

ESTUDIO DEL ROSTRO: ESTRUCTURA Y EXPRESIVIDAD

ANÁLISIS DE ROSTROS Y CREACIÓN DE LA CARA DE UN PERSONAJE

PROYECTO

Análisis de los ejes de simetría y las proporciones (o medidas) de diferentes cabezas y rostros, para comprender los aspectos comunes y las diferencias entre unos y otros, y para conocer la estructura de las cabezas humanas.

Después, se diseñará la cabeza de un personaje propio que tenga unas proporciones lógicas.



ACTIVIDADES

1.- Dibuja los ejes de simetría y las líneas principales de la estructura de las cabezas representadas a continuación, tal como se muestra en el ejemplo.



2.- Dibuja las líneas estructurales básicas de una cabeza de hombre o mujer (de la edad que prefieras). Elige las proporciones que te parezcan adecuadas.

Realiza, al menos, cuatro bocetos a mano alzada, en los que las distancias entre líneas estructurales y la forma general de la cabeza varíe de unos a otros: hay caras cuadradas, ovaladas, triangulares, muy alargadas...

Representa en cada uno de ellos los ojos, boca, orejas, pelo... del mismo personaje.

Selecciona el boceto que te resulte mejor y realiza un dibujo definitivo de la cara en un recuadro de 16 x 25

Debes utilizar un DIN A 4 de dibujo basik para el rostro definitivo.

MATERIALES

- Lápices de grafito: blando y duro. Sacapuntas y goma de borrar.
- Escuadra y cartabón y regla milimetrada.
- Papel DIN A4 de dibujo basik 130 gr/m².

Señala la posición de un foco de luz y representa las sombras que produce en la cara: a base de texturas punteadas y lineales realizada con lápiz duro (H).

ESTUDIO DEL ROSTRO: ESTRUCTURA Y EXPRESIVIDAD

ANÁLISIS DE ROSTROS Y SUS EXPRESIONES

PROYECTO

Ya sabes lo suficiente sobre la estructura de las cabezas humanas y la simplificación de los gestos en los dibujos: ahora vas a trabajar con **las expresiones** de tu personaje.

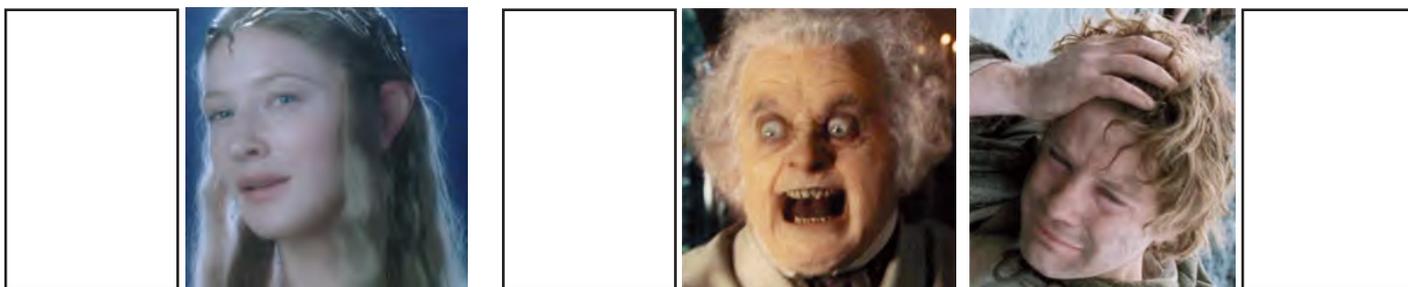
Estudiarás las variaciones de los **elementos del rostro** cuando expresa diversas **emociones**. Una vez comprendido este aspecto, realizarás dibujos definitivos de las expresiones del personaje creado por ti.

ACTIVIDADES

3.- Analiza los elementos responsables de las diferentes expresiones de las caras representadas: **ojos, cejas y boca** fundamentalmente, pero también la **nariz** y las diferentes **arrugas** que se forman en la cara. Observa la hoja con ejemplos.

Dibuja, en el recuadro correspondiente, la forma de los elementos que más influyen en el gesto.

Escribe qué sentimiento muestra, qué elementos y de qué forma contribuyen a que percibamos su expresión.



<input data-bbox="97 981 526 1048" type="text"/>	<input data-bbox="595 981 1024 1048" type="text"/>	<input data-bbox="1077 981 1505 1048" type="text"/>
--	--	---



<input data-bbox="97 1388 526 1456" type="text"/>	<input data-bbox="595 1388 1024 1456" type="text"/>	<input data-bbox="1077 1388 1505 1456" type="text"/>
---	---	--



<input data-bbox="97 1800 526 1868" type="text"/>	<input data-bbox="595 1800 1024 1868" type="text"/>	<input data-bbox="1077 1800 1505 1868" type="text"/>
---	---	--

4.- Realiza un dibujo para cada una de las siguientes emociones, donde sea el rostro de tu personaje el que las transmita:

CONCENTRACIÓN	IRONÍA	ALEGRÍA	RISA	IRA	MIEDO	ASCO	PENA
---------------	--------	---------	------	-----	-------	------	------

MATERIALES

- Lápices de grafito: blando y duro. Sacapuntas y goma de borrar.
- Papel DIN A4 de dibujo básico 130 gr/m² y folios.

ESTUDIO DEL ROSTRO: ESTRUCTURA Y EXPRESIVIDAD

ANÁLISIS DE LAS EXPRESIONES

EJEMPLOS



En este ejemplo:

el personaje central muestra gran **abatimiento y desolación** a través de el labio superior que está inclinado hacia abajo y tiene las arrugas que rodean la boca caídas, y también las de la frente y los ojos, las cejas están elevadas por el centro e inclinadas hacia abajo por fuera, de la misma forma que los que muestran **ansiedad y regocijo**; pero ellos tienen la boca abierta con las comisuras y las arrugas hacia arriba.

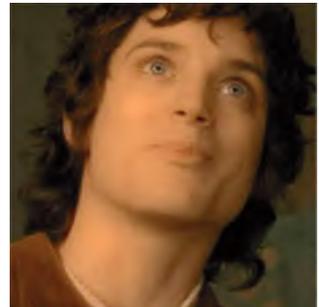
Las otras caras pertenecen a una misma persona en diferentes situaciones, los dibujos de línea se realizan para observar qué elementos de la cara varían en cada gesto.

Observa el tamaño y la posición del iris en relación con el blanco del ojo.

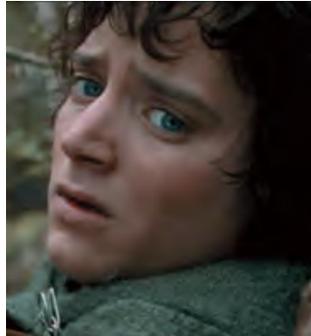
SONRISA INGENUA



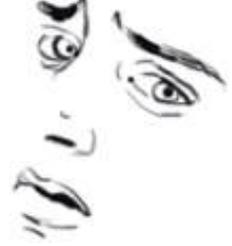
REGOCIJO COTENIDO



ASOMBRO O SORPRESA



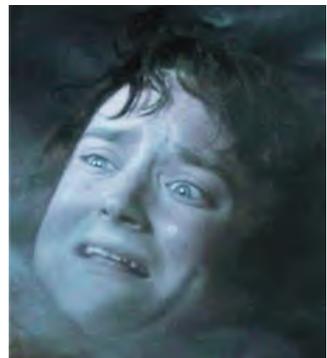
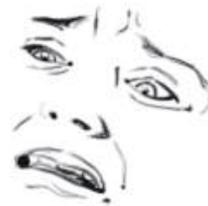
ANGUSTIA Y TEMOR



SUSTO Y MIEDO



TERROR



DOLOR INTENSO



HORROR Y DESESPERACIÓN



ESTUDIO DEL ROSTRO: ESTRUCTURA Y EXPRESIVIDAD

ESTUDIO DEL VOLUMEN DE LA CABEZA DE UN PERSONAJE

PROYECTO

Crear la cabeza de un personaje, con las proporciones que le correspondan a su personalidad, sexo y edad. Puedes inventar un ser fantástico o realista, pero debe tener proporciones humanizadas.

A la derecha se muestra un dibujo de Leonardo da Vinci, donde estudia las proporciones del perfil de la cabeza de un hombre.

En el ejemplo de la izquierda se muestra la forma en que se colocan las **vistas** de un personaje. Los tres dibujos relacionados por medio de las líneas auxiliares sirven para ofrecer una idea del volumen de la cabeza. No se trata de un dibujo técnico preciso, pero sirve para poder representar al personaje en diferentes posiciones, sin que pierda su identidad.

Esta manera de representar un objeto o personaje, para mostrar sus medidas, se llama **PROYECCIÓN DIÉDRICA**.



ACTIVIDADES

3.- Dibuja las proyecciones diédricas del personaje de tu invención, relacionando los elementos que te parezcan más característicos por medio de las líneas auxiliares. Para ello, sitúa el papel de dibujo en posición vertical y divídelo con una línea vertical centrada y otra horizontal a 1/3 del borde inferior.

En el espacio superior de tu izquierda, dibuja la cara de tu personaje de frente. Traslada las medidas por medio de líneas horizontales hacia el espacio de la derecha y, por medio de líneas verticales, hacia el inferior izquierdo. Dibuja el perfil ajustado a estas medidas a la derecha. Lleva las medidas del perfil hasta la planta (debajo) para dibujar la cabeza vista desde arriba, abajo a la izquierda.

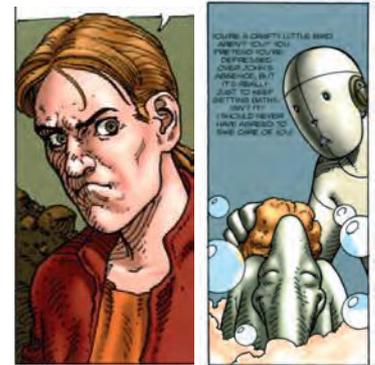
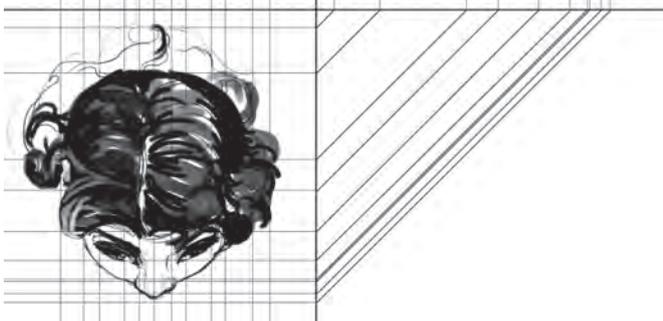


Cara vista de frente: alzado



Cara de perfil

Cara vista de medio lado: 3/4



El robot también está a 3/4
La gaviota, de frente: alzado
La chica: alzado, perfil y 3/4



4.- En el espacio que queda libre (sólo con las líneas auxiliares del compás) dibuja la cara girada 3/4.

El estilo de los dibujos puede ser de tipo cómic o realista, según prefieras, pero en cualquiera de los casos deben estar realizados con suficiente detalle y precisión.

No olvides que los trabajos deben entregarse limpios y ordenados, pero sin borrar las líneas auxiliares.

- Compás.
- Lápices de grafito: blando y duro. Sacapuntas y goma de borrar.
- Escuadra y cartabón y regla milimetrada.
- Papel DIN A4 de dibujo básico 130 gr/m² y folios.

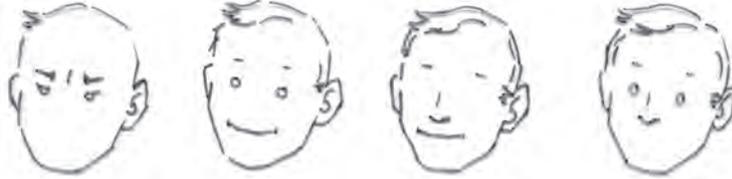
ESTUDIO DEL ROSTRO: ESTRUCTURA Y EXPRESIVIDAD

ANÁLISIS DE ROSTROS Y CREACIÓN DE GESTOS PARA LA CARA DE UN PERSONAJE

PROYECTO

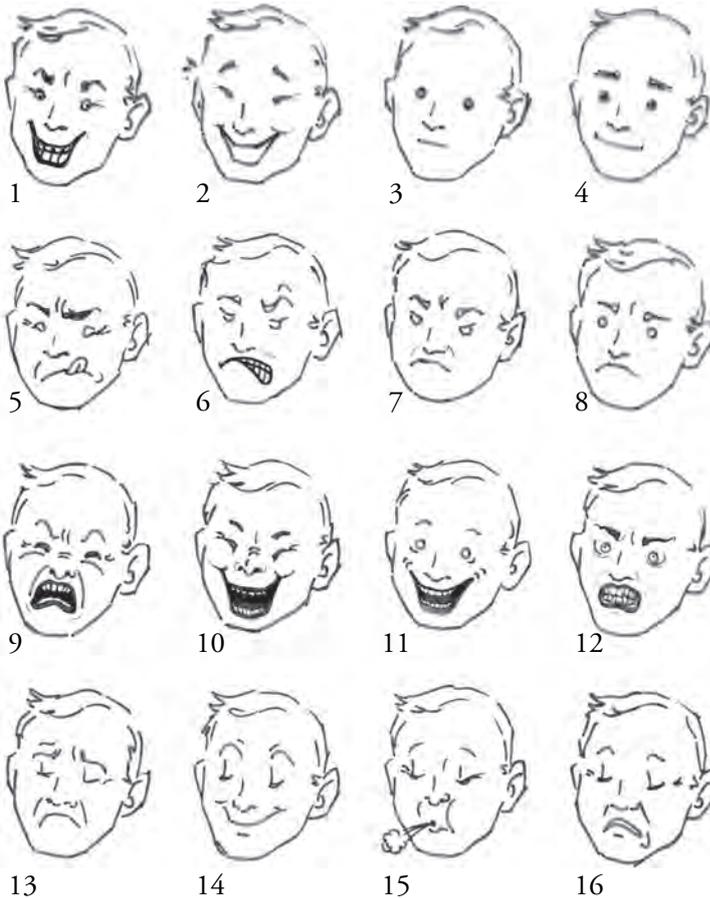
Se analizarán las expresiones de las caras simplificadas que se representan a continuación. Todos los rostros tienen la misma forma de cabeza y el mismo óvalo de cara, para que no distraigan las particularidades y resulte más sencillo centrarse en los elementos que sirven para mostrar cada gesto.

En las primeras caras incompletas se muestran los rasgos más importantes, pero no debe olvidarse que son necesarios los rasgos secundarios y algunas arrugas representativas para mostrar las expresiones definidas.



ACTIVIDADES

1.- Observa las caras dibujadas bajo estas líneas y escribe bajo cada una de ellas qué sentimiento expresa. Anota los elementos que contribuyen a crear la expresión.



2.- Dibuja la cabeza del personaje que has creado, variando los elementos de la cara que sean necesarios para conseguir que transmita las mismas expresiones que las mujeres representadas a la derecha, sin que pierda sus características personales. Debajo de cada uno de tus dibujos, escribe qué emoción muestra.



MATERIALES

- Lápices de grafito: blando y duro. Sacapuntas y goma de borrar.
- Escuadra y cartabón y regla milimetrada.
- Papel DIN A4 de dibujo basik 130 gr/m².

ESTUDIO DEL ROSTRO: ESTILOS EXPRESIVOS

RELACIÓN DE LA TÉCNICA CON EL EFECTO VISUAL QUE SE QUIERE CONSEGUIR

RETRATOS DE ARTISTAS Y DIBUJANTES DE DIFERENTES ÉPOCAS

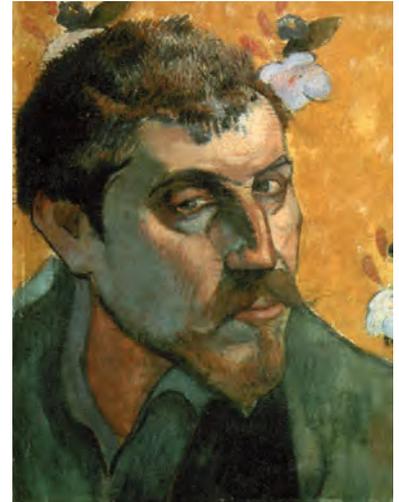
Estos retratos no son dibujos, sino pinturas, por lo que puede verse que el estilo de la representación queda determinado por los volúmenes a base de planos del mismo tono y las texturas conseguidas con el trazo de las pinceladas.



Cristo pintado por Caravaggio



Retrato de Tohotauna realizado por Gauguin



Retrato de Gauguin pintado por Van Gogh



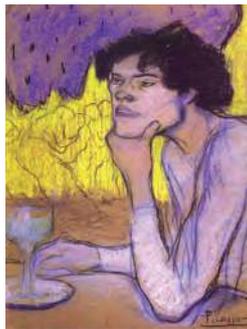
Retrato pintado por Monet



Retrato pintado por Picasso

Las dos esculturas de cabezas de niños que se muestran bajo estas líneas sirven para comparar efecto del volumen con el de los dibujos o pinturas: en éstos se sacrifica este efecto a cambio de la expresividad que crea la forma de las líneas y las manchas de color.

Aunque las esculturas se ven a través de fotografías en dos dimensiones, captamos su volumen con más definición que en las pinturas. En la actualidad se consigue un efecto muy similar con las técnicas de cine en 3D.



Estos retratos están realizados por Picasso, igual que el dibujo de la cara de niño. Vemos a través cómo alcanza diferentes resultados expresivos con el empleo de varias técnicas. En estos tres cuadros inferiores, realiza diferentes interpretaciones de un mismo retrato.



Retrato de María en yeso, realizado por Antonio López, pintor contemporáneo, y escultura egipcia de Tutankamón

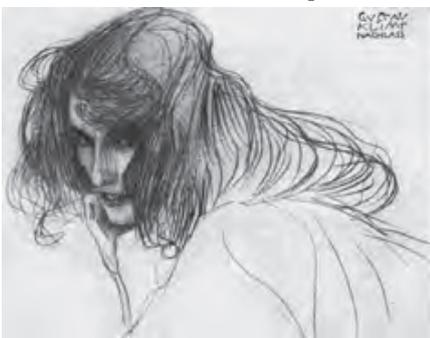
ESTUDIO DEL ROSTRO: ESTILOS EXPRESIVOS

RELACIÓN DE LA TÉCNICA CON EL EFECTO VISUAL QUE SE QUIERE CONSEGUIR

RETRATOS DE ARTISTAS Y DIBUJANTES DE DIFERENTES ÉPOCAS

Se muestran distintos retratos realizados por medio de dibujos a lápiz, plumilla, sanguina o aguada para ver los efectos que se consiguen con cada **técnica**, y cómo afecta al resultado el **estilo de las líneas: su forma y las diferentes intensidades**.

Estudio de Gustav Klimt: línea de **lápiz**



Milo Manara aguada para cómic: **aguada**



Dibujo de Leonardo da Vinci: **carboncillo**



El retrato de la izquierda es un boceto a **lápiz muy blando** realizado por Cezánne, el resto son apuntes de Leonardo da Vinci.

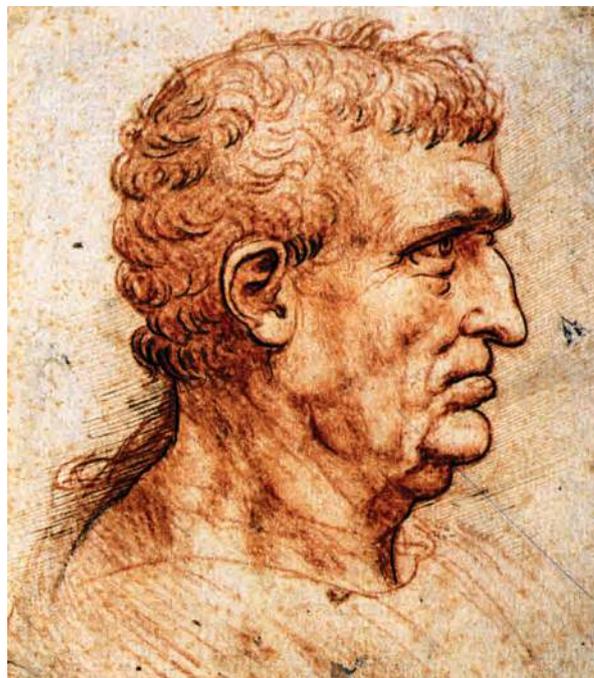
los dos primeros son caricaturas, realizada la primera con **lápiz de carbón** y la segunda con **tinta: con plumilla y aguada**.

En todos se observa cómo se pueden trabajar de forma distinta las líneas para conseguir que el resultado sea más suelto y expresivo, o para que se aprecie con claridad el volumen de las formas o los detalles anatómicos que se quieren exagerar.



Estos dos últimos retratos son estudios de Leonardo da Vinci para representarlos posteriormente en cuadros más elaborados.

El de la izquierda consigue una textura delicada con los grises poco contrastados y las sombras difuminadas del **carboncillo**; en el otro busca plasmar con los trazos de **sanguina** los volúmenes que modelan las luces y sombras, mientras resalta los contornos al delinearlos con **tinta**.



Describe cómo está trazado el pelo en cada uno de los dibujos representados (forma de las líneas, grosores y distancias) y dibuja un personaje con tres tipos de pelo inspirados en los de estos retratos

ESTUDIO DEL ROSTRO: ESTILOS EXPRESIVOS

RELACIÓN DE LA TÉCNICA CON EL EFECTO VISUAL QUE SE QUIERE CONSEGUIR

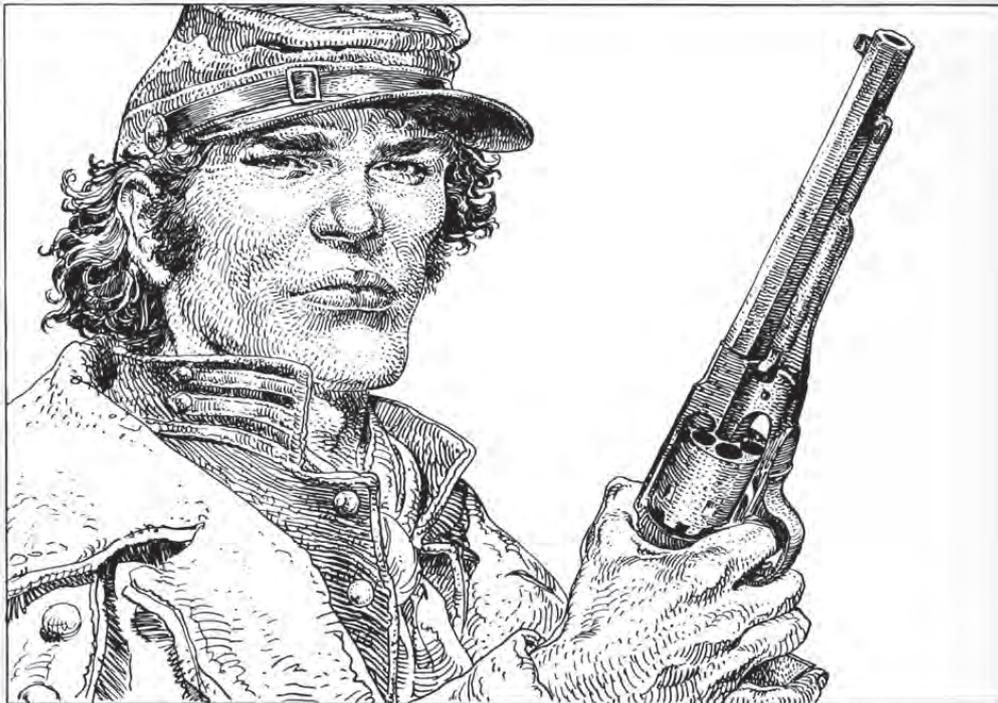
RETRATOS EN EL CÓMIC

Diferentes formas gráficas de representar caras de personajes.

Moebius (Jean Giraud) dibuja con estilos diferentes según la historia que narra.



Utiliza siempre un trazo limpio y nítido, aunque, a veces, crea volúmenes a base de sombreados lineales o punteados y, otras, reduce el dibujo al mínimo: en ese caso, para conseguir sensación de volumen, adapta la forma de las líneas a los contornos y a los pliegues, las arrugas y cualquier detalle que sirva para crear la ilusión de tridimensionalidad.



El dibujo a tinta del pistolero estudia en profundidad los volúmenes de la cara, la mano, la ropa y el revólver a través de las sombras oscuras y los grises que consigue por medio de líneas que se curvan para adaptarse a la forma de cada elemento, y que traza más juntas cuando quiere representar una zona más oscura que las otras. Los puntos crean las zonas de transición entre la sombra y la luz, ésta se ve gracias al blanco del papel.



Cuando emplea el color, como en el ejemplo de abajo, suele modelar los volúmenes con difuminados muy controlados, pero nunca deja de emplear el dibujo de líneas nítidas, de grosores e intensidad diferentes.

ESTUDIO DEL ROSTRO: ESTILOS EXPRESIVOS

RELACIÓN DE LA TÉCNICA CON EL EFECTO VISUAL QUE SE QUIERE CONSEGUIR

RETRATOS EN EL CÓMIC

Guido Crepax trabaja siempre con tinta a base de trazos lineales y manchas negras, pero varía la forma de dibujar los grafismos para conseguir distintos efectos. A veces, crea fuertes contrastes entre blanco y negro para resaltar las facciones de un personaje, como hace en los dos primeros dibujos de Valentina. Otras veces, quiere conseguir un ambiente más romántico, en esos casos añade grises a través de trazos muy juntos o de tramas de líneas entrecruzadas y, a menudo, curvas finas muy enrevesadas.

Ilustraciones de un cómic de ficción Valentina, de dibujos y guión de Guido Crepax



El último dibujo de Crepax está realizado con una técnica mucho más clásica que el resto, porque se trata de un retrato real y quiere que no se confunda con los otros personajes de ficción dibujados en la misma página.

Ilustraciones del cómic de Corto Maltés La Balada del Mar Salado, de dibujos y guión de Hugo Pratt



Hugo Pratt tiene un estilo muy personal que no varía normalmente, sus dibujos suelen estar realizados con plumilla y pincel, con trazos muy sueltos y expresivos. Al trabajar con acuarela, como es el caso de la chica de la parte inferior derecha, consigue un resultado menos intenso pero más delicado.



Observa los diferentes grafismos que se utilizan para representar el pelo de cada personaje: cómo se diferencian los morenos de los rubios, los que tienen poco pelo o lo tienen liso, ondulado o rizado, y el brillo o el movimiento causado por el aire

ESTUDIO DEL CUERPO: ESTRUCTURA DE LOS VERTEBRADOS

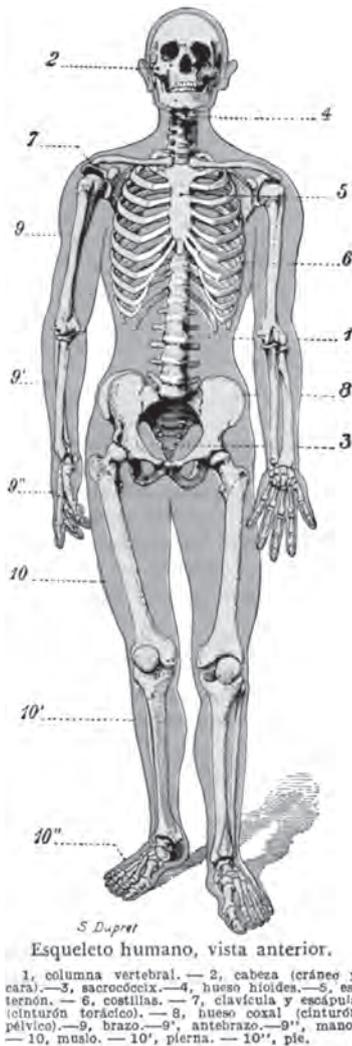
ANÁLISIS COMPARATIVO DEL ESQUELETO DE LOS VERTEBRADOS

PROYECTO

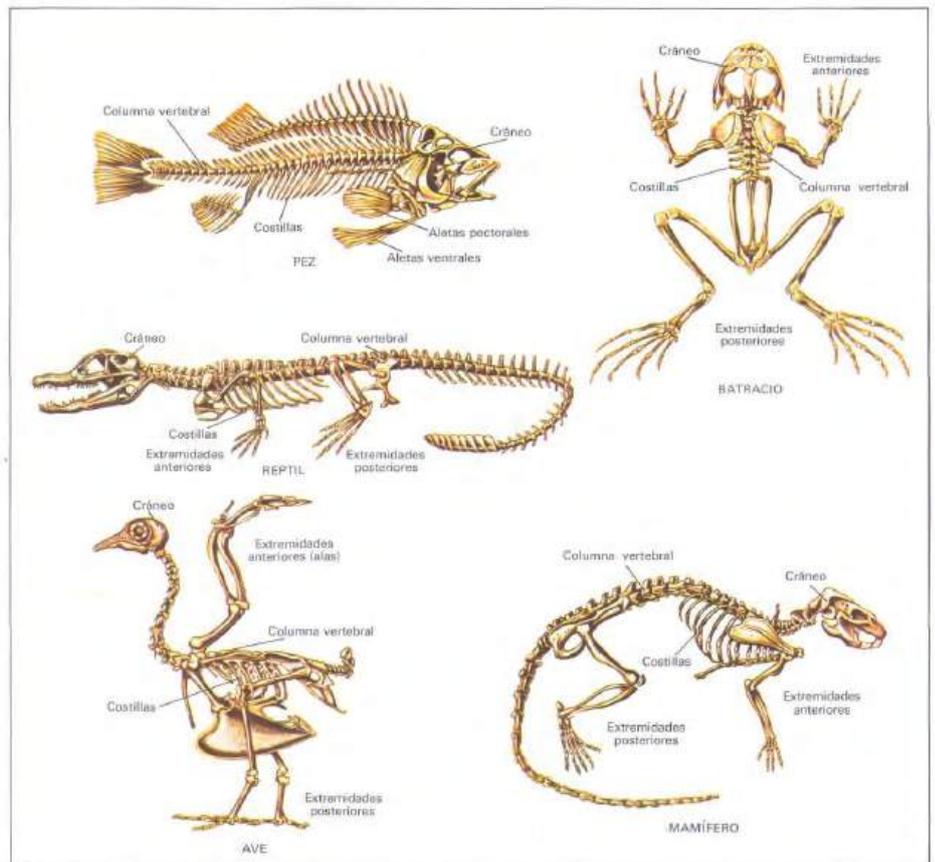
Se compararán las medidas de la columna vertebral respecto a la del cráneo y a las extremidades anteriores y posteriores de los diferentes esqueletos que se representan a continuación, para dibujar posteriormente animales que posean dichos esqueletos, situados en diferentes posturas.

ACTIVIDADES

- 1.- Dibujar las líneas principales de la estructura de los esqueletos representados a continuación, diferenciando los conjuntos de huesos más característicos, según el ejemplo que se muestra en la parte inferior derecha de la hoja.



Una **ESTRUCTURA** es un armazón que sustenta y da forma a un objeto o un ser vivo. La figura de la izquierda es un esqueleto de un ser humano adulto: su estructura. Abajo se ven los esqueletos de diferentes vertebrados: todos tienen características comunes, pero también diferencias. Escribe qué elementos comparten todos ellos.

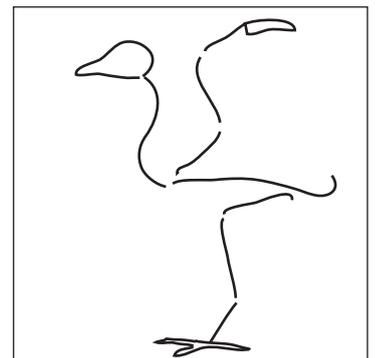


- 2.- Dibuja cada uno de los animales de forma que se pueda ajustar a la estructura ósea de la ilustración superior. Piensa que la forma externa debe contener los órganos internos necesarios y los músculos que les sirven para moverse.
- 3.- Dibuja los mismos animales que en el ejercicio anterior, pero esta vez cambia su postura, de forma que se muestren con más movimiento.

MATERIALES

- Cuaderno de bocetos y bolígrafo.
- Lápices de grafito: blando y duro.
- Sacapuntas y goma de borrar.

Observa que se han individualizado los huesos que son más o menos comunes a los 6 ejemplos. ¿Qué animales carecen de uno o algunos de ellos? No se ha dibujado la cadera aunque es importante porque no se aprecia por el perfil: dibújala en los que la posean. Analiza el esternón en todos ellos.



ESTUDIO DEL CUERPO: ESTRUCTURA Y EXPRESIVIDAD

ANÁLISIS DEL CUERPO HUMANO

PROYECTO

Se analizarán las medidas correspondientes a un niño, una mujer y un hombre, para compararlas posteriormente y saber las diferencias y similitudes que existen entre ellos.

ACTIVIDADES

1.- Dibuja los ejes de simetría y las líneas principales de la estructura de los cuerpos de las esculturas de la niña y del hombre y la mujer modelados por el artista español Antonio López.

Dibuja tres esquemas con las líneas que miden las proporciones de cada persona: niña, mujer y hombre de las fotografías, a escala 2/3, en un DIN A4 situado en posición horizontal (apaisado).



Una ESTRUCTURA es un almacén que sustenta y da forma a un objeto o a un ser vivo.

La figuras muestran su aspecto personal gracias a su estructura, es decir, su esqueleto, que proporciona las relaciones de altura y anchura de los elementos que posee el cuerpo.

Los seres humanos no somos iguales, pero sí muy parecidos.



2.- Calcula cuántas alturas de cabeza mide el tronco de las figuras de arriba, cuántas la zona pélvica y cuántas las piernas desde la parte superior del muslo a los talones.

Realiza dos bocetos a mano alzada del cuerpo que debe poseer el personaje que has creado.

En ellos, dibuja las líneas estructurales básicas para que tenga las proporciones adecuadas.

En uno será un niño, en el otro, un adulto.

MATERIALES

- Lápices de grafito: blando y duro.
- Sacapuntas y goma de borrar.
- Escuadra y cartabón y regla milimetrada.



ESTUDIO DEL CUERPO: ESTRUCTURA Y EXPRESIVIDAD

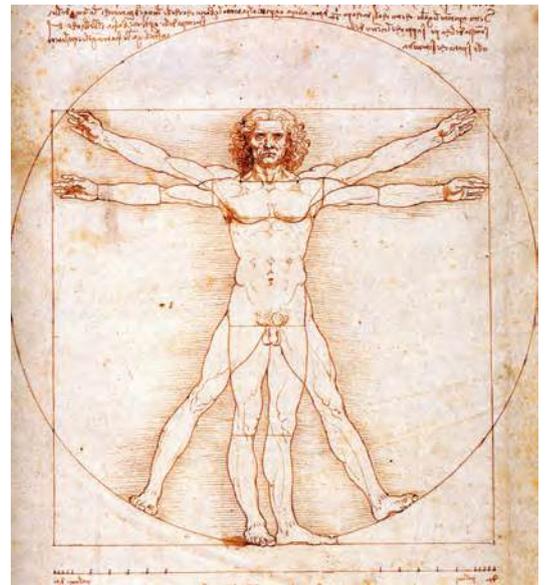
ANÁLISIS DEL CUERPO HUMANO Y CREACIÓN DE UN PERSONAJE COMPLETO

PROYECTO

Se realizará el análisis de los ejes de **simetría** y las **proporciones** (o medidas) de diferentes cuerpos, para comprender los aspectos comunes y las diferencias entre unos y otros. Debemos conocer la estructura de las proporciones humanas lo suficiente como para poder crear el cuerpo de nuestro propio personaje.

A la derecha se muestra un dibujo de Leonardo da Vinci basado en los estudios de Vitruvio sobre el cuerpo humano. En él muestra dos posiciones diferentes; inscribe en un círculo al hombre con las piernas y los brazos separados y algo levantados y sitúa el centro en el ombligo.

Ten en cuenta que cada persona muestra variaciones respecto a cualquier **canon**.



ACTIVIDADES

3.- Dibujar los ejes de simetría y las líneas principales de la estructura de los cuerpos representadas a continuación, tal como se muestra en el primer ejemplo. Fíjate en las proporciones de las cabezas, manos, brazos, pies y piernas: para ello, compara las medidas entre sí, y las de unos con las de otros.



4.- Realiza un dibujo definitivo de tu personaje, de forma que sirva de modelo para las proporciones de los dibujos que realizarás posteriormente. Representalo con colores en papel de acuarela. Técnica: acuarela líquida. Representalo dentro de un recuadro de 16 x 27.

MATERIALES

- Lápices de grafito: blando y duro. Sacapuntas y goma de borrar.
- Escuadra y cartabón y regla milimetrada.
- Rotulador negro. Acuarelas líquidas.
- Papel DIN A4 de dibujo básico 130 gr/m² y folios.

ESTUDIO DEL CUERPO: ESTRUCTURA Y EXPRESIVIDAD

ANÁLISIS DEL CUERPO HUMANO Y CREACIÓN DE UN PERSONAJE COMPLETO

PROYECTO

Se estudiarán las variaciones de los elementos del cuerpo cuando lleva a cabo diferentes movimientos.

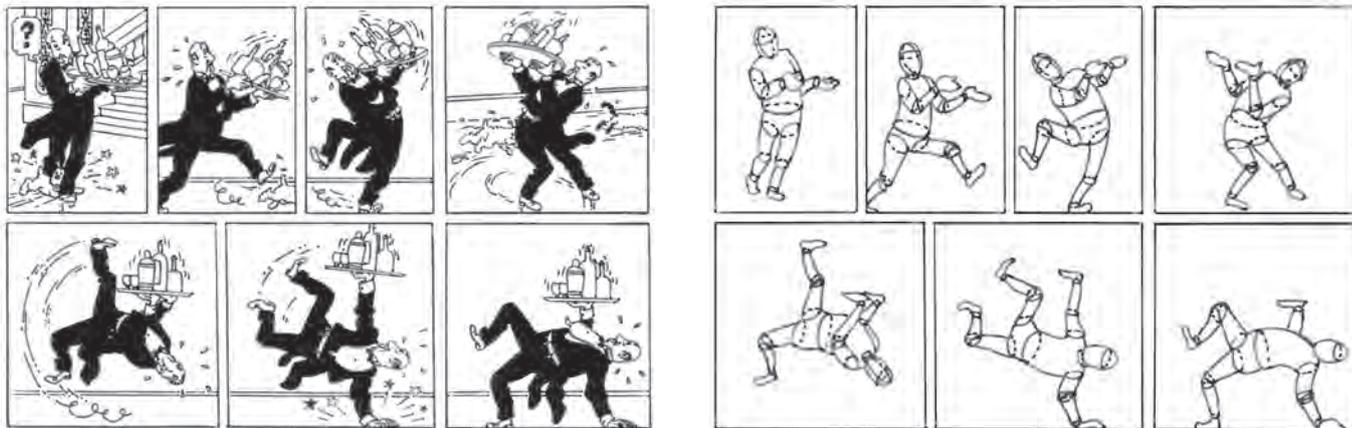
Una vez comprendido este aspecto, se realizarán los dibujos definitivos de distintos movimientos del personaje creado.

ACTIVIDADES

5.- **Analiza los volúmenes** principales del cuerpo de los personajes representados y **sus uniones**: cabeza, hombros, tórax, caderas, abdomen, brazos, antebrazos y manos, y muslos, piernas y pies.

Escribe debajo de cada personaje qué movimiento está realizando o qué postura adopta y cómo sitúa cada elemento del cuerpo para conseguir cada una de las posiciones.

Se muestra un ejemplo de la forma de realizar el análisis. Dibujarás tu personaje en las mismas posturas que Néstor.



¿Imaginas cómo termina la secuencia? Escríbelo.

NÉSTOR, EL MAYORDOMO DEL CAPITÁN HADDOCK, PERSONAJES DE LOS LIBROS DE AVENTURAS DE TINTÍN



MATERIALES

- Lápices de grafito: blando y duro. Sacapuntas y goma de borrar.
- Escuadra y cartabón y regla milimetrada.
- Folio.