

Tom Richmond

<http://www.tomrichmond.com>

COMO DIBUJAR CARICATURAS

Traducción de elretrato.com



Parte 1: Teoría Básica y las Cinco Formas

Este es el primero de una serie de artículos que iré colocando aquí en el **Blog de *The MAD*** sobre mis teorías, métodos y procesos concernientes a dibujar caricaturas. Gran cantidad de la información es parte de lo que he enseñado en mis sesiones para artistas, por lo que se deriva parcialmente del acercamiento a las caricaturas rápidas y en vivo. Sin embargo, todo ello puede ser aplicado al trabajo en estudio de la caricatura y también he añadido puntos y conceptos directamente del mundo menos sujeto a la tiranía del tiempo, de la ilustración de caricaturas. Por lo tanto no solo son una orientación para el caricaturista en vivo sino para cualquier artista interesado en la caricatura por cualquier propósito.

Este tipo de cosas siempre comienzan con una definición, pero “caricatura” es difícil de encasillar en una simple sentencia. ¿Cómo podría, cuando esa palabra abarca desde la elegancia, las líneas minimalistas de **Al Hirschfeld** a las pinturas de **Sebastian Kruger** empapadas de valoraciones y color hasta el grafismo, los collages geométricos de **David Cowles** y todo lo que existe entre ellos? A pesar de la salvaje diferencia en estilo y técnica, “caricatura” es la etiqueta que se coloca sobre cualquiera de esas obras de arte sin vacilación. Obviamente hay una conexión más allá de una técnica, escuela o formato en común. Así que ¿cuáles son los elementos universales que todas las caricaturas tienen que las identifican como caricaturas? Yo diría que hay tres elementos esenciales que trascienden el estilo y el medio y deben de estar presente en una caricatura:

- **Parecido** – Si no puedes decir quien se supone que es, no funciona. Todas las buenas caricaturas incorporan un buen parecido de sus sujetos
- **Exageración** – Sin alguna forma de exageración, o un alejamiento de la exacta representación de las características del sujeto, todo lo que tienes es un retrato. El nivel de exageración puede variar totalmente, pero debe de haber algún alejamiento. Un retrato exacto no es una caricatura
- **Intención** – Creo que una caricatura debe editorizarse de alguna manera. El artista debe tratar de decir algo sobre el sujeto. Podría ser algo sobre la situación en la que el sujeto es dibujado, podría ser simplemente un juego sobre su personalidad a través de la expresión o el lenguaje corporal. La exageración en si misma puede lograrlo en algunos casos. Las mejores caricaturas dicen algo más acerca del sujeto que el que tengan una gran nariz.

Según mi “definición”, una caricatura decente, por tanto, ha de parecerse al sujeto, es exagerada en varios grados y también tiene algo que decir sobre el sujeto...algún tipo de comentario editorial. En la caricatura “en vivo” en un parque temático, este tercer aspecto se modifica o se ignora completamente, pero en el caso de caricaturas para ilustración, es una parte importante.

Enseñando a alguien a Ver

He estado trabajando con jóvenes caricaturistas en parques temáticos durante dos décadas ya, y he aprendido una muy importante lección.... Es imposible enseñar a alguien a dibujar caricaturas. Puedo enseñarles a DIBUJAR... no es tan duro. Enseñar como una cara se ve y funciona aprendiendo anatomía, como la expresión cambia los rasgos, como el ángulo de la cara cambia la percepción de los rasgos, como el pelo crece y cae por la cabeza.. todas esas cosas pueden contarse. Dibujar caricaturas, por otro lado, es más sobre observar qué hace a esa persona frente a ti única y su interpretación personal más que una buena realización confiando marcas en el papel. Puedo explicarle a alguien como dibujar un círculo exactamente, pero si le planto un círculo delante y le pido que lo dibuje y me dibuja un cuadrado... bien, todo va sobre

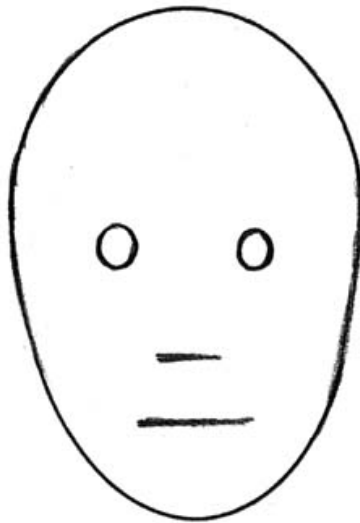
lo que está viendo no sobre lo que dibuja. La habilidad para ver, y luego la habilidad para exagerar lo que ves para un efecto humorístico en una caricatura... tiene que ser desarrollado. Para la mayoría significa un montón de dibujar y un montón de mirar.

¿Has estado alguna vez paseando por el centro comercial o donde sea y viene alguien con una cara increíblemente particular que podría consistir en una nariz gigantesca o unas cejas de Cromañón o alguna otra particularidad fuera de lo normal? Los caricaturistas tienen una expresión para esta clase de cara... se llama "día de campo". Piénsalo por un momento... ¿porqué es esa cara tan "madura" para la caricatura comparada con la del próximo tipo? ¿Son las características realmente esa diferencia?. Si tomas una regla y mides el tamaño de la nariz de Mr. Shnozzes comparada con la de Mr Normal, la diferencia sería mínima. Así ¿porqué es tan fácil?. Porque estás VIENDO una diferencia basada en la percepción, y te está dando un empuje para una caricatura. Una observación de lo que hace a esta persona tan diferente de lo "normal" y estas fuera de funcionamiento. Las características obvias son de fácil observación... si Johnny y Susie son Normales o peor aún, Johnny y Susie son Supermodelos ahí está el desafío. Eso es por lo que una habilidad para "ver" llega a ser importante. No hay cara que desafíe la caricatura, solo a veces tienes que escavar un poco más profundo para encontrar las claves para desbloquear el puzle más difícil. En caricatura, el viejo adagio "la práctica hace la perfección" nunca ha sido más cierto. La habilidad para ver no surge de un día para otro, y a menudo le cuento a los jóvenes caricaturistas que tienen que hacer unas 500 caricaturas malas antes de comenzar a notar las sutilezas que se esconden en una cara "ordinaria".

Aunque dije que es "imposible" enseñar a dibujar caricaturas, no es imposible ayudar a desarrollar la habilidad para dibujarlas. Hay varios caminos y técnicas para ayudar al artista a desarrollar la habilidad para ver que hay en frente de ellos, reconocer que hace que lo que ven sea único y entonces simplificar esa singularidad para crear una acertada caricatura. Hay conceptos generales que aplicados a un enfoque general de la caricatura así como unos trucos específicos para características individuales e importantes, elementos principales que iré compartiendo a lo largo de las múltiples partes de esta serie de artículos.

Las Cinco Formas

La cara humana es percibida por muchos como un objeto increíblemente complejo. Hay unos 52 músculos en la cara, dependiendo de tu fuente y de su categorización. Edad, sexo, raza, expresión (la cara es capaz de unas 5.000 expresiones) peso y entorno, pueden todos ellos jugar un papel en la apariencia y percepción de una cara dada. Suena bastante complejo, Realmente no. Todo edificio, no importa su complejidad, comienza con una base y un marco. Mira este simple dibujo:



Muestra este dibujo al cualquier humano del mundo y pregúntale que es. Salvando las barreras del lenguaje, te dirán que es “una cara”. No se necesita otra información. En esta forma más simple, la cara humana está hecha de solo cinco formas simples:

Las 5 Formas



Coloca estas formas en sus adecuadas relaciones, y tendrás una cara humana. Realmente es así de simple. Dibujando esas formas con precisión, que representen reconociblemente las características del sujeto, es lo básico para un buen parecido. Más allá de esto no hay otra cosa que detalles... cosas como Steve Jobs, arrugas,

pestañas, pómulos, etc. Son la decoración de tu edificio.. la millwork, cocina y cortinas que hace que el lugar sea único y lleno de vida. Sin una base fuerte, sin embargo, todo se puede venir a bajo.

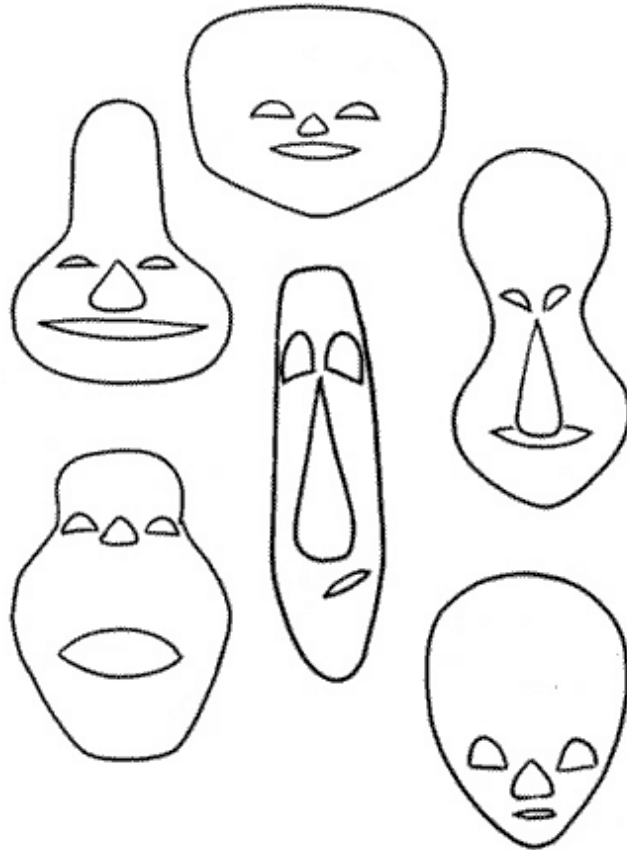
¿Qué tiene que ver con la caricatura? Todo. Mencioné una simple palabra en el último párrafo que es realmente el secreto a la caricatura como un todo no importa que técnica o enfoque tienes la intención de practicar:

RELACIONES

Es la manipulación de las RELACIONES de esas cinco formas simples que crean la base para tu caricatura. De hecho, diría que le 90% de toda la caricatura reside en cómo has relacionado esas cinco formas simples unas con otras. Es la base sobre la que el resto de tu edificio está construido, donde **el poder real de la exageración se realiza**. Hazlo bien y casi todo el trabajo pesado esta hecho, el resto se refiere meramente a detalles. ¿Qué quiero decir con “relaciones”? Quiero decir **las distancias entre las cinco formas**, sus **tamaños en relación con las otras**, y los **ángulos en que están en relación con el eje central de la cara**. Distancia, Tamaño, Angulo

En el retrato tradicional, la cabeza está dividida en “proporciones clásicas” (volveremos a ello más adelante), manteniendo las relaciones dentro de un cierto rango aceptado de distancia una de la otra, en tamaño y ángulo relativos a la cara y a la forma de la cabeza. Logras el parecido en el retrato clásico, en su forma más básica, por el correcto dibujado de las formas y luego los detalles de cada rasgo de acuerdo al modelo en frente tuya mientras se mantiene dentro del marco de las proporciones “clásicas”. Desde luego cada cara varía minuciosamente aquí y allí, pero aún no te alejas de la vieja forma. En una caricatura, como en un retrato, el parecido también se logra dibujando los rasgos como se ven realmente... pero cambias las relaciones o los rasgos basándote en tus percepciones de la cara. Las relaciones que cambias son las que enumeré antes: distancia, tamaño y ángulo. Observa estos dibujos MUY simples que te demuestran cómo puedes cambiar esas relaciones de las cinco formas y crear caricaturas muy diferentes:

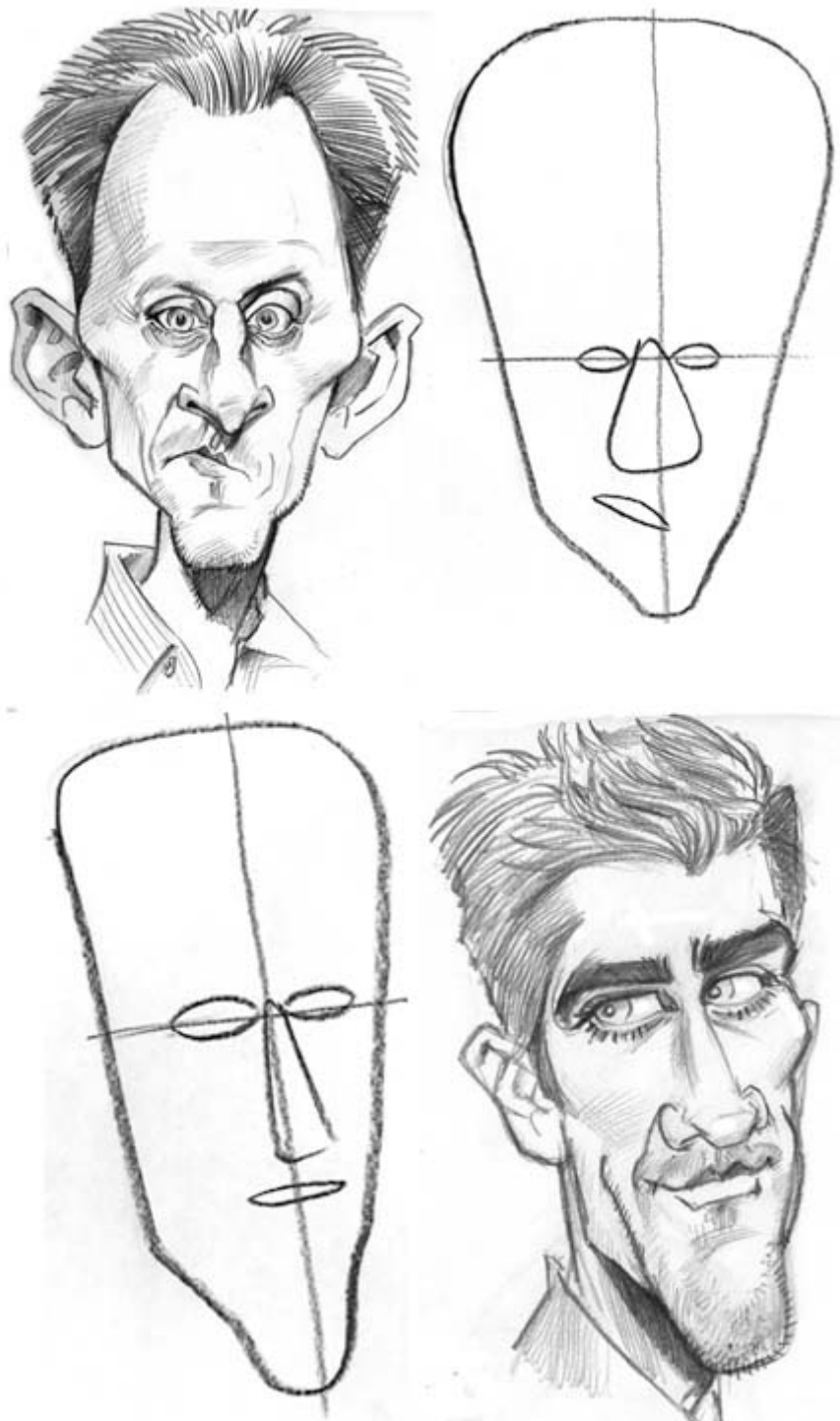
**Algunas Variaciones Simples
de las Relaciones de las
5 Formas**



Sin detalle, y todas las formas son básicamente las mismas con excepción de la forma de la cabeza (de nuevo, más ... MUCHO más) pero todas son claramente diferentes y cuando los detalles son añadidos formarán caricaturas muy variadas. La diferencia es la relación entre los rasgos, y como han sido exagerados y cambiados. La caricatura no va sobre la elección de un rasgo y agrandarlo, va sobre todos los rasgos juntos y como se relacionan unos con otros.

Estos son algunos estudios rápidos de las 5 formas tras los bocetos de una pocas caricaturas:





Las relaciones difieren en distancia, tamaño y ángulo unas de otras. Las diferencias mayores son con respecto a las proporciones “clásicas”, la más exagerada la caricatura. Es mucho más fácil ver las diferencias cuando los detalles se eliminan y solo se dejan las 5 formas. Es, también, mucho más fácil **crear** esas diferencias en este nivel simple y fundamental. Es fácil encontrar los detalles cuando la información importante descansa bajo el dibujo.

¿Cómo determina uno los cambios “correctos” para dar a las relaciones de los rasgos de una persona para hacer una buena caricatura de ellos?. Bueno, esa es la cuestión

¿verdad?. Es ahí donde el molesto “ver” va. En su libro “How to Draw Caricatures”, **Lenn Redman** usa un concepto llamado “The inbetweener” como una base para casi toda observación. Es básicamente las relaciones del retrato clásico usado como un punto de referencia para hacer observaciones. Cada caricatura comienza con las observaciones que los artistas hacen del sujeto, y como su cara en particular es percibida por ellos. La leyenda de MAD, Mort Drucker ha sido citado diciendo que no hay “una forma correcta” para caricaturizar a un sujeto. Cualquier sujeto dado puede tener varias interpretaciones diferentes con respecto a la exageración de las relaciones de sus rasgos... y cada una puede ser tan exitosa como las demás. Esa es una de las particularidades de la caricatura como una forma de arte. El retrato es básicamente absoluto... Tu dibujo se parece o no a la persona con sus rasgos, proporciones y relaciones correctas. La caricatura es subjetiva. El objetivo del artista es dibujar como él percibe la cara, y exagerar esa percepción. El resultado puede ser diferente de cómo otros perciben esa cara, pero si los tres elementos que describimos en nuestra definición están presentes, es aún una caricatura exitosa. Hirschfeld solía decir que una vez dibujo a **Jimmy Durante** sin nariz, aún así era reconocible como Durante.

Eso no quiere decir que cualquier observación se apropiada... después de todo no puedes poner a alguien con una nariz de botón pequeña una patata gigantesca y llamarlo “exageración”. Eso no es exageración, es DISTORSION. Puedes, sin embargo, elegir NO exagerar la pequeñez de la nariz y buscar algo más que exagerar. Es la tarea del caricaturista encontrar que hace única a la cara del sujeto y alterar esas relaciones para exagerar esa singularidad.

La próxima vez vamos a hondar más profundamente en las relaciones de los rasgos, que buscar y algunas reglas para seguir cuando cambias esas relaciones que harán que el resto de la cara se ponga en su sitio

Parte dos: Enumerando los Rasgos

Anteriormente mencioné como las relaciones entre los rasgos son la fuerza motriz que hay tras la caricatura:

“La caricatura no va sobre elegir un rasgo y hacerlo más grande. Se trata de todos los rasgos en su conjunto y como se relacionan entre sí”.

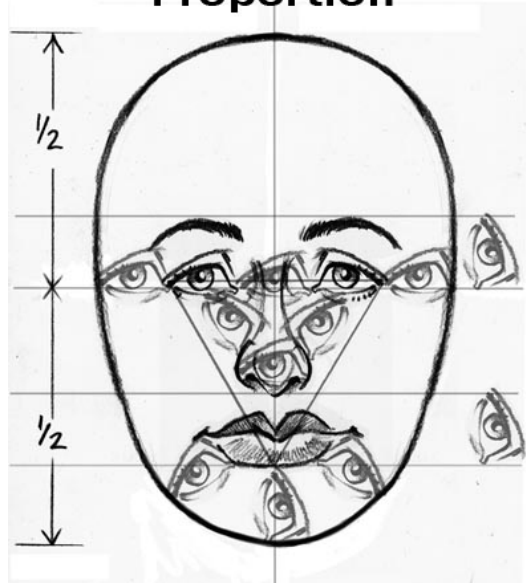
Ahora la caricatura va del cambio de relaciones entre esos rasgos, estos es: sus distancias, tamaños y ángulos de unos con respecto a otros, de lo que realmente son y de lo que se considera “normal”. Decidir qué relaciones cambiar y cuanto han de hacerlo, es uno de las labores más importantes del caricaturista, y una de las más difíciles de “aprender”. La diferencia actual entre las relaciones de los rasgos de la mayoría de los humanos no se hace en términos de medidas físicas.... una “gran” nariz puede ser solo una fracción de una pulgada de largo más que otra nariz “normal”. Aunque podemos ver diferentes relaciones entre los rasgos en casi todo el mundo, algunas parecen muy pronunciadas. Esto se debe a que gastamos básicamente toda nuestra vida mirando a la cara de la gente... cuando interactuamos, trabajamos, jugamos, vamos de compras o a la iglesia... somos seres sociales y nuestras caras son tanto nuestra identidad como nuestro método de comunicación. Nuestra capacidad para captar sutiles diferencias está muy desarrollada. La mayoría es inconsciente, pero vemos esa fracción de pulgada más larga en una nariz como “grande” o vemos los ojos de esa persona tan grandes o la boca tan pequeña, basándonos no en medidas físicas sino en nuestra percepción total de los rasgos y como éstos se relacionan unos con otros. Hacer conscientemente esas observaciones, especialmente en esas cara en las que los aspectos únicos no son tan obvios, es la parte más difícil de dibujar caricaturas, Hay algunas técnicas y métodos que puedes usar para ayudar a hacer esas observaciones.

Proporción y Observación en el Retrato Clásico

Es importante empezar en alguna parte, y lo mejor es hacerlo por lo que se considera las relaciones de rasgos “normal” por dos razones. Primero, conocer las proporciones clásicas te ayudará como caricaturista a observar en qué punto la cara de tu sujeto difiere, al proveer de un punto de referencia con el que comparar. Segundo, una vez hayas hecho esas observaciones, puede usas el mismo punto de referencia, las proporciones clásicas del retrato, como guía para ir tan lejos como sea posible al crear tu caricatura.

Comencemos observando las proporciones humanas clásicas en un retrato tradicional (es aburrido pero es importante). Un método que se ha usado durante siglos es tomar el ancho de un ojo, de esquina a esquina, como primer cuadro de referencia:

Classic Portrait Proportion



En este método la cabeza es cinco ojos de anchura, con un solo ojo de distancia entre los ojos y entre cada ojo y el contorno de la cabeza. La nariz es un ojo de ancho, y así las ventanas de la nariz están igualadas con las esquinas de los ojos. Otro método simple para establecer las relaciones “normales” entre los ojos y la boca es mediante un triángulo equilátero que estaría formado por los puntos exteriores de los ojos y el punto más bajo del labio inferior. Cada libro de aprendizaje del dibujo de la cara humana tiene algún método similar de estandarización de las proporciones de la cara promedio.

¿Realmente las caras humanas se conforman en función de esas relaciones exactas?. No, desde luego. Ese es el punto. Hay diferencias con respecto a esa cara, algunas muy sutiles y algunas más pronunciadas, y el caricaturista exagera esas diferencias al crear una caricatura. Conociendo qué es lo que se supone ha de ser está la mitad de la batalla de ver donde las cosas son diferentes.

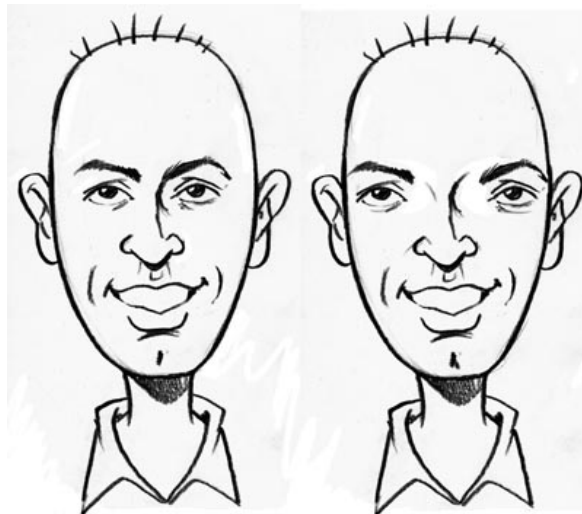
De nuevo, hacer esas observaciones es el truco de hacer caricaturas, pero la buena noticia es que no tienes que hacer un listado de deformidades en orden a hacer una caricatura. De hecho, todo lo que tienes que hacer es alcanzar una buena observación. Solo una, y podrás usar eso como piedra angular y construir tu caricatura en torno a ella. Puede ser tan simple como: esta persona tiene una cara delgada.. o grandes ojos... o una boca pequeña ... o una mandíbula cuadrada.. o una nariz doblada... o lo que sea. Más de uno es mejor, pero solo uno será suficiente.

Acción y Reacción

¿Porqué una sola observación es suficiente?. Porque “ningún rasgo es una isla”. Lo que quiero decir es que todos los rasgos se relacionan unos con otros fundamentalmente, y

no puedes hacer un cambio a uno sin afectar a los otros. Esta es una de las pocas constantes en las que puedes confiar respecto al dibujo de caricaturas: **Acción y Reacción**. En física, cada acción causa una reacción opuesta igual. En caricatura la acción de cambiar la relación de un simple rasgo causea la reacción de los otros de varias formas predecibles. No puedes cambiar los ojos sin afectar a la nariz, boca, forma de la cabeza, etc y cómo afecta a esos otros rasgos sigue (en mayor parte) un camino predecible.

Digamos que hacemos la observación sobre nuestro sujeto de que los ojos parecen separados. Si movemos solo los ojos aparte y dejamos el resto de la cara sin tocar, tenemos un aspecto algo bizarro:



Hay un error en la caricatura

No podemos ignorar el efecto sobre los otros rasgos. El acto de mover los ojos aparte, fuerza a los otros rasgos a reaccionar. Típicamente, cuando los ojos se separan, la nariz se acerca a los ojos, la boca sigue a la nariz, la cabeza se hace más ancha y se vuelve más corta



Los rasgos trabajan aquí mejor juntos

Observaciones adicionales pueden cambiar el rumbo de las reacciones. Digamos que nuestras observaciones son que los ojos se separan, pero la boca también se separa de la nariz. A causa de esas acciones, la parte inferior de la cara debe ser más larga, y por lo tanto la parte superior de la careza se hace más pequeña:



Hmmm... se parece a mi hermano...

La forma de la cabeza está aún más afectada, y no es por coincidencia una gran foco. De hecho la parte tercera de esta serie se repartirá enteramente con la forma de la cabeza. Por ahora nos quedaremos con los rasgos interiores y sus relaciones

La Forma "T"

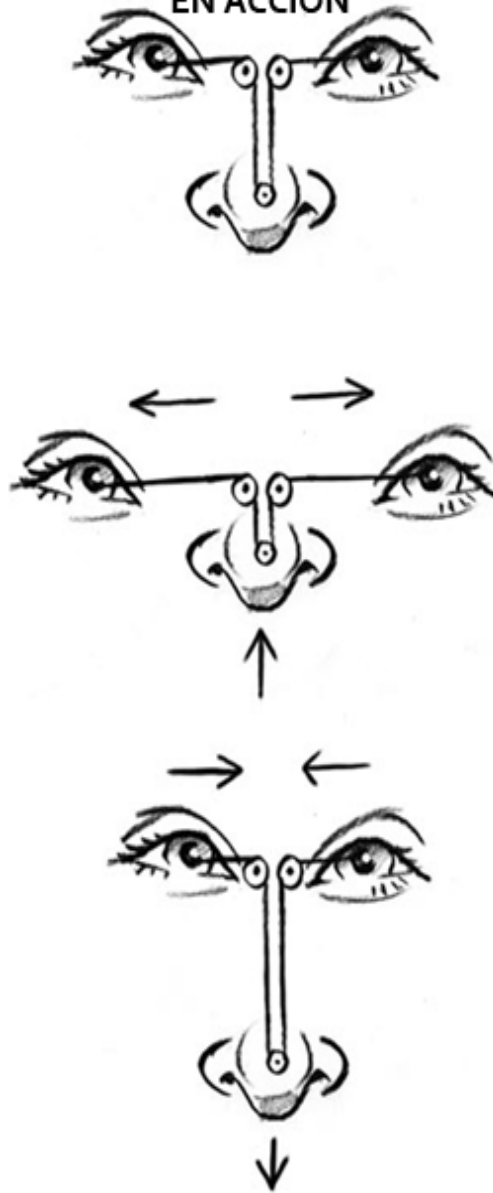
He hablado un montón de simplificar la cara cocinándola en las 5 Formas, pero incluso se puede simplificar más en términos tanto de hacer observaciones como de jugar con las relaciones de los rasgos para hacer una caricatura. De hecho, creo que hay dos claves absolutamente cruciales en cualquier caricatura. La forma de la cabeza y la **Forma T**. Estos son dos elementos de una cara que miro al comienzo y trato de hacer observaciones, porque con ellos puedo empujar, estirar y exagerar la cara para un gran efecto con relativa facilidad.

Cuando hablo de la Forma "T" hablo de la forma geométrica creada por los ojos y la nariz como una unidad simple. En términos más simples ellos crean un "T" mayúscula. A veces la "T" puede ser corta y ancha, a veces puede ser larga y fina o algo intermedio. El ángulo en que los ojos descansan en el centro del eje de la cara puede cambiar la "T" más hacia una "Y" o más hacia una forma de flecha. Yo trato a la "T" no como un conjunto de líneas simple sino como una forma de contorno con espesor, por lo que el tallo (la nariz) de la "T" puede ser ancha o delgada a un extremo o al otro, los brazos (u ojos) de la "T" también pueden cambiar en anchura para dar cabida a ojos grandes o estrechos, Imagina un contorno de "T" mayúscula dibujado alrededor de los ojos y nariz variando las relaciones



La forma de la "T" reacciona a los cambios que hagas a la relación entre los ojos y nariz. En la mayoría de los casos, los ojos y nariz están conectados por una cuerda que va a través de dos poleas situadas en el centro de los ojos. La longitud de la cuerda es constante. Si los ojos de la persona se separan, la cuerda tira de la nariz acercándola a los ojos. Si la nariz se hace más larga, entonces los ojos se juntan. Todo esto tiene lugar dentro de la forma "T"

LA RELACIÓN ENTRE LOS
OJOS Y LA NARIZ
EN ACCION



La boca, nariz y barbilla tienen una conexión similar; tienen una cantidad constante de distancia entre cada uno. Si la boca se percibe como cercana a la nariz, la barbilla se aleja un poco como reacción. Hay un papel similar que se aplica a la forma de la cabeza, al que volveremos más adelante.

Esto es una simplificación extrema, pero he dicho antes que cuanto más simplifiques las formas con las que trabajas, más fácil será exagerarlas y crear tu caricatura. Si imaginas una forma tan simple como una "T", es muy fácil exagerar esa "T" y entonces introducir los rasgos reales dentro de tu forma simple y así tener tu caricatura. Echa un vistazo a esas caricaturas y a las formas "T" dentro de las formas de sus cabezas:



La Forma "T" y la forma de la cabeza se combinan para crear la base de tu caricatura, sobre ellas las 5 formas definen más allá las relaciones de los rasgos, y sobre las 5 formas los rasgos en sí se dibuja y cosas como la estructura de los huesos, anatomía,

How to Draw Caricatures - Tom Richmond

expresión, piel, pelo y otros detalles funcionan para crear el parecido y traer la estructura subyacente a la vida. Es todo aún construido sobre esas bases simples

Sugeriría como ejercicio olvidar el dibujado de detalles en caricaturas por un momento y llenar unas pocas hojas de un borrador con nada más que la forma de la cabeza y la forma "T" de las caras que veas ojeando una revista. Dibuja una rápidamente usando solamente tus observaciones iniciales y primeras impresiones de la cara. Entonces revísala e intenta ver donde hay diferencias con respecto a la plantilla "normal" de las proporciones clásicas, e inténtalo de nuevo, esta vez exagerando tu primera visión. Haz esto con una docena de caras al día, y verás como tu habilidad para "ver" la caricatura en una cara dada se desarrolla.

Parte Tres: La Importancia de las Formas de la Cabeza

Cuando comencé por primera vez a dibujar caricaturas en vivo, sentía que los ojos eran la parte más importante de la cara, y ponía un montón de énfasis y atención en ellos. Aún pienso que los ojos son un elemento crucial, pero a través de los años, he llegado a creer que la **forma de la cabeza** es la parte más importante de una caricatura.

La forma de la cabeza es el eje sobre el que pivota una caricatura. El trabajo más pesado de toda exageración se logra a través de la forma de la cabeza, y es más fácil conseguirlo así. Considerando que la forma de la cabeza es una forma simple, es más fácil reconocer como esa forma difiere de lo “normal” y es aún más fácil dibujar una forma simple correspondiente que exagere esas propiedades frente a una relación múltiple más compleja de rasgos. Modificando y exagerando la forma de la cabeza, crear el marco dentro del cual los otros rasgos y sus relaciones se dibujan para establecer tu caricatura

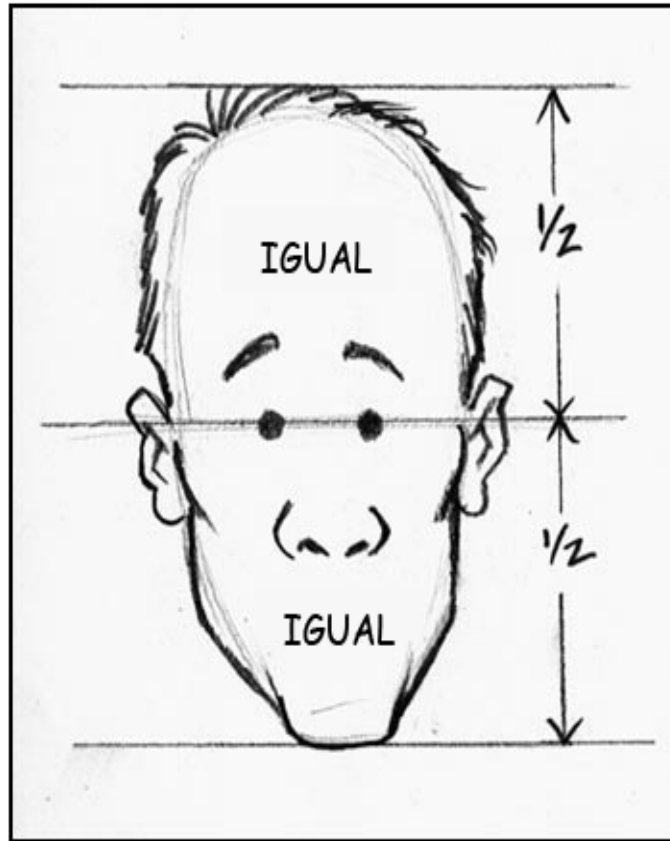
Ya he hablado de las “5 Formas” y de la importancia de sus relaciones, pero escavando un poco más profundo es acertado decir que la forma de la cabeza es la “Forma 1” y las otras cuatro formas son los planetas con respecto al sol, funcionando dentro de su esfera de gravedad. Si un caricaturista puede “ver” y exagerar la forma de la cabeza, todos los otros rasgos caen en su sitio y la siguen. En la última lección hablé sobre la forma “T” como el punto focal de la caricatura básica, pero es realmente la “Forma T” y la forma de la cabeza juntas como un todo que actúa como los fundamentos básicos de una caricatura. Con esas formas y sus relaciones establecidas, el resto de la caricatura rápidamente el ejemplo.

Viendo la Forma de la Cabeza

He hablado interminablemente de la observación de formas dentro de los rasgos de la cara, y de la importancia de dibujar esas formas cuidadosamente para capturar el parecido y crear un dibujo convincente. De nuevo, es difícil de enseñar a alguien a “ver”... esa habilidad se desarrolla en el tiempo por la práctica y el trabajo duro. Aún, hay unas pocas técnicas y trucos que he aprendido que pueden ayudar a artistas a ver mejor lo que tienen delante, e interpretarlo mejor en sus dibujos. Mucho del trabajo sirve para cualquier rasgo o “forma” dentro de la cara, pero algunos son específicos para rasgos individuales. Las formas de cabeza tienen algunos de esos trucos tanto para observaciones iniciales como exageraciones

Proporciones Clásicas

Así como con el concepto de “Todo Hombre” de Redman, es importante tener un entendimiento de las proporciones clásicas humanas en anatomía para tener una base desde la que puedan hacerse dichas observaciones. Esto es importante tanto como ayuda para ver qué hace única a una cara dada comparándola con esas proporciones “normales” como también para ayudar a exagerar esos aspectos dados dándole al artista un “punto de inicio” del que apartarse tanto como sea posible.



La cabeza clásica de adulto es un ovalo, ligeramente aplanado en la parte superior. La cabeza se divide exactamente por la mitad en los ojos, queriendo decir que hay una distancia igual desde la línea horizontal de los ojos hacia arriba que hacia abajo. La cabeza es cinco ojos de ancho, y los puntos más externos son típicamente las sienas, pero puede ser cualquier punto entre los pómulos y justo sobre las orejas. La distancia, o más exactamente la “masa” de la cabeza sobre y bajo los ojos, y como esas dos aéreas se relacionan, es una parte crucial de la forma de la cabeza como referencia en la caricatura. Me referiré a ella a menudo

Simplifican Formas

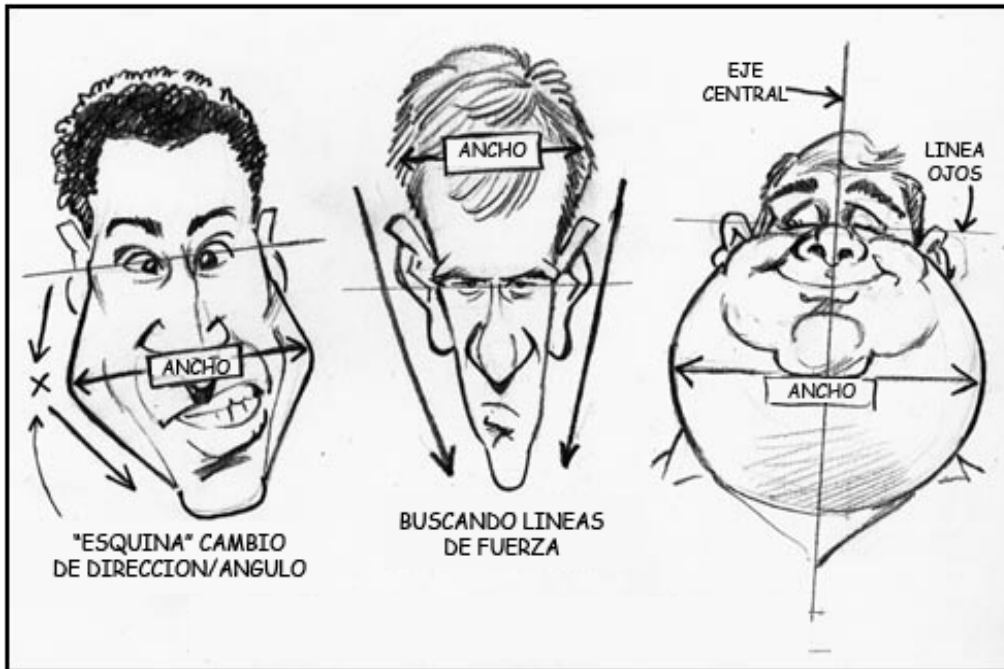
La forma de la cabeza está realmente construida por un montón de piezas diferentes en las que se incluyen, pómulos, mejillas, cejas, mandíbula, barbilla, frente, pelo, etc., Si bien todos son elementos importantes del conjunto, en este momento necesitamos tratar la cabeza como una forma simple y mantenerla tan simple como sea posible. Las formas simples son fáciles de dibujar, controlar y manipular, que otras con un montón de elementos complejos en ellas. Es fácil colgarle los detalles y no serán capaces de sobrepasar su esquema base. Aquí algunos trucos para ayudar a hacer observaciones iniciales y conseguir una forma de cabeza simple:

1. Desenfoca tus Ojos

Este es un viejo truco de retratista. Desenfoca tus ojos o ciérralos hasta que solo veas a través de las pestañas a tu sujeto. Esto elimina los detalles y fuerza a ver solo formas y volúmenes vagos. Hace más fácil ver formas simples y dibujarlas

2. Puntos de Referencia

Los busco en cada rasgo que dibujo. Lo que quiero decir por “puntos de referencia” es encontrar un punto específico o parte de unos rasgos para usar como punto de anclaje desde el que puedes hacer tus observaciones. Cada rasgo tiene puntos únicos de referencia, pero en general cosas como líneas horizontales o verticales de división pueden también ser usadas para este propósito.



Con la forma de la cabeza, la línea horizontal creada por los ojos, es un buen punto de referencia. Usando esta línea imaginaria de división, es fácil ver qué cantidad de cabeza hay por encima o cuanto hay por debajo. También buscaremos el punto más ancho de la forma de la cabeza, sabiendo que una vez lo hayamos encontrado, solo necesitaré estar seguro del resto de la forma de la cabeza que se encuentra entre ellos. También buscaré líneas rectas a lo largo del contorno de la forma de la cabeza, y las dibujaré en consecuencia. Finalmente, buscaré puntos a lo largo del contorno de la cara donde haya un cambio angular de dirección. La parte posterior de la mandíbula y los lados de la barbilla a menudo ofrecen esos puntos. Cualquiera de esos puntos de referencia puede ayudarte a “ver” el resto de la forma de la cabeza por comparación con lo que está alrededor del punto de referencia que hayas establecido

3. Asociación de Forma

Esta es una forma extraña pero efectiva de captar una forma simple de cabeza, y exagerarla al mismo tiempo. Trata de asociar la forma de la cabeza de tu sujeto con la forma de algún objeto inanimado con el que estés familiarizado. Quizás esta persona tenga una cabeza formada como una bombilla (pequeña, estrecha parte inferior de la cara con una gran frente) o que la forma de la cabeza de esa persona puede recordarte a un cacahuete (estrecho en las sienes). No quiero decir que dibujar una bombilla con una cara dentro, sino que uses tu imaginación y mantengas ese objeto en mente como plantilla de la forma de cabeza que quieres dibujar.



Desde luego, es un divertido ejercicio dibujar esos objetos con caras dentro sólo por reír y practicar. Haciéndolo ayudará a tu habilidad para detectar esas asociaciones dentro de la forma de la cabeza de tu sujeto

Exagerando la Forma de la Cabeza

Antes he mencionado que la forma de la cabeza es un lugar donde la exageración es más fácilmente aplicable a los grandes efectos. Esto es porque alterando la forma de la cabeza en cualquier grado apreciable, se crea un dibujo radicalmente diferente de un retrato. Cualquier cambio en la forma de la cabeza de lo “normal” tiene un gran impacto en el observador, y los rasgos, por vía de sus necesarias relaciones dentro de la forma de la cabeza, son forzadas a seguir el conjunto y llegan a exagerarse. Mi analogía de la forma de la cabeza es un punto de apoyo porque el más mínimo cambio en la forma de la cabeza puede cambiar radicalmente todos los demás aspectos de la cara. Ya que la cabeza es tratada como una forma simple, es relativamente fácil tomar esas decisiones sobre exageraciones y ejecutarlas. A diferencia de los rasgos internos de la cara, que cambian con la expresión, la forma de la cabeza es una constante que solo cambia con el ángulo de la cabeza, y entonces como cualquier objeto cambia cuando se rota en el espacio. Al exagerar la forma de la cabeza, todo lo que necesitas realmente es UNA observación sobre ello para hacer la base de tu caricatura. Podría ser tan simple como observar que el modelo tiene una cara delgada, o una gran barbilla, o una frente

pequeña. Es estupendo múltiples observaciones, pero una grande es todo lo que necesitas porque ello creará un efectos de cascada en tu dibujo para definir tu caricatura.

Aquí algunos métodos para ver y exagerar la forma de la cabeza:

1. Peso Visual

Una clave para exagerar la forma de la cabeza es decidir donde se encuentra el “peso visual” de la cabeza. Puede ser tan simple como usar la anteriormente mencionada línea de los ojos como punto de referencia y preguntarte a ti mismo “¿Hay más cabeza por encima o por debajo de los ojos?”. Esto es el peso visual... la posición de la masa de la cabeza en relación a algunos puntos de referencia como la línea de los ojos

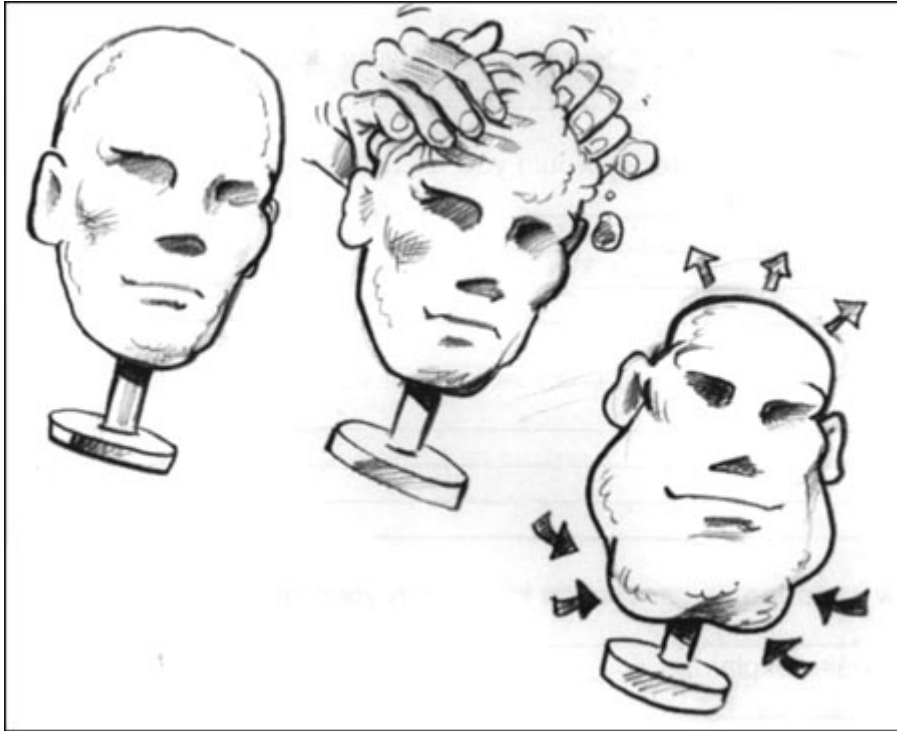


Sabemos que en una cabeza proporcionada “normal” la masa es la misma. Sin embargo la percepción que tenemos de la cara es diferente de la medición física. Siempre que puedas apartarte de la regla de la masa igual, es importante hacerlo. Eso es caricatura

2. La Ley de la Masa Constante

Hay unas pocas “reglas” que son universales en su aplicación a la caricatura.... Cosas como expresiones, postura y atributos físicos únicos hacen casi imposible ser capaz de decir “esto siempre es verdad”. Ahora una regla que nunca cambia, sin embargo, y es una herramienta poderosa para crear exageraciones convincentes... la ley de la masa constante. Usándola, puedes tomar esa “única observación” sobre la cabeza y seguir con el resto de la forma de la cabeza.

Imagina que tienes una escultura de la cabeza perfectamente proporcionada en arcilla blanda. Tu cabeza está terminada, pero has tenido que utilizar toda la arcilla. Decides que quieres crear una caricatura más que un busto realista de tu sujeto. Observando al modelo decides que tiene una mandíbula larga, por lo que quieres agrandar la mandíbula. Sin más arcilla para trabajar, necesitas sacar arcilla de algún lugar para pegarla en la mandíbula y agrandarla. ¿De dónde la consigues?. La coges de la parte de arriba de la cabeza, llevándotela del tamaño de arriba para hacer más grande la parte inferior. Esta es la ley de la masa constante



La cabeza tiene sólo demasiada masa. No puedes hacer un área más grande o más pequeña sin afectar las otras áreas. Una persona con una barbilla grande automáticamente tendrá una zona superior de una cabeza más pequeña. Asimismo alguien con una frente grande también tendrá una zona baja más pequeña de una cara. Esto sirve para crear exageraciones de impacto superior, desde que la percepción de una mandíbula grande es más pronunciada cuando la parte de arriba de la cabeza es más pequeña. Es el mismo concepto como cuándo un valor gris se muestra más cercano al blanco cuándo esta rodeado por un valor mucho más oscuro y se ve más oscuro cuando es rodeado por el blanco. La ley de la masa constante también surte efecto lateralmente, con relación a la anchura de una cara ... si la cara es muy amplia, necesitas tomar masa de tanto de la parte superior como de la inferior para crear esa anchura. Por supuesto que también afectará a las relaciones de los rasgos interiores, porque ahora deben ajustarse dentro de la forma exagerada de la cabeza..

3. El Concepto Goma

Otra forma de pensar cómo todo la forma de la cabeza se afecta por una simple observación es imaginar una cabeza hecha de goma blanda. Ahora notamos que nuestro sujeto tiene una cara estrecha, entonces necesitamos apreeetar nuestra cabeza de goma para hacerla más angosta. El efecto de esto es que la cabeza se hincha hacia la parte superior y la inferior. Si nos decidimos que la cabeza es ancha, tiramos de los exteriores hacia fuera ... resulta que la parte superior y la inferior parecen succionadas. Si apretamos la frente, entonces la mandíbula se hincha hacia fuera.



Lo bueno acerca de este método es que si imaginamos los rasgos de nuestro sujeto también moldeados en la cabeza de goma, podemos ver cómo seguirán fielmente el apretamiento, el estiramiento y sus consecuencias.

Es importante confiar en el movimiento subsiguiente de la causa y el efecto asociado con la exageración de la forma de la cabeza por la ley de masa constante y / o el concepto de la goma cuando se dibuja una caricatura. Aun si ese sujeto mandibulado no parece tener una parte de arriba de la cabeza pequeña, es importante seguir con ese traslado de masas si quieres hacer énfasis sobre esa mandíbula y mantener un balance en su dibujo ... otrora su exageración será embarazosa y bastante menos clara.

La forma de la cabeza es un elemento crucial para una buena caricatura ... discutiblemente EL elemento crucial. Exactamente observando forma de la cabeza, haciendo buenas decisiones de en donde colocar el peso visual y exagerando esa forma es central para una caricatura efectiva.

Parte Cuatro: Dibujando Ojos

Había escrito en anteriores tutoriales sobre el dibujo de caricatura que realmente no puedes enseñar a nadie a dibujar caricaturas..... que va mas sobre el desarrollo de su "vista" y habilidades de observación para averiguar que hace única a una determinada cara y exagerarla. Como cada cara es diferente, se trata de un ejercicio de observación y decisión personal. Por consiguiente, después de que haya repasado la información de mis tutoriales anteriores, cambio el chip para concentrarme en enseñar a caricaturistas novatos como dibujar rasgos individuales, tanto como verlos como exagerarlos y cómo dibujarlos hacia un mejor resultado.

Aquí es donde el estilo llega a ser un tema. Lo que escribí antes puede ser aplicado a casi cualquier estilo de caricatura, desde la pintura detallada a la línea más minimalista. En esta próxima serie de tutoriales algunos aspectos de lo que digo se referirá a un estilo de caricatura parecido al mío.... basado en la línea de dibujos animados rotulada en tinta o con algún otro medio. Por eso aquellos con sensibilidades y estilos diferentes pueden

tomar lo que quieran y aplicar lo que tenga sentido para ellos, e ignorar el resto. Yo trataré de centrar mi discusión en lo que se aplique a un rango más generoso de estilos que solamente el mío

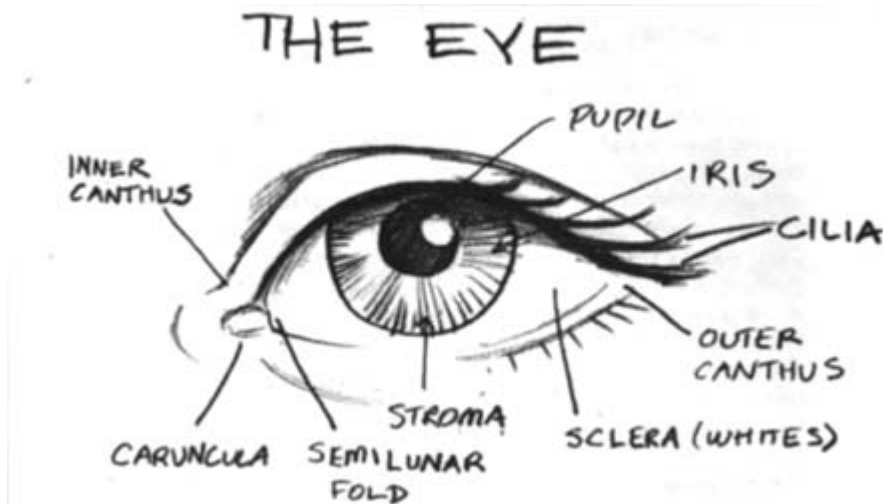
Mi método para enseñar rasgos individuales comienza con una lección de anatomía real. No soy un gran creyente en el aprendizaje de memoria de cada nombre anatómico pero creo que deberías tener un buen conocimiento básico de cómo es un rasgo puesto conjuntamente para dominar bien el dibujo de dicho rasgo. Después de la lección de anatomía, hablo de diferentes técnicas que ayuden a “a ver ” la forma del rasgo y entender como dibujarlo, incluyendo su proporción realista. Finalmente hablo de interpretar el rasgo en términos de la exageración e incorporarlo en el conjunto.

Puntos de Referencia

En ver y dibujar cualquier cosa está todo sobre las formas y el dibujado correcto de ellas o en el caso de la caricatura, el correcto dibujado de la exageración. De cualquier manera aún tienes que "ver" el objeto que estas dibujando y entenderlo desde el principio. Todos hemos visto en TV a artistas levantando su brazo extendido hacia sus modelos con el pulgar desplegado y mirando con ojos entrecerrados antes de dibujar. Se supone que representa el viejo truco de artista de usar su pulgar o mano o lápiz o algún otro objeto para medir los rasgos de su sujeto unos con respecto a otros, o para ver ángulos u otras relaciones. El pulgar se supone que ha de ser un "punto de referencia".... una constante que se usa para hacer observaciones precisas del sujeto. Establecer puntos de referencia en la cara es la clave para ayudarse a "ver" formas y hacer observaciones. Con cada rasgo y el conjunto de la cara sugiero varias cosas que uso como puntos constantes de referencia, la cuales puedo usar como un punto de comienzo desde el que basar otras observaciones. Cualquier tipo de dibujo puede beneficiarse de este simple concepto

Nuestro primer rasgo son los ojos. Siempre he considerado que los ojos de una caricatura son el centro de todo, literalmente el centro de la cara pero figuradamente el centro de la expresión, personalidad y “vida” como si dijéramos. Por eso siempre pongo un especial énfasis en los ojos y comienzo y termino con ellos, después de la forma de la cabeza, como el foco de casi cualquier caricatura

Anatomía del Ojo

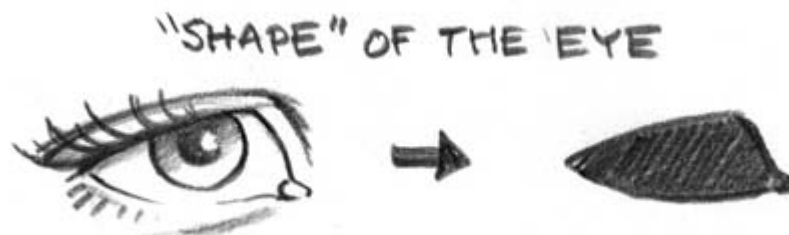


El ojo humano esta hecho de una órbita redonda (el globo ocular) que descansa y ligeramente se proyecta desde una hendidura de hueso y tejido, rodeado de músculos y cubierto de piel en la forma de párpados. La parte visible del globo ocular incluye la pupila (circulo negro en el centro del ojo), el iris (área coloreada alrededor de la pupila) que incluye el estroma (las fibras en forma de rosca que radian desde la pupila hacia el borde del iris), y la esclerótica (el blanco del ojo).

The tissue surrounding the eyes include the inner and outer canthus (the “corners” of the eyes), the caruncula (the small, reddish, oval shaped piece of tissue in the inner corner which is sometime incorrectly referred to as the ‘tear duct’), and the semilunar fold (where the eyeball meets the caruncula). The eyelids consist of the upper and lower lid plates (the actual eyelids that fold down and up to cover the eyeball), the eyelashes or cilia, which are attached to the free edges of the lid plates in a double or triple row and are short, thick and curved hairs.

Viendo la forma del Ojo

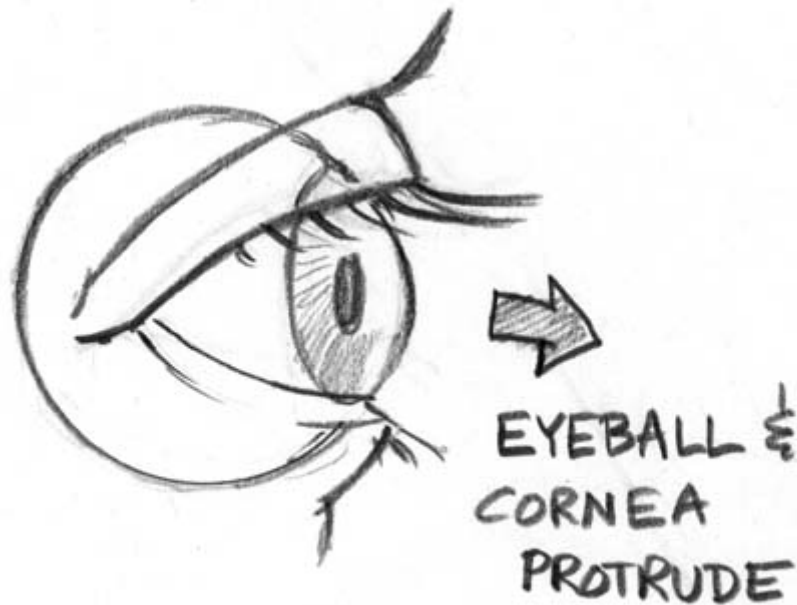
A pesar de lo que dije acerca de la importancia de los ojos, el ojo es solo otro rasgo y eso tiene una forma como cualquier otro rasgo de la cara. Cuando me refiero a la "forma" del ojo, estoy hablando de las proporciones visibles del ojo ocular, creado por el espacio entre



los párpados

La parte exterior de los ojos, como los párpados mismos y el área que rodean el ojo también son de suma importancia para capturar el ojo mismo, pero es esa forma inicial que usas y un es un trampolín para el resto del ojo. Para “ ver ” la forma del ojo, debes ignorar la pupila, iris y las líneas y el ruido visual que rodean el ojo, y mira solo la pura forma. Imagine un ojo blanco puro como el ojo del Exorcista ... ese blanco es la forma

que buscas. Recuerde también que el ojo no es plano, pero se proyecta mucho de la cara y las parpados les da un espesor definitivo.

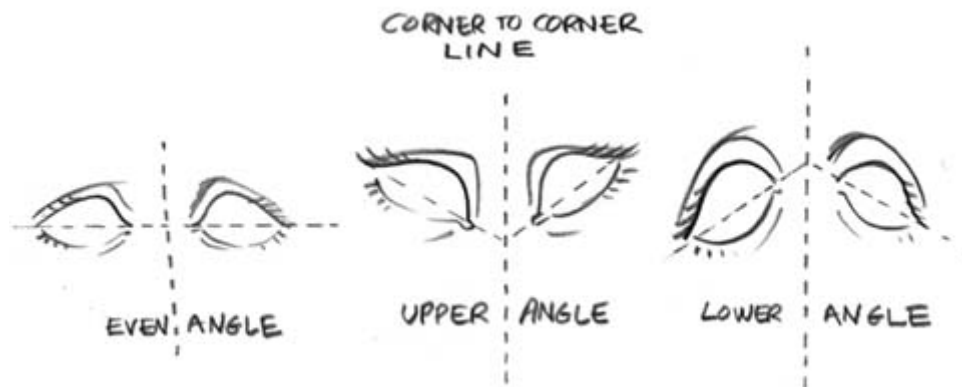


Típicamente el ojo NO está moldeado como un balón de rugby o una almendra. Los párpados superiores e inferiores no son imágenes idénticas uno del otro. De hecho, son muy diferentes. El párpado inferior es normalmente mucho menos arqueado que el párpado superior, desarrollándose más en línea recta de un extremo al otro. El párpado superior se sobrepone al inferior en la esquina exterior y está más alejado del eje horizontal del ojo, que esta creado por una línea imaginario que conecta las esquinas. El eje horizontal, o la línea "de esquina a esquina", es la parte central para hacer observaciones del ojo, se forma y se relaciona con el resto de la cara. En un segundo añadiremos más sobre esto

La forma del ojo es más una asimetría con forma ying-yang que una almendra simétrica. La línea del párpado superior se levanta algo aguda desde el lagrimal, en sube hasta un tercio del ojo y entonces se arquea más suavemente hacia la otra esquina. El párpado de abajo hace lo opuesto, su pico es el punto más bajo, no más de la mitad del camino entre la esquina exterior al lagrimar. En los términos geométricos más simples, los ojos son cuadriláteros con sus cuatro puntos que están en las esquinas interior y exterior, el punto más alto del párpado superior y el más bajo del párpado inferior. Naturalmente no dibujamos los ojos con líneas rectas conectando los puntos, sino que "viendo" la forma en términos simples es como podemos usar esos puntos de referencia para una captura mejor de la forma de los ojos, así como para manipularlos con la intención de exagerarlos

Volvamos a la línea "de esquina a esquina" que mencioné antes. Esta es muy útil al ayudar a determinar no sólo la forma del ojo, sino su relación con el eje de la cara. Imaginando la línea yendo desde la esquina exterior de cada ojo hacia la esquina interna

encontrándose con el eje central de la cara, lo que en realidad tenemos es el ángulo central de los brazos de la "Forma T" que comenté en un anterior tutorial. Pero mirando como esa línea intesecciona el mismo ojo, podemos ver cuánto de la forma del ojo queda por encima de la línea y cuanto por debajo, donde las líneas de contorno de la forma del ojo viajan a lo largo de esa línea. Podemos ver también a que ángulo queda el ojo respecto del eje central de la cara. ¿Están las esquinas exteriores de los ojos más altas que las interiores? ¿Más bajas? ¿Alineadas?. ¿Son iguales o diferentes uno del otro?. Puedes usar la línea para exagerar el ángulo que ves como buen efecto. La línea de Esquina a Esquina es una gran herramienta para la observación y "captar" el ojo en sí mismo, así como un punto de referencia tanto para del dibujo preciso como la observación



Otro método que uso para comprender la forma del ojo es buscar cualquier línea recta en el contorno del ojo. Líneas que son rectas o casi rectas pueden usarse como otro punto de referencia para ver el resto del ojo y también usarse como puntos de comienzo para el dibujado actual del ojo en sí. En muchos casos, la parte más larga del parpado superior, esa que va desde el "pico" a la esquina exterior, a menudo es casi una recta. Busca las rectas y observa sus relaciones con el resto del contorno del ojo para mejor "ver" la forma del ojo

Exagerando el Ojo

La exageración de cualquier rasgo debe hacerse con todo en mente, y no tratarlo como una entidad separada. Vistos en vacío, podría ser tentador exagerar el tamaño de los ojos porque tienen una apariencia redondeada y ancha. Sin embargo, cuando el resto de la cara es tomada en consideración, podría muy bien ser que los ojos necesiten ser pequeños y globuloso dentro de una cara maciza. Exageración en caricatura va sobre las relaciones de los rasgos unos con otros, y no los rasgos en si mismos tomados individualmente. De cualquier forma muchas de las observaciones que podrías hacer sobre los ojos pueden formularse en un todo esencial, especialmente el ángulo de los ojos en relación con el eje central, y la forma de los ojos en si misma

El ángulo de los ojos es la cosa más fácil de exagerar. Si las esquinas exteriores están más altas que las interiores, entonces simplemente las haces aún más altas, y viceversa. Una vez que hayas hecho la observación, hacer la exageración es fácil.

How to Draw Caricatures - Tom Richmond

La exageración de la forma del ojo tiene un poco más de truco. Se puede comprometer el parecido con facilidad, pero, cuando se hace bien, resalta el parecido de la caricatura. Esto es porque las formas de los rasgos están describiendo, también, la expresión del sujeto, y exagerar la expresión es una parte central de una buena caricatura. Si los ojos de alguien se guiñan cuando sonríe, dibujándolos entonces más guiñados exagerará su expresión tan bien como su cara, y la expresión es personalidad. Capturar la personalidad es una meta esencial. Si la forma de tu ojo es guiñada, hazla más guiñada



SOMEWHAT EXAGGERATED



PUSHED A LITTLE MORE



Si están abiertos de par en par, hazlos más abiertos. Deberían, aún, parecerse a los ojos que estas dibujando, pero con tu observación como guía, puede elevar el volumen un poco... o bastante si puedes nacerlo sin perder parecido.

Cojamos este conjunto de ojos que son muy redondos e intensos:



Podemos exagerar su forma así como su apariencia enfatizando el blanco que rodea a la pupila/iris, y la redondez del ojo inferior. En este caso también exagero el ángulo de ellos levantando las esquinas exteriores. No mucho en cada caso de estos.... lo que realmente exagero y trato de captar es la intensidad de los ojos en sí. Estas pequeñas observaciones se combinan para permitirme obtener esa mirada perforante



Ciertos estilos de caricatura van más allá e “interpretarán ” la forma y realmente la cambiarán en una representación de la forma misma. Aquí hay esos ojos como podrían trazarse por Al Hirshfeld:



o Mort Drucker:



Dejando a un lado el estilo individual de un artista, viene a ser lo mismo ... viendo las formas y particularidad de los rasgos y dibujándolas de un modo que las describa para que el espectador entienda

Como siempre, la caricatura se trata de PERCEPCIÓN y no de realidad puramente física. En esta imagen, nuestra percepción de los ojos de esta modelo esta variado por el maquillaje que los rodea:



Las fuertes líneas de ojos y las gruesas pestañas cerca del canthus (esquina del ojo) externo hacen parecer que ella tiene el blanco interno de los ojos mucho más largo que el externo, dándole una apariencia de "leucoma" (Pequeña mancha blanca que se forma en la córnea transparente del ojo, y que corresponde a una opacidad de esta. N d T) de la que podemos burlarnos



Aquí algunas caricaturas a partir de algunos bocetos donde los ojos son la parte central de la exageración o personalidad del sujeto. Dibujar ojos que realmente evoquen al espectador puede tener un efecto sorprendente. Recuerda que la exageración de la

How to Draw Caricatures - Tom Richmond

caricatura implica todos los rasgos y sus relaciones. Los ojos pueden que no sean tan importantes en otra caricatura, pero como siempre son uno de los agentes primarios de expresión y comunicación humana, siempre tienen importancia