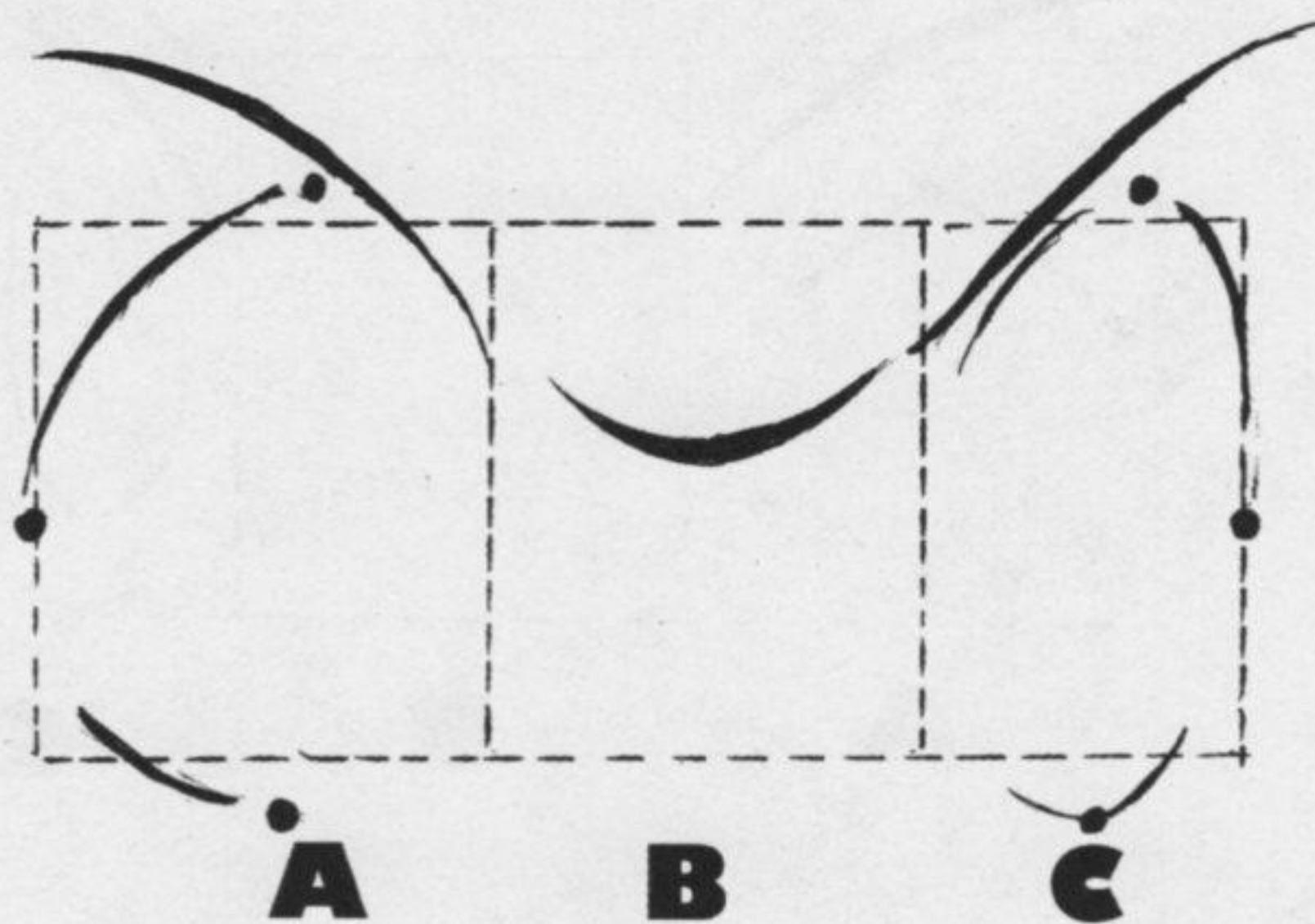
Finalmente en la figura 3 detallamos los ojos. Siempre que dibujes ojos de 3/4, recuerda que el ojo que está menos cerca de nuestra visión será más pequeño que el que está más cerca.



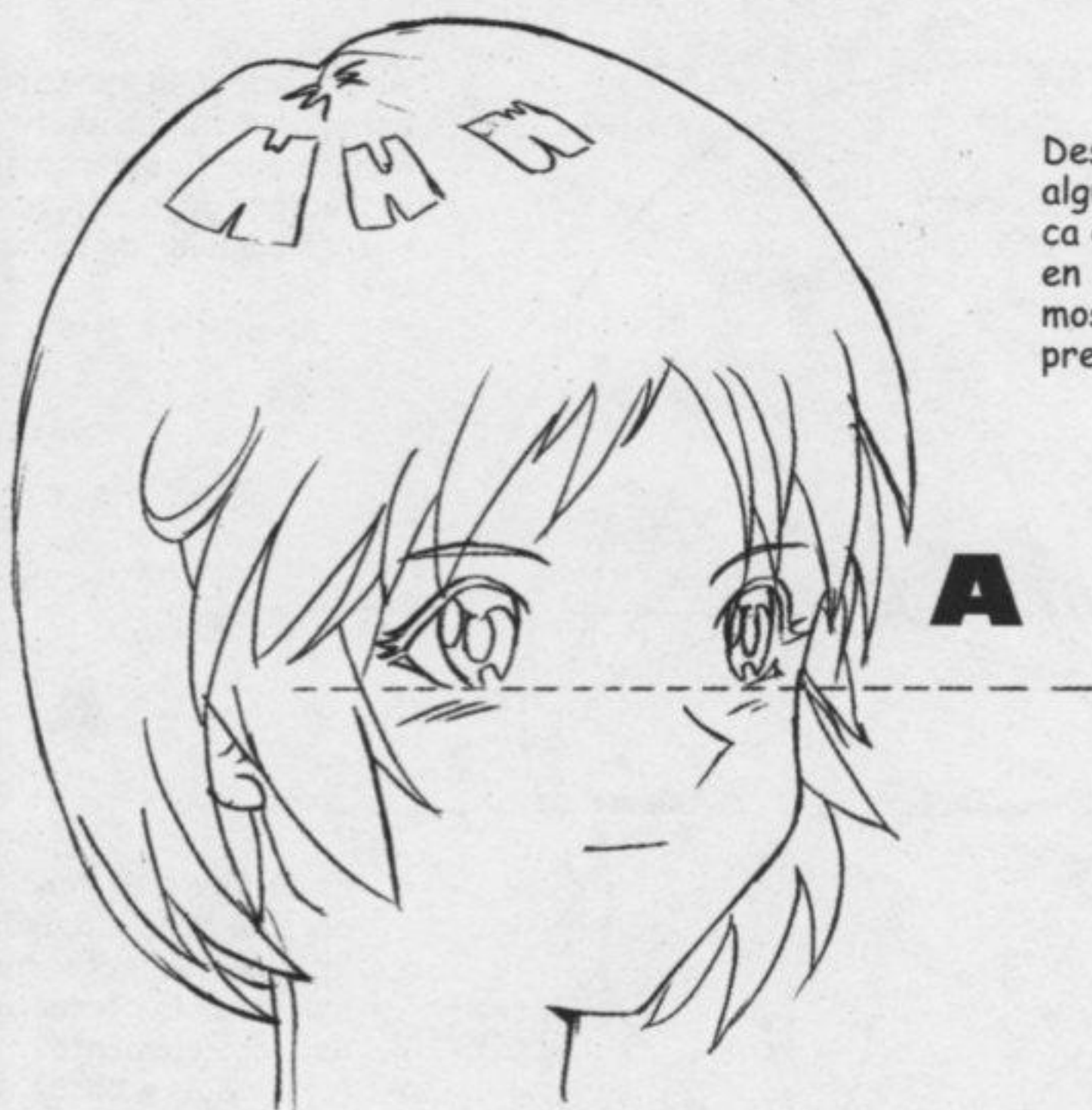


Todas las reglas que vimos anteriormente para dibujar los ojos son igualmente aplicables a los ojos vistos en 3/4. Como puedes ver, nuevamente la distancia A (el ojo más cercano) es más grande que B (distancia entre los ojos) y está más grande que C (ojo más lejano). En la figura de la parte de abajo, puedes observar lo que mencionamos anteriormente acerca de la ubicación de la boca, la cual se encuentra detrás de la línea punteada que sale de la nariz.



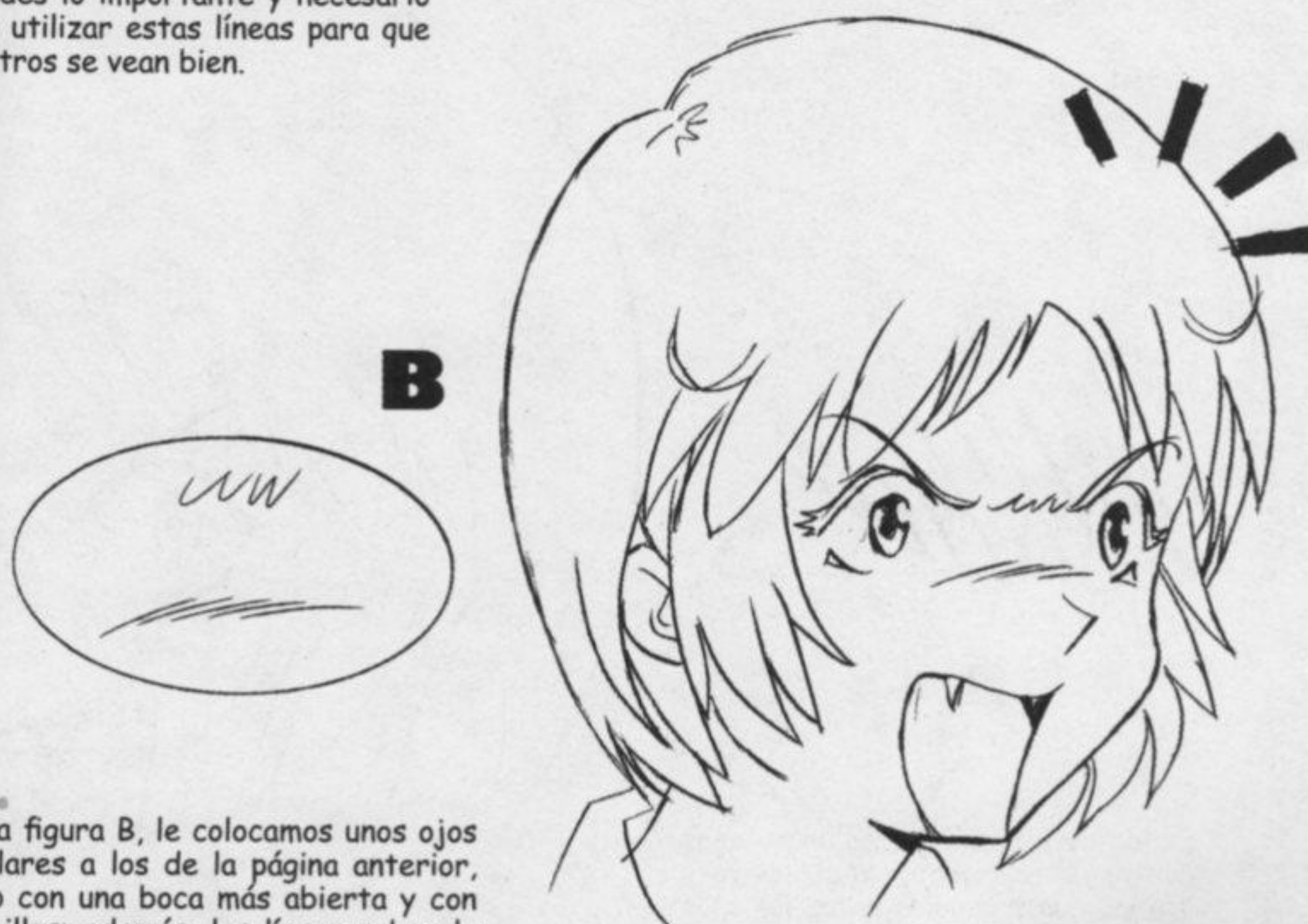


Aquí tenemos una nueva expresión, pero aplicamos lo mismo que vimos en la página anterior. Para dibujar los ojos muy abiertos, colocamos puntos que salen de los rectángulos tal como hicimos en páginas anteriores. Observa los pequeños detalles como las líneas que están entre las cejas. Estos pequeños detalles hacen más expresivo nuestro dibujo. Nuevamente la boca está detrás de la línea de referencia que sale de la nariz.



Después de haber observado algunas consideraciones acerca de los elementos del rostro en una vista de 3/4, ya podemos dibujar las diferentes expresiones.

En la figura A, dibujamos el rostro sin expresión. Hicimos la pequeña línea de referencia bajo los ojos a fin de que recuerdes lo importante y necesario que es utilizar estas líneas para que los rostros se vean bien.



En la figura B, le colocamos unos ojos similares a los de la página anterior, pero con una boca más abierta y con colmillos; además, las líneas sobre la cabeza ayudan más. Recuerda practicar las pequeñas líneas que dibujamos entre las cejas y los ojos.

Además de las expresiones que aquí estamos manejando, tú puedes poner las que tú quieras, utilizando la estructura de la cabeza e incluso les puedes cambiar de peinado.



En la figura A, tenemos una expresión de alivio. Observa cómo la líneas de referencia nos demuestran la correcta colocación de los elementos del rostro (ojos, cejas y boca).

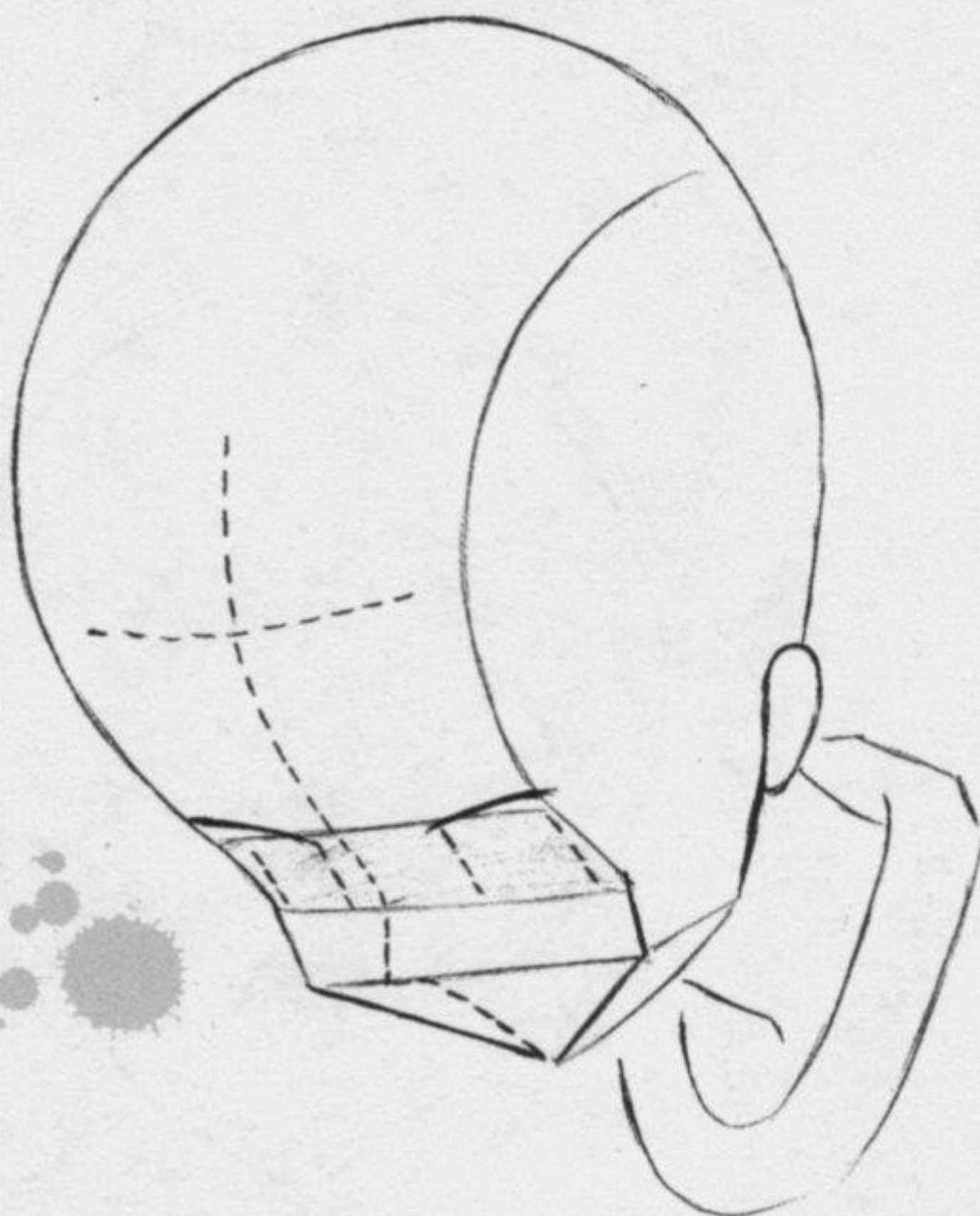
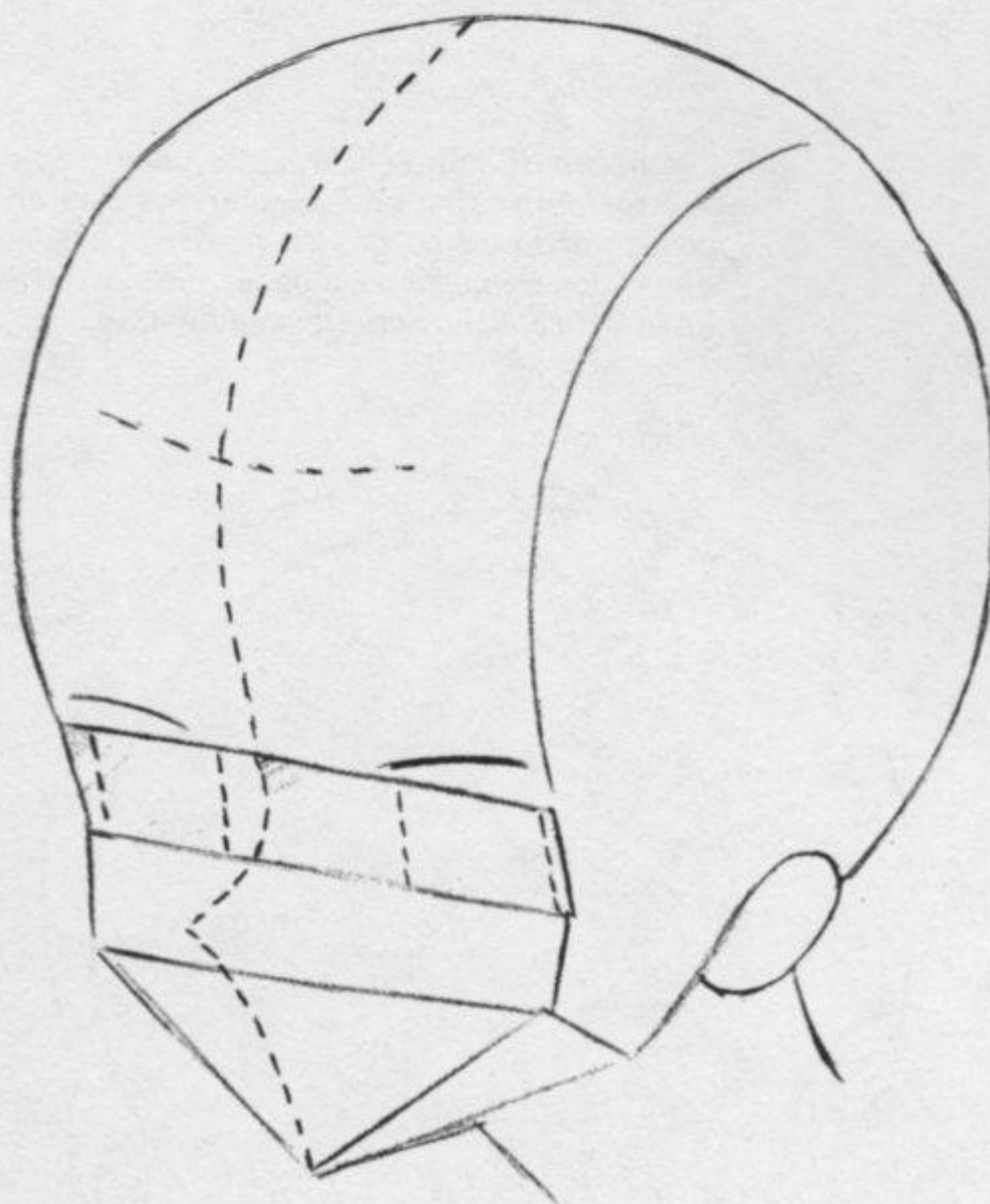


En la figura B, dibujamos unas líneas dentro de un rombo, las cuales fueron las que trazamos entre los ojos en la figura C. Observa que en esta figura el cuello está ligeramente inclinado, lo cual hace más creíble esta expresión.

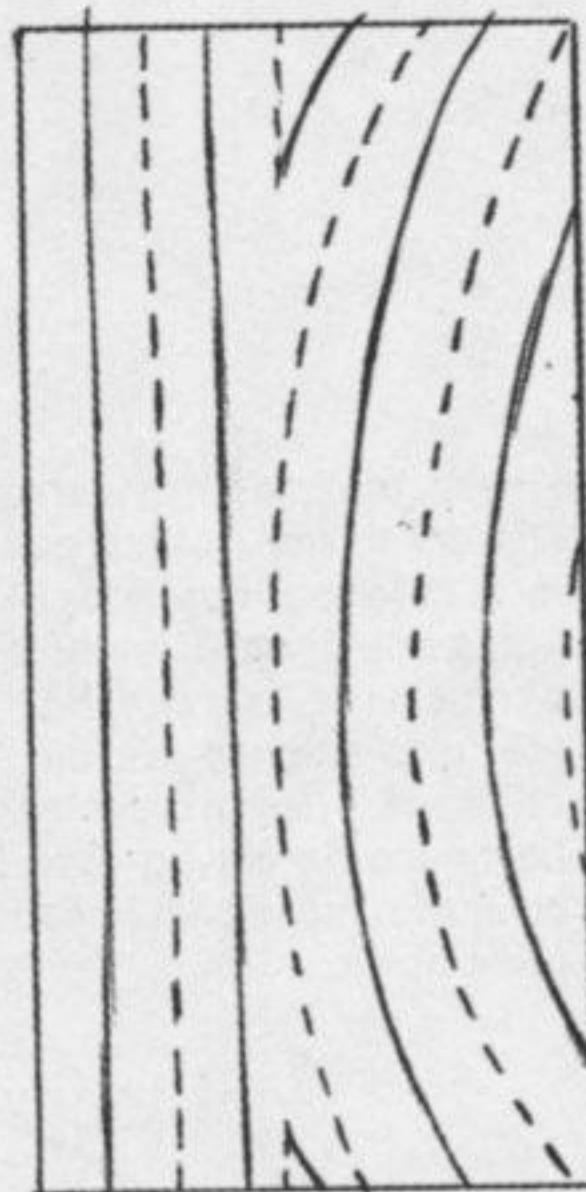
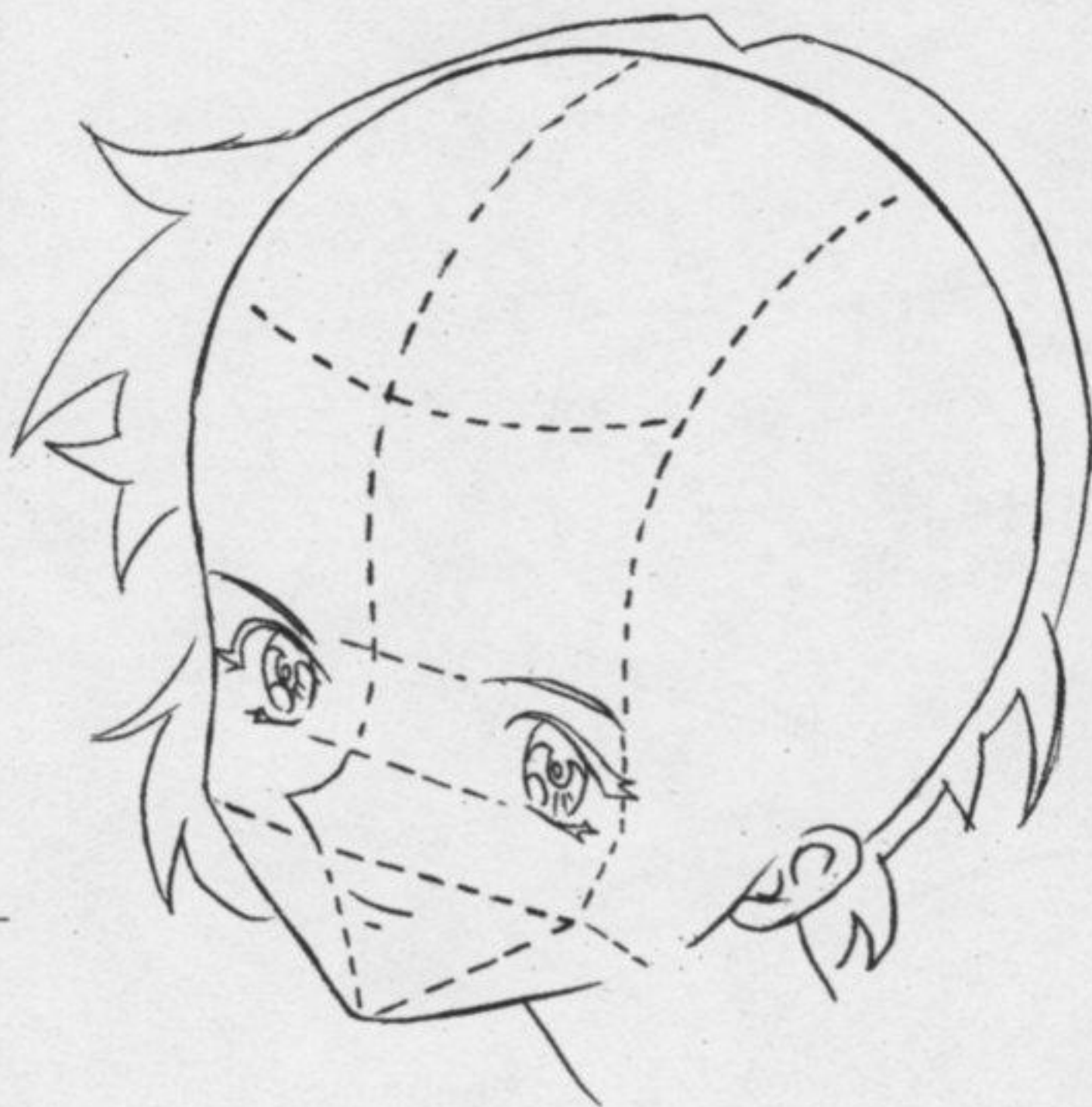


aquí
po-
o la
les

Ahora tenemos dos estructu-
ras del mismo rostro que he-
mos estado dibujando. No ol-
vides que si no dominas estas
estructuras, será difícil que
las expresiones estén bien
colocadas dentro del rostro.
La figura de arriba está lige-
ramente menos inclinada que
la de abajo.



Las líneas de referencia nos ayudan a colocar correctamente los elementos del rostro en cualquier posición en la que se mueva la cabeza, conservando los rasgos de nuestro personaje. Es recomendable hacer ejercicios de pulso para poder dibujar las líneas de referencia a mano. En la figura A, hay un ejemplo de esto.



Dibujamos una línea recta a pulso y en seguida una punteada. Poco a poco vamos dibujando estas líneas más curvas.





El resultado de dibujar la estructura de la cabeza y después de haber colocado los elementos de rostro son estas cabezas terminadas, las cuales aún no tienen ninguna expresión.

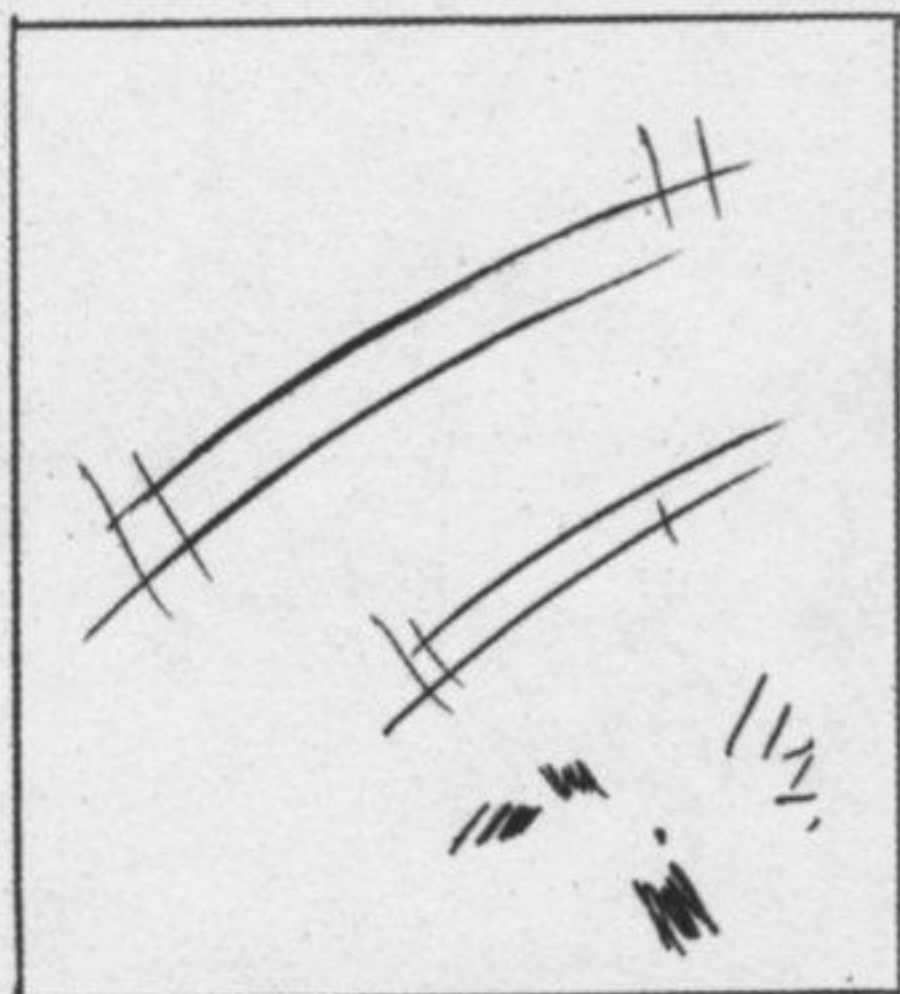




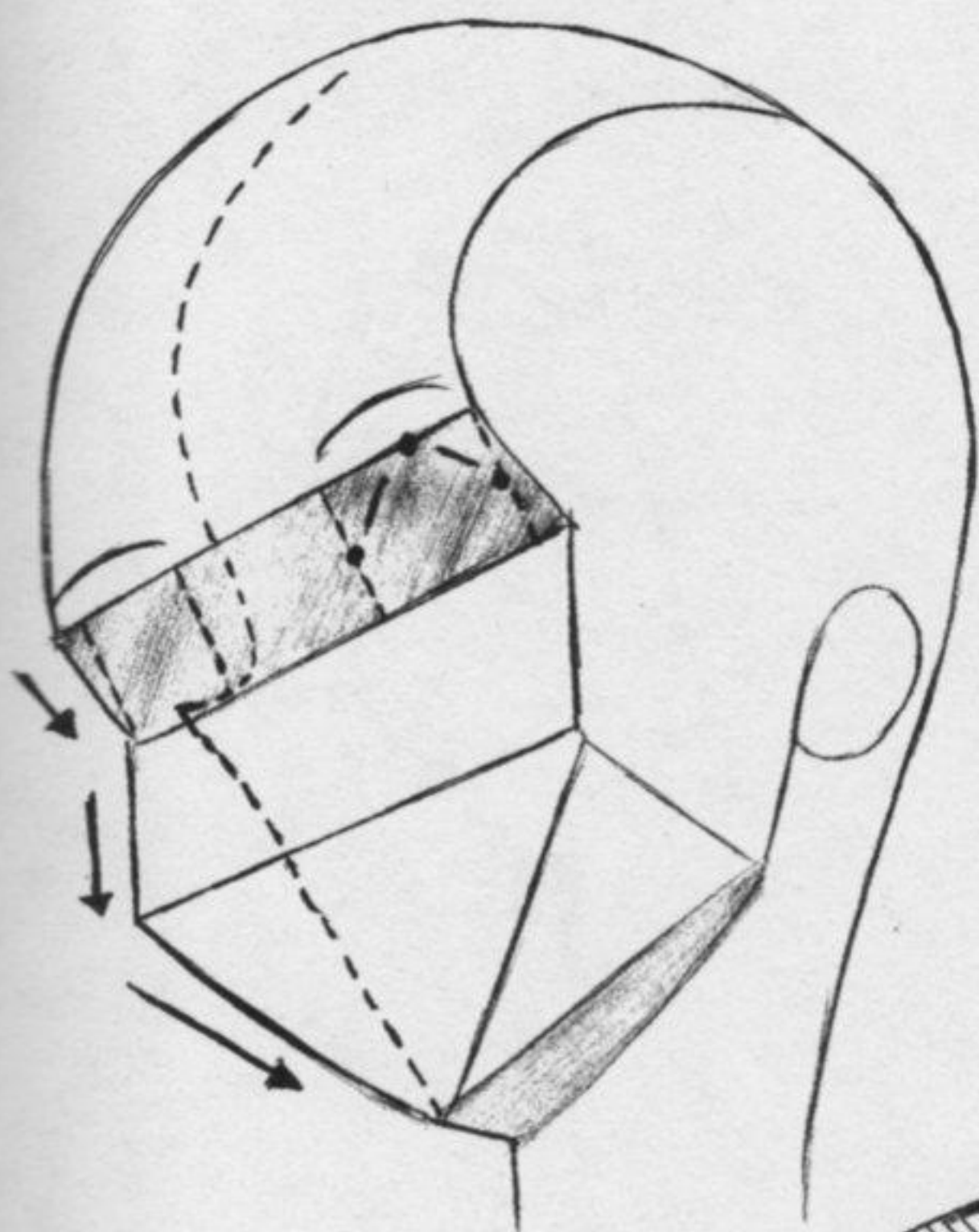
A

El rostro de la figura A tiene una expresión bastante exagerada. Los ojos de esta figura son diferentes a los que vimos con anterioridad.

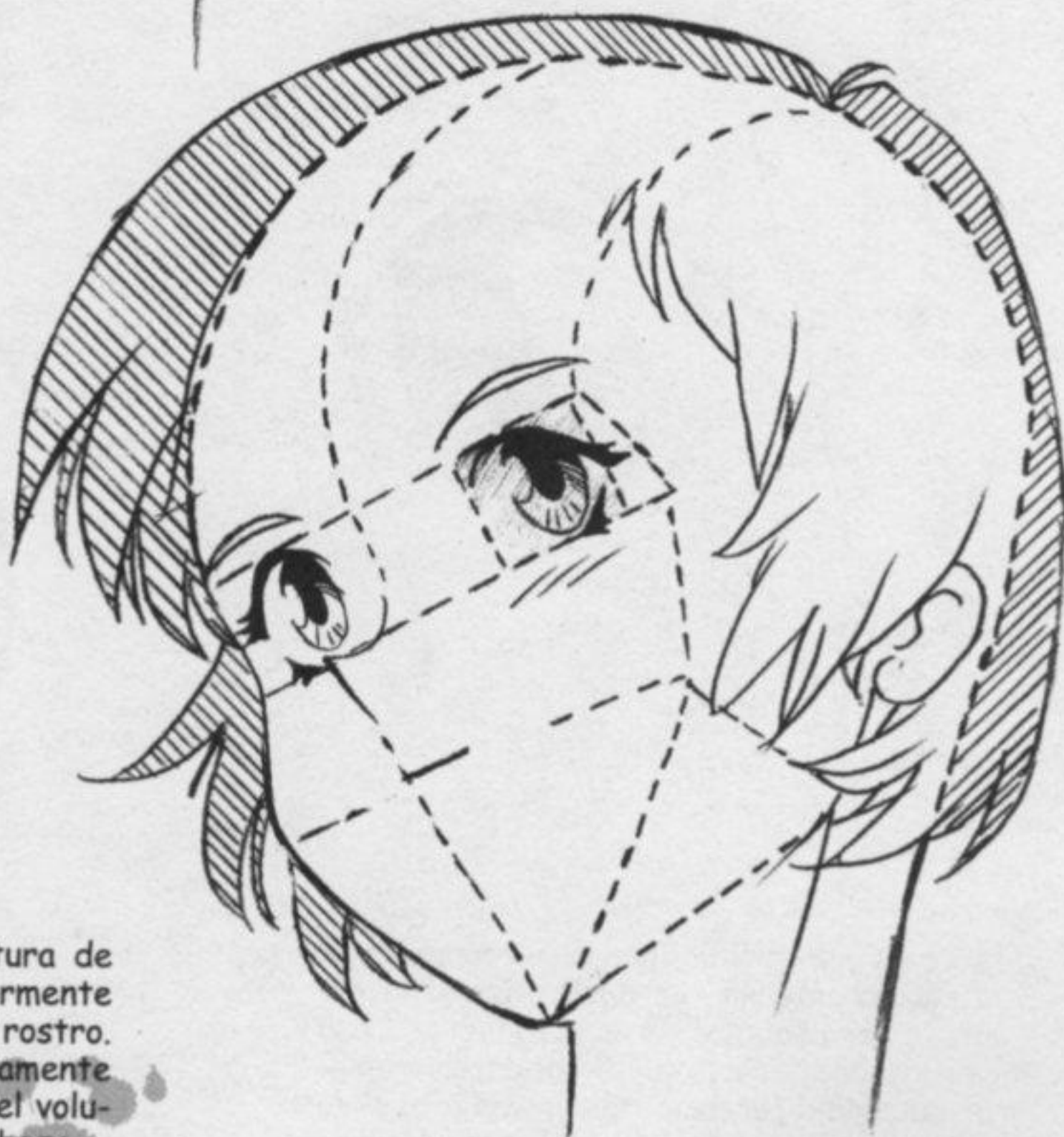
En la figura B, las pupilas de los ojos son casi una línea, parecidas a las de los felinos. Este tipo de ojos suelen dar la impresión de ser más agresivos. En el cuadro de la izquierda, puedes observar algunas líneas que usamos en la figura B. Observa cómo estas pequeñas líneas le dan más vida a la escena de un rostro enfurecido como éste.



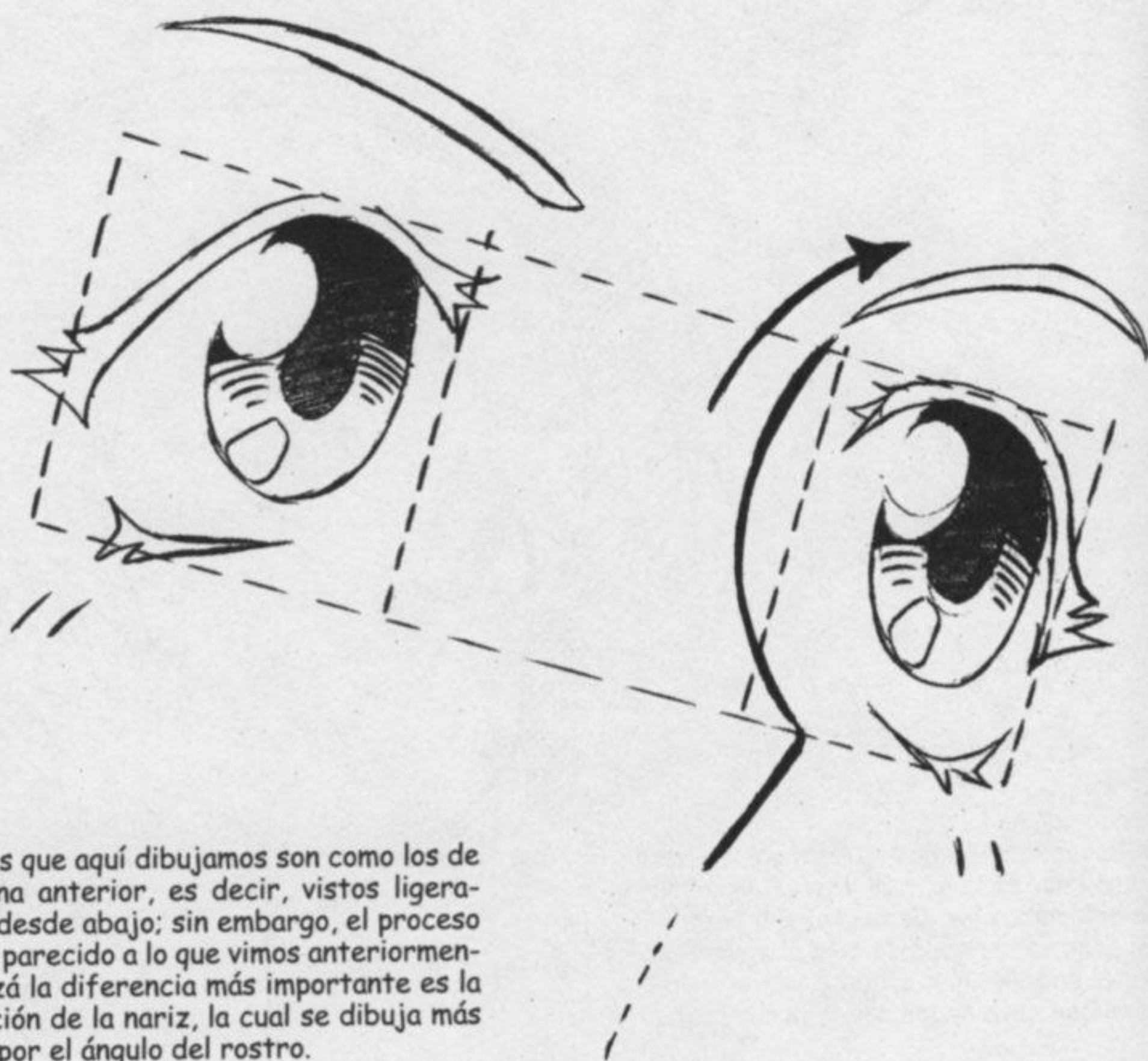
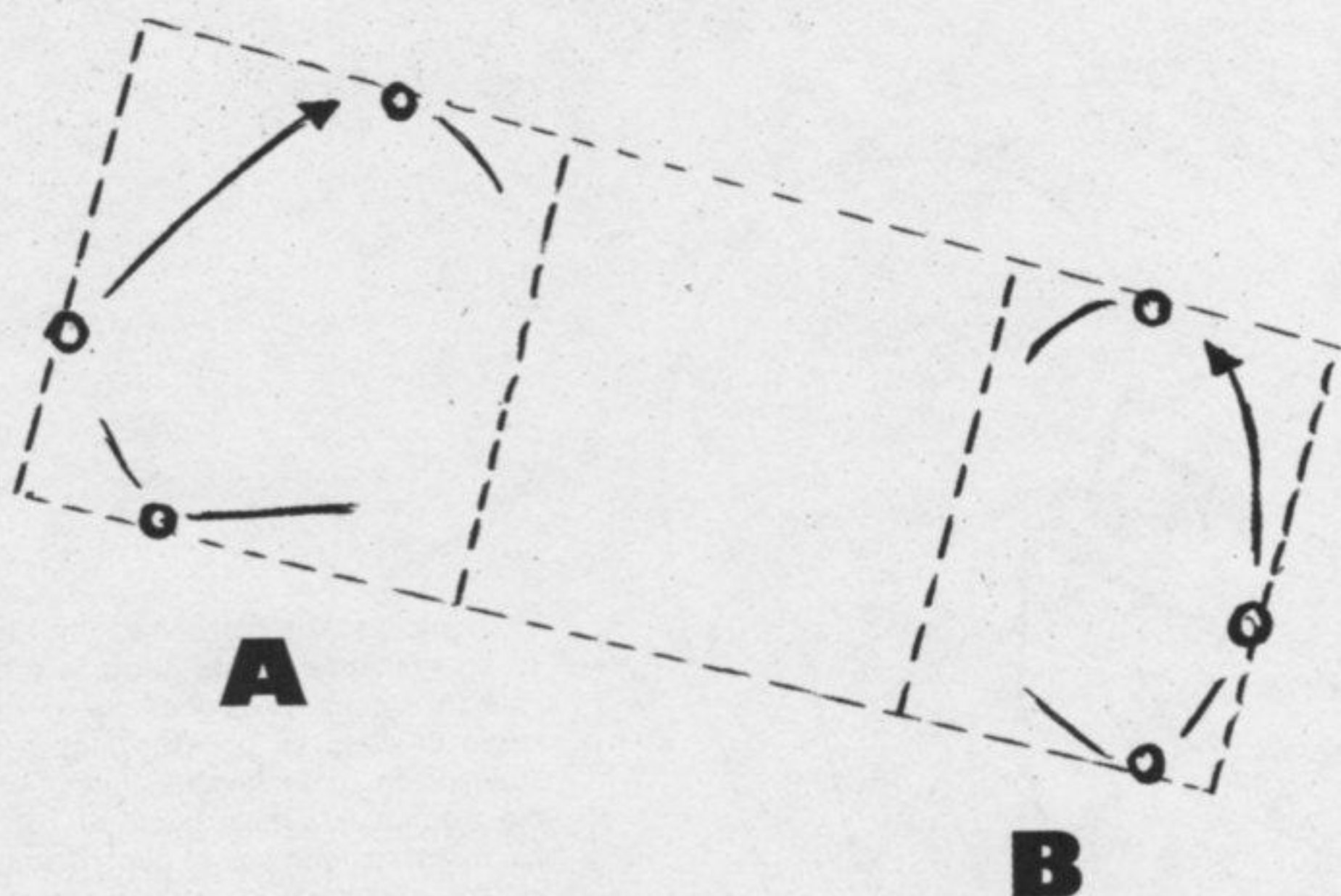
B



El ángulo que nos faltaba es uno visto ligeramente desde abajo. Generalmente las expresiones que miran hacia el cielo se prestan más a la superación, a la imaginación o hacia alguien que mira hacia el futuro, mientras que por el contrario un rostro agachado se puede prestar más a escenas tristes.



Nuevamente vemos la estructura de esta cabeza, a la cual posteriormente le colocamos los elementos del rostro. El área sombreada, la cual obviamente es el cabello, nos ayuda a ver el volumen que éste ocupa sobre la cabeza.



Los ojos que aquí dibujamos son como los de la página anterior, es decir, vistos ligeramente desde abajo; sin embargo, el proceso es muy parecido a lo que vimos anteriormente, quizá la diferencia más importante es la colocación de la nariz, la cual se dibuja más arriba por el ángulo del rostro.



Aunque la figura de arriba no tiene ninguna expresión, el sólo hecho de que mira hacia arriba ya nos da la idea de que está pensando algo positivo. Por esta razón, hemos dibujado el rostro en diferentes ángulos, pues cada ángulo se presta para algunas expresiones en particular; sin embargo, cabe también mencionar que cualquier expresión se puede colocar con cualquier ángulo del rostro. Por ejemplo, en la figura de abajo se combinan rasgos de tristeza con la cara mirando hacia arriba.

Esta combinación podría parecer contradictoria; sin embargo, nos da la idea de que el personaje además de estar triste, recuerda algo, cosa que si dibujáramos al personaje triste mirando hacia abajo quizá no expresaría.



Cuando la expresión está un poco exagerada puede salirse un poco de las reglas. Por ejemplo, la figura de arriba que tiene la boca abierta no pasa por detrás de la línea de referencia que sale de la nariz, esto nos da la idea de que la boca está bastante abierta.

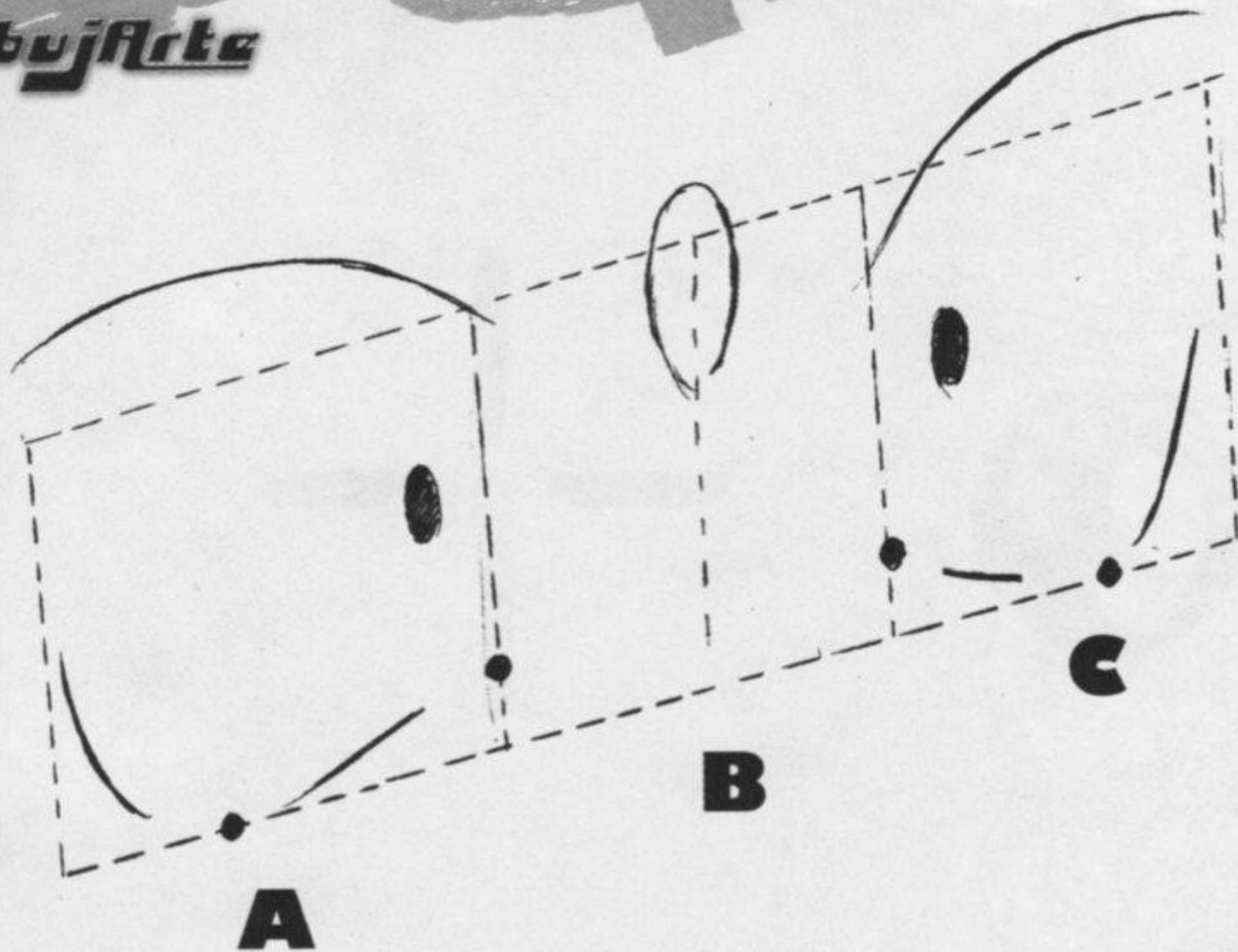


Lo mismo sucede con la figura de abajo; además, en esta figura colocamos unos brillos en los ojos. Hasta para hacer correctamente estos brillos es importante hacer líneas de referencia como vemos en la figura A.



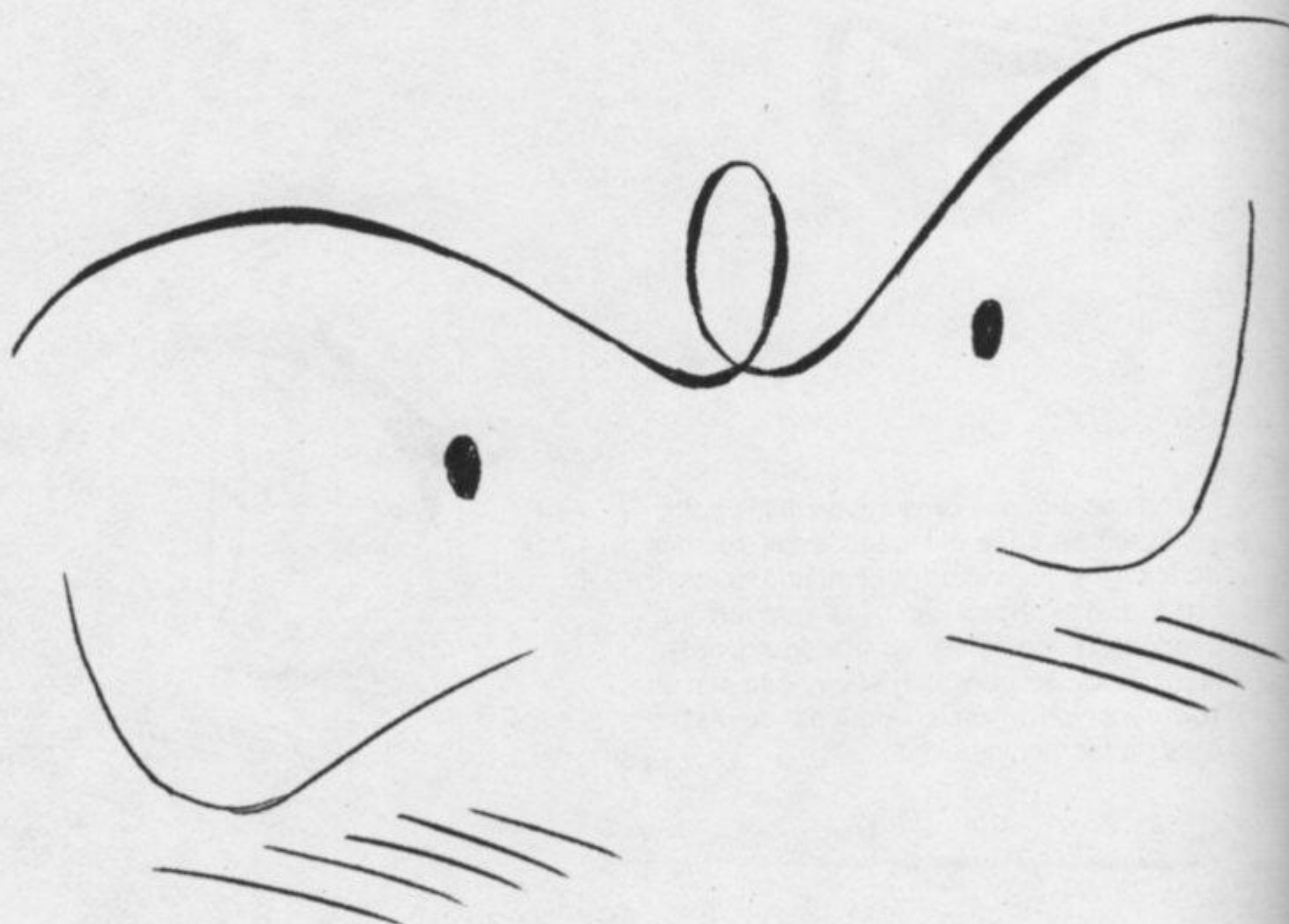


Éstos son algunos ojos cuya forma parece estar un poco alejada de las formas de los ojos que vimos al principio de este libro. Estos tipos de ojos pueden ser usados en ocasiones en que la caracterización de un personaje requiere ser un tanto caricaturesca. Algunos de estos ojos ya los hemos usado.



Incluso para hacer expresiones donde los ojos ocupan pocas líneas es importante usar líneas de referencia. Observa en la figura de arriba cómo seguimos usando los tres rectángulos para ubicar los ojos.

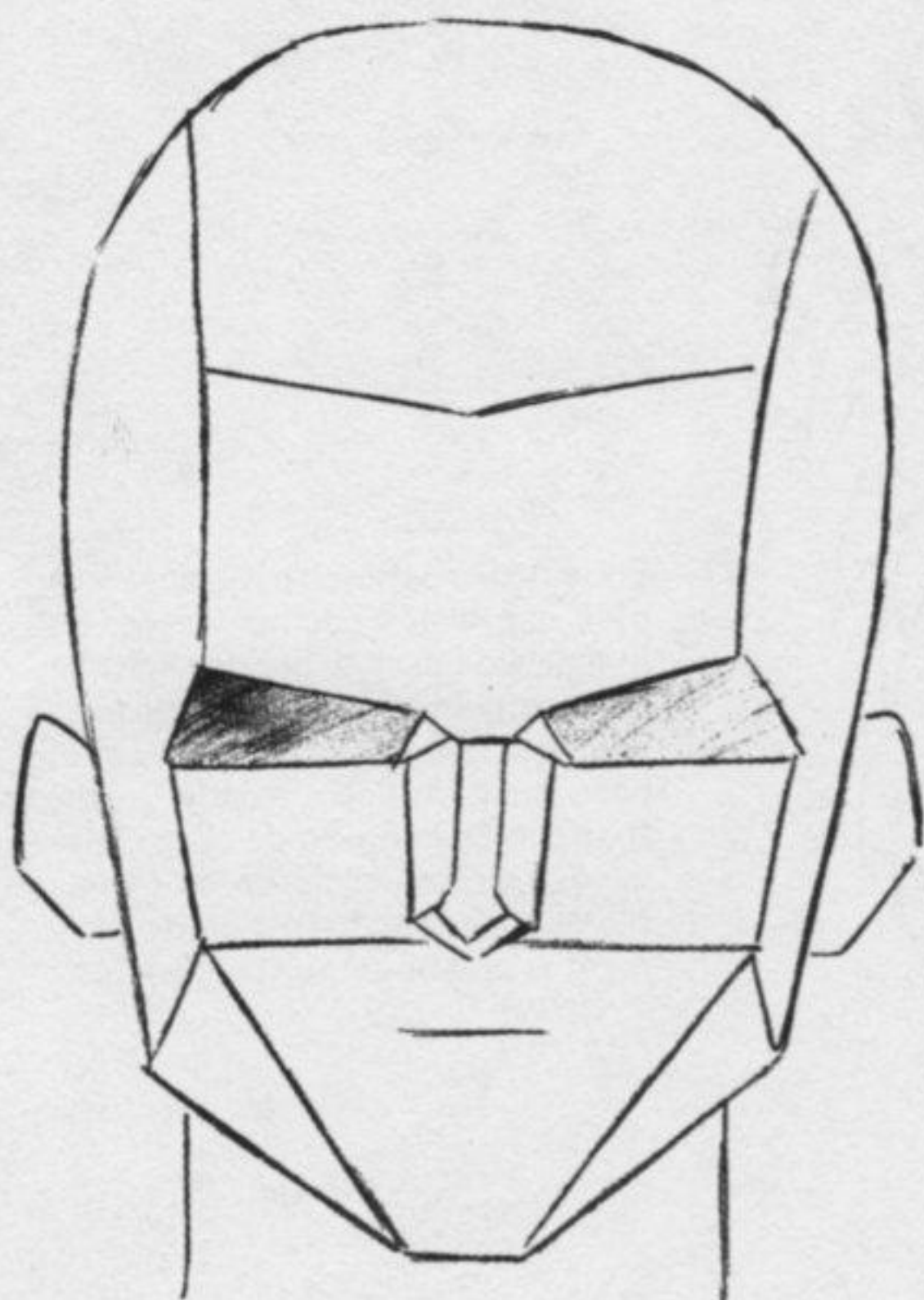
Incluso en la sección B (la de en medio) le colocamos una línea central por donde pasa una especie de elipse, la cual es la unión de las cejas. También es importante recordar que las pupilas de los ojos, además de que pasaron a ser un pequeño punto, también están más unidas de lo normal, es decir, están haciendo unos ligeros bizcos.



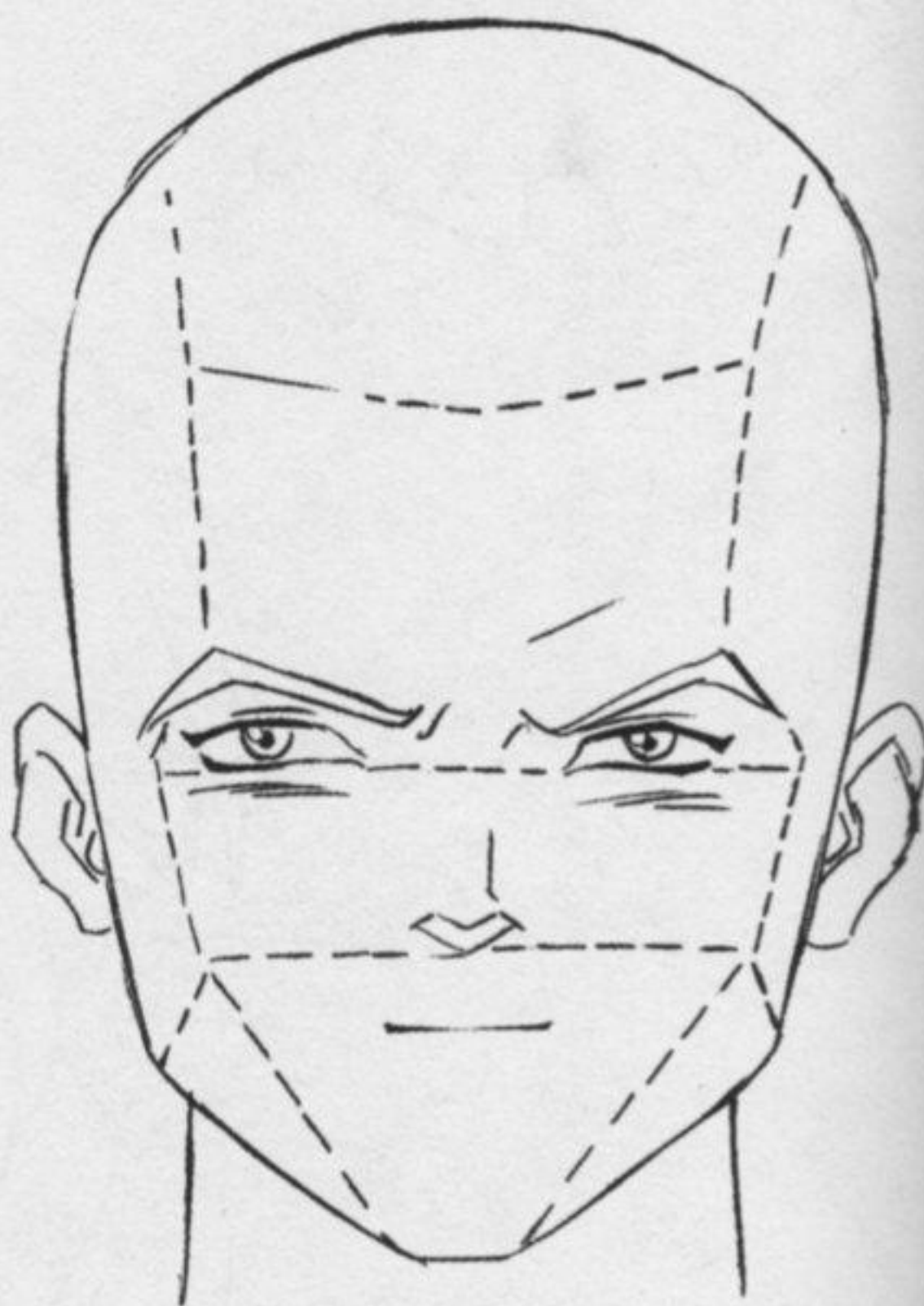


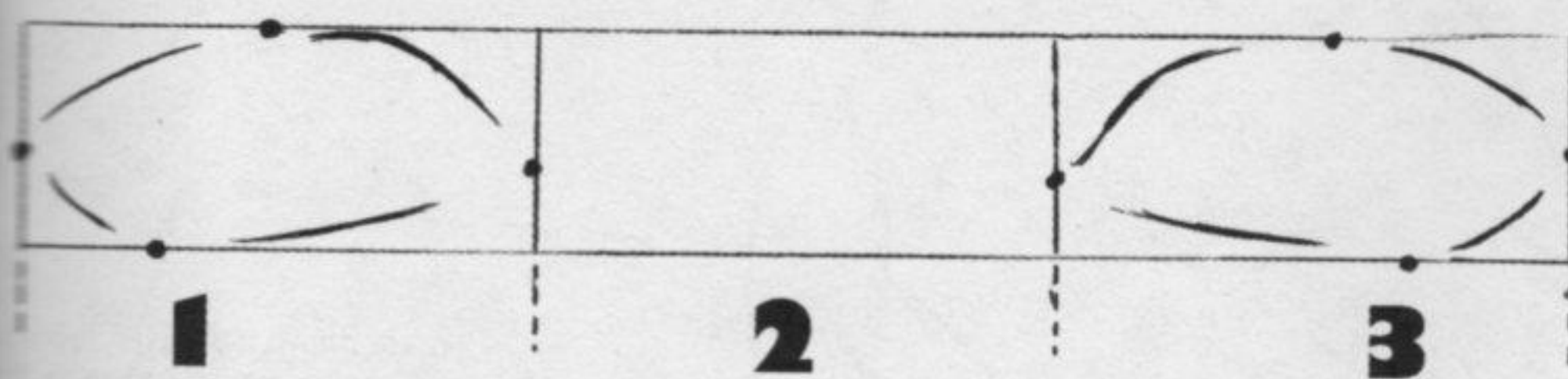
En estos rostros, aplicamos los ojos que vimos páginas atrás. En la figura de arriba, puedes ver que la boca nuevamente sobrepasa la línea central del rostro, lo cual la hace lucir un poco grande, mientras que en la figura de abajo añadimos humo que sale de los oídos. No olvides usar este tipo de elementos al dibujar tus personajes.



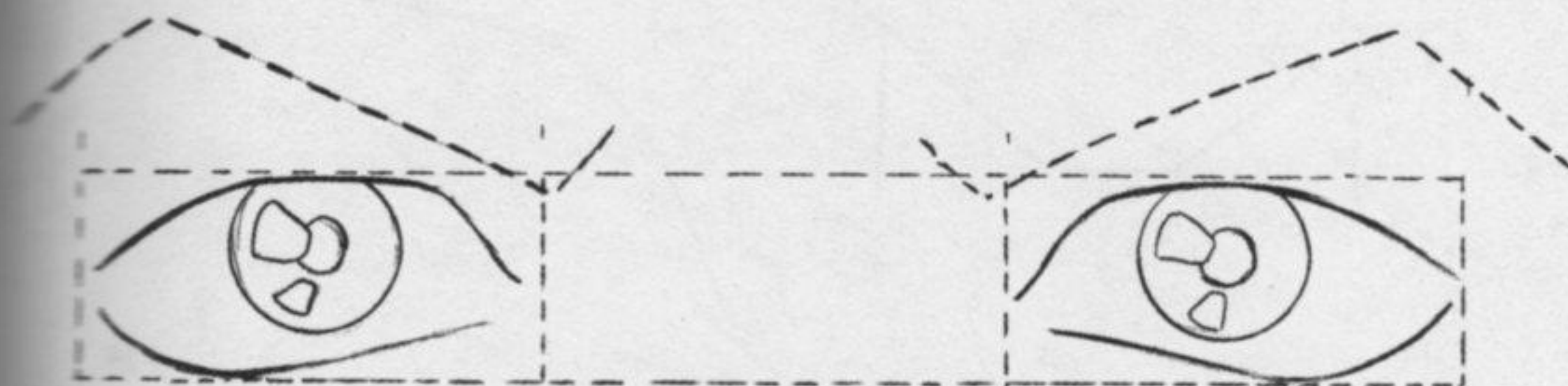


Ésta es la estructura de un nuevo rostro, las líneas de la estructura son las mismas que en el caso anterior; sin embargo, hay algunas diferencias: los ojos son más pequeños; la nariz es más larga y tiene una forma más realista; las cejas son más anchas; y la boca más larga. Al dibujar rostros así, debes estar bien consciente de las diferencias que hay entre éste y otros que dibujes.

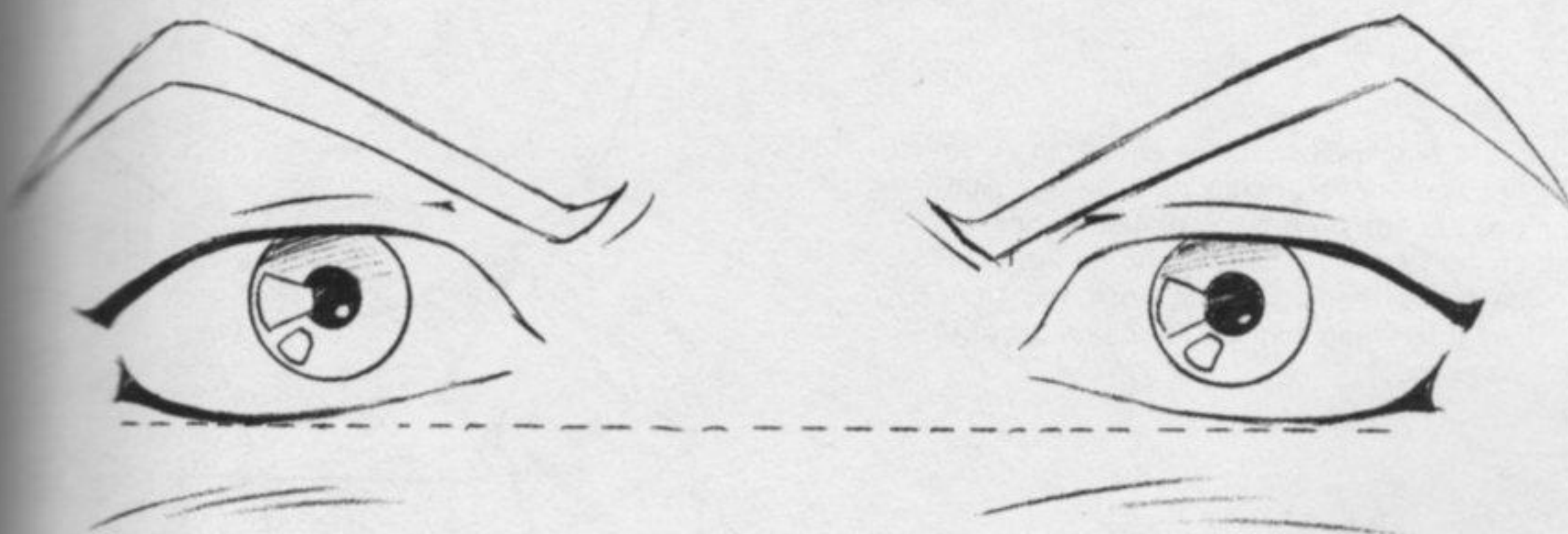


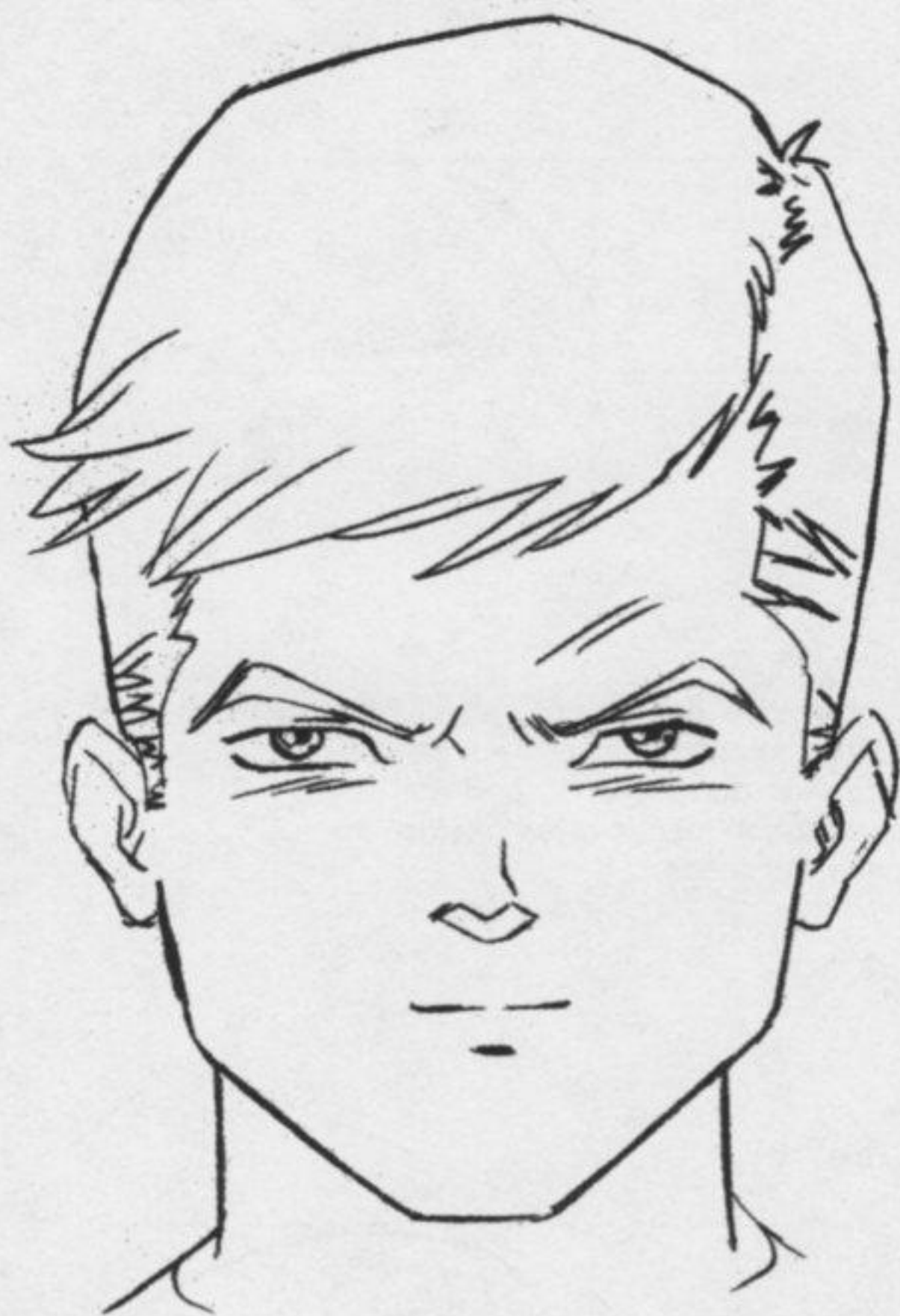


Al igual que lo hicimos con el rostro de la chica, veamos los ojos con más detalle. La distancia entre ambos ojos es nuevamente de un ojo, es decir, las distancias 1, 2, 3 son las mismas. Estos ojos obviamente son menos altos, incluso se puede decir que son bastante alargados.



Esto, junto con la forma de la nariz que es más realista, hacen que nuestro personaje luzca con más edad. Observa con atención el procedimiento y hazlo tú mismo hasta que te quede igual o incluso mejor que este ejemplo.



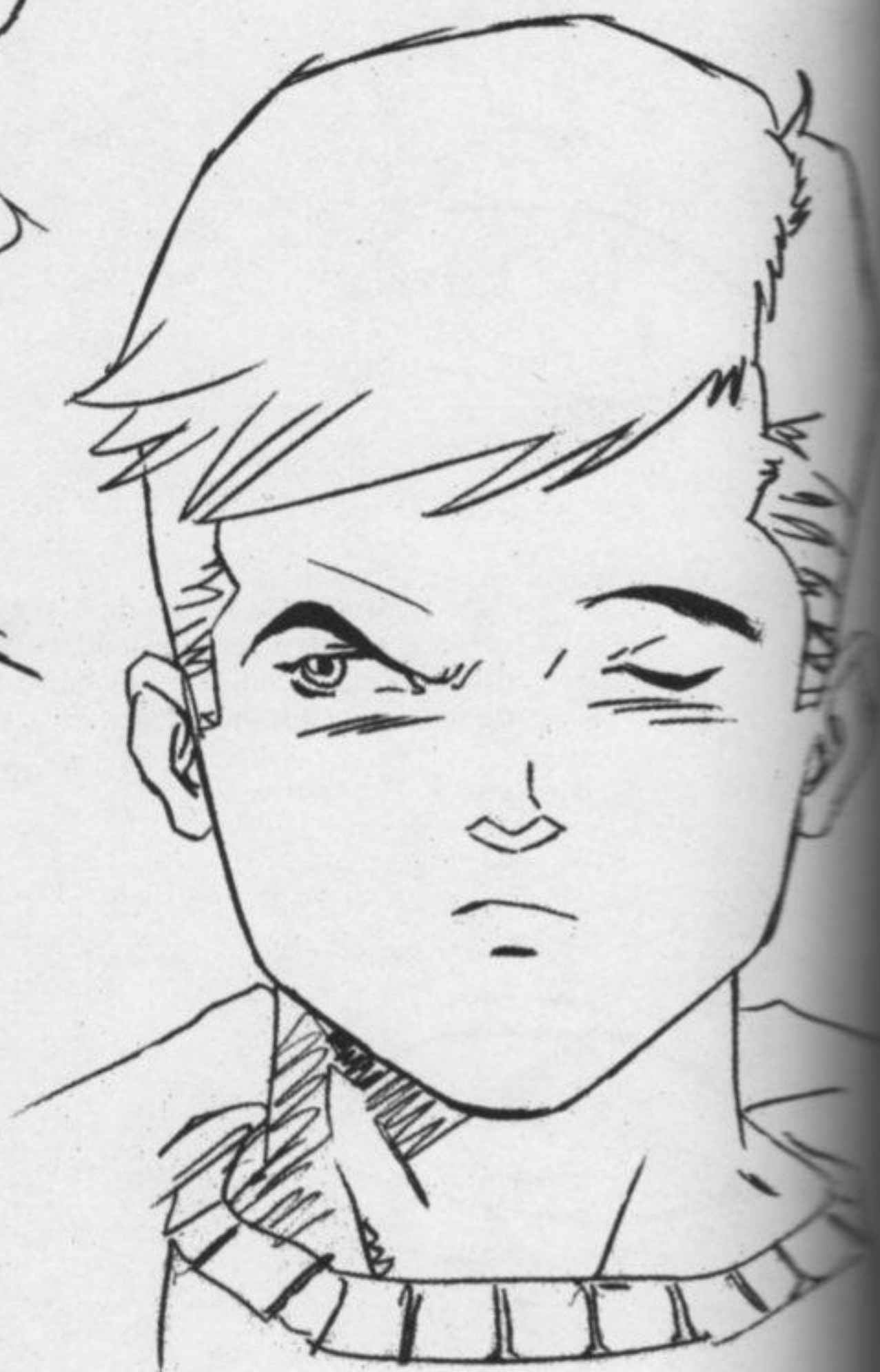


A

En la figura de abajo, movimos una ceja y cerramos un ojo, además de que le colocamos la boca chueca. Aunque son movimientos del rostro más o menos ligeros, cambian totalmente su expresión.



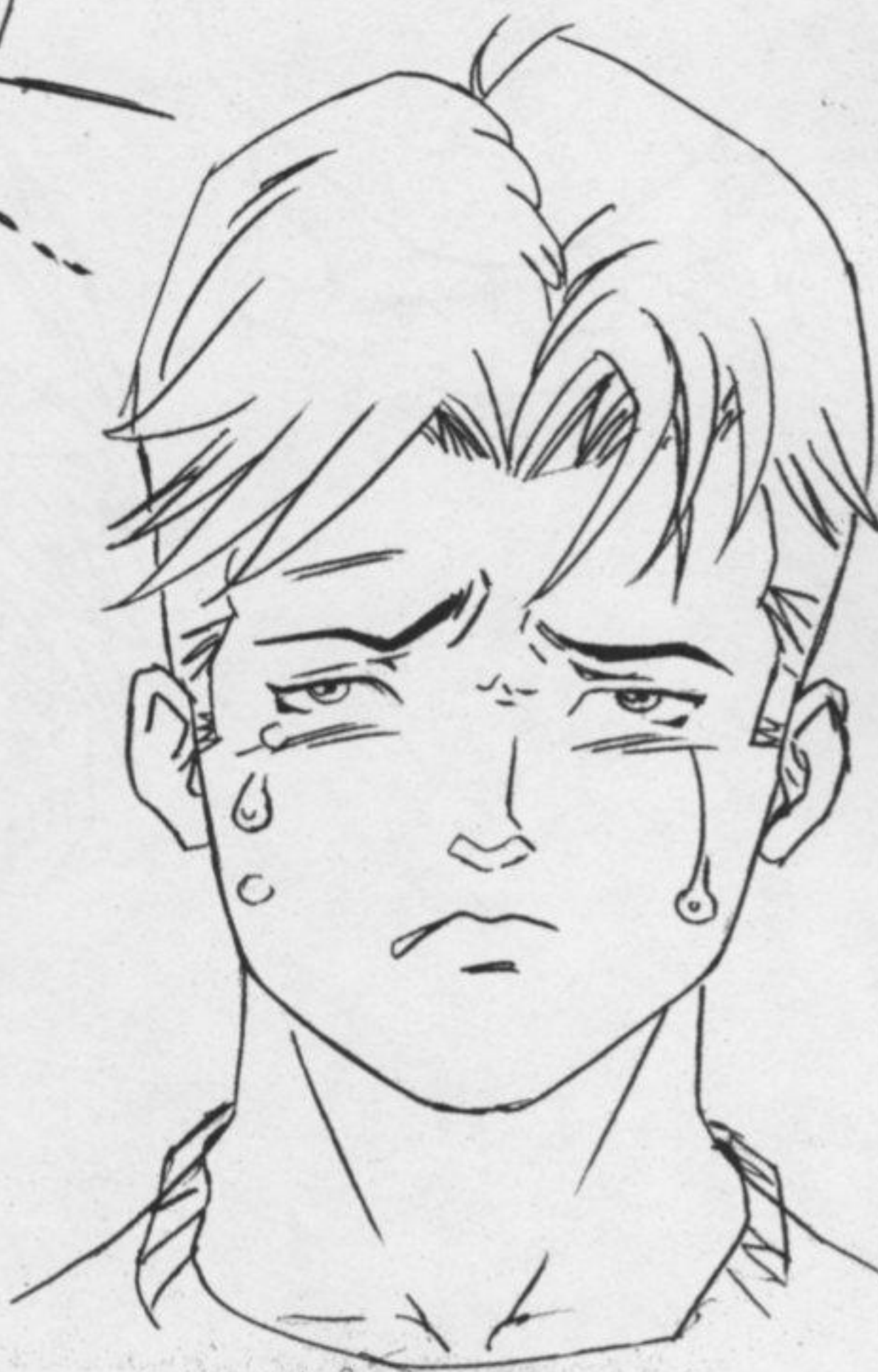
En la figura A, tenemos el rostro ya sin líneas de referencia y con cabello. Aunque el rostro no tiene alguna expresión en particular, el sólo hecho de las cejas un tanto fruncidas y la boca que tiene una ligerísima sonrisa le dan un aspecto de retador.

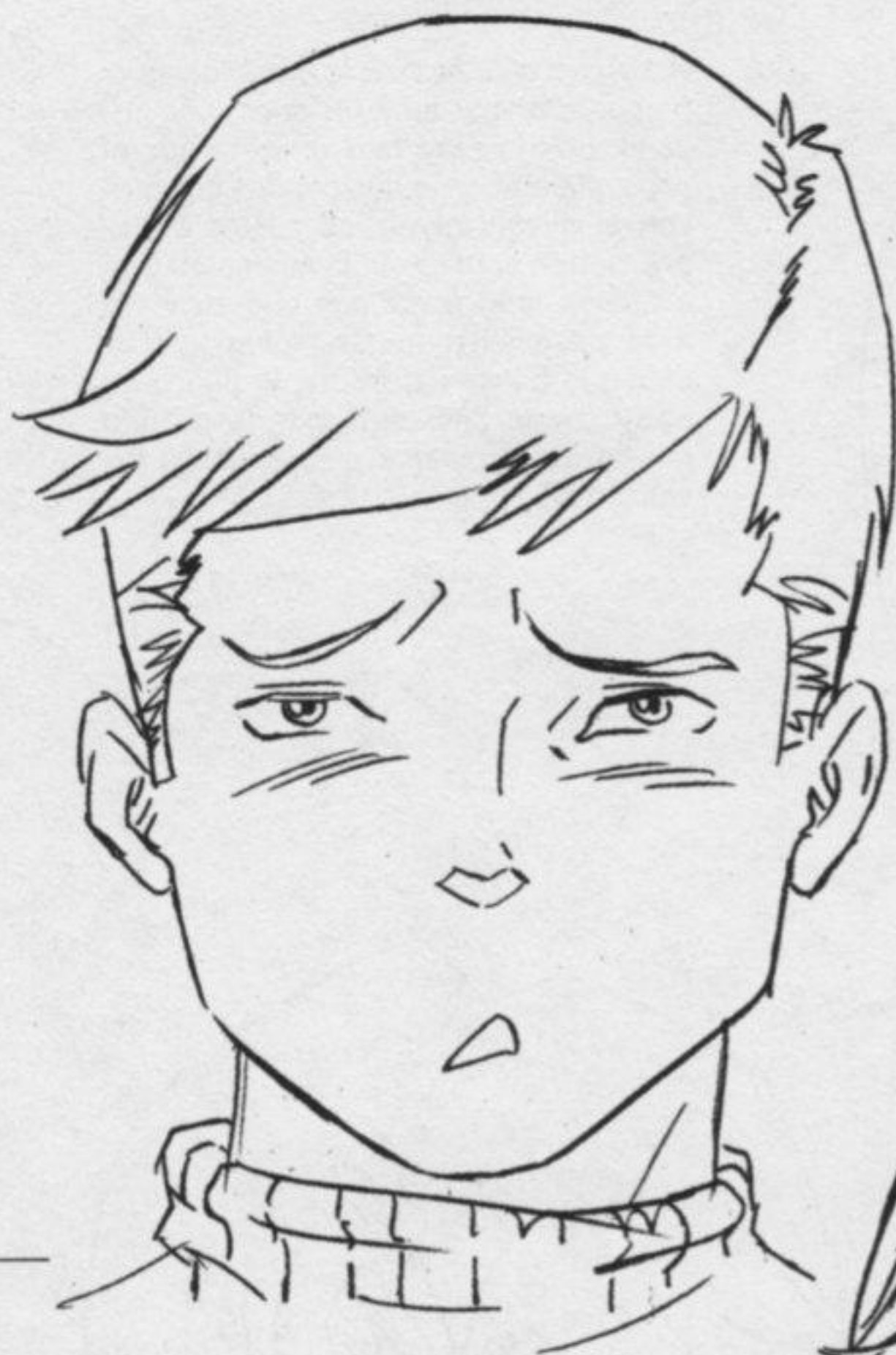




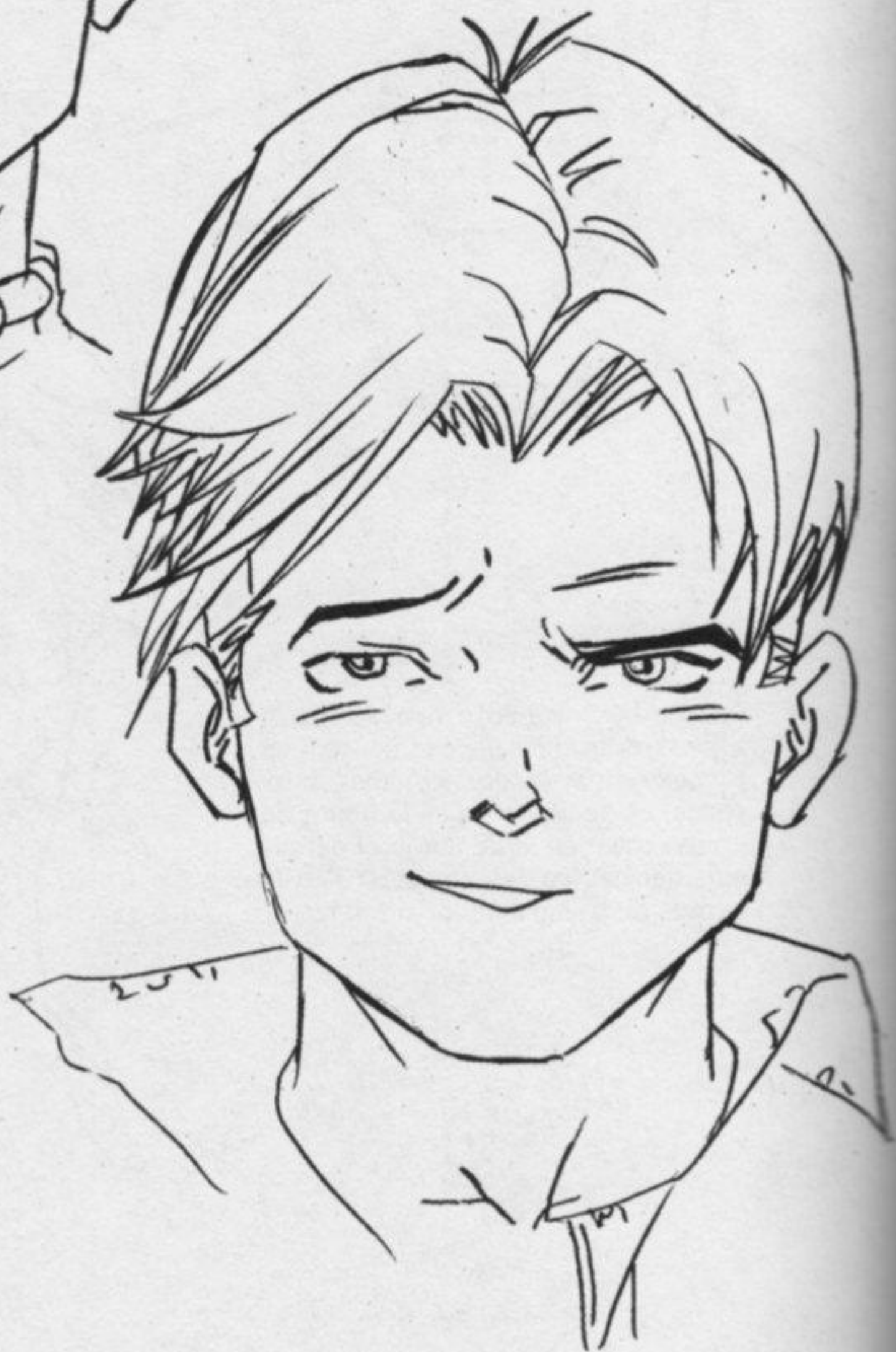
A este mismo rostro le cambiamos el peinado, ahora luce un poco más juvenil, un ojo está más abierto que el otro; sin embargo, las pupilas conservan el mismo nivel, las cuales siempre deben conservar la misma altura, a menos que deseemos que su vista esté desorientada. De manera parecida a la figura de arriba, la figura de abajo tiene una ceja más levantada que la otra (aunque ambas están levantadas).

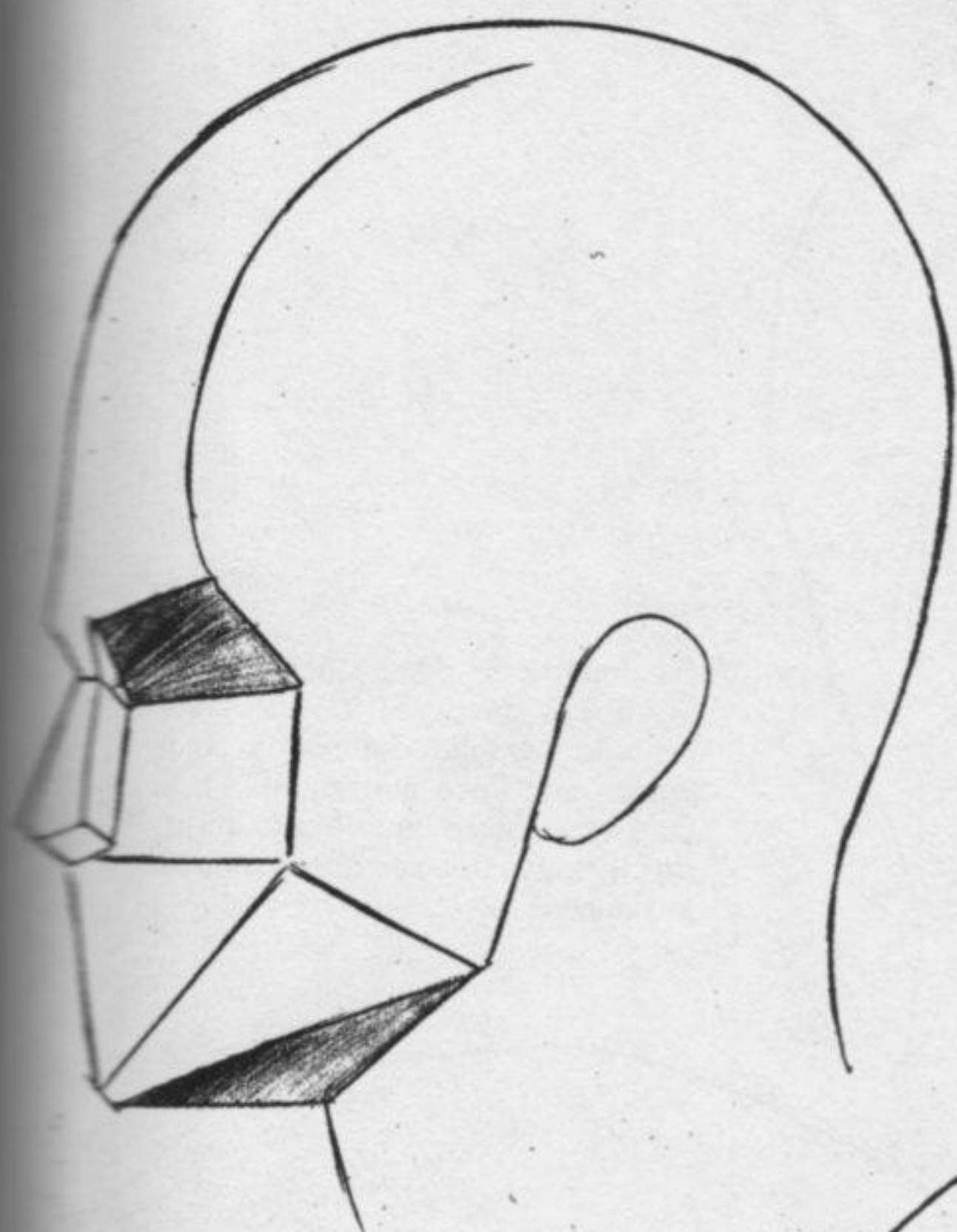
Cuando hacemos este tipo de cosas, el rostro se descompone, lo cual es precisamente lo que estamos buscando, es decir, tanto en la figura de arriba como en la de abajo el personaje demuestra descompostura en su estado de ánimo enojado o triste.



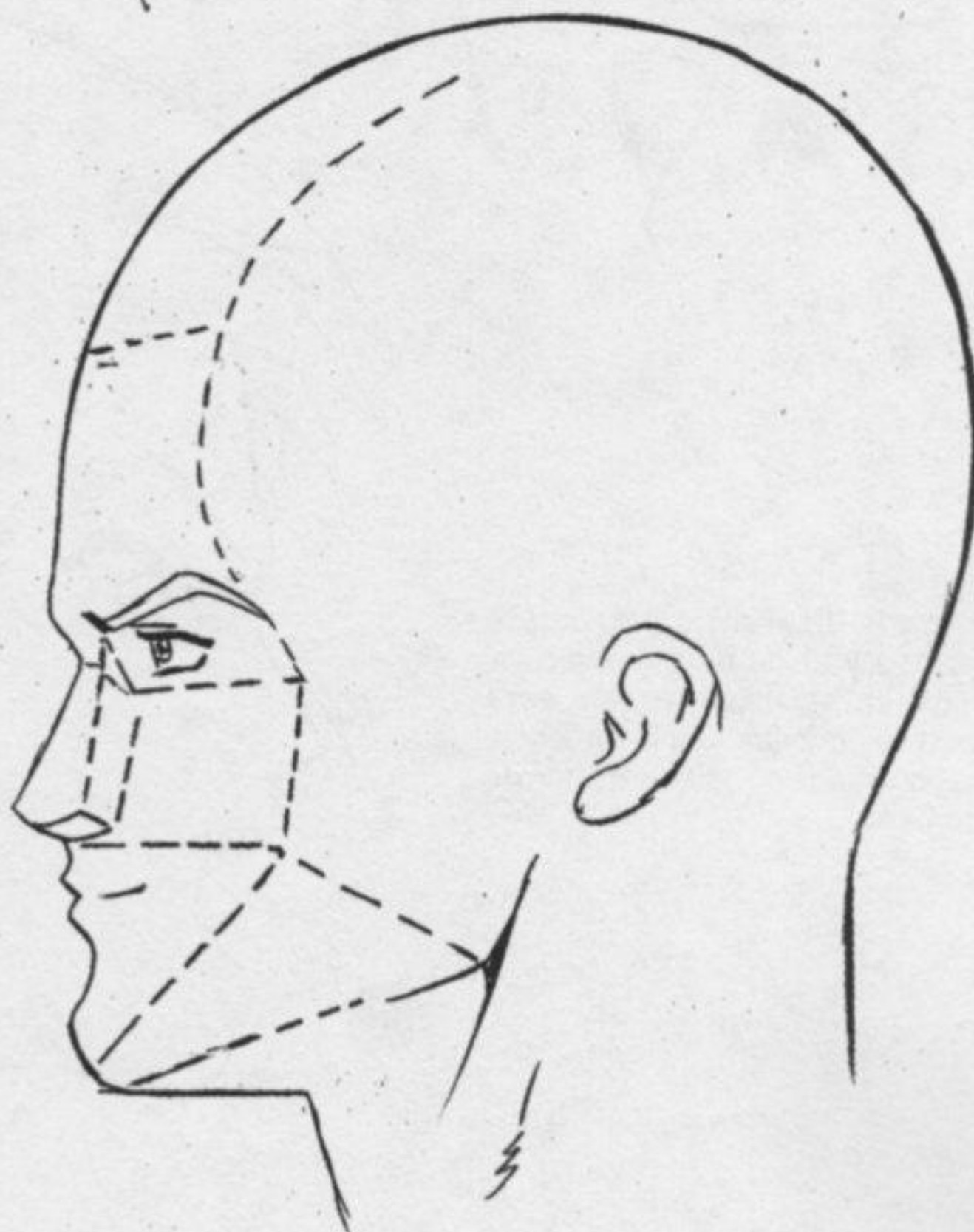


Es importante ensayar tus personajes con diferentes expresiones, pero también con diversos peinados, todo depende de lo que quieras expresar, puede ser un peinado decente o uno más desobligado. Busca combinar las diferentes expresiones de ojos y bocas a fin de expresar con precisión lo que tú quieras.





Ahora vemos la estructura del rostro de perfil. Recuerda que es de mucha utilidad dibujar bien la estructura del rostro antes de empezar a proponer diferentes expresiones en el rostro; además, los diferentes planos que se generan en la estructura del rostro te pueden ayudar a comprender mejor las luces y sombras sobre éste.

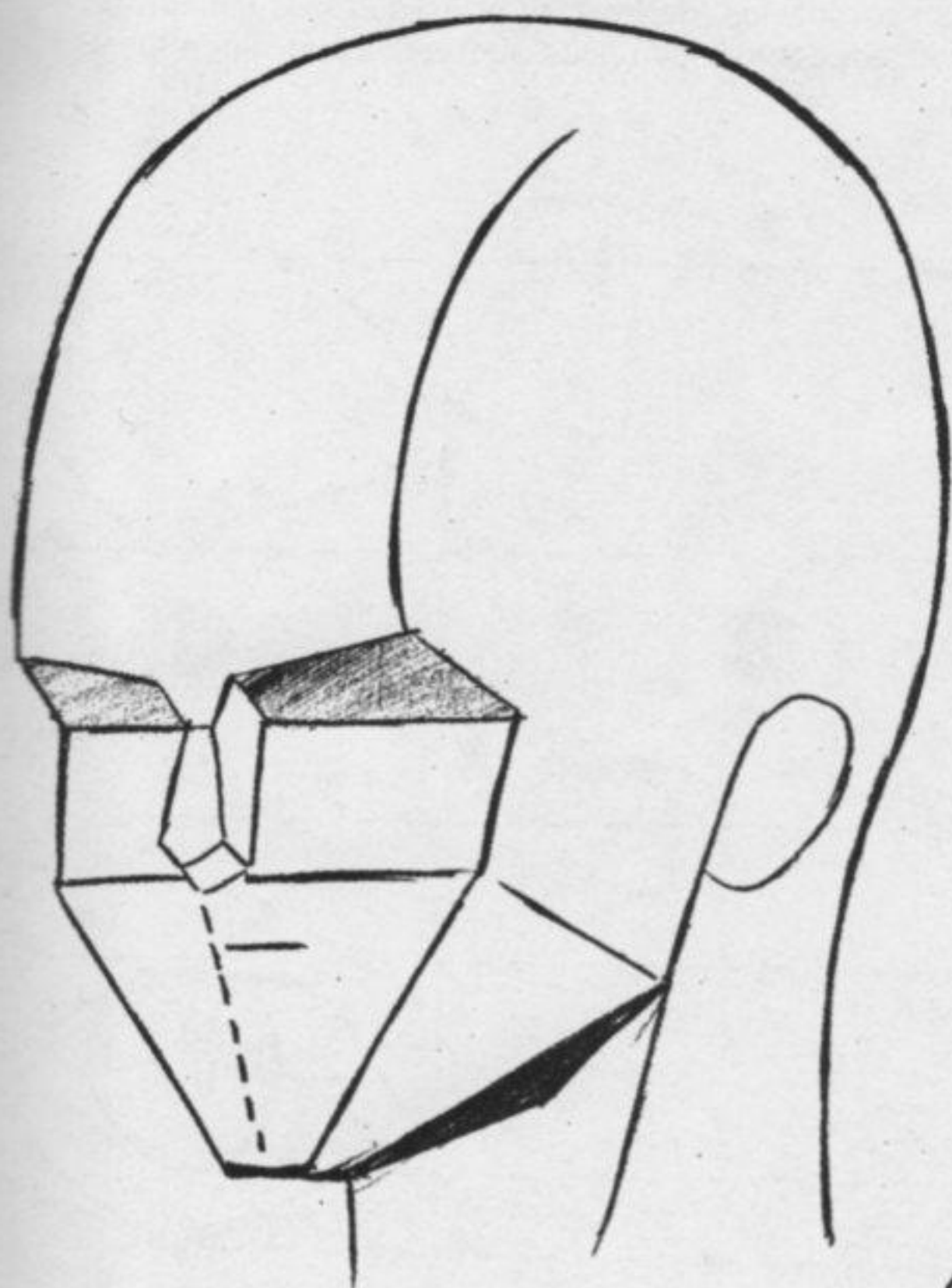




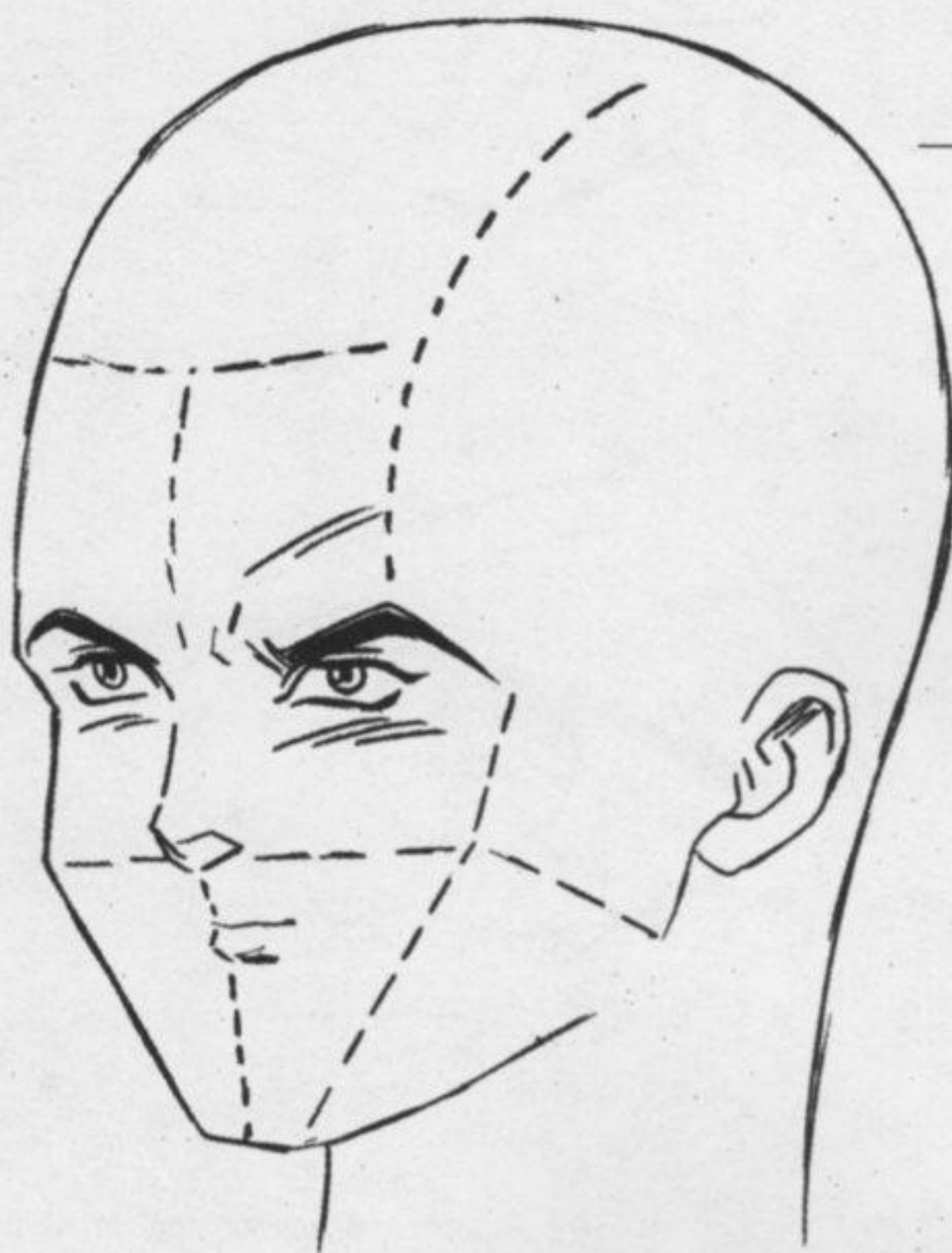
Finalmente le damos acabados a la cabeza de perfil. Como verás, bajo la barbilla del rostro trazamos una línea punteada (A), la cual es la parte que baja la quijada cuando la boca se abre como en la figura B.

Nota la diferencia entre este rostro y el de la chica que vimos anteriormente: en este rostro, aunque abría la boca, la quijada no aumentaba de tamaño.

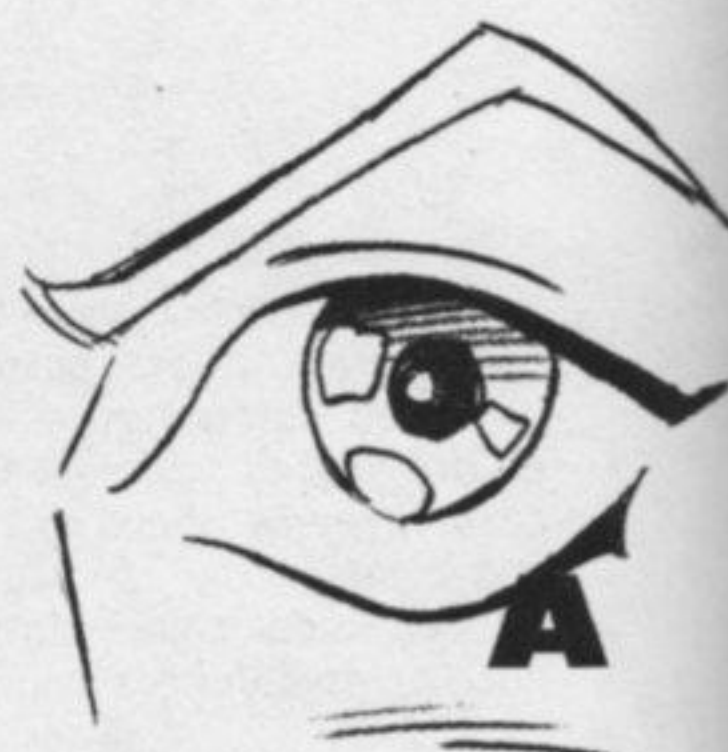
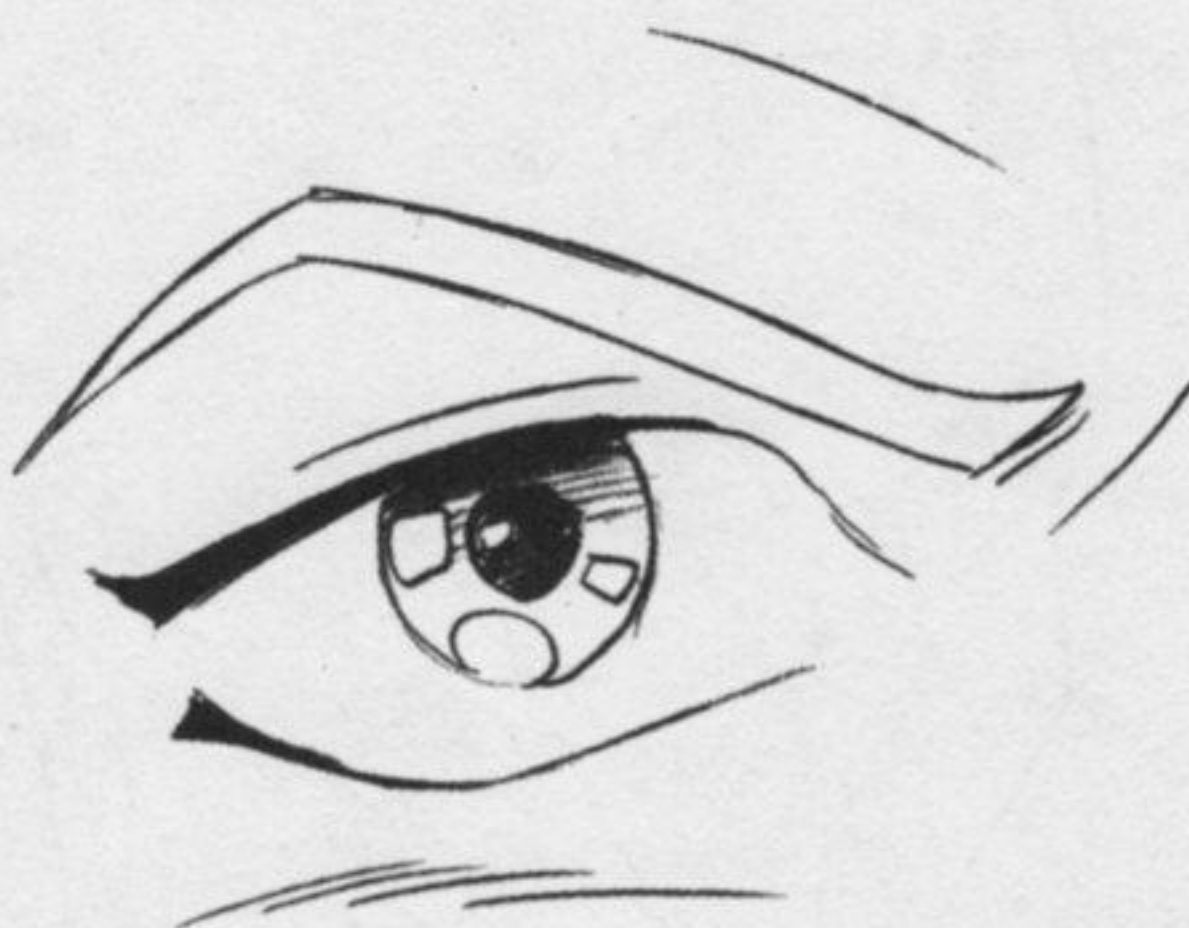
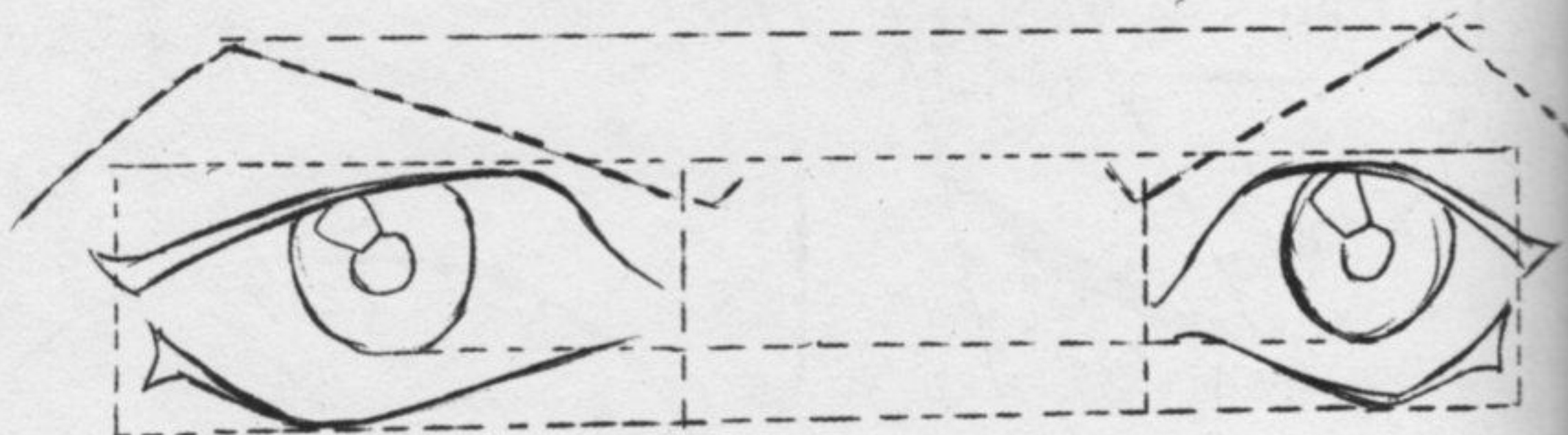
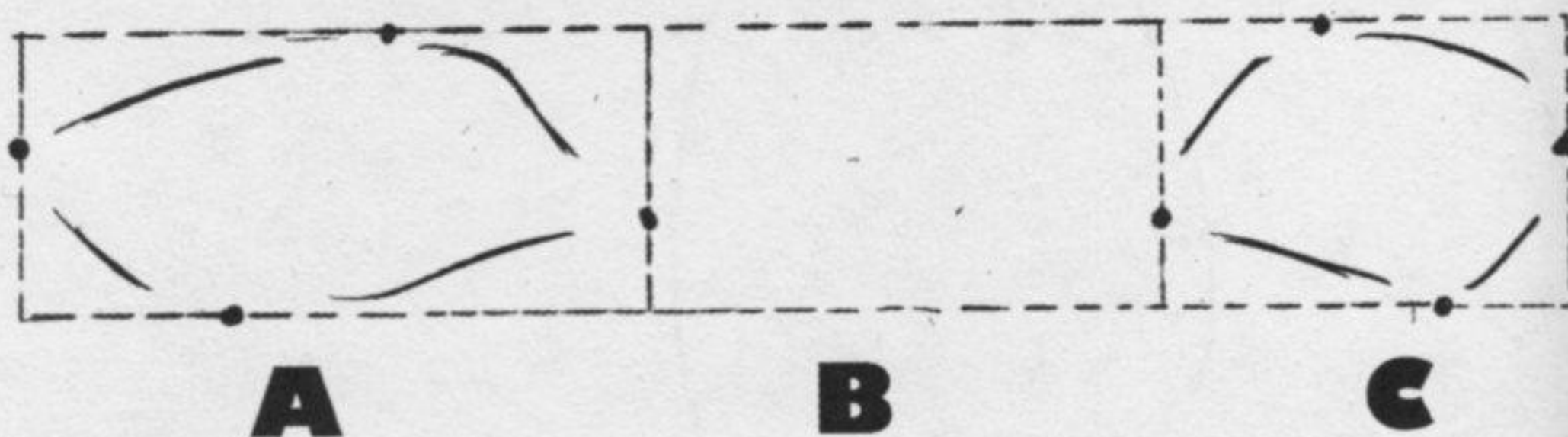




En cada rostro manga que quieras dibujar, debes primero proponer su estructura y ensayarla en diferentes posiciones. En este caso tenemos ahora el rostro en una posición de 3/4. Igualmente la boca la colocamos detrás de la línea central del rostro.



También practicamos los ojos en una posición de 3/4. De manera similar a como lo hicimos antes, dibujamos tres rectángulos, de los cuales A es el más grande y C el más pequeño. Los puntos alrededor de las líneas punteadas nos dicen la forma que tendrá el ojo.



Es importante memorizar estos puntos para que los ojos nos queden siempre iguales. Recuerda usar líneas de referencia para que las cejas o las pupilas queden también de la misma altura. Finalmente añadimos todo tipo de detalles.

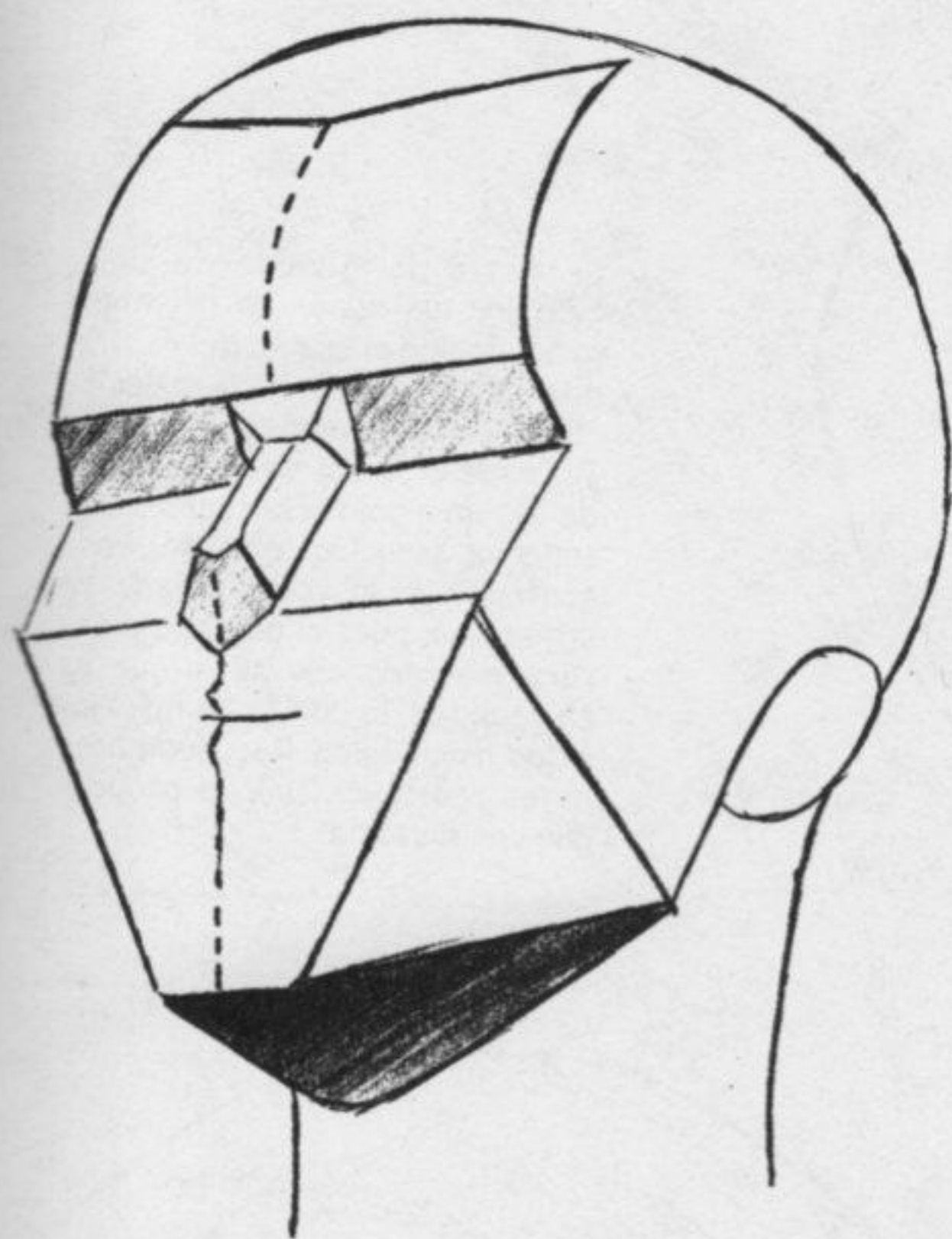
De este modo dibujamos el rostro de 3/4. En la parte de abajo le pusimos una expresión alegre a nuestro personaje. Las cejas dispuestas dan una idea más chisca a nuestro personaje. En este caso, aunque los dientes ocupan una gran parte del rostro, la quijada se queda del mismo tamaño. En el cuadro de la izquierda, dibujamos unas líneas con aparente desorden. Practicar este tipo de líneas nos hará más ágiles para dibujar líneas que nos den la idea del volumen en el cabello.



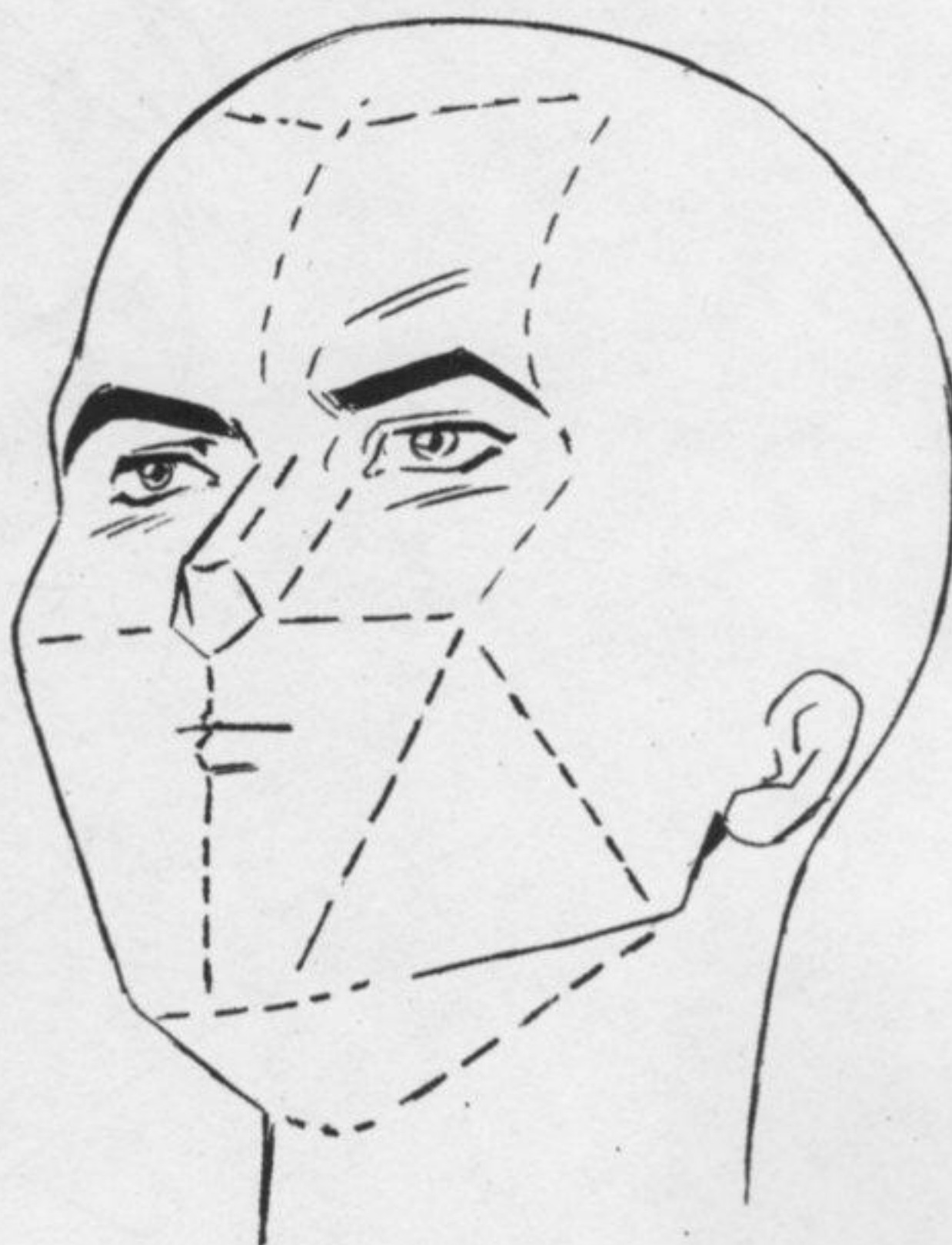


Hay que dibujar el mayor número de rostros con diferentes expresiones y ángulos. Aquí tenemos dos ejemplos más. Puedes combinar los ojos del rostro de abajo con la boca del rostro de arriba, verás que obtienes expresiones inesperadas y nuevas.





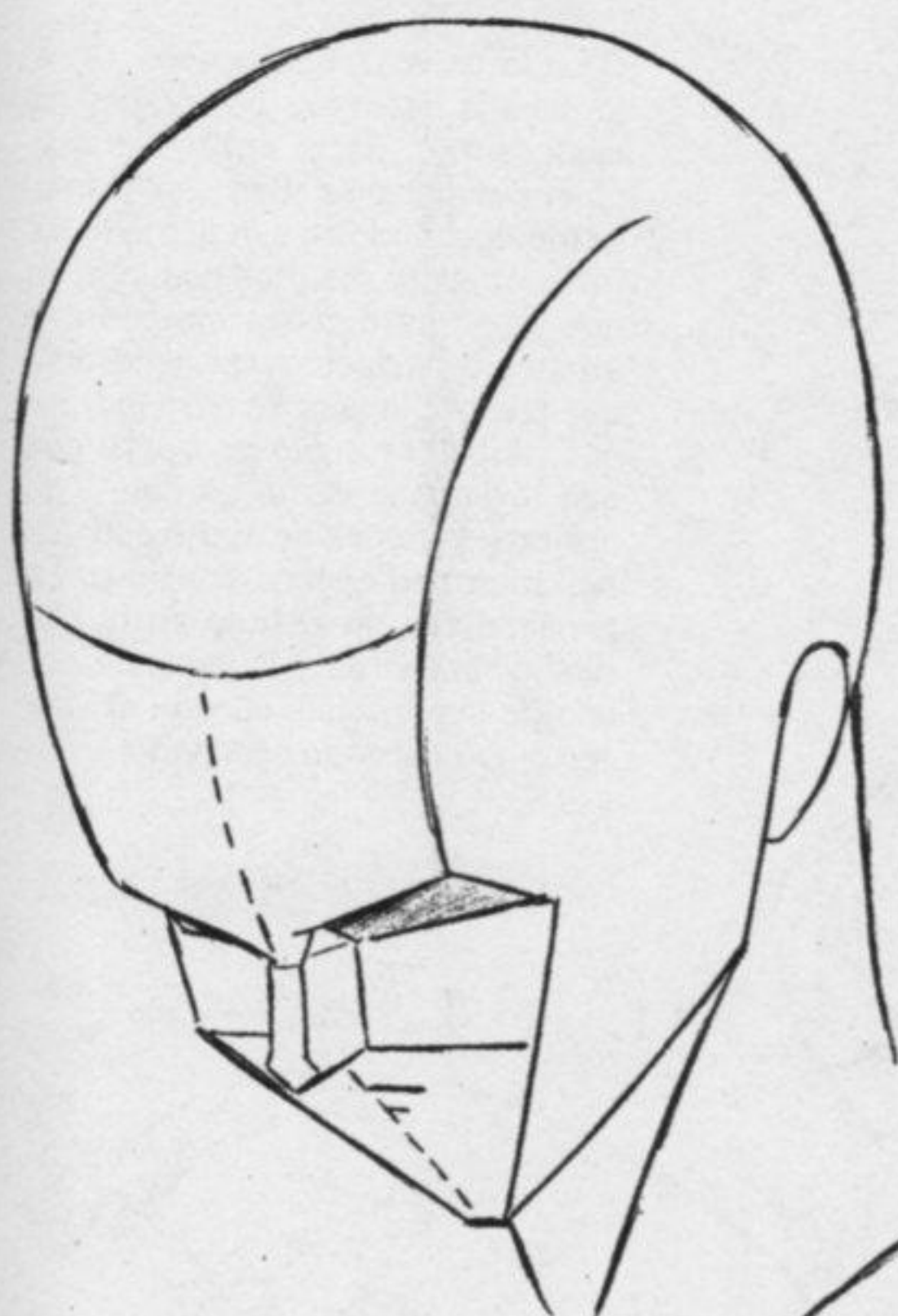
Ahora dibujamos el rostro volteando hacia arriba. Como lo mencionamos con anterioridad, este tipo de rostros tienden a representar actitudes positivas. Observa las similitudes y diferencias con respecto a los demás ángulos que hemos visto de este rostro. Recuerda que es muy importante para las expresiones dibujar bien su estructura. Las áreas que están sombreadas son los lugares donde la luz llega con más dificultad.



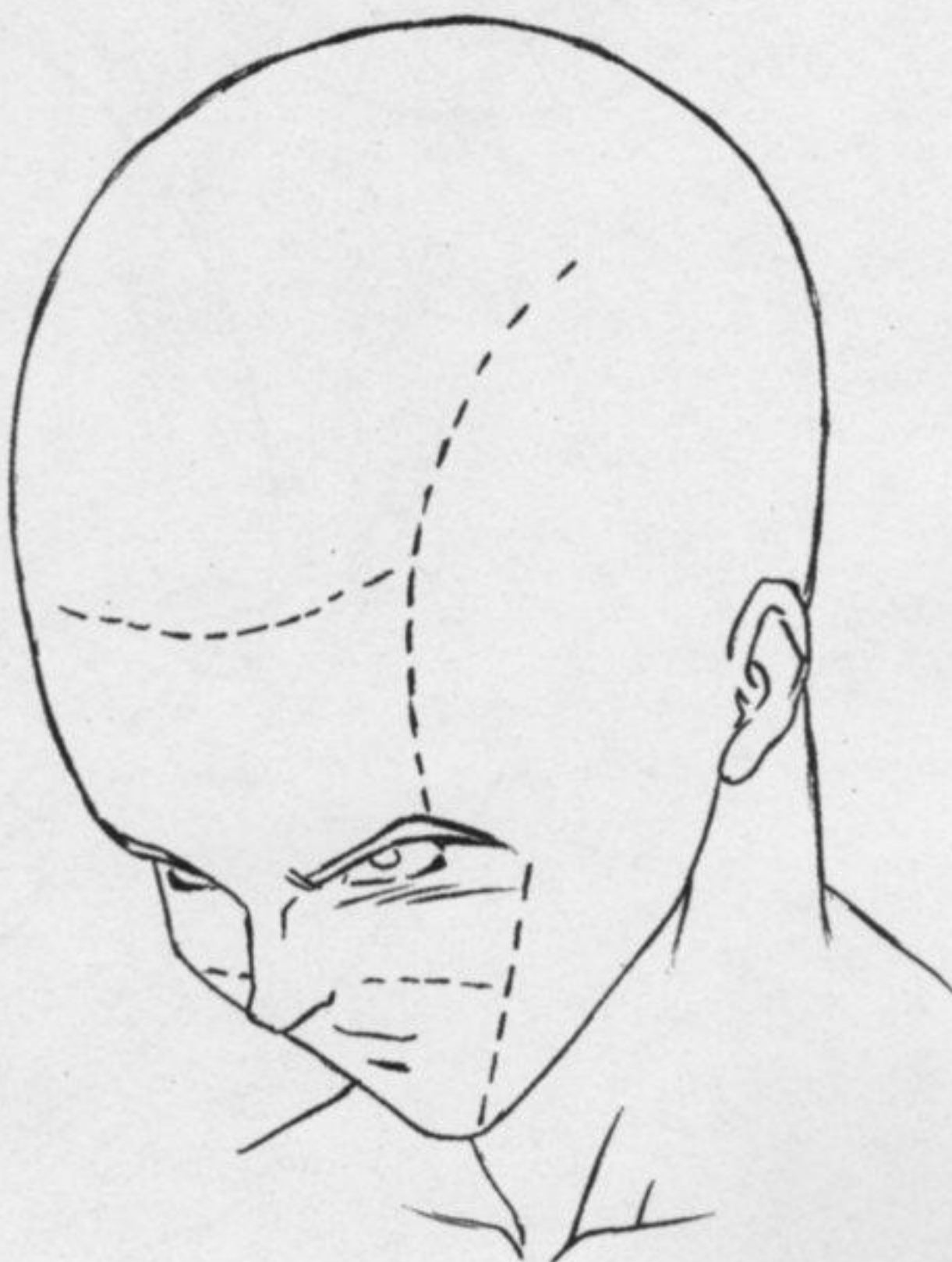


El rostro de la parte de abajo tiene una expresión de reto que, ayudada por el ángulo del rostro, nos da una impresión de superioridad. Cuando vemos un personaje desde el suelo, da la impresión de ser un gigante, lo cual le hace superior psicológicamente. Caso contrario si lo vemos desde un sitio largo, pues el personaje parece más pequeño de lo que es en realidad, lo cual le da inferioridad psicológica. Recuerda usar estos principios cuando propongas una historia.





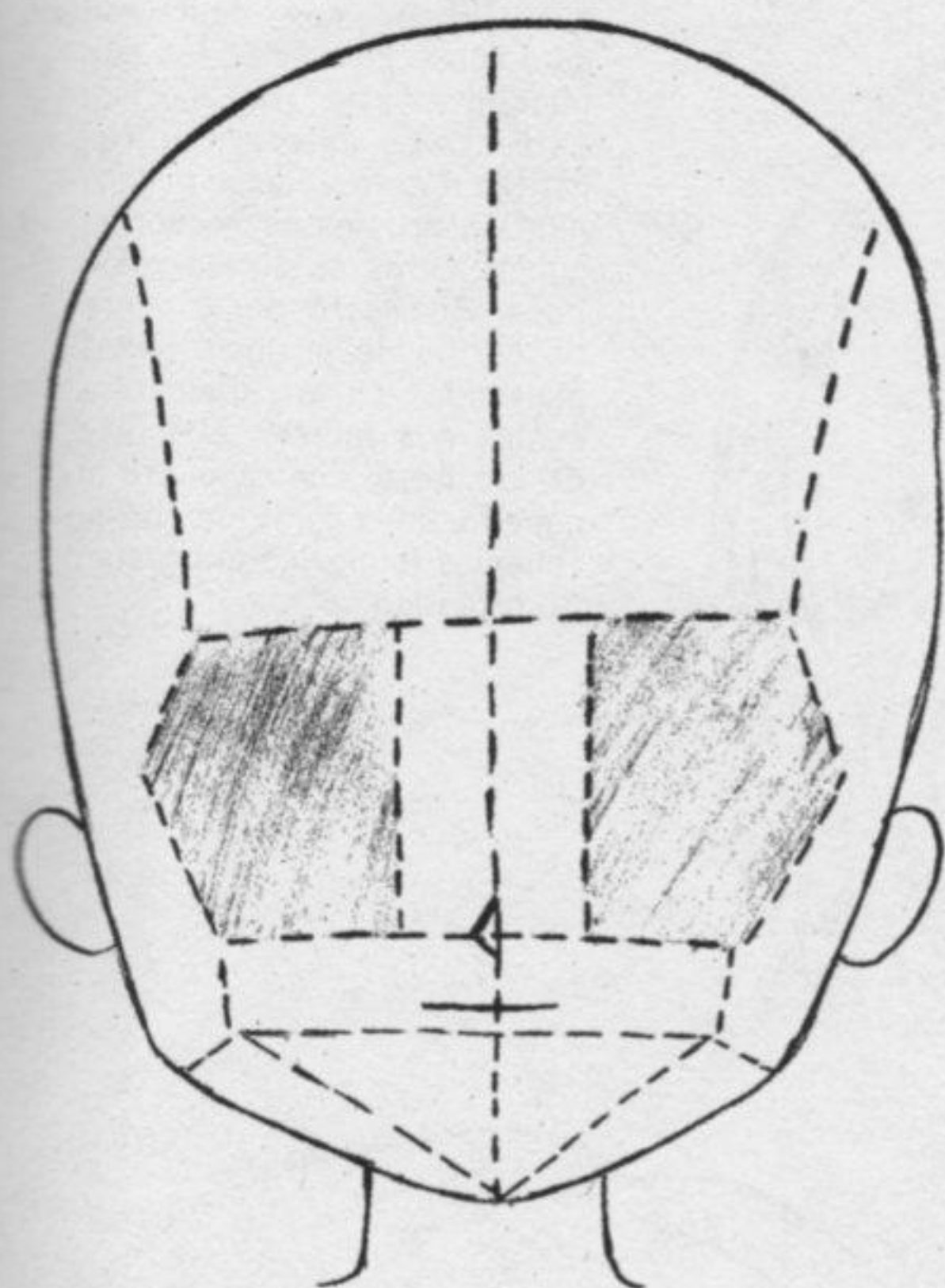
Ahora manejamos la estructura de la cabeza en un ángulo agachado. Es importante notar que uno de los ojos casi ha desaparecido, mientras que el otro está muy pegado a la ceja. Observa cómo las líneas de referencia nos ayudan a trazar estos ángulos del rostro. Además de los ángulos que aquí proponemos, te recomendamos intentar unos nuevos.



Entre más te exijas a ti mismo, tu aprendizaje será más rápido y de mayor calidad.

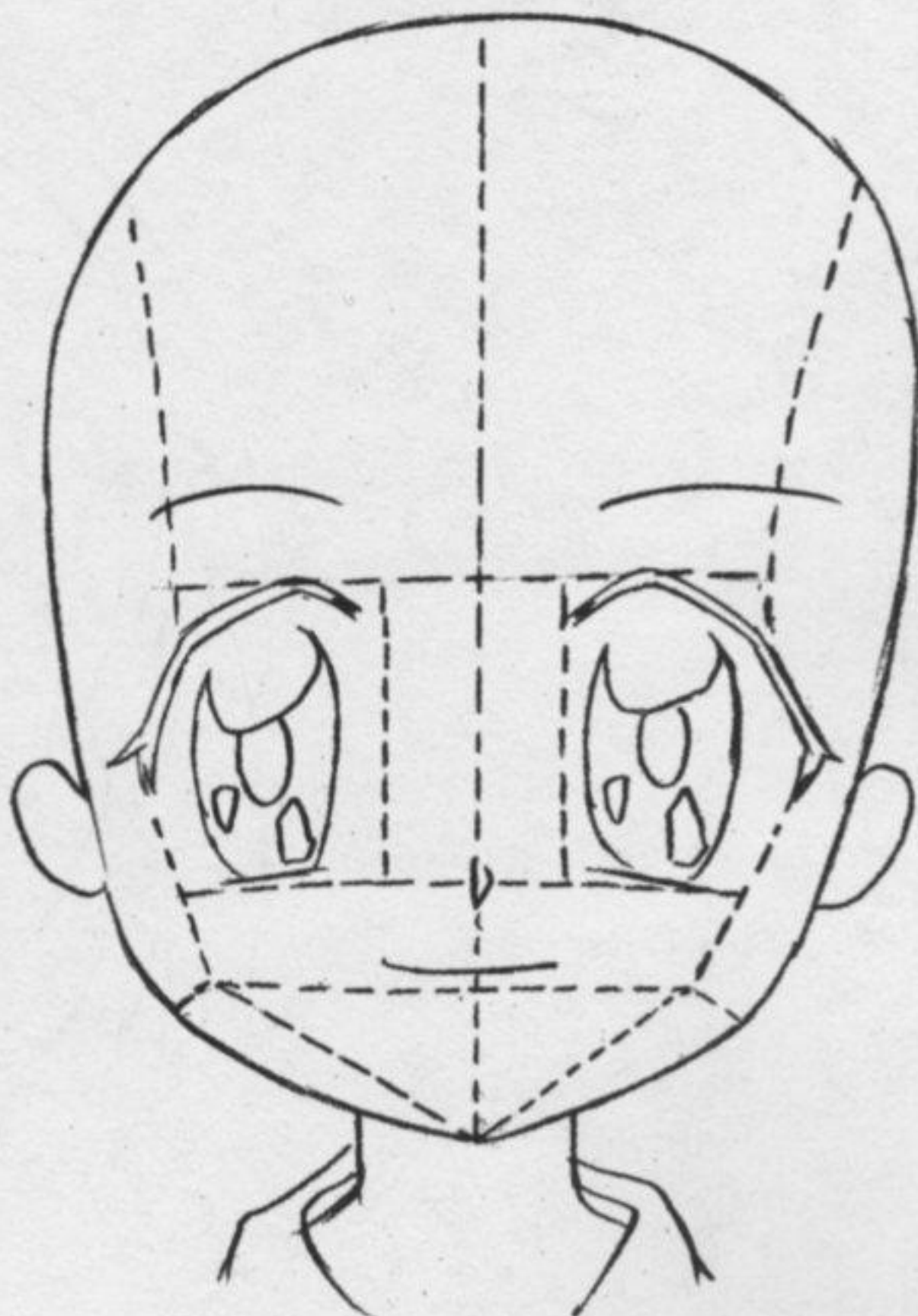
Cuando un rostro agachado tiene la mirada hacia arriba, de alguna manera nos da a entender que quiere superarse. Por una parte, estar agachado nos indica que es inferior, pero los ojos nos indican que ya no está conforme con esa situación, es decir, no es necesario que levante la cabeza para indicar que se quiere superar, basta con que levante la vista. La figura de arriba y la figura de abajo podrían ser bien una escena continua. La primera con un estado en el que desea superarse y la segunda con uno de superación, aunque el rostro sigue estando agachado.

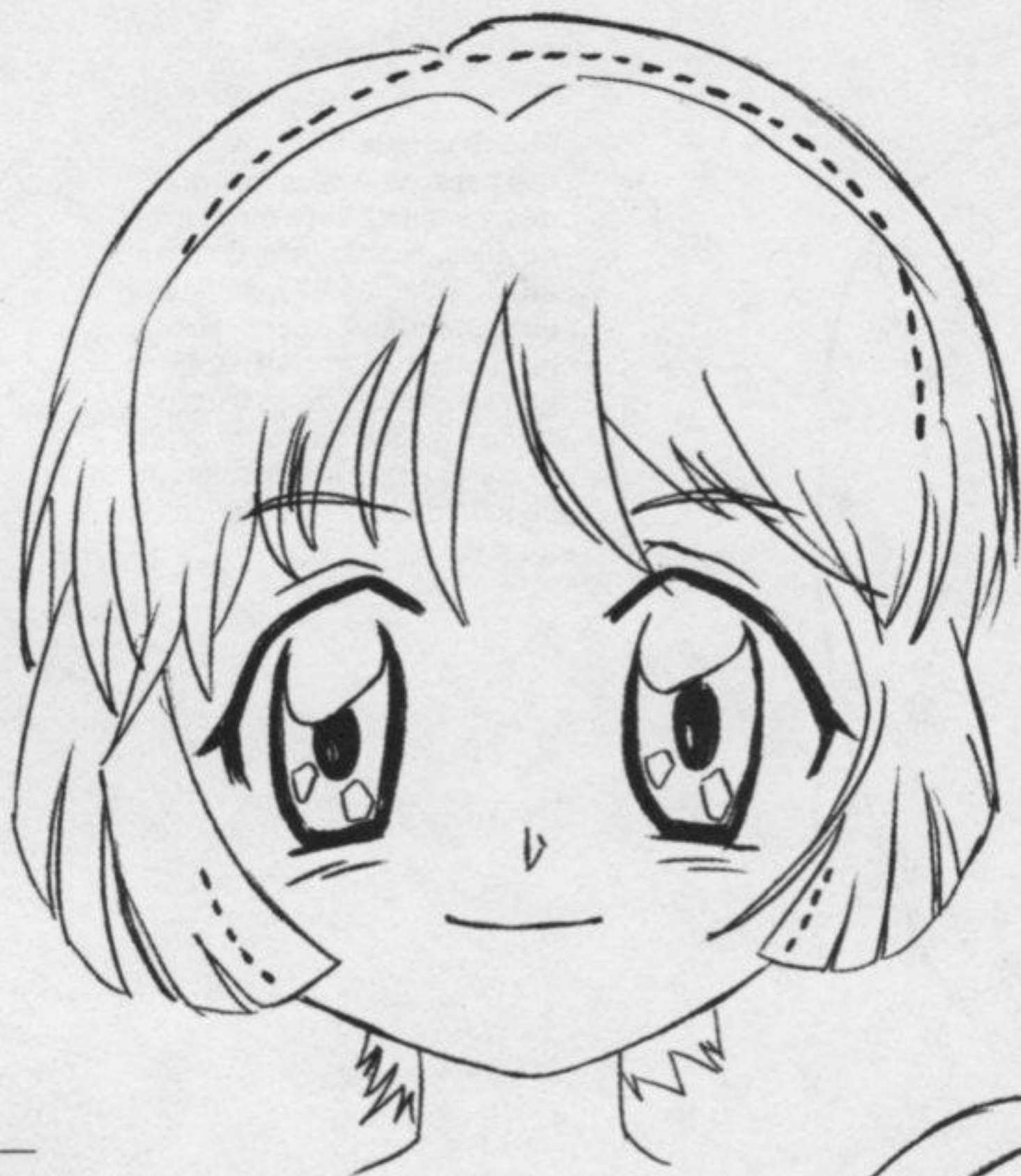




Mientras que los ojos de algún personaje sean más grandes y la nariz esté más cerca de ellos, representará menor edad. También el tamaño del cuerpo influye, pero por el momento nos centraremos en el rostro. Esta estructura tiene los ojos bastante grandes y la nariz prácticamente pegada a la parte inferior de los ojos.

A diferencia de las estructuras anteriores, ahora la boca de este personaje no está dentro del triángulo de la barbilla; además, por el gran espacio que ocupan los ojos, la cabeza tiene menor tamaño, las demás diferencias puedes observarlas por ti mismo.





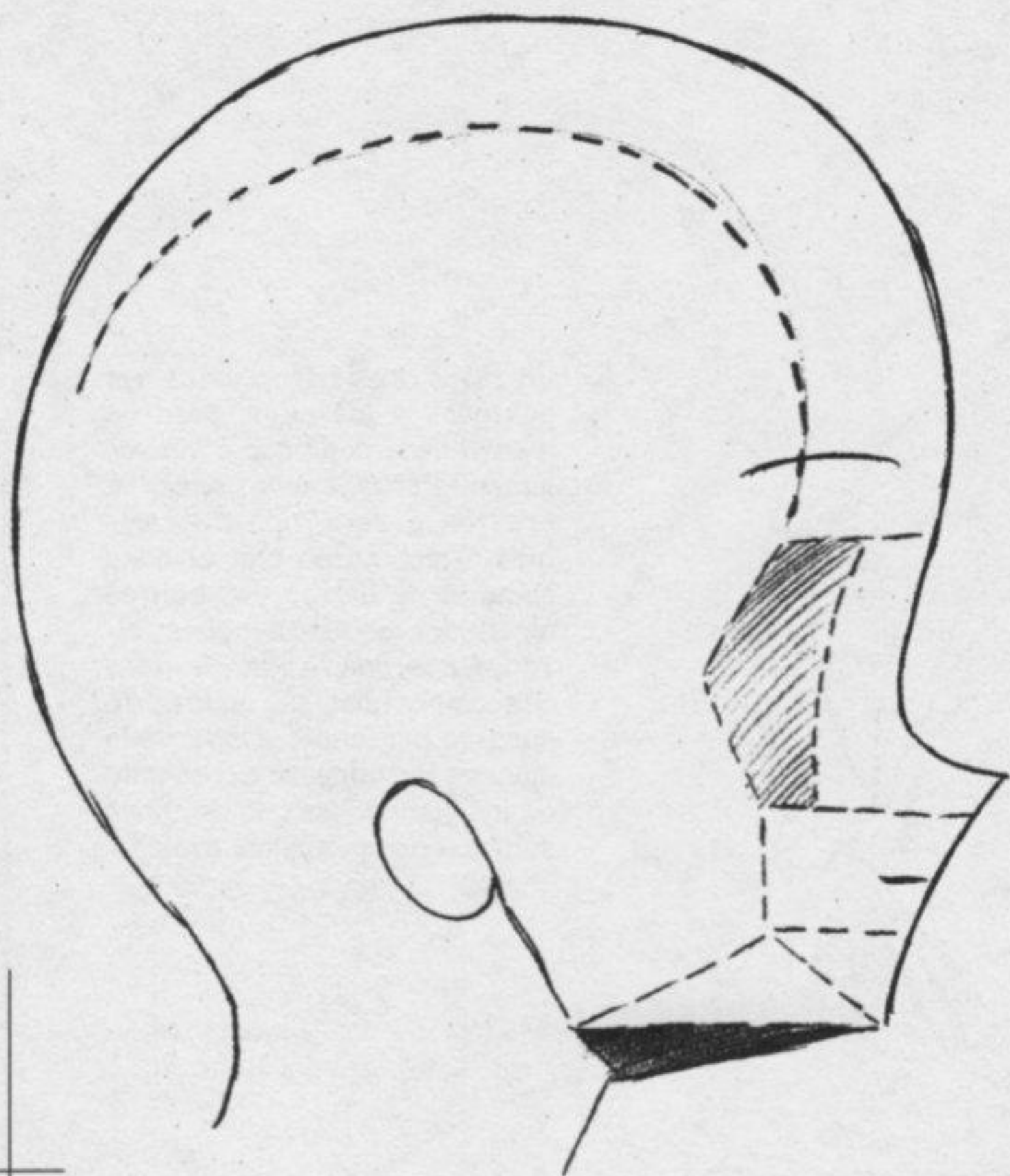
Recuerda que los rostros que proponemos aquí son sólo unos cuantos de los que pueden existir. Hay muchas estructuras de rostro diferentes a éstas. Busca proponer tus propias estructuras, quizás éstas te sirvan como base. Al rostro de la parte de arriba, le pusimos líneas punteadas en la cabeza, las cuales nos indican el límite de la cabeza con respecto al cabello. En la parte de abajo, tenemos la clásica expresión de felicidad.



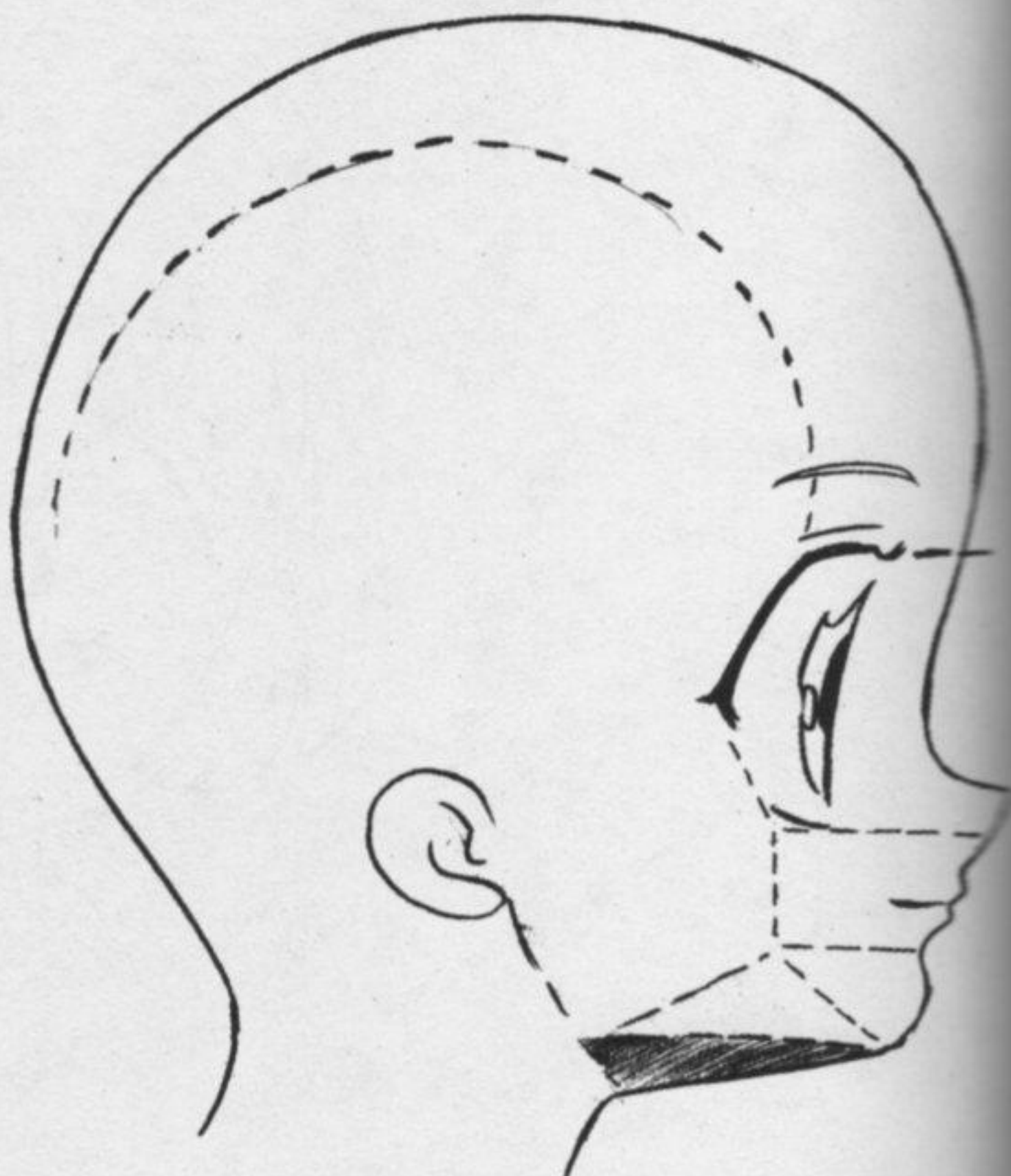


En estas dos ilustraciones, las pestañas y las cejas pasaron a ser líneas con poco o sin volumen. Estas expresiones se prestan a este tipo de cambios. También en expresiones como la de arriba, las bolitas alrededor y los cabellos rizados nos dan la idea de más descompostura de parte de nuestro personaje. Observa la manera tan abrupta del cambio de las pupilas, las cuales ahora sólo son dos pequeños óvalos.





Como hemos venido haciendo, ahora dibujamos la estructura del rostro de perfil, la cual debes estudiar y repetir con paciencia hasta que la sepas de memoria y seas capaz de modificarla a fin de obtener el personaje justo como te lo imaginas.





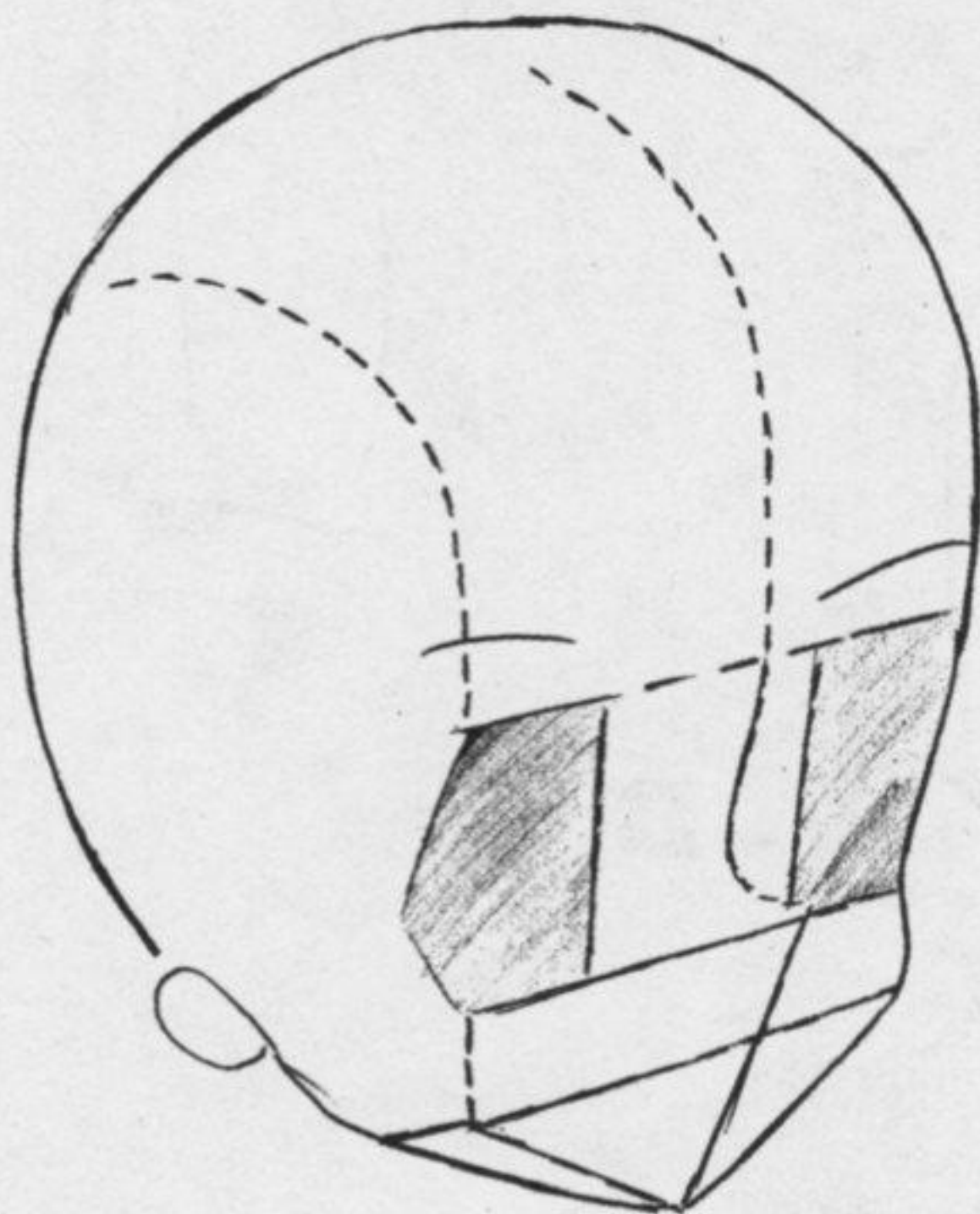
Este rostro bien podría ser el de un niño, bastaría con hacerle el pelo más corto, las pestañas menos marcadas y las cejas más anchas y pegadas a los ojos, la estructura puede ser la misma. En la parte de arriba, tenemos el rostro de perfil sin expresión, mientras que en la parte de abajo le pusimos una expresión de desacuerdo. Nuevamente usamos el sudor gigante, el cual le ayuda un poco a la expresión.



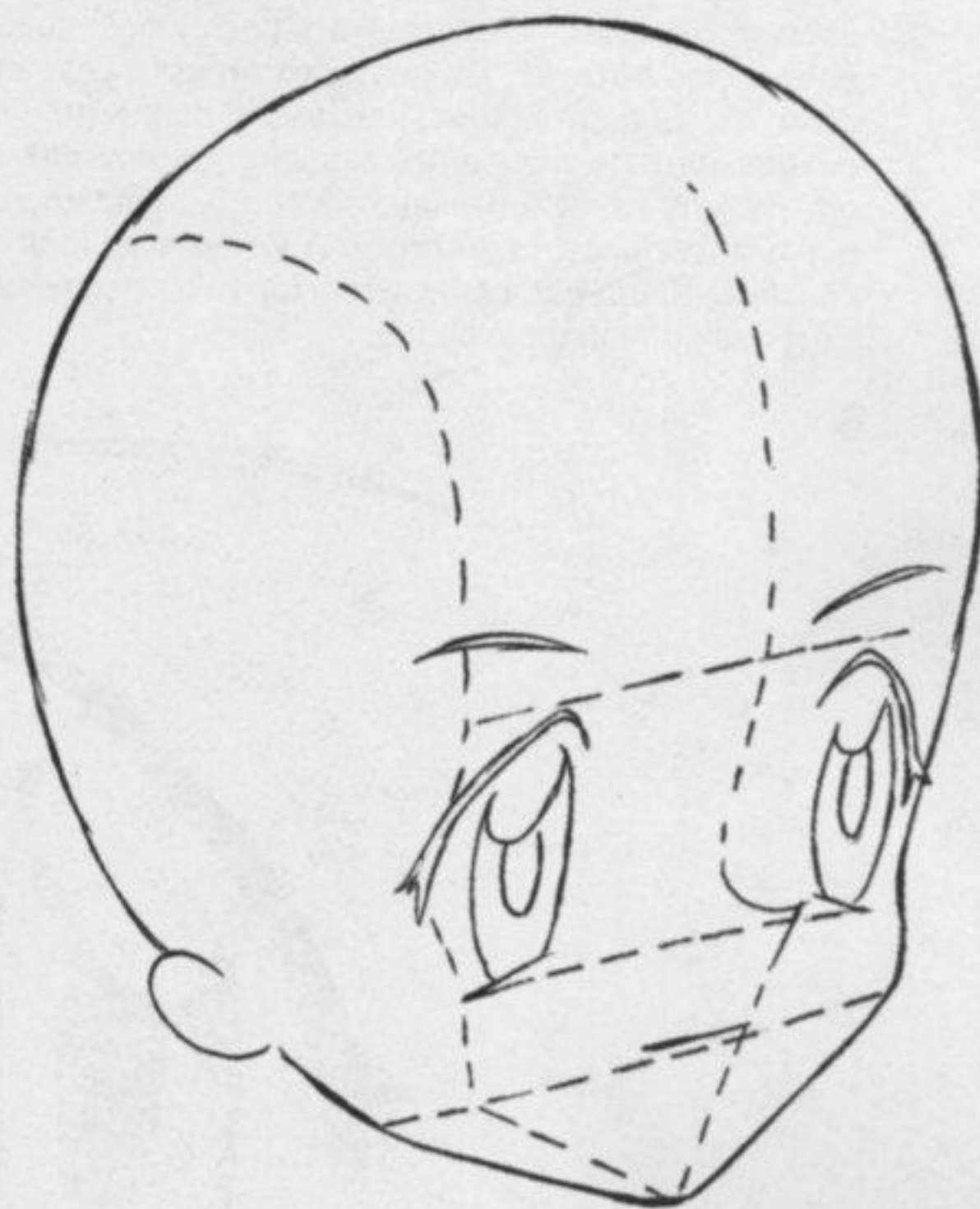


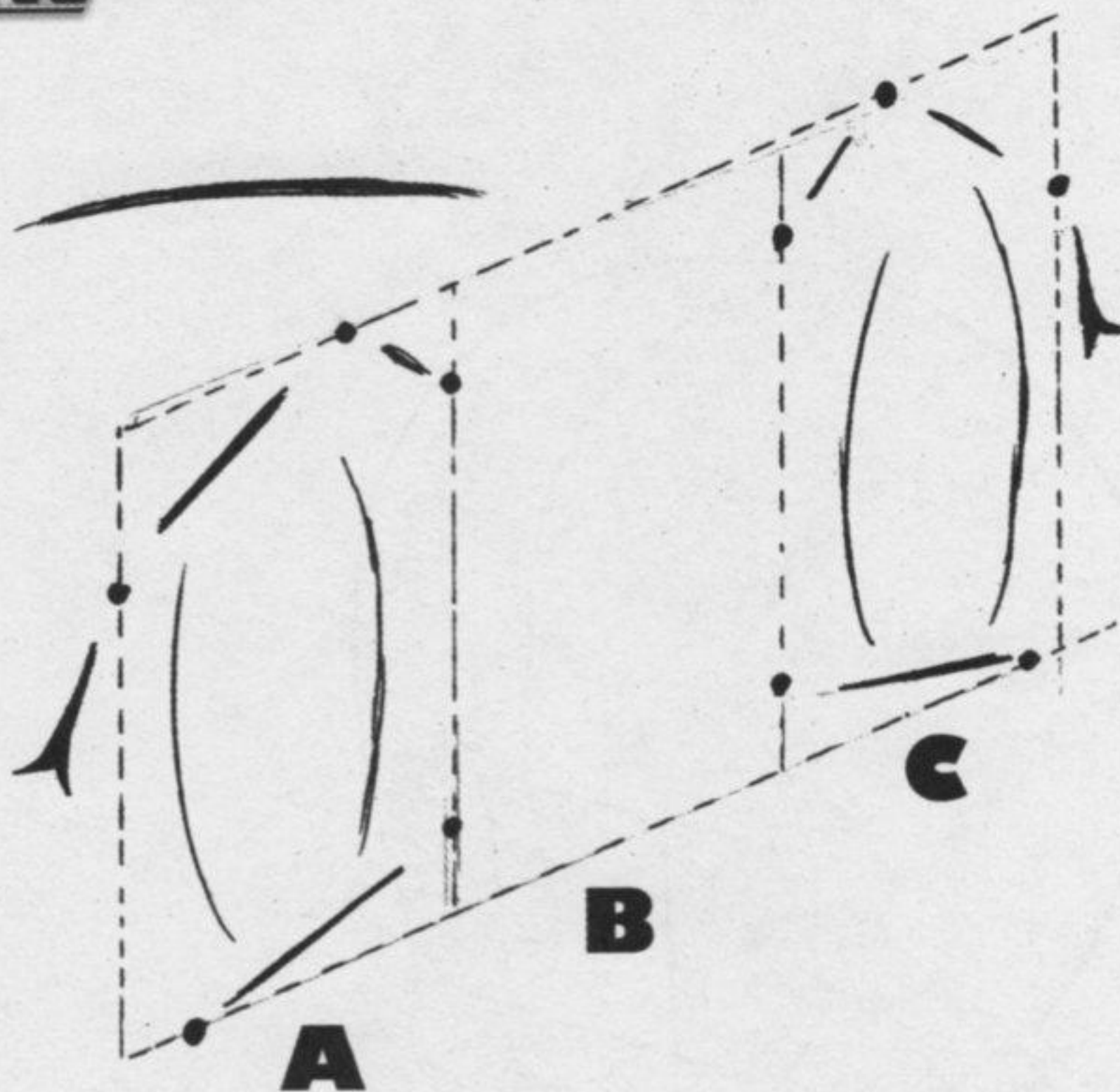
Aquí tenemos dos expresiones más de perfil. Recuerda que puedes usar cualquiera de las expresiones que hemos visto antes de perfil y adaptárselas a éste y viceversa. En este libro, tratamos de repetir lo menos posible las expresiones, por lo cual hay una gran variedad de caras que podemos explotar.





Ahora dibujamos el rostro de 3/4 agachado para después dotarle de expresiones. Hacer el rostro por pasos nos ayuda a dibujarlo mejor. Si deseamos dibujar el rostro con expresiones sin hacer pasos previos, es decir, hacerlo a la primera, difícilmente nos quedará bien encuadrado.





Como lo hemos hecho antes, ensayamos los ojos en grande para que no nos quede ninguna duda acerca de cómo trazarlos en posiciones como ésta. Como notarás, las pestañas en este caso se salen de los rectángulos, por lo cual se puede decir que en esta ocasión el espacio que hay entre ambos ojos es menor al ancho del ojo. Como en los casos anteriores, la distancia A es mayor a la distancia C. Recuerda poner atención a los pequeños detalles como los párpados.





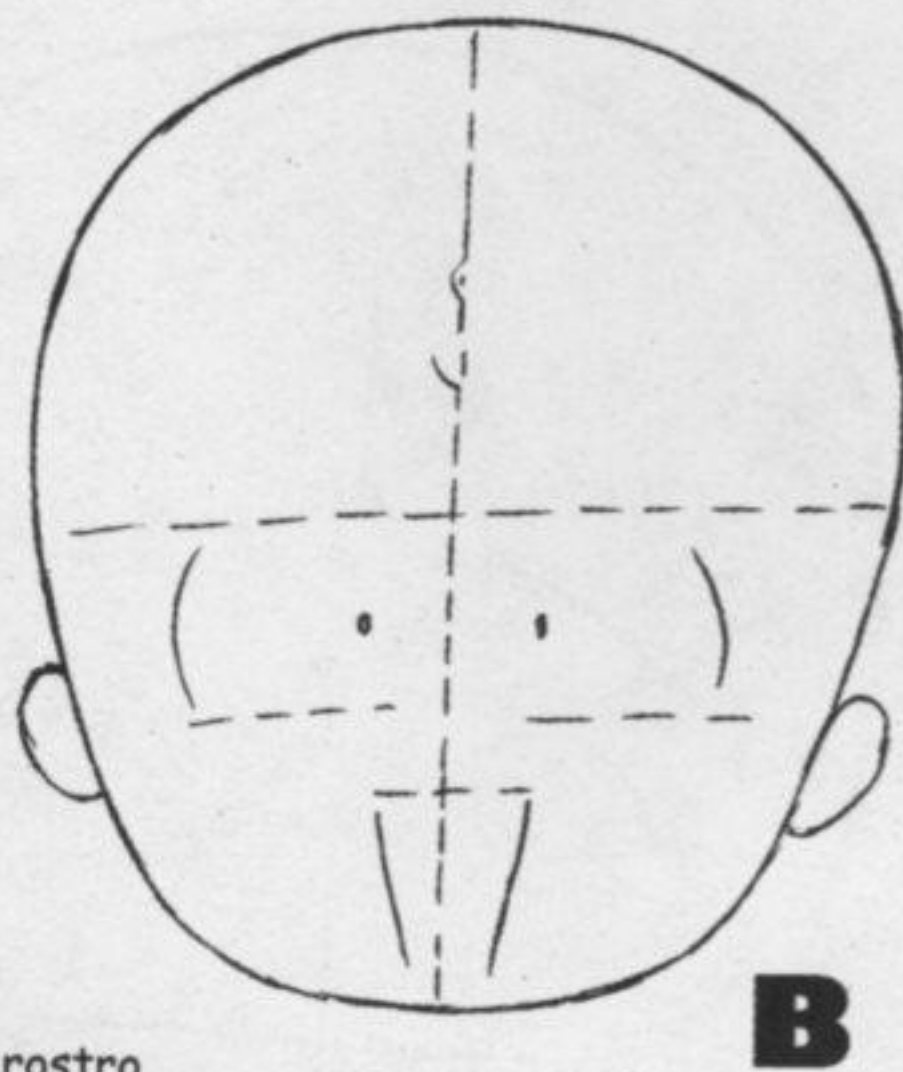
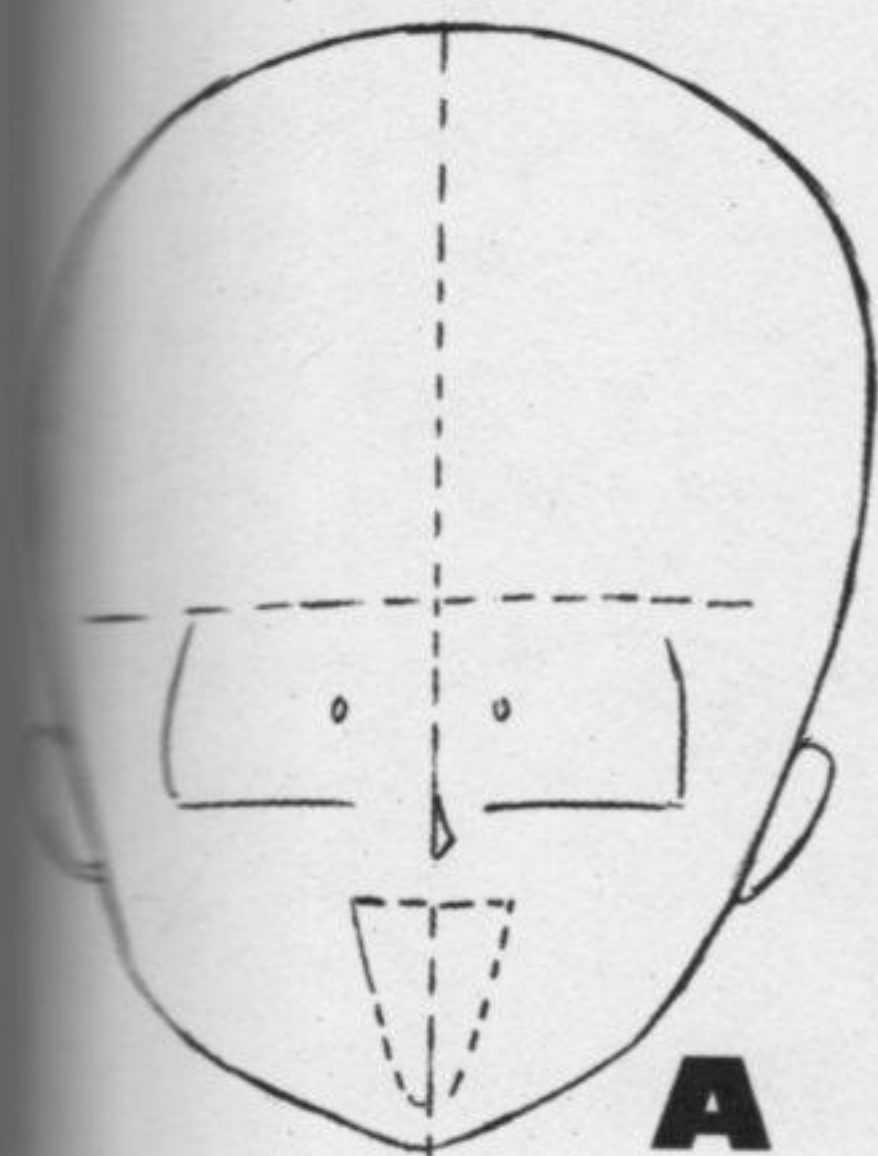
Después de que hemos estudiado los ojos con tranquilidad, comenzamos a poner expresiones a los rostros. En el rostro de arriba, los elementos del rostro se movieron muy poco, es decir, las cejas y la boca tuvieron un ligero movimiento; sin embargo, la expresión es clara.





De este modo seguimos proponiendo expresiones. En estas dos figuras, dejamos marcadas las líneas de referencia. Observa cómo es que son respetadas en todo momento.



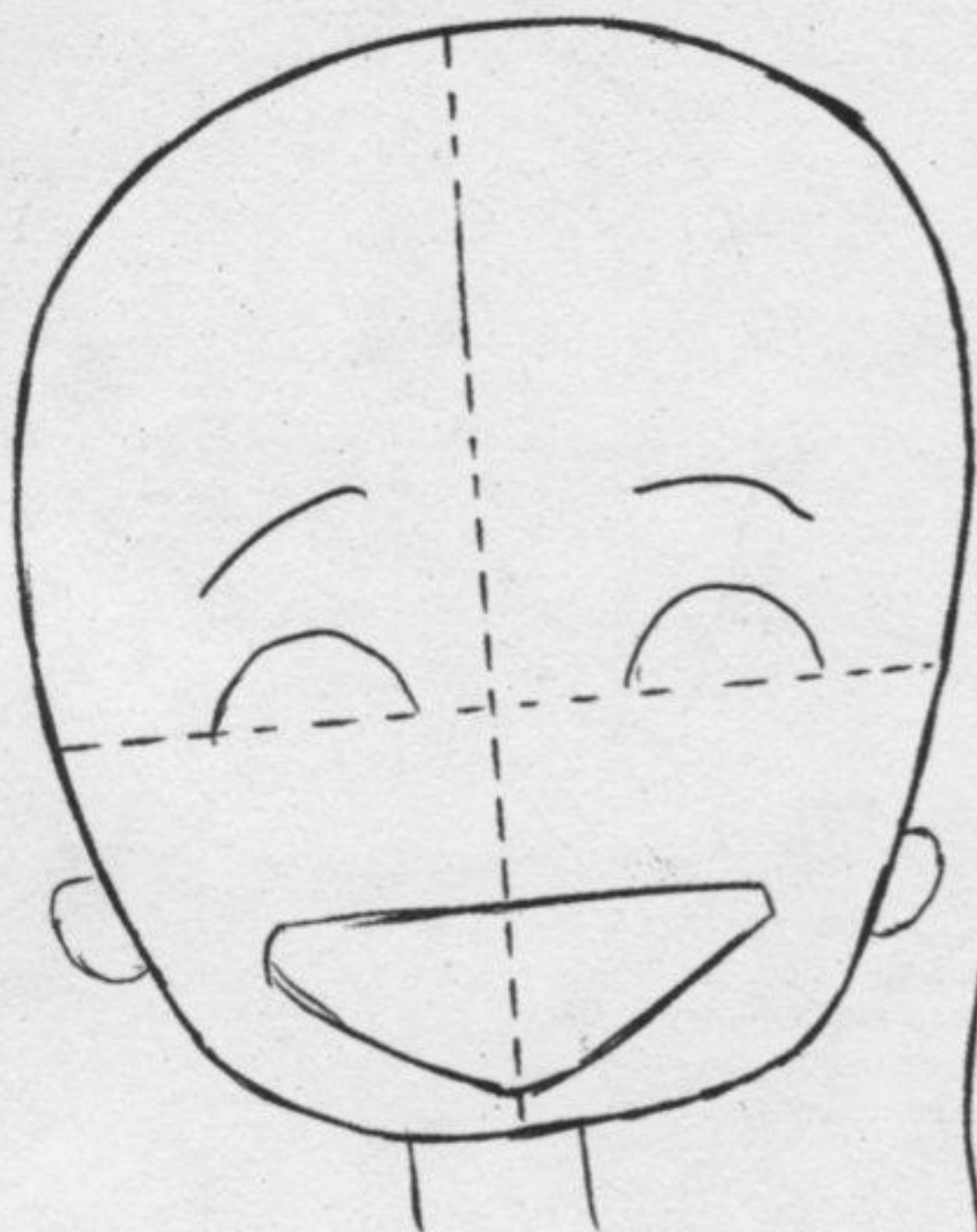


La caricaturización de un rostro puede enfatizar una expresión. Generalmente se usa para expresiones poco serias, es decir, es usado cuando las circunstancias son cómicas.

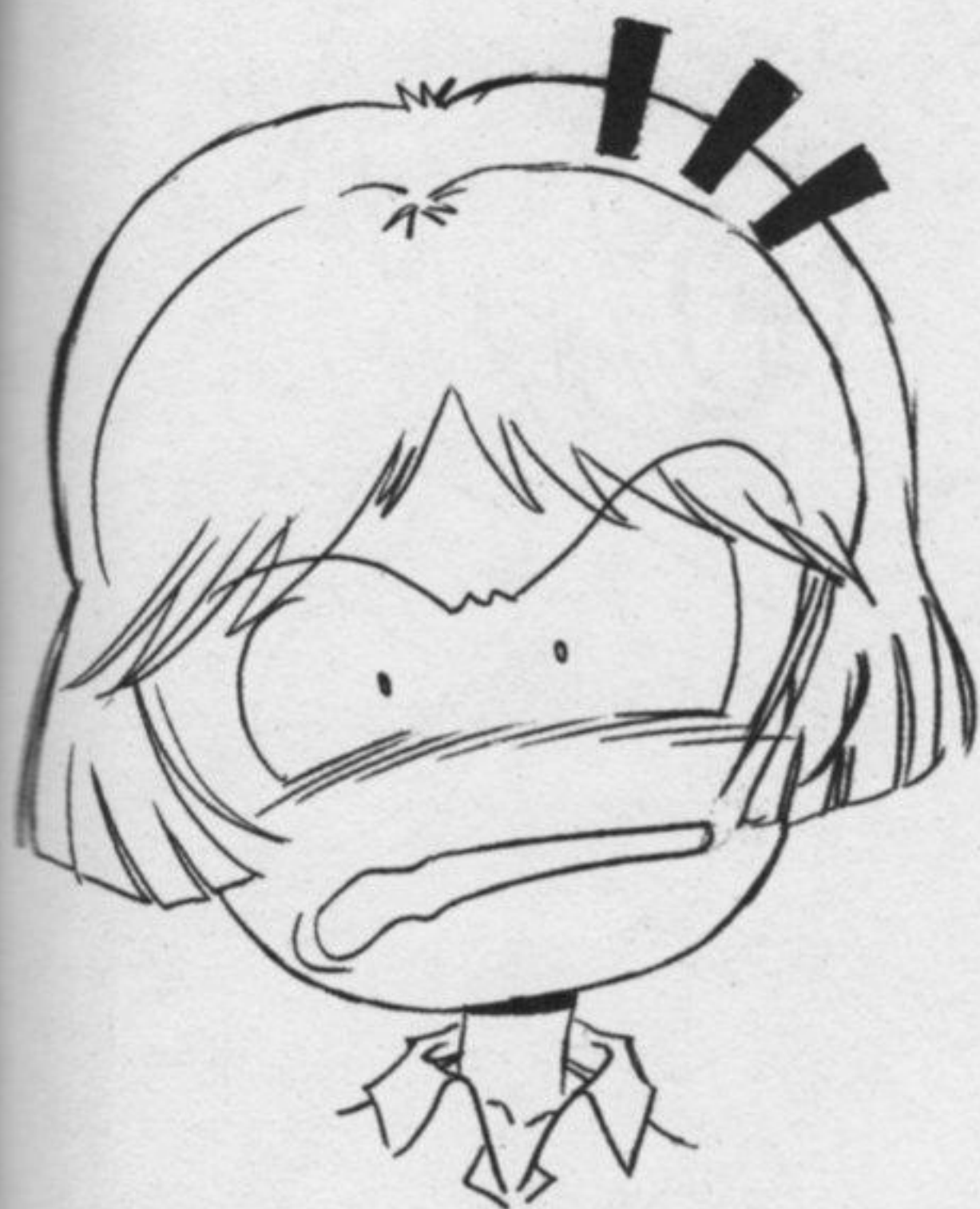
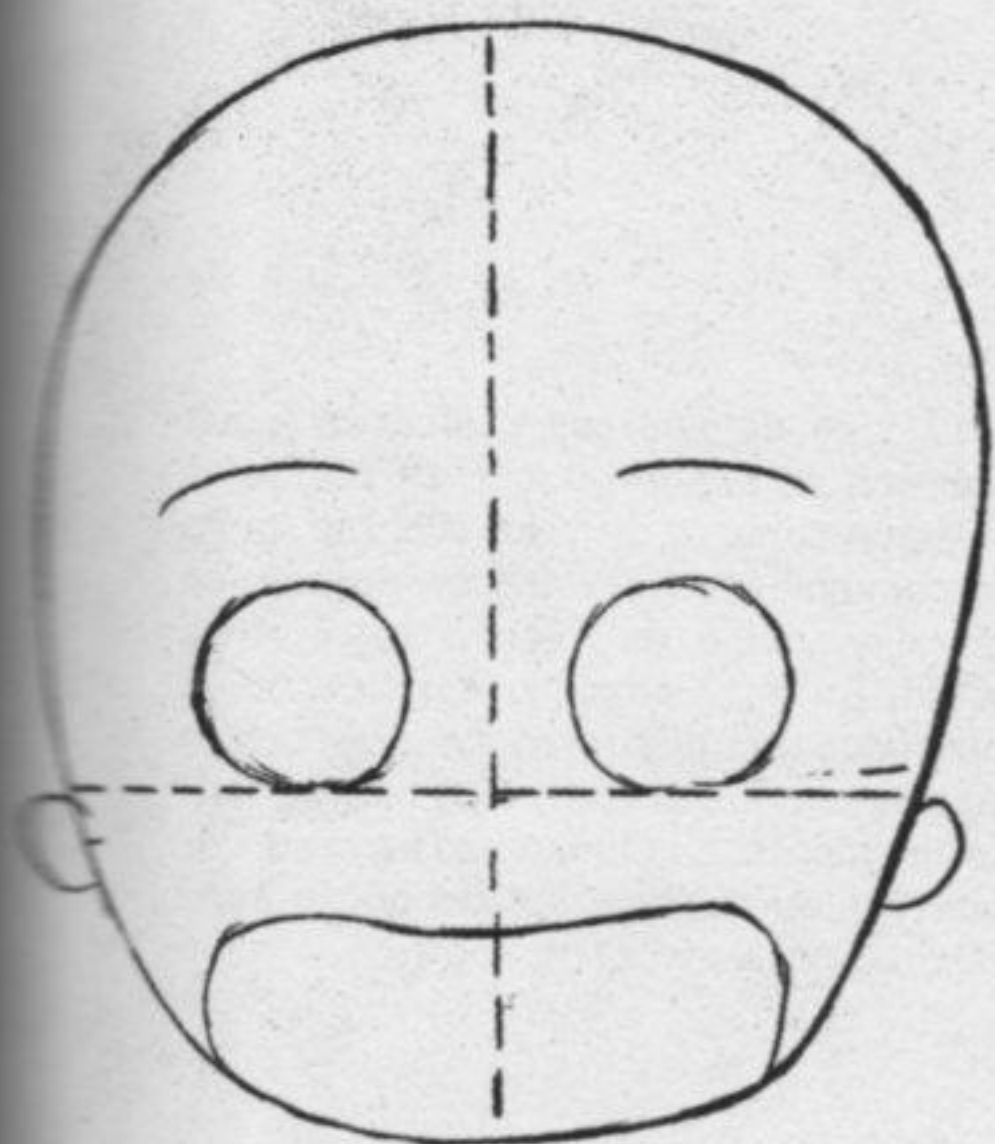
Para este fin, es conveniente que los rostros tengan rasgos más infantiles. En la figura A, tenemos la silueta normal de un rostro que se hace menos alargado para darle la apariencia infantil.



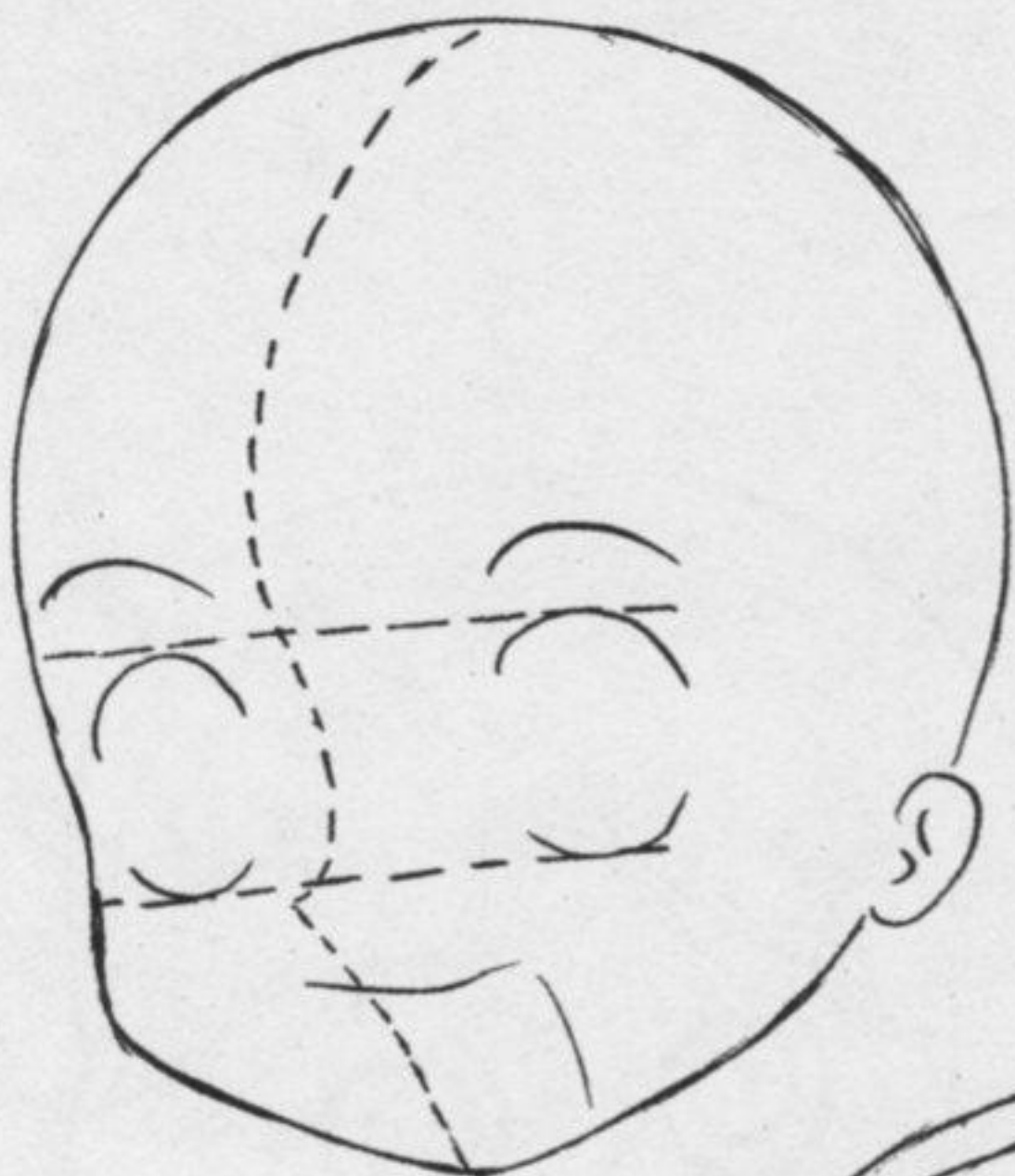
Finalmente en C añadimos los detalles. Como podrás notar, el hecho de que el rostro sea más infantil hace que la expresión sea más graciosa.



El ejercicio de la página anterior lo podemos repetir con todo tipo de expresiones. Quizá modificar tanto la estructura del rostro, podría hacer que el parecido de nuestro personaje se perdiera, pero basta con respetar el mismo peinado y algunos pequeños detalles para que se siga pareciendo. También en estos casos la nariz puede desaparecer y no hay ningún problema.



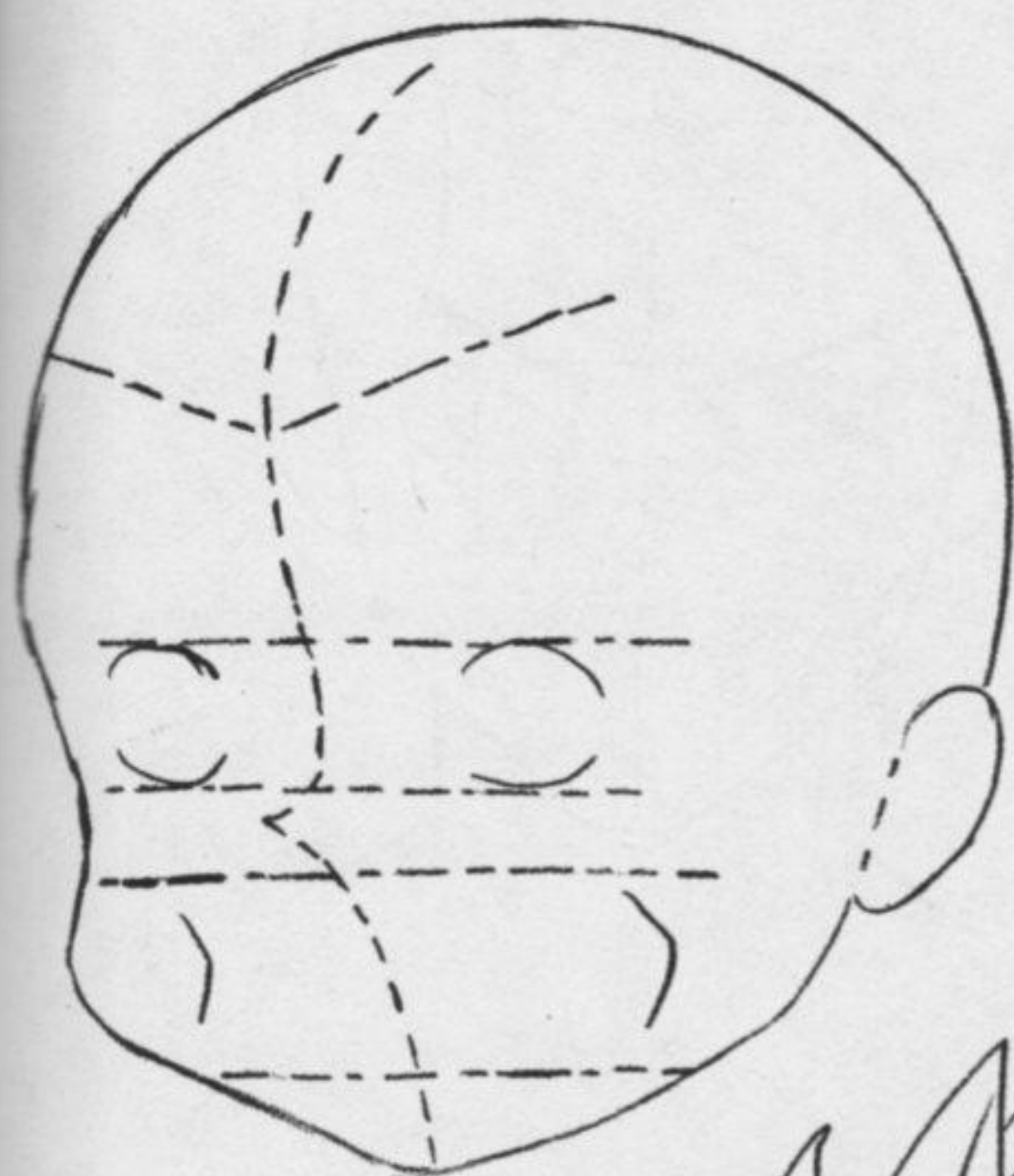
A pesar de ser rostros caricaturizados, seguimos usando líneas de referencia para la correcta colocación de sus elementos. Podemos hacer muchos ejemplos de estos rostros caricaturizados, también debes observar que el tamaño de cejas, ojos y bocas está exagerado.



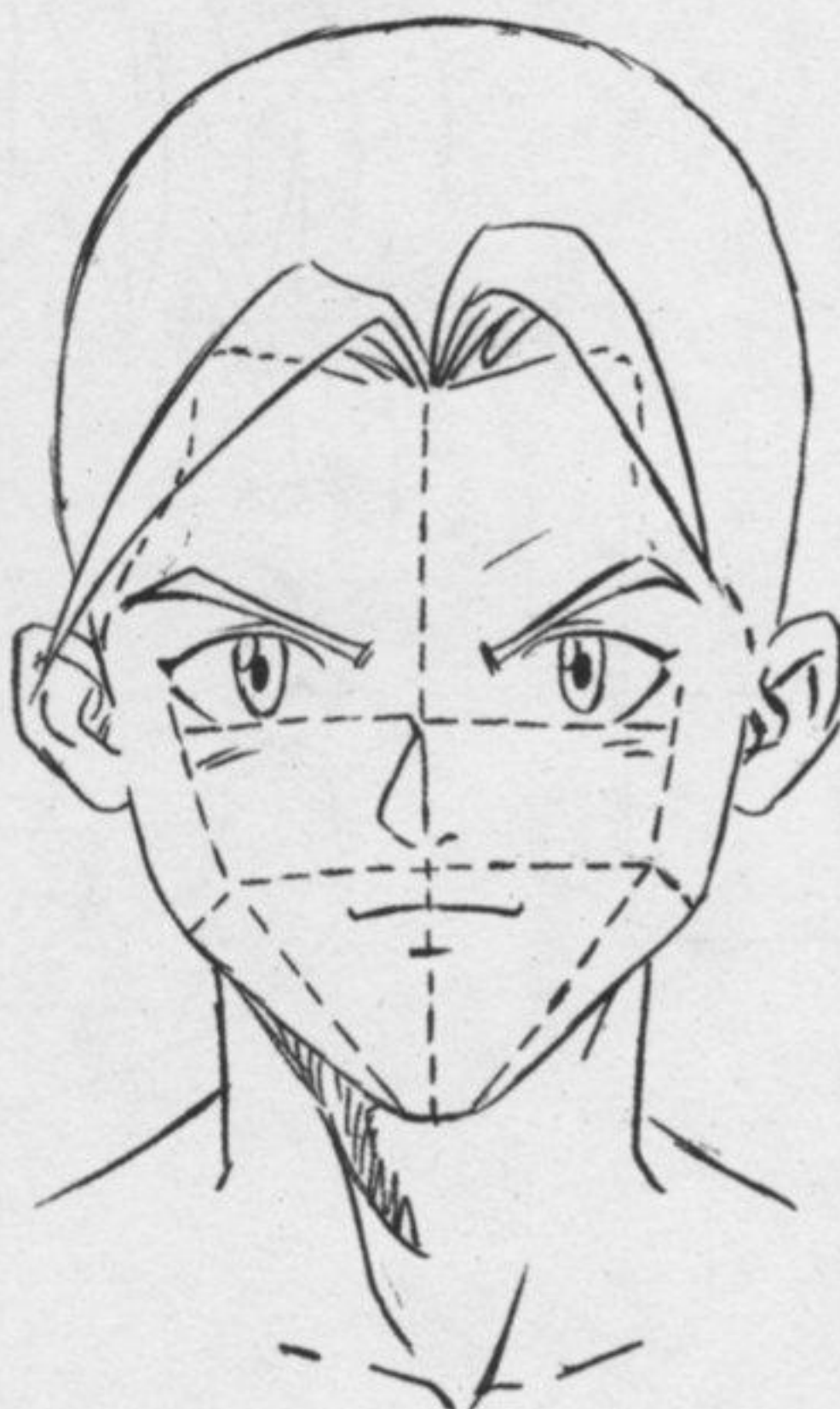
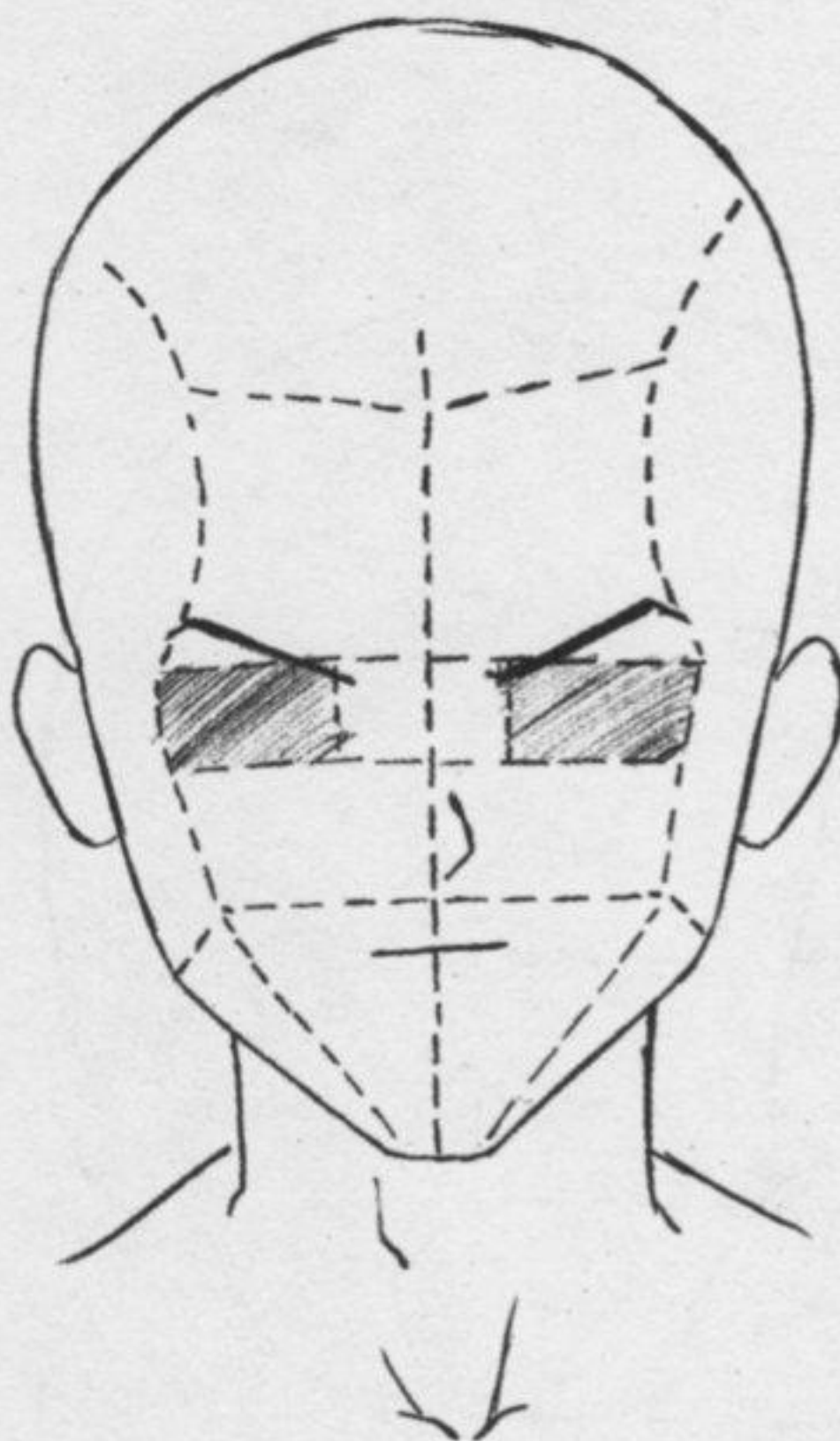
Este tipo de rostros caricaturizados también se pueden hacer en cualquier posición como la de tres cuartos, pero es conveniente hacerlas en posiciones sencillas como de frente total o de perfil. En este caso, la estructura es muy parecida al rostro de 3/4, con la diferencia que el rostro es más redondo, incluso si añadimos unas manos caricaturizadas como las de abajo será más expresivo nuestro dibujo.



La misma estructura de la página anterior, pero con los ojos más pequeños y las cejas más grandes, nos ayuda a convertir este rostro en el de un hombre. Observa pequeños detalles como el del cuadro de la izquierda. Estas líneas simulan la forma de unas venas, aunque sólo son tres trazos muy sencillos.

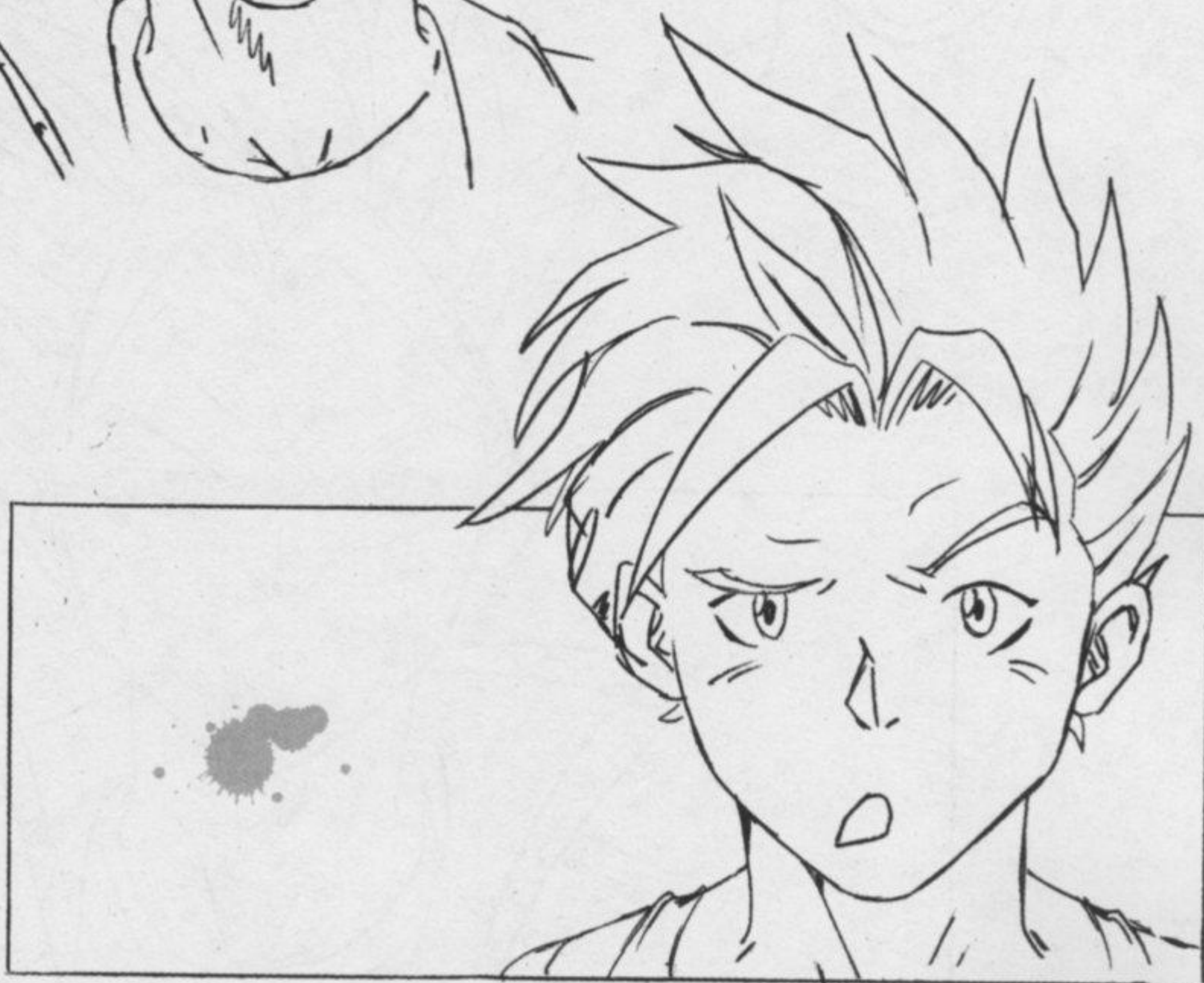


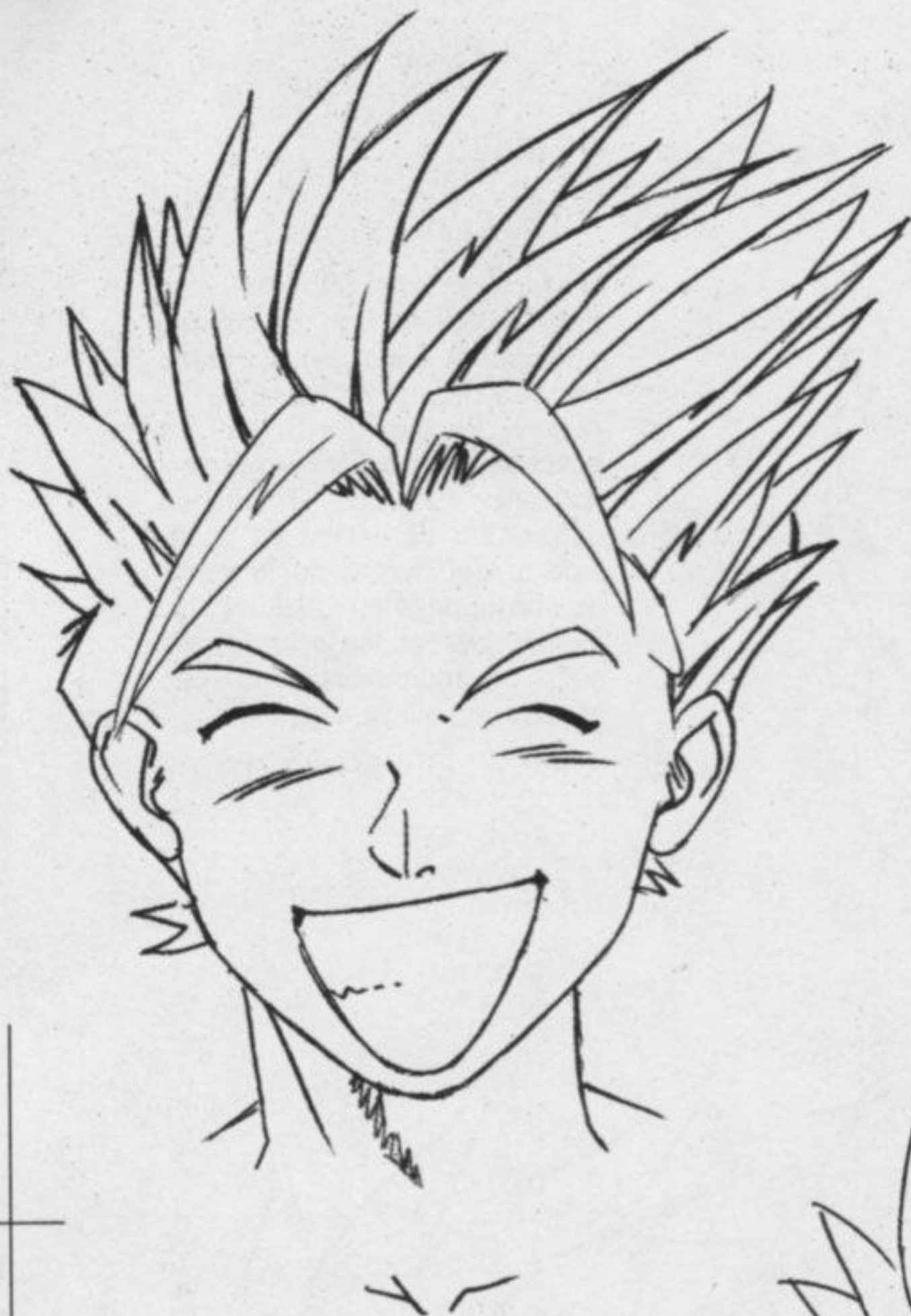
Éste es un rostro manga de un hombre más joven que el que vimos anteriormente. En este libro, tratamos de cubrir las edades más frecuentes. Los ojos son más grandes que el caso del hombre anterior, pero más pequeños que en el de las mujeres; las cejas están más pegadas a los ojos; y la boca, las orejas y la nariz son más grandes. Todas estas pequeñas consideraciones harán lucir a tus personajes más varoniles. Recuerda que en un libro anterior estudiamos las proporciones del rostro y analizamos a detalle estas cuestiones.





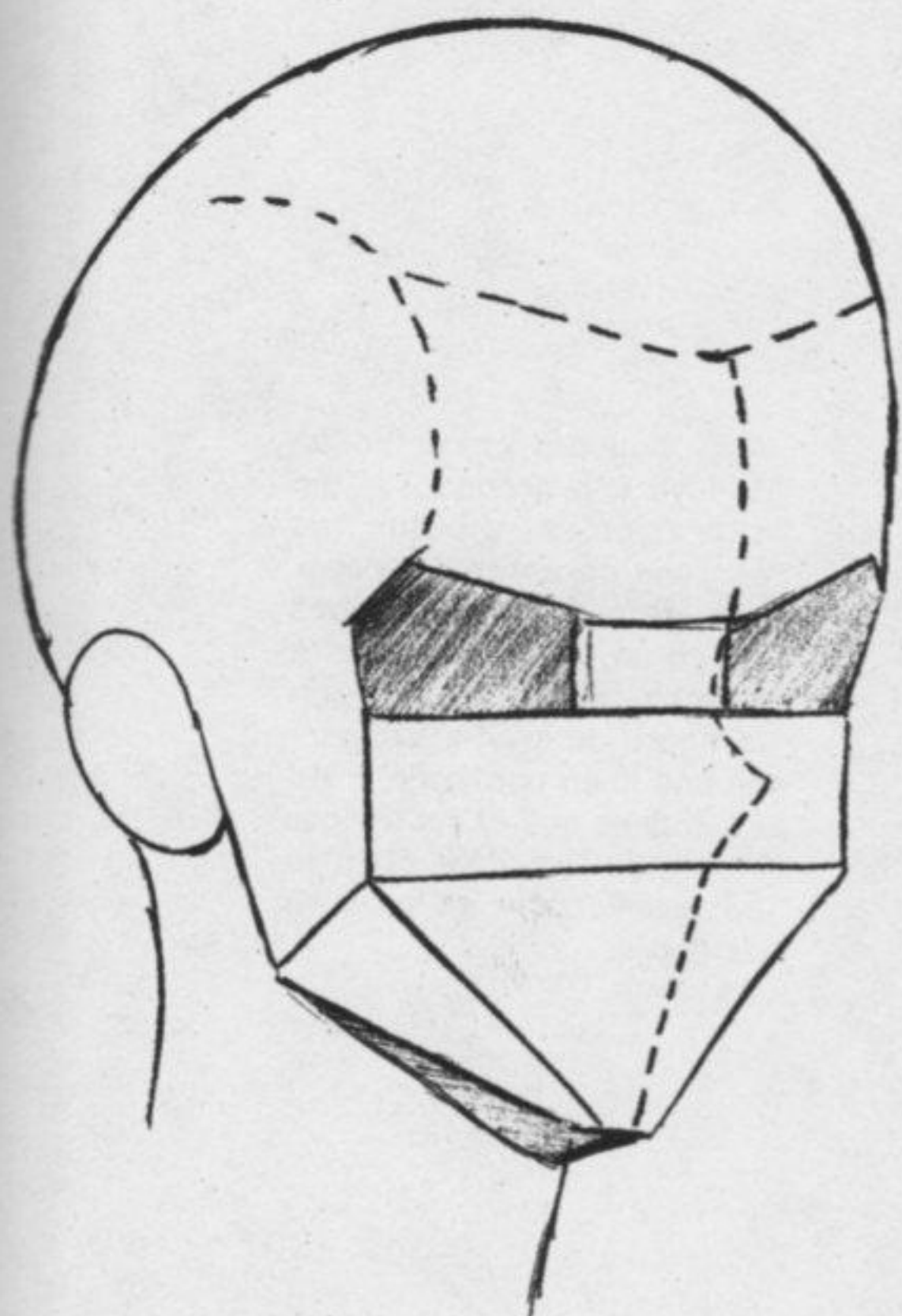
Posteriormente añadimos los detalles al rostro, el cabello y pequeñas líneas en el rostro arriba y debajo de los ojos, etcétera. Recuerda ensayar tus personajes con diferentes peinados. En este caso, el peinado del rostro de arriba es parecido al del rostro de la parte de abajo, pero no igual, incluso puedes buscar mejorar el peinado en cada ocasión en que añadas una nueva expresión.



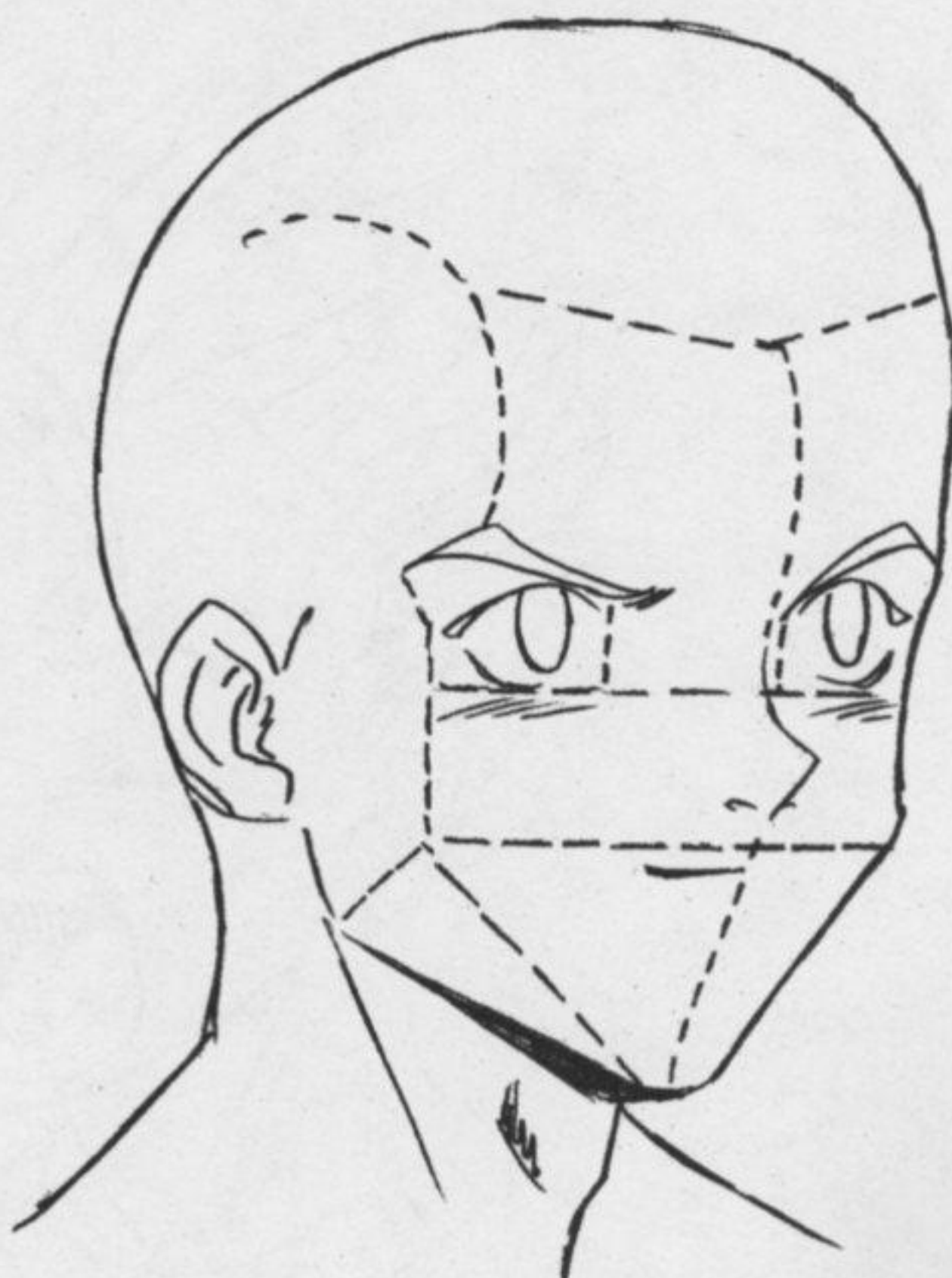


Seguimos cambiando el peinado de nuestro personaje y ahora nos quedó de esta manera, al parecer un poco mejor. Seguimos proponiendo diferentes expresiones de alegría o desacuerdo.





Trazamos la estructura de la cabeza en una vista de 3/4, la cual debes dominar en cualquier personaje que pretendas dibujar. Tal vez en un principio pueda ser tedioso manejar las estructuras del rostro, pero después de algo de práctica se te hará más fácil y te ayudará a hacer más preciso el dibujo del rostro, que en este caso es nuestro objeto de estudio. A los rostros que dibujes, sácales líneas punteadas para ver si sus elementos se encuentran en su lugar.

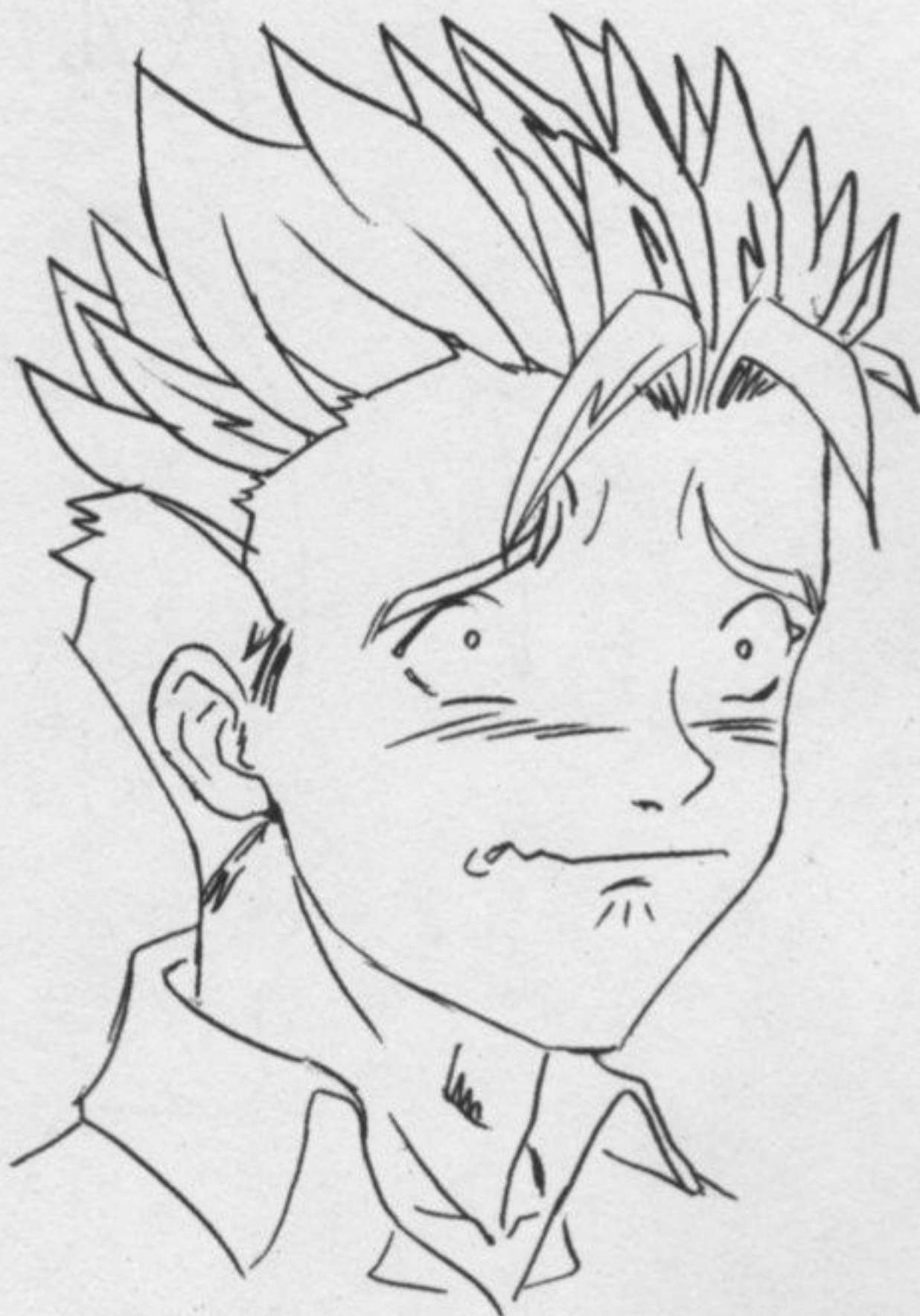


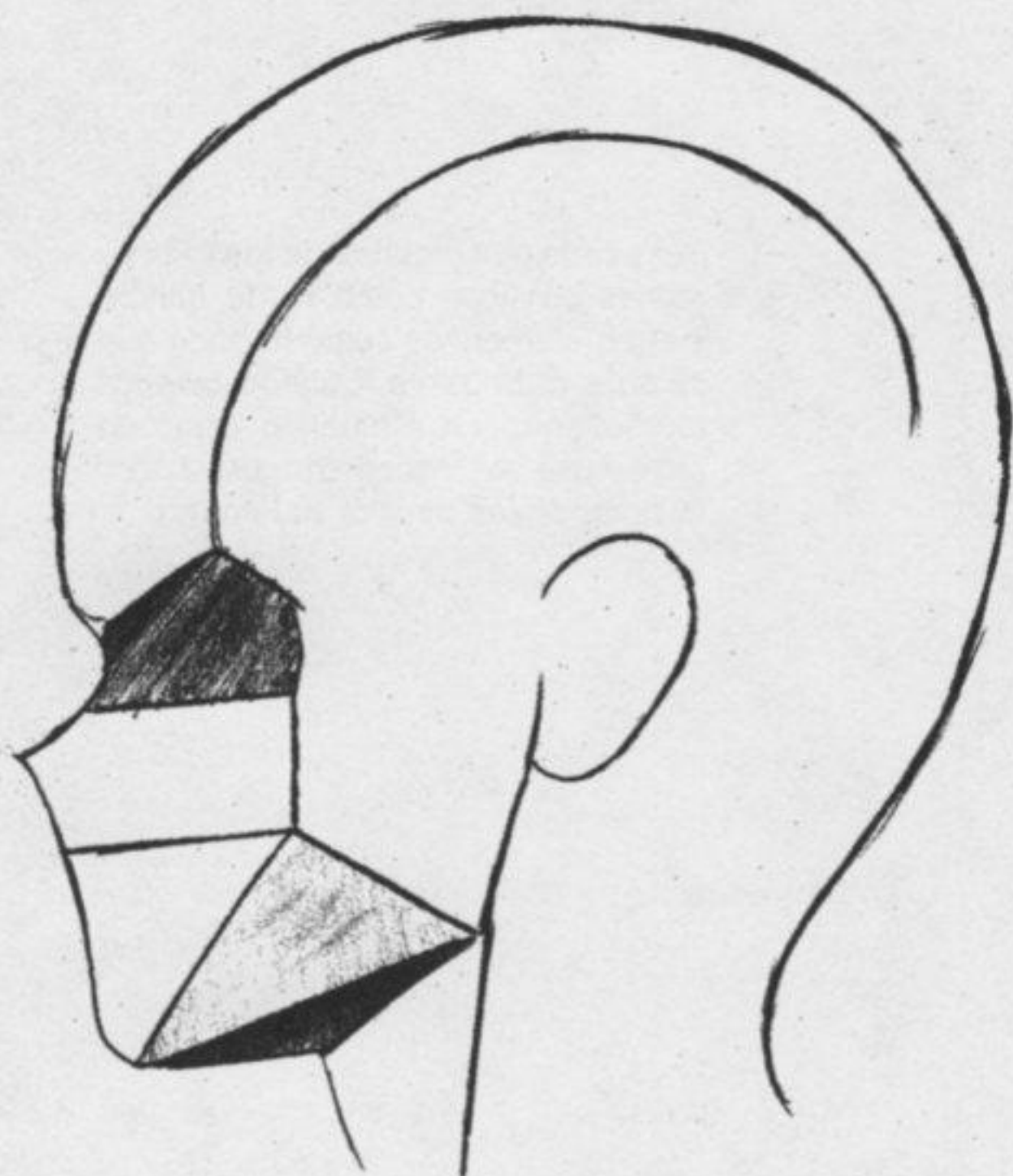


Aquí tenemos el rostro de 3/4 ya con acabados y sin expresión. Al dibujar tus personajes, antes de proponer las expresiones, debes hacer un dibujo como este ejemplo sin expresión. En la figura de arriba, se marcó una línea punteada. Esta es el área que el rostro aumenta de tamaño al abrir la boca como se ve en la figura de abajo.

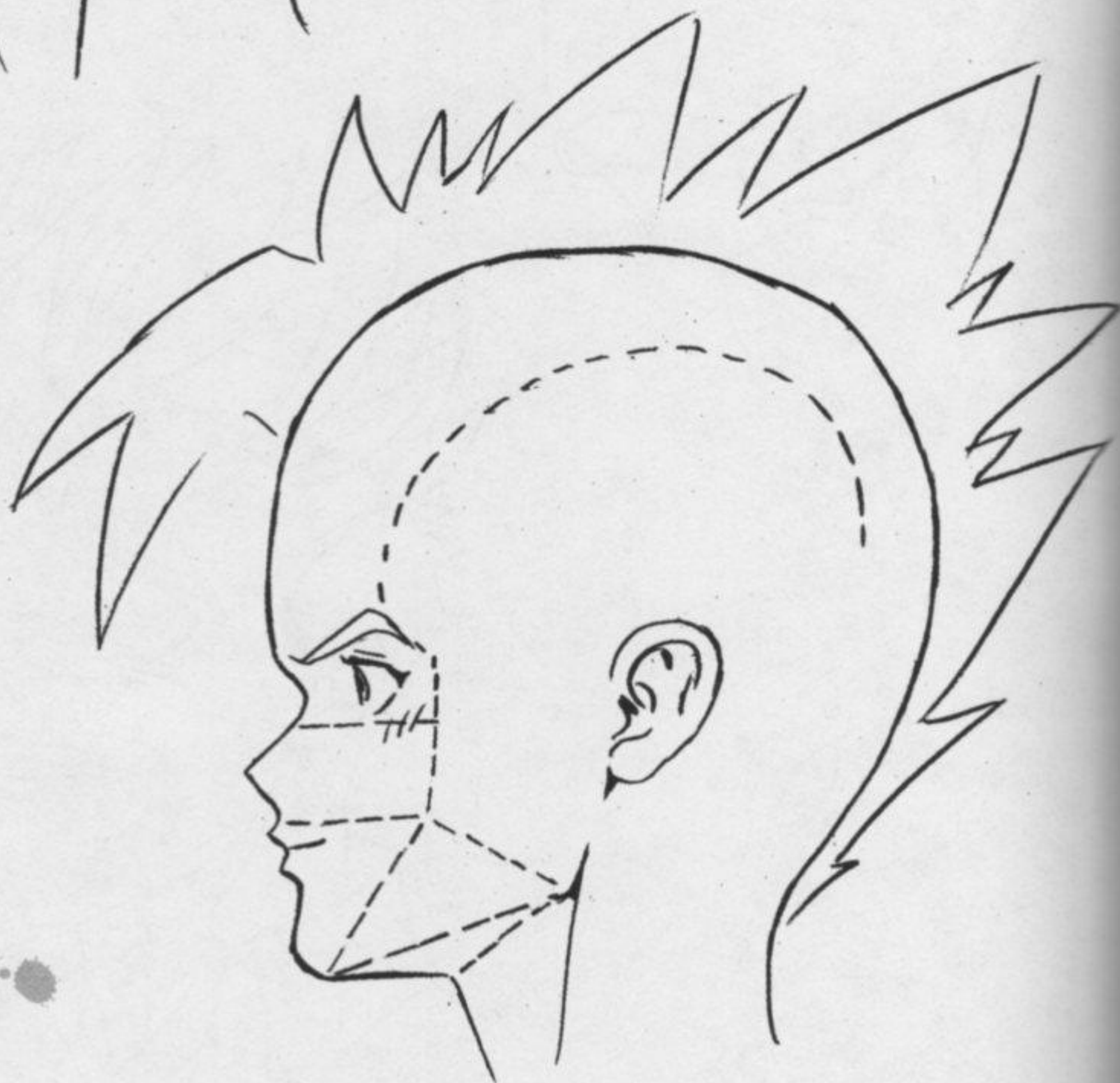


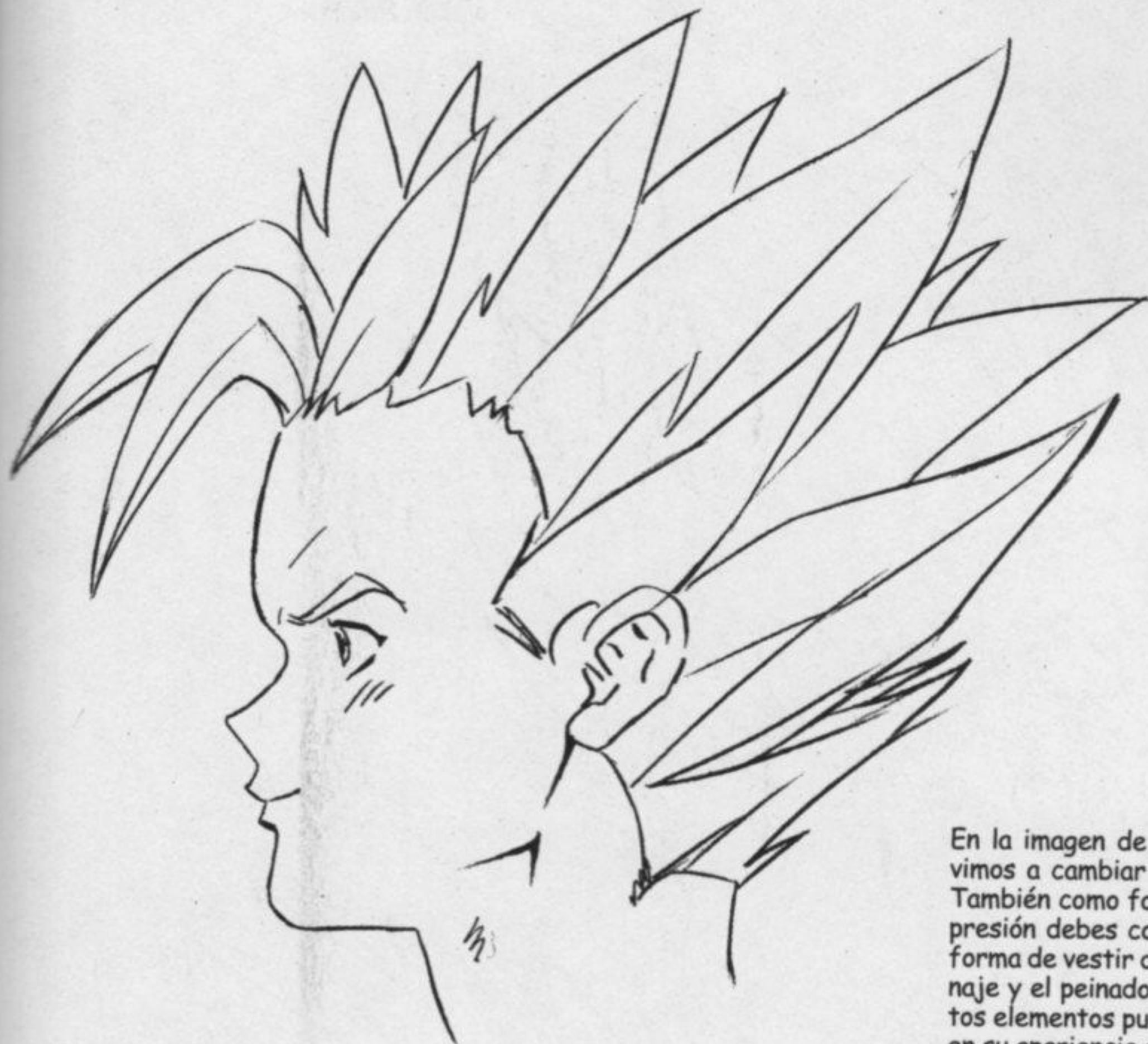
Recuerda que algunas de las expresiones cómicas como la de arriba tienen elementos como la boca que se sale del rostro. Cuando quieras exagerar algún elemento como en este caso, es recomendable sacar la boca de los límites del rostro.



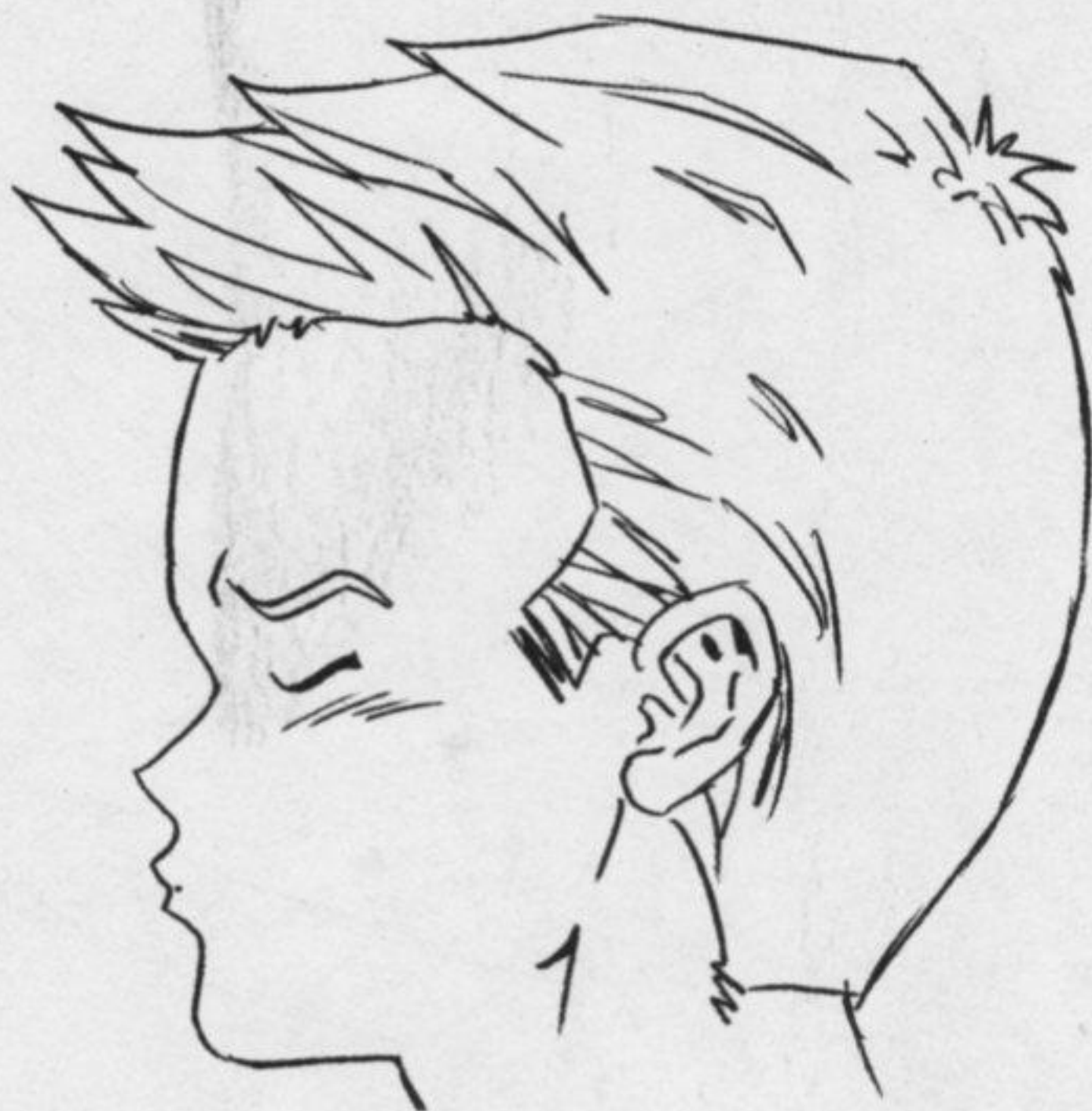


Al igual que en los casos anteriores, proponemos el rostro de perfil. No dejes de practicar cada uno de estos rostros en sus diferentes posiciones como la de perfil. Aunque pueden parecer muy parecidos tienen diferencias muy importantes que sólo se pueden notar con lápiz en mano, es decir, llevándolas al papel, dibujándolas una y otra vez.





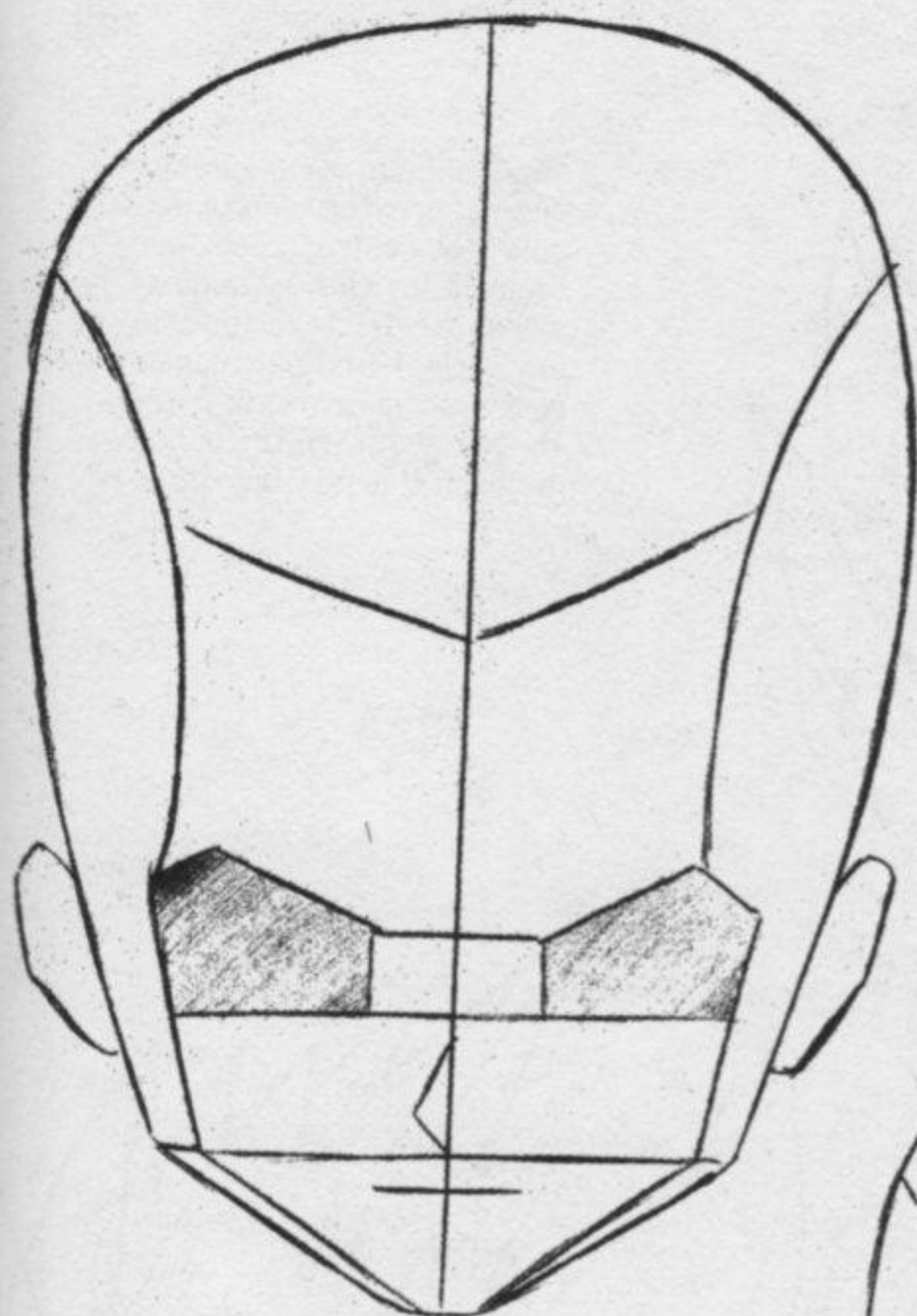
En la imagen de abajo, volvimos a cambiar el peinado. También como forma de expresión debes considerar la forma de vestir de tu personaje y el peinado. Todos estos elementos pueden influir en su apariencia en un sentido psicológico. Por ejemplo, el rostro de abajo luce más serio que el de arriba tan sólo por su peinado.



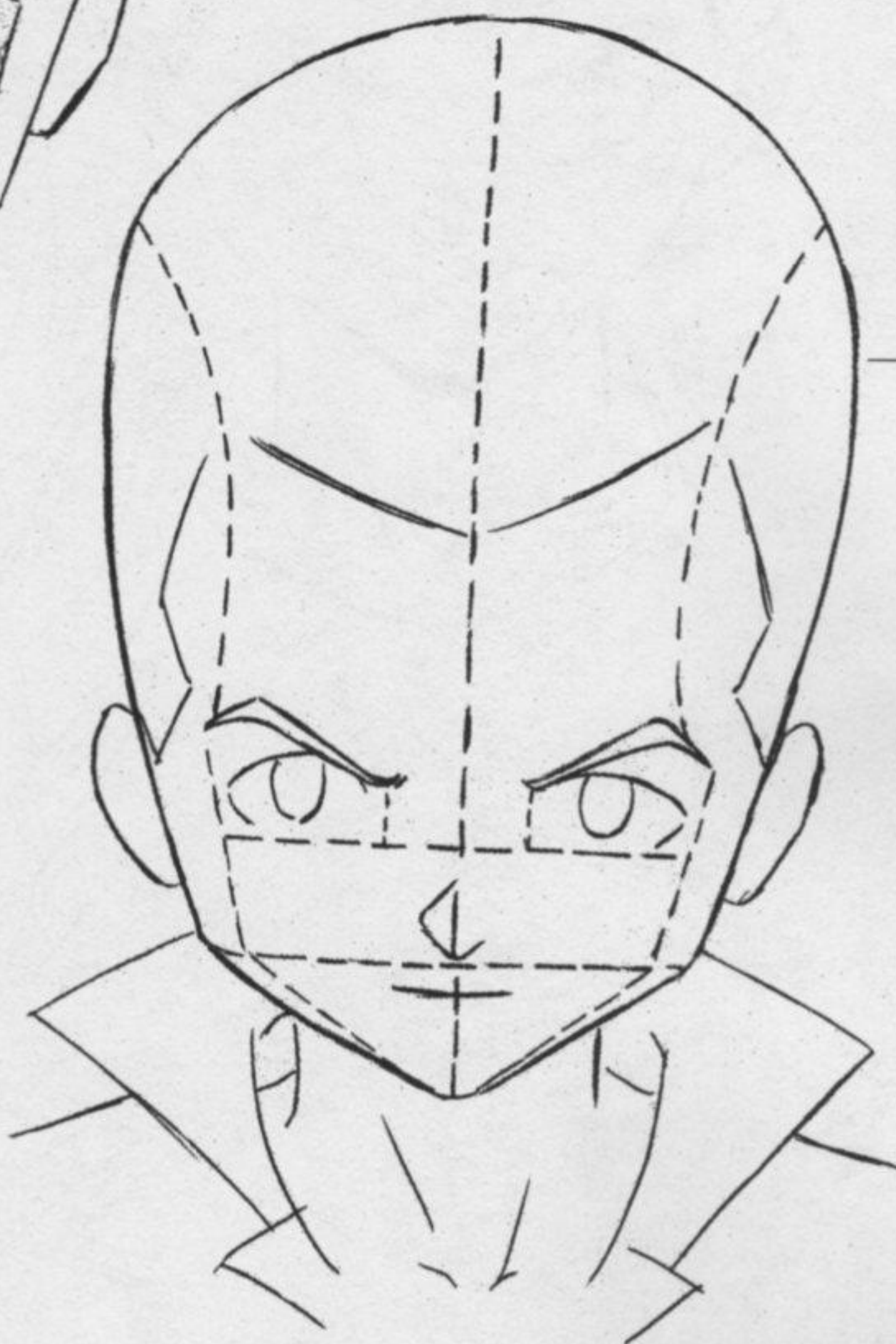


Recuerda que todas las expresiones de todos los personajes que manejamos en este libro son aplicables de unos hacia otros, es decir, la expresión de disgusto de la parte de arriba se puede aplicar, por ejemplo, al rostro de la niña que dibujamos anteriormente. Te recomendamos experimentar mucho.

Este ángulo del rostro no había sido explotado antes en este libro. Es un rostro visto de frente, pero ligeramente agachado. Los rostros agachados que vimos con anterioridad estaban en una vista de 3/4.

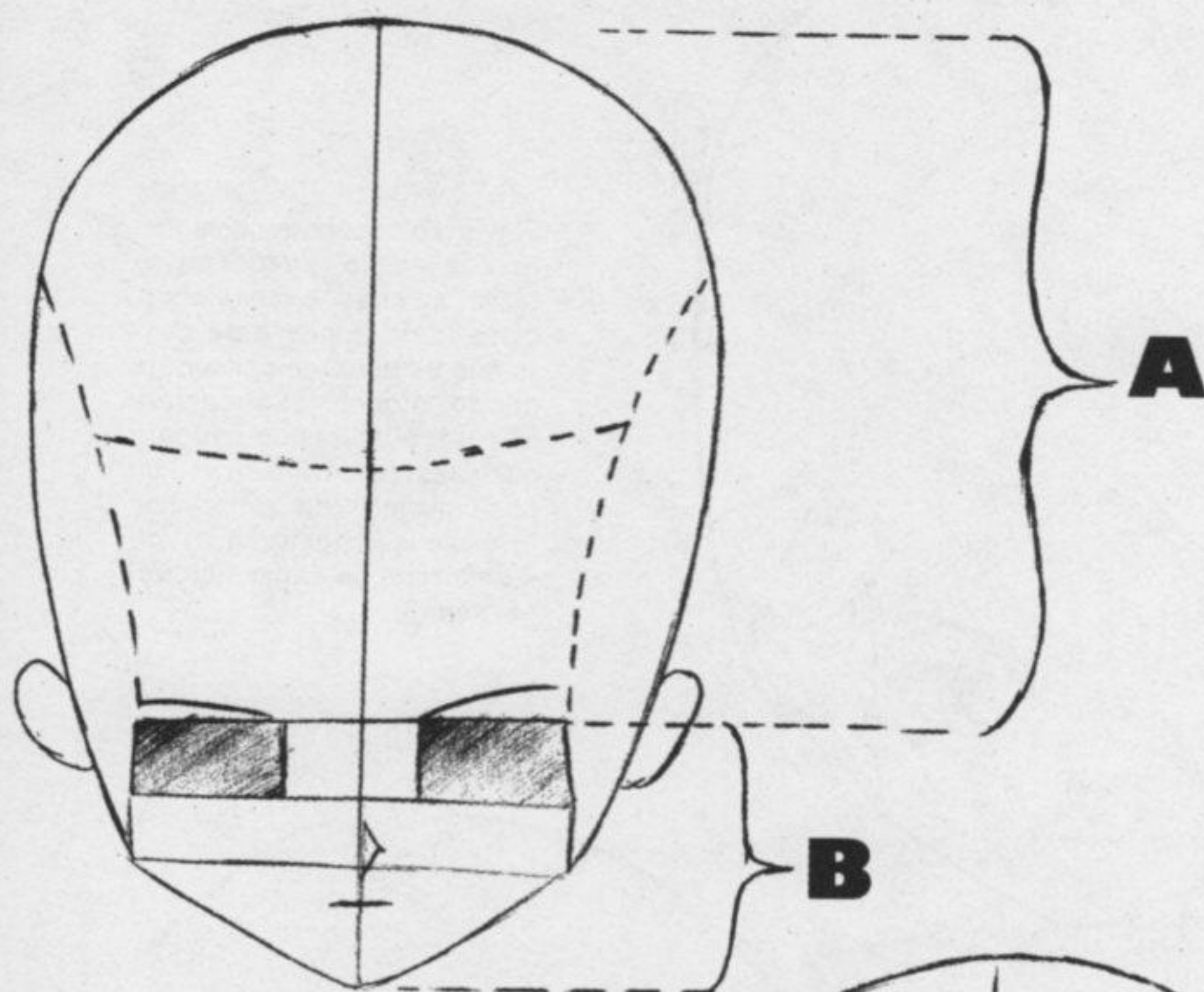


Es muy importante dibujar la estructura de la cabeza en todos los ángulos posibles como en este caso del rostro agachado. Entre más ángulos del rostro de tu personaje domines, lo dibujarás mejor e incluso más rápido.



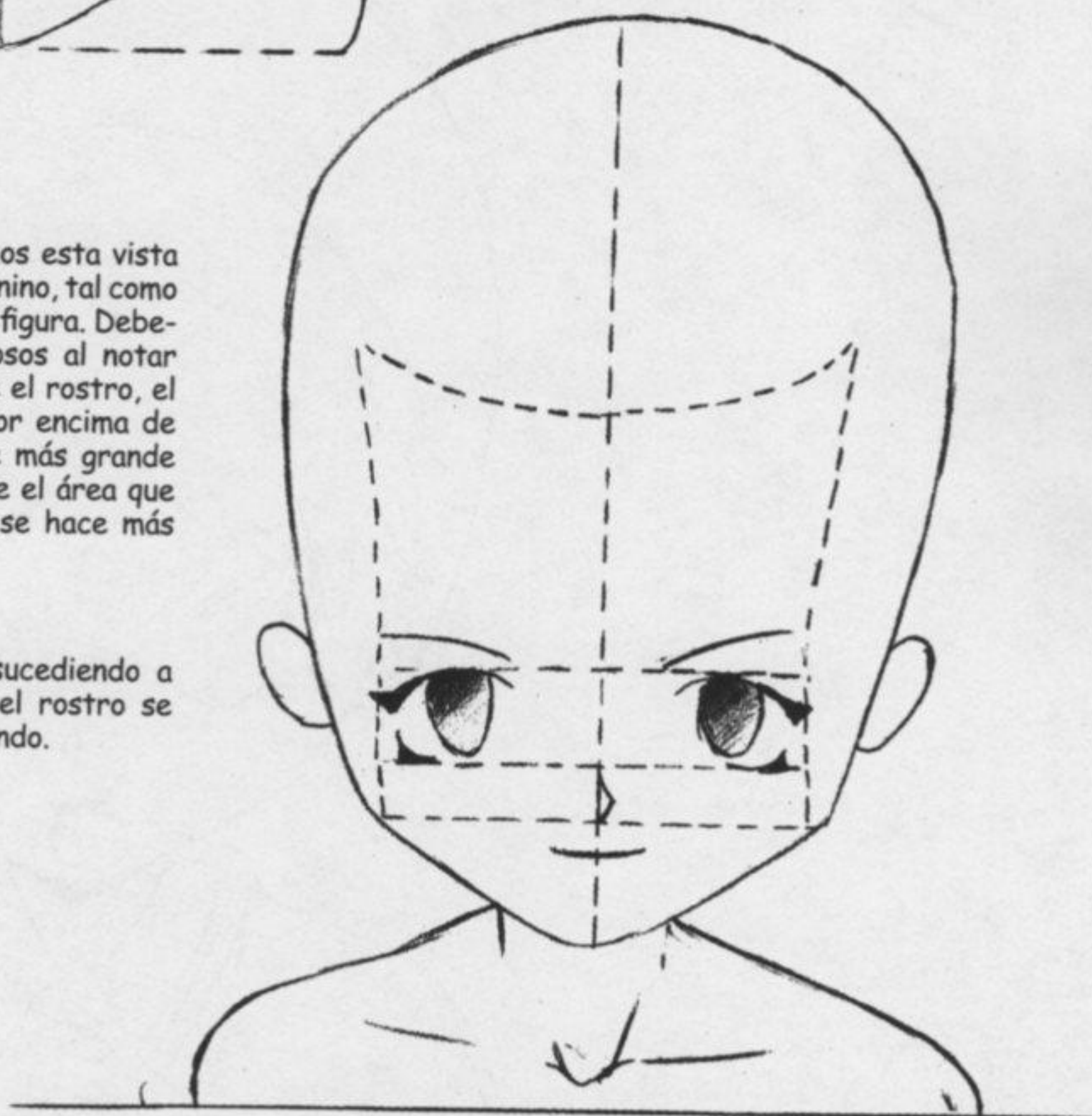
Hay muchas expresiones que se prestan a este ángulo del rostro, como por ejemplo las clásicas expresiones de tristeza (porque hay varias). Si dibujamos un rostro totalmente de frente que está triste, puede mejorar si lo agachamos.





También aplicamos esta vista a un rostro femenino, tal como se muestra en la figura. Debemos ser cuidadosos al notar que al agacharse el rostro, el área que está por encima de los ojos se hace más grande (A), mientras que el área que ocupa el rostro se hace más pequeña (B).

Esto sigue sucediendo a medida que el rostro se sigue agachando.





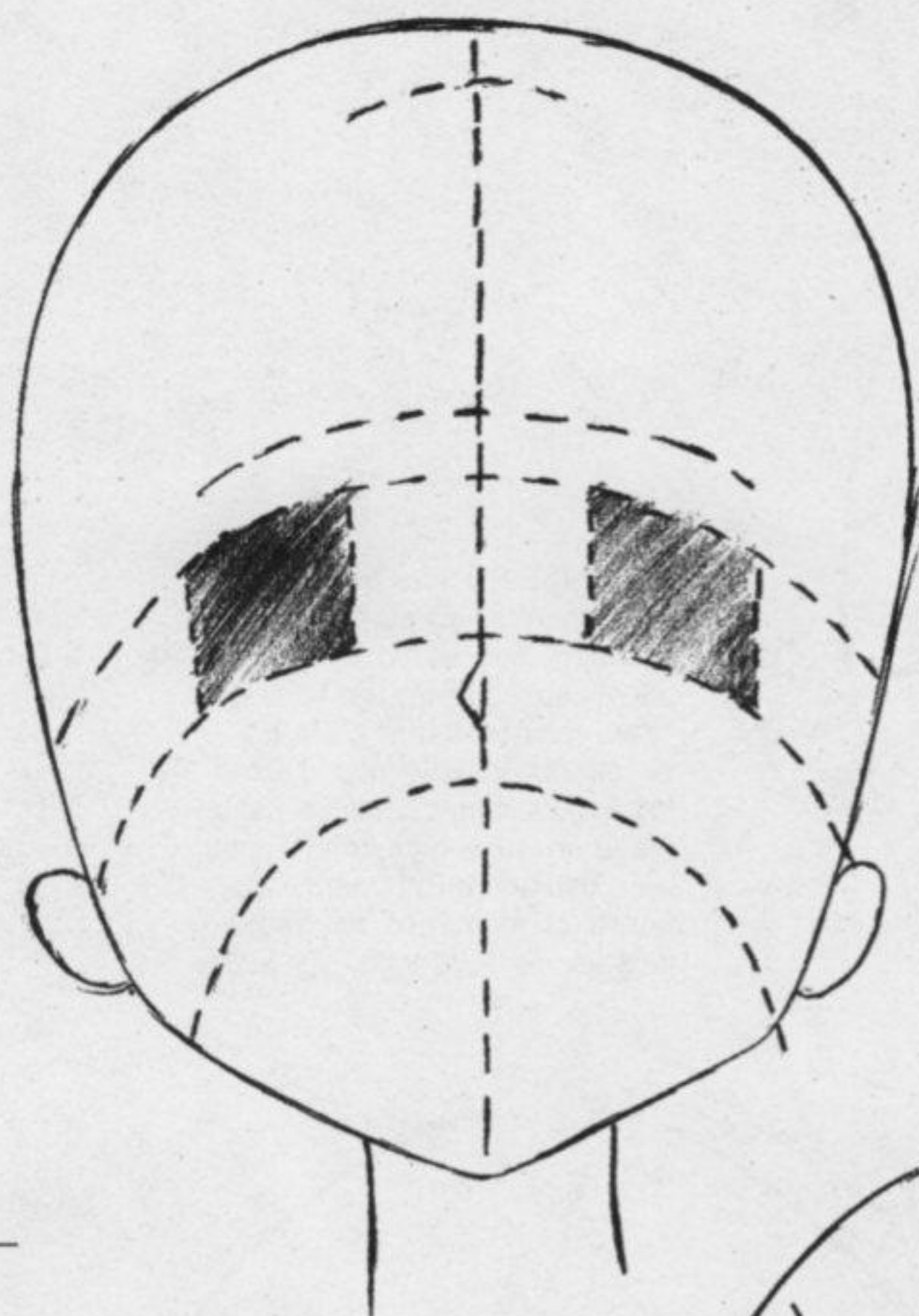
El rostro agachado, como en este ejemplo, puede enfatizar muchas expresiones, como la de la parte de abajo que es nuestro personaje dando alguna explicación. El rostro agachado ayuda a que nuestro dibujo se vea un poco mejor, sin mencionar la mano que también ayuda a enfatizar la expresión del personaje.



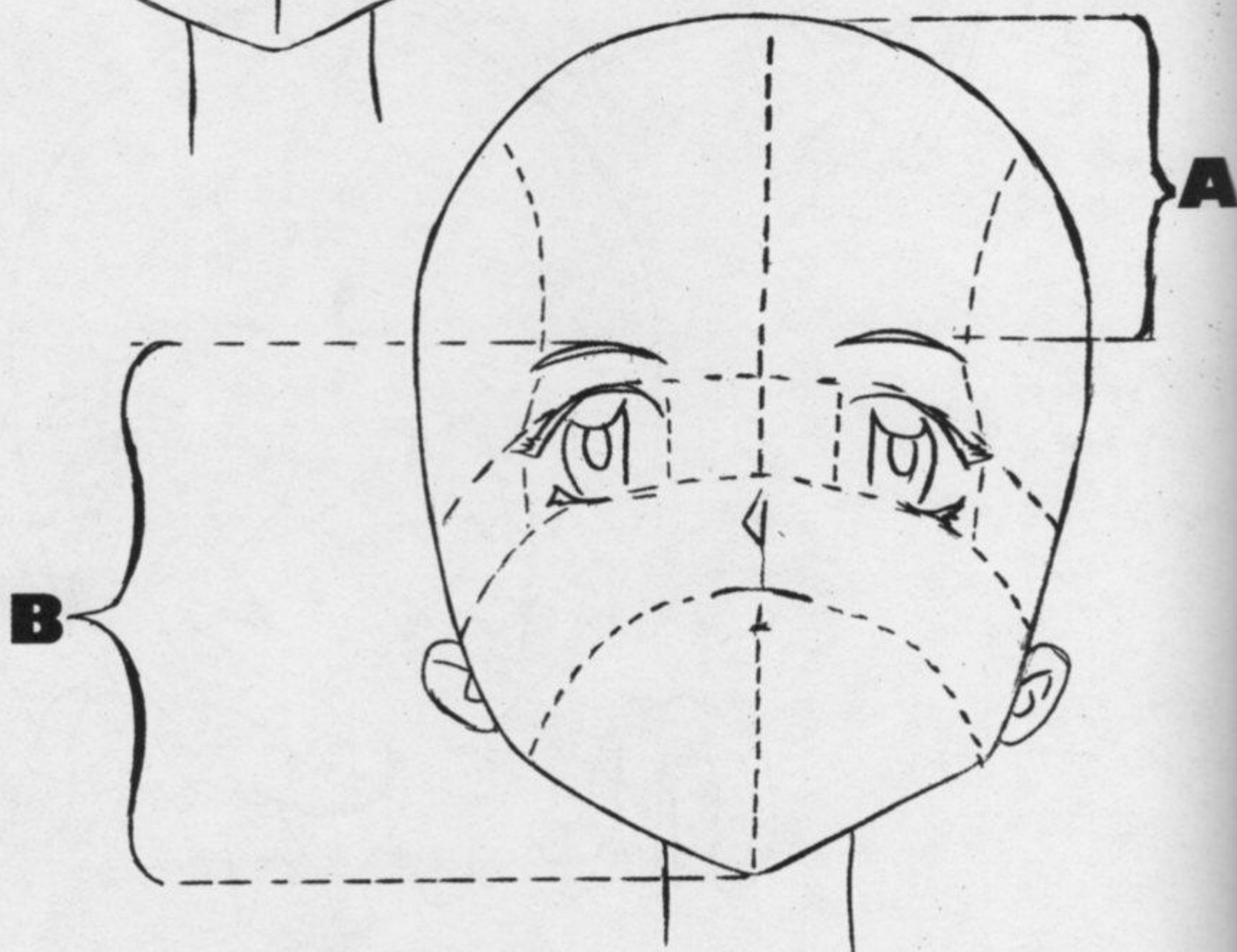


En la ilustración de arriba, nuevamente explotamos el recurso del rostro agachado para expresar mejor la tristeza, mientras que en la parte de abajo volvimos a usar las manos como recurso para mejorar su expresión. También usamos un elemento que hasta el momento no habíamos usado: la lengua.





Como lo mencionamos antes, cuando el rostro voltea hacia arriba las líneas de referencia que nos indican la posición de los elementos del rostro se curvan hacia arriba (como en este caso), mientras que cuando el rostro mira hacia abajo las líneas de referencia se curvan hacia abajo. También es pertinente mencionar que el área por arriba de las cejas se hace más pequeña conforme el rostro se levanta tal como se ve en la figura de abajo.





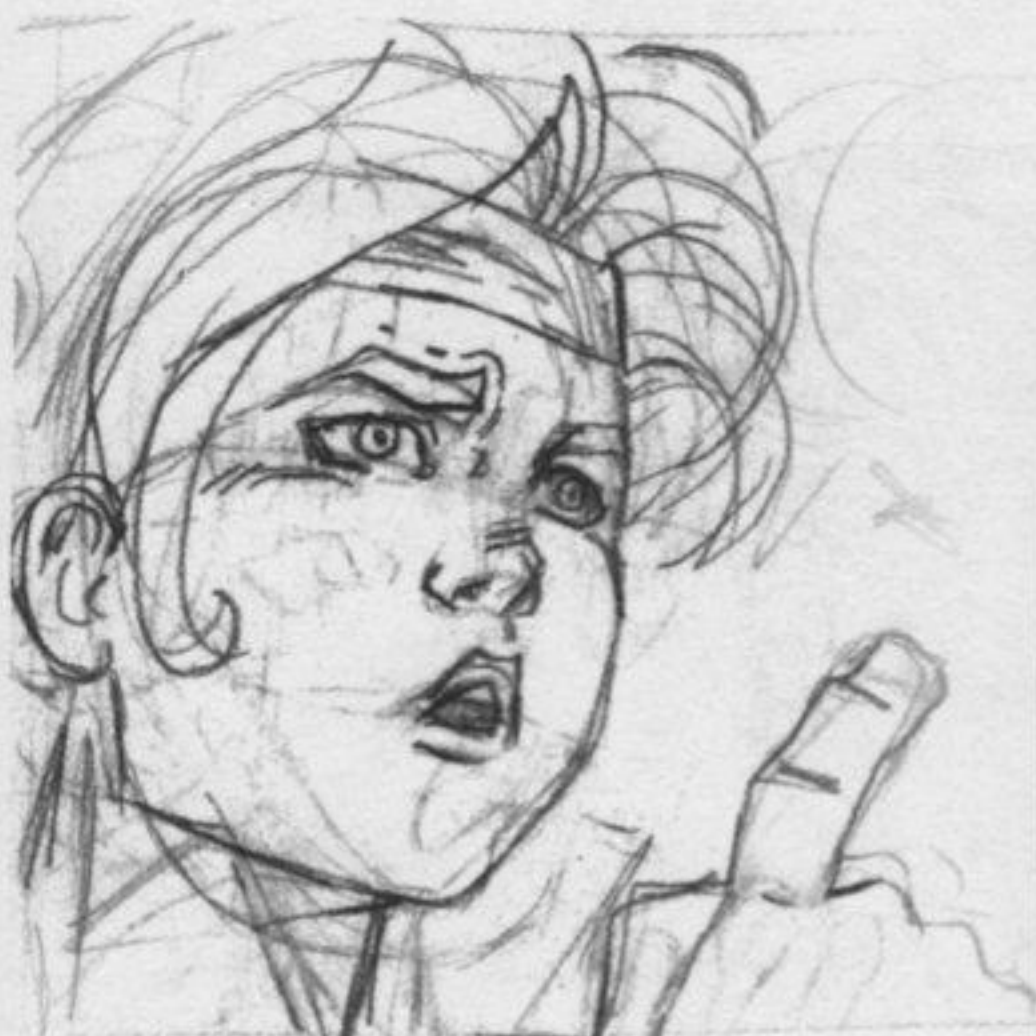
Con las bases de la página anterior, nos es posible dibujar correctamente el rostro mirando hacia arriba. Si lo hubiésemos querido dibujar al cálculo, quizá lo habríamos obtenido, pero seguramente nos tardaríamos mucho más.





Estos rostros aparecieron en páginas anteriores al igual que los de las siguientes páginas. La diferencia es que están un poco exagerados, los ojos están más abiertos, las cejas más levantadas, las bocas más abiertas, con manos que enfatizan la expresión, etcétera. A todo rostro se le puede exagerar la expresión.





También a estos rostros se les añadieron manos y se hicieron más grandes sus elementos. Recuerda que las circunstancias en que se encuentre nuestro personaje determinan qué tan exagerada es la expresión, es decir, tenemos que tener cuidado de no dibujar un rostro demasiado enojado si la situación no lo amerita.





En estas páginas, exageramos la expresión de algunos rostros. Te recomendamos hacer lo mismo con diferentes rostros que se encuentran alrededor de este libro. Observa que hasta los brillos de los ojos se hicieron más grandes.





No dejes de practicar y recuerda que el dibujo debe de disfrutarse, es decir, diviértete experimentando con diferentes expresiones. Hasta el siguiente libro.



DibujArte **Book**

db_book@vanguardiaeditores.com

TOMO 6 **Expresiones faciales**

DIRECTORIO

Editor Responsable
Juan Antonio Flores Valdovinos

Director Área de Dibujo
Carlos Carbajal

Dirección y Realización de Publicación
Hermanos Escorza

Diseño y Calidad Digital
Paolo Florentini

Corrección de Estilo
Guillermo Ríos Bonilla

DIRECTORIO EDITORIAL

Juan Antonio Flores Valdovinos
Dirección General

Claudia Flores V.
Dirección Administrativa

Miguel Angel Ruíz
Dirección de Operaciones
Adriana Villalobos
Asistente

Verónica Maldonado
Dirección de Circulación



SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
Luis García León
Marca 1323-0-100
Ext. 103
luisgl@vanguardiaeditores.com

SUSCRIPCIONES
www.suscribeteonline.com
01-800-288-80-10

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Lourdes Nuñez y/o
Rafael Esquivel
Marca 1323-0-100
Ext. 111 y 112
www.vanguardiaeditores.com





DibujArte **Book**

SEPTIEMBRE 2007

