

DESCUBRE LA TÉCNICA DEL CÓMIC DE LA MANO DE PROFESIONALES

APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

DISEÑO DE PERSONAJES

CARACTERIZACIÓN,
REDISEÑO Y ERRORES

TE HAS
PASADO UN
POCO, ¿NO?

EL EDITOR
MANDA, ASÍ SE
VENDE MÁS

MÁS DE
100

PÁGINAS por

CHRIS CROSS, JIM BALENT,
LIAM SHARP, WIERINGO,
LEINIL FRANCIS YU,
JMY, VICTOR SANTOS...

DOLMEN
EDITORIAL



POR PETICIÓN POPULAR

Las mejores lecciones sobre cómic de la mano de los autores norteamericanos y españoles más prestigiosos.



Tras la aparición del volumen anterior dedicado a la creación de personajes, muchos habéis sido los que nos habéis escrito solicitando un nuevo volumen centrado en este tema. Por ello, en este número de la colección encontraréis lecciones sobre cómo caracterizar a un personaje, cómo rediseñarlos, cómo dibujar personajes femeninos, musculatura, los errores habituales, cómo dibujar a personajes como Superman, Batman o Spiderman, cómo dibujar extraterrestres, monstruos, ancianos, vengadores oscuros, etc. Y para completar el tomo, lecciones extras sobre composición de viñetas, entintado y dibujo de fondos.

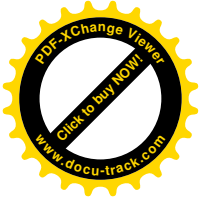
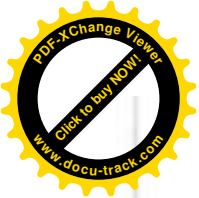


LECCIONES MAGISTRALES SOBRE CÓMIC!

CHRIS CROSS, JIM BALENT, LIAM SHARP, WIERINGO, TIM SALE, LEINIL FRANCIS YU, ED MC GUINNES, JMV, VÍCTOR SANTOS, ÁLVARO MUÑOZ, VICENTE CIFUENTES, DOUG MAHNKE, NORBERTO FERNÁNDEZ, ALESSIO Y MUCHOS MÁS OS ENSEÑARÁN TODO LO QUE HAY QUE SABER DE LAS DISTINTAS CLASES DE PERSONAJES, CÓMO DISEÑARLOS, NO EQUIVOCARTE, CON NUMEROSOS CONSEJOS Y TRUCOS DIRECTOS DE LOS MEJORES PROFESIONALES NACIONALES Y EXTRANJEROS.

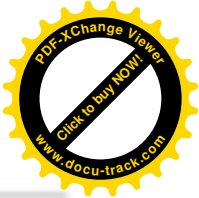
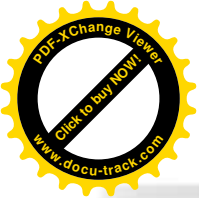
TODO LO QUE NECESITAS SABER PARA COMENZAR A TRABAJAR COMO PROFESIONAL, CON CONSEJOS Y LECCIONES DE LOS MEJORES AUTORES DEL MUNDO DEL CÓMIC, EN UN NUEVO VOLUMEN IDEAL PARA COMENZAR O CONTINUAR ESTA COLECCIÓN.





APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

volumen 8



APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

volumen 8

EDITOR: Vicente García
DISEÑO GRÁFICO: Mari Paz García
PORTADA: Agustín Alessio

T. Dolmen Editorial S.L. Aprende a Dibujar Volumen 8. Mayo 2008. C/ Guillén Marrot nº 7, 1º, 2º. Palma de Mallorca (07003) TEL: 971 20 04 89. Todas las opiniones expresadas en este volumen corresponden a sus respectivos autores y no tienen por qué coincidir con las de la editorial. El Copyright de la presente obra corresponde a sus respectivos autores y a Dolmen Editorial para la presente edición. ISBN: 978-84-62458-36-3 Depósito Legal: B-22015-2008 Imprenta ALEU S.A.

SUMARIO

5 | INTRODUCCIÓN por Vicente García

7 | CAPÍTULO UNO: DISEÑO Y CREACIÓN

8| **CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES** por Tomeu Morey

11| **ERRORES HABITUALES** por Norberto Fernández

15| **CÓMO REDISEÑAR PERSONAJES** por Chris Cross

20| **CÓMO DIBUJAR A UNA MUJER** por Jim Balent

24| **CÓMO REDISEÑAR VEGETALES** por Scott Morse

28| **CÓMO MUSCULAR** por Liam Sharp

33| CAPÍTULO DOS: PERSONAJES

34| **CÓMO DIBUJAR A SPIDER-MAN** por Mike Wieringo

38| **CÓMO DIBUJAR A BATMAN** por Tim Sale

42| **CÓMO DIBUJAR A LOBEZNO** por Leinil Francis Yu

46| **CÓMO DIBUJAR A SPAWN** por Tony Daniel

50| **CÓMO DIBUJAR A SUPERMAN** por Ed Mc Guinnes



55| CAPÍTULO TRES: DISEÑOS ESPECÍFICOS

56| **CÓMO DIBUJAR EXTRATERRESTRES** por Doug Mahnke

60| **CÓMO DISEÑAR MONSTRUOS** por Alessio

66| **FIGURA FEMENINA** por JMV

74| **CÓMO DIBUJAR ANCIANOS** por Álvaro Muñoz

80| **VENGADORES OSCUROS** por Victor Santos

87| CAPÍTULO CUATRO: VARIOS

88| **COMPOSICIÓN Y VIÑETAS** por Raúl Cáceres

96| **CÓMO TRABAJAR LOS FONDOS** por Jim Calafiore

101| **CÓMO ENTINTAR** por Vicente Cifuentes



INTRODUCCIÓN

VICENTE GARCÍA

Al final me tocó escribir a mí la introducción de uno de estos volúmenes. Y aunque nadie me obligaba a ello, creía conveniente el hacerlo como editor de la colección, sustituyendo al dibujante/autor que le hubiera tocado llevar a cabo este trabajo.

Cuando iniciamos este viaje hace ya algunos años, poco nos podíamos imaginar que íbamos a llegar tan lejos. Todo surgió casi por casualidad, cuando le sugerí a la encargada de derechos internacionales de Wizard (Black Bull) la idea de llevar a cabo un recopilatorio con el material de una de las secciones de su revista titulada Basic training, en la que profesionales de renombre americanos iban explicando a los aficionados cómo dibujar cómics. Lecciones de todo tipo fueron llevadas a cabo por autores como Adam Hughes, Brian Bolland, Jim Lee, George Pérez. Desde cómo dibujar mujeres a cómo entintar, componer páginas... Lecciones todas ellas interesantes que recopiladas estaba seguro podrían funcionar. Incluso le llegué a enviar un listado de material y un orden de publicación.

El tiempo pasó y finalmente la idea les gustó y decidieron llevarla a cabo. El problema fue cuando me comentaron que seguramente la edición española sería llevada por otra editorial, cosa que no sólo me sentó bastante mal sino que me pareció una auténtica puñalada. Por suerte, finalmente aceptaron el que fuera Dolmen quien publicara esta colección, para la cual procuramos mimetizar el diseño original adaptándolo un poco para España.

La colección desde luego ha sido un éxito. El primer volumen alcanza ya su cuarta edición, se ha reeditado el segundo y el tercero, y el cuarto en estos momentos está agotado. Han salido de momento siete volúmenes (ocho con éste), más un número #0 que es sin duda uno de los mejores al estar enfocado al cómic en general, revisando todos sus apartados, y al estar realizado no sólo por un profesional del medio sino por un profesor en la materia. Además, también ha salido un primer volumen dedicado al manga que poco a poco se ha ido haciendo su hueco en el complicado mercado de las obras didácticas niponas y que esperamos en breve tenga continuidad.

Han pasado unos cuatro años desde que apareció el primer volumen y a pesar de la situación económica global hemos preferido mantener el precio, incluso a pesar del aumento de los costes. Teníamos claro también que en todo momento se cuidaría la edición, escogiendo tanto buenos diseñadores para elaborar la maqueta como eligiendo un buen papel.

Con el paso de los años, la idea ha ido evolucionando. Los americanos poco a poco fueron dejando de lado la producción de este material, lo cual significó que finalmente nos tuviéramos que hacer cargo de la creación de lecciones propias para la edición española. Primero de forma anecdótica, con alguna lección puntual, y ahora, en este mismo número, con un protagonismo fundamental que se

verá aumentado en el caso de haber un nuevo tomo, ya que éste estaría realizado íntegramente por autores nacionales. Y ha sido posible gracias a la calidad que hemos ido viendo tenían las lecciones que recibíamos, que nada tenían que envidiar a las americanas. De ahí que autores de la talla de Víctor Santos, por poner un ejemplo, se hayan convertido en un clásico habitual de este proyecto, lo cual nos llena de orgullo y satisfacción.

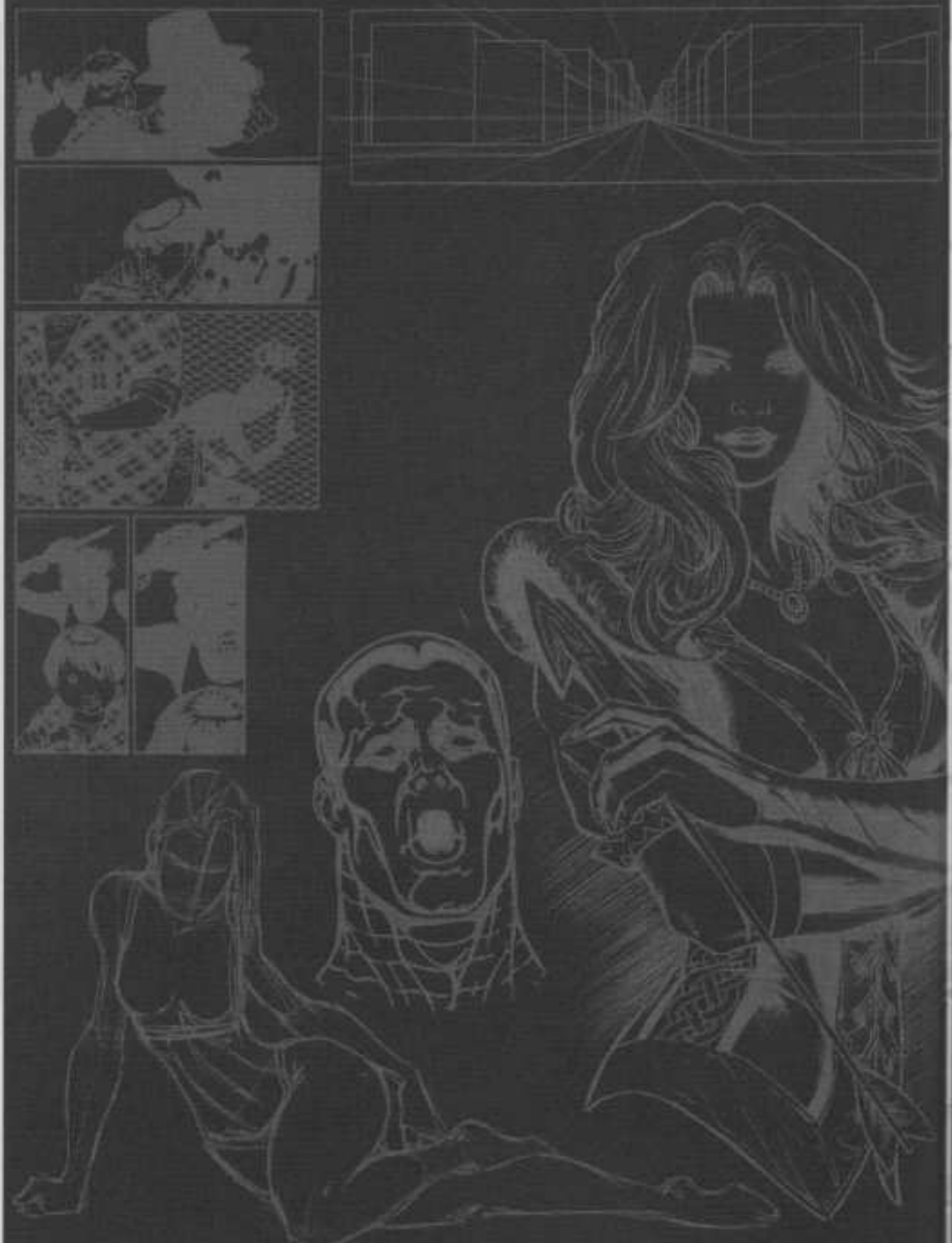
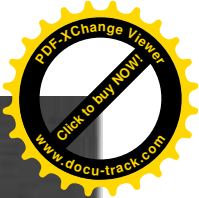
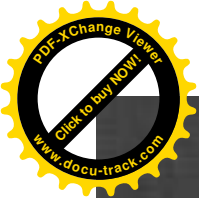
El presente volumen se centra en la creación de personajes, aunque también hemos querido repasar algunas lecciones sobre temas de especial interés (entintado o fondos), temas variados que no se habían tocado (construcción de una página web, imprescindible hoy en día para mostrar el trabajo de un autor), etc. Nuestra idea es la de que a pesar de que haya números dedicados a un tema en especial, en el fondo se traten otros para de esa forma hacer algo más amena e interesante la lectura.

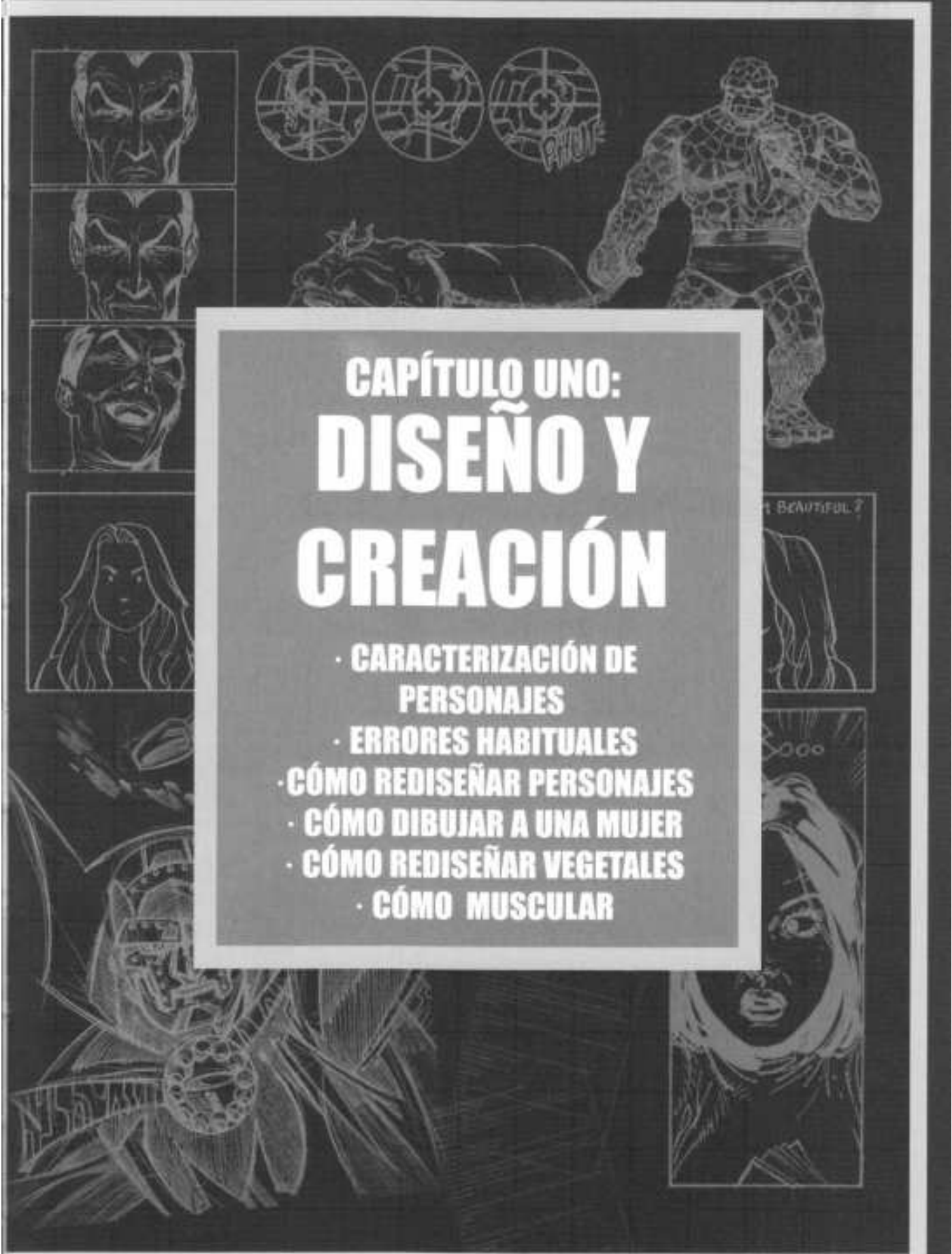
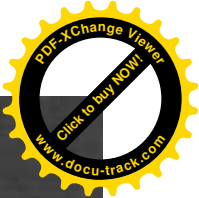
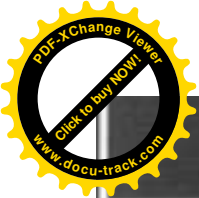
Desde aquí me gustaría dar las gracias a todos los que nos han apoyado, tanto autores como lectores, haciendo que este proyecto haya podido evolucionar y extenderse en el tiempo hasta como mínimo el presente número. También me gustaría invitaros a que si lo deseáis, no dudéis en escribirnos comentándonos qué temas os gustaría que aparecieran en el futuro.

Muchas gracias de nuevo a todos.

Bozeto no empleado -de momento- para una portada de la colección Aprende a dibujar







CAPÍTULO UNO: DISEÑO Y CREACIÓN

- CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES
- ERRORES HABITUALES
- CÓMO REDISEÑAR PERSONAJES
- CÓMO DIBUJAR A UNA MUJER
- CÓMO REDISEÑAR VEGETALES
- CÓMO MUSCULAR

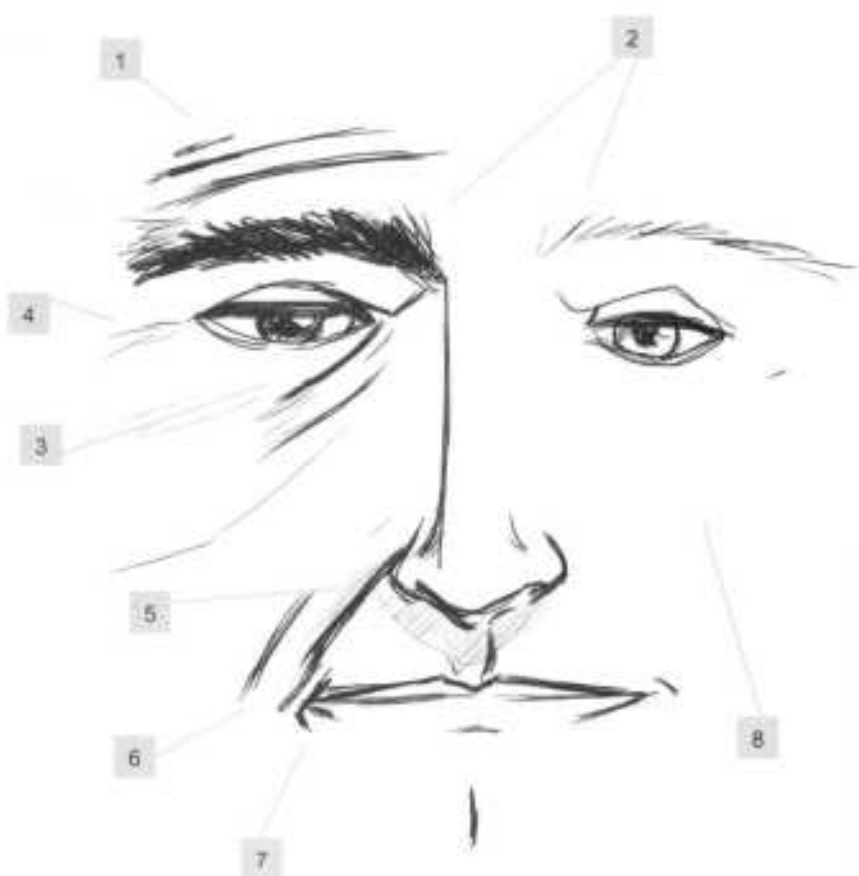
CAPÍTULO UNO: 1ª PARTE

CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES POR TOMEU MOREU



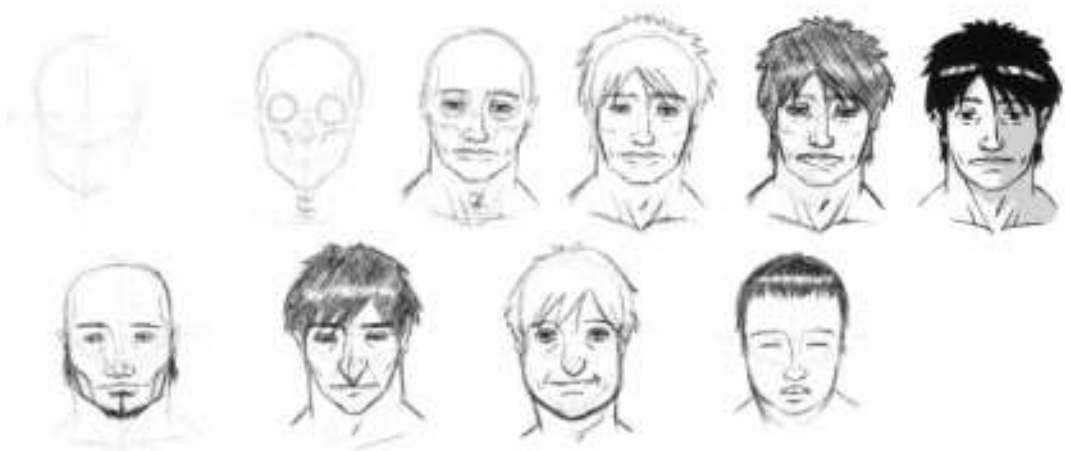
Dibujar un personaje no significa sólo hacer un bonito dibujo o que esté bien hecho sino que partimos de la base de que éste, tiene toda una historia detrás de él. Esta historia, nosotros como creadores, la conocemos, sabemos de dónde viene, su pasado, en definitiva, cómo es. Pero el lector, el observador de nuestro dibujo, lo desconoce todo

sobre él. No nos vamos a centrar en cómo se dibuja porque se explica más adelante sino en los detalles que marcarán la diferencia de nuestros personajes. Como en la vida real, las características físicas de nuestros personajes vendrán determinadas por las personalidades de éstos y por trucos visuales que conociéndolos, podremos jugar con ellos.



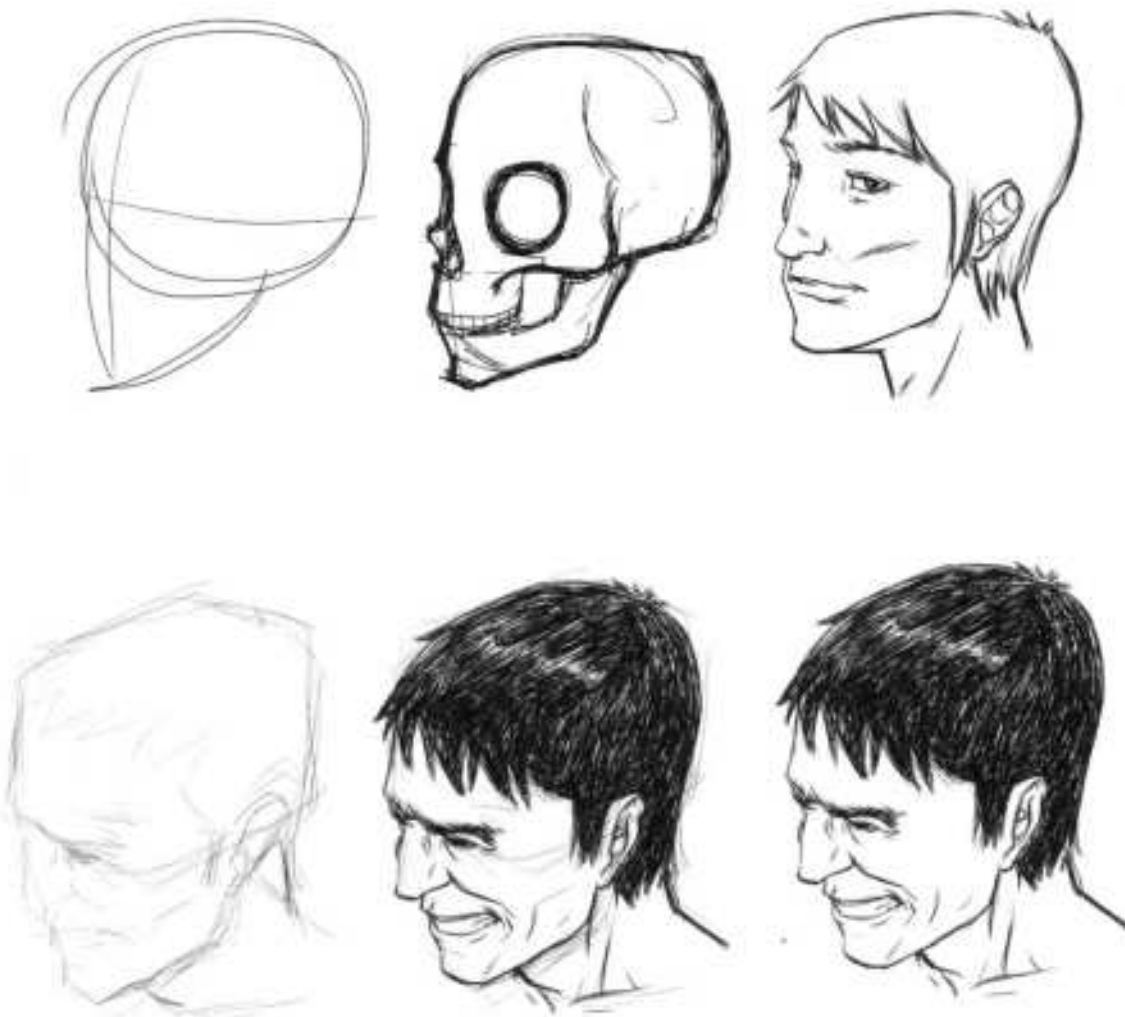
Cada línea que dibujamos no sólo es una línea sino un rasgo que define a nuestro personaje. Cada arruga, cada marca, nos dice algo de cómo es. A lo largo de nuestra vida, nuestro cuerpo se va formando según lo vamos acostumbrando y eso define nuestros propios rasgos. Nos centraremos en personajes de una media de edad de entre 24-34 años (de los cuales tenemos algunos ejemplos en la página siguiente).

- (1) Las arrugas de la frente nos dicen que gesticula mucho las cejas a la hora de expresarse o que se suele enfadar bastante a menudo.
- (2) Marcar las arrugas de expresión entre las cejas, definitivamente que se enfada constantemente.
- (3) Suele estar cansado o se ha alimentado mal.
- (4) Se enfada mucho o hace ejercicios con mucho esfuerzo físico.
- (5) Hay dos posibilidades, si la arruga está más marcada en la comisura de los labios, normalmente es porque suele reírse mucho. Si está más pronunciada acercándose a la nariz, es por enfadarse habitualmente.
- (6) Los hoyuelos suelen ser por reírse.
- (7) Si llevó chupete durante más tiempo de lo normal o por cambio de peso.
- (8) Aquí no habría arrugas lo que en este caso principalmente es porque es una persona inexpressiva o fría.



(9) La forma de la nariz viene definida más por el aspecto físico global.
(10) Cuanto más grandes más expresiva es la persona.
Estas características no se pueden ver de forma individual sino en un con-
junto y no siempre son un reflejo de lo que es.

CARACTERIZACIÓN DE PERSONAJES



Por regla general, cuando estamos delante de un dibujo, siempre se nos va la mirada hacia la cara del personaje ya que es lo que lo identifica y la parte más expresiva de todo el cuerpo. Sólo viendo la cara podremos darnos cuenta del estado de ánimo de éste, que es aproximadamente lo que nos podría decir y su estado físico general (complexión delgada, fuerte, enfermo, relleno, alto, bajo,...). El resto del cuerpo lo observamos después de una forma condicionada a la idea que nos ha dado la visión de la cabeza.

TRUCOS VISUALES

Cuando dibujamos tenemos que tener en cuenta que inconscientemente las líneas curvas siempre son más agradables que las rectas o las angostas. Por lo que un personaje si tiene que ser simpático o gracioso mejor utilizar formas redondeadas.

El pelo negro suele ser para los malos y el pelo rubio o claro para los buenos.

Lo mismo pasa con el color de ojos.

DE TODAS FORMAS TODA REGLA SIEMPRE TIENE SU EXCEPCIÓN.

CAPÍTULO UNO: 2ª PARTE

ERRORES HABITUALES

POR NORBERTO FERNÁNDEZ



Ya que se dice que se aprende más de los errores que de los aciertos, he aquí un compendio de lo que nunca se debe hacer con los personajes, esperando que mi propia experiencia sirva para que la vida os vaya mejor. Tened en cuenta que los personajes de cada mercado (francés,

japonés, español, americano) tienen sus propias características, que varían dependiendo también del género: erótico, realista, cartoon, superhéroes... Por ello deberéis de adaptarlos y ser capaces de dibujar todo tipo de personajes en todo tipo de circunstancias o género.

Si os apetece hacer un cómic tipo novela gráfica para adultos, NUNCA dibujéis a los personajes principales como cachimanes guaperas triunfadores rodeados de peña que parece disfrutar de la vida, a no ser que sea un cómic porno, ya que los protagonistas más populares de este tipo de historias suelen ser todo lo contrario. ¡NUNCA!

¡NO! →



Se trata de romper con el pasado. Los superhéroes clásicos solían tener una visión positiva de las cosas.

ERRORES HABITUALES



Si no queréis que las feministas radicales os pongan a parir, JAMÁS dibujéis las buenas en actitud insinuante. ¡JAMÁS!

← ¡NO!

Si vuestro sueño es entrar en el mercado francés, con un estilo realista en plan Moebius, Manara o Marini, EN LA PUÑETERA VIDA le hagáis a un personaje una boca de buzón como la de la viñeta. ¡EN LA PUÑETERA VIDA!



→ ¡NO!

Tal vez os gustaría que la crítica alabara vuestra obra. Entonces NI DE COÑA dibujéis a vuestros personajes peleando en pelotas al estilo manga. ¡NI DE COÑA!



A la hora de dibujar superheroínas con faldita, CUIDADITO que no se le vean la ropa interior. ¡CUIDADITO!

MAL



Lo mismo para perros y otros superani-
males. BAJO NINGÚN CONCEPTO se
le pueden ver las gónadas. ¡BAJO
NINGÚN CONCEPTO!

BIEN



Si tenéis que hacer
una portada con Sue y
Namor en el fondo del
mar NI SE OS OCU-
RRA poner a Giganto
por detrás.

¡¡NI SE OS OCURRA!!



¡MIERDA!
¡ESTO SI QUE
ES UN ERROR
GRAVE!

**¡ALCAPARRAS
EN MI PIZZA!**



JA, JA, JA...

ERRORES HABITUALES



PARA NADA os curréis los fondos. Perderéis tiempo y dinero. Ambientad vuestras historias en el desierto o en la niebla. Y pegad fotos. ¿Es de recibo currarse una tormenta eléctrica por lo que te pagan? ¡PARA NADA!



Seamos sinceros: ¿os hace algún favor curraros una máquina de escribir antigua habiendo fotos magníficas en 'Internet'? ¡PARA NADA!



Una última sugerencia: si tenéis una gran historia en la cabeza pero la vais a dibujar como el orto para resaltar el guión y la vais a narrar como Petete para elevar el mensaje, hacéde un favor al mundo del cómic y escribid un libro. Gozaréis de mayor prestigio social y mejores ayudas desde las instituciones culturales.



CAPÍTULO UNO: 3ª PARTE

CÓMO REDISEÑAR PERSONAJES POR CHRIS CROSS



Hola lectores, ¿qué tal va todo? La gente de Doimen me ha pedido que trate una cuestión a la que todo dibujante profesional tiene que enfrentarse por lo

menos una vez en la vida: ¡rediseñar un personaje! Y para hacerlo le he pedido a un par de amiguetes míos del Capitán Marvel que posen para mí...

REIMAGINEMOS A DRAGÓN

Está claro que quienquiera que diseñase el antiguo traje de Dragón Lunar (dibujo A) quería que no sólo se viese la piel de la cabeza rapada de la chica sino algo más. Este uniforme es hijo de los 70, eso está claro, y si no me creéis, fijaos en la capa retro, las botas, los guantes y los pendientes de aro. Además, que yo sepa no ha salido nunca de pesca así que no entiendo yo por qué lleva el cuello de una chupa de pescador.



LA NUEVA DRAGÓN

Presentamos a la nueva Dragón Lunar (dibujo B). Para mí Dragón es una fuerza de la naturaleza, así que el blanco nuclear me pareció un buen color para ella. Las hombreras, coderas, rodilleras y las botas, rudas pero con estilo, que lleva suponen una contrapunto sexy y sencillo a los cinturones con bolsillos multicolores (¿os acordáis?). La pechera de nuestra Dragón, de corte bajo y forma de corazón es de talla S (corta) sin llegar a ser vulgar. Ah, y he añadido también una capa de diseño propio para tapar sus p-p-tes traseras.

Las calvas molan. En este primer plano (dibujo C) vereis que la Dragoncita tiene algún que otro problema capilar, y lo cierto es que eso mola. Así que decidí acentuar sus rasgos y hacer que sus pestañas fuesen más gruesas. En lugar de pendientes le puse lunas holográficas que flotaban junto a sus orejas y, como toque final, fijaos en el tatuaje lumínico que le sale en la frente cuando usa sus poderes. Mola, ¿a que sí?

CÓMO REDISEÑAR PERSONAJES

VÓMITO DE COMETA

El Hombre Cometa, otro que necesitaba como el comer que lo rediseñasen. Alguien debió pensar que Hombre Cometa quería decir 'sueño' en yiddish, porque al bueno del hombre le pusieron una especie de pijama con vómito de bebé en todo el pecho (dibujo D). A la hora de darle una nueva imagen, se me ocurrió algo tipo paramilitar del espacio. Una armadura de cuero negro con remaches, botas, guantes y un cuello alto rollo Gestapo (dibujo E). Fijaos en lo estilizado de mi nuevo logo del cometa y en lo molón de la capa de diseño propio. ¡Voy a exprimirla todo lo que dé de sí!



¡OYE, LO DEL VÓMITO ES PASARSE UN POCO, ¿NO?
¡SEGURO QUE EL QUE HIZO EL ANTERIOR UNIFORME SE ESFORZÓ AL MÁXIMO!

TÍO, TÚ DEBES DE SER HIPOGLUCÉMICO, PORQUE SI NO, NO ENTIENDO QUE TE PONGAS EN MI CONTRA. ¿TIENES BUENA PINTA O NO?



BIEN PEINADITO

Este perfil (dibujo F) muestra el corte de pelo y el peinado que le he hecho al Hombre Cometa para que tenga un aspecto más aseadillo. El tatuaje militar en la mejilla izquierda indica su rango y el sentimiento de pertenecer a una cultura militarista.

COMELIMONES

El Hombre Púrpura (dibujo G). ¿No os da la sensación a veces de que la gente deja de esforzarse y ya? Con razón era malvado y le molaba manipular a los demás... ¡si es que en realidad buscaba un buen estilista! El caso es que se me ocurrió un traje nuevo bastante sencillo, de corte amplio, que los uniformes no siempre tienen que ser super ajustados en plan de 'voy a volar'. Y, eh, tomé prestado un elemento del Rayo Negro del Rey Kirby para el emblema del pecho (dibujo H). Aunque también añadí un antifaz de lo más funky (Dibujo I). ¿Qué opinas, Purpi?

ESTE PEINADO ES FRESCO Y DIVINO DE LA MUERTE.

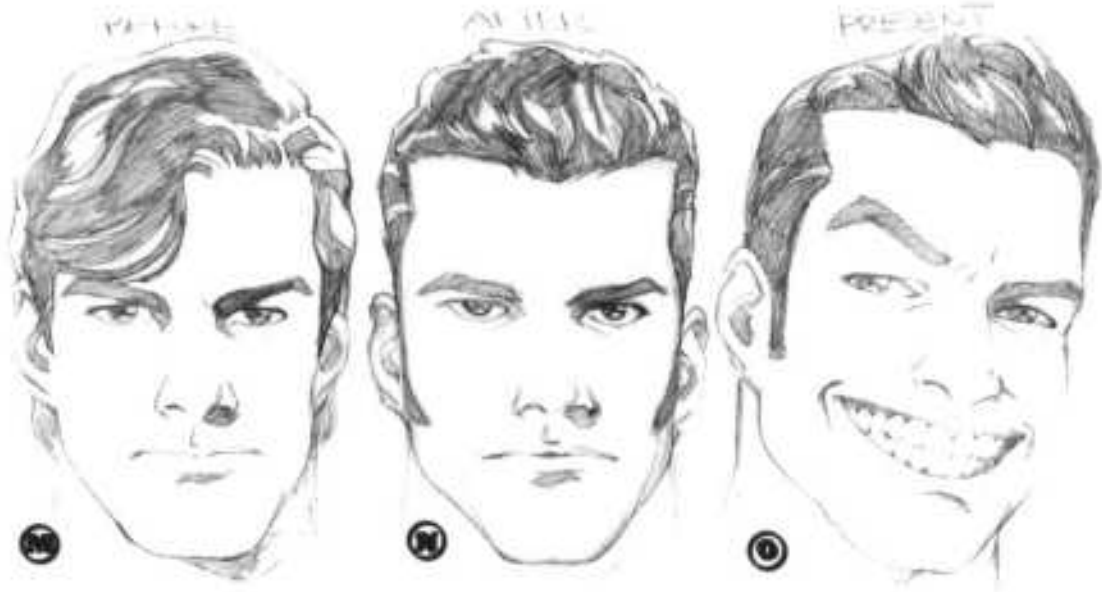


SEXAPPEAL

John Byrne dijo en una ocasión que la Mujer Invisible era la fémica más guapa de todo el universo de Marvel, pero está claro que no conocía a Mario. Metro ochenta de altura, llena de gracia y con unas curvas de morirse. Mario es un personaje tan rico que le puedes poner el peinado que te venga en gana y seguirá estando preciosa, da igual que sea una melena rizada y suelta o un corte de pelo a lo chico (dibujo J).



CÓMO REDISEÑAR PERSONAJES



LOCHICENLOS80

Lo chic en los 80. Señoraas y señores, el prota de nuestra serie, ¡el Capitán Marvel! Esta era la pinta que tenía al principio (dibujo S), obra de Eric Benes. Eric es un gran diseñador por méritos propios, pero me temo que en este caso la cosa no salió bien porque era una pinta muy retro años 80 para un personaje de los 90. Y eso por no mencionar que en los primeros 90 todo el mundo consideraba las coletas y las chupas de cuero el colmo del machote. Menos mal que todo eso ya ha pasado.



S



T

BUENO, ES ALGO DIFERENTE, TAL VEZ DEMASIADO FLAMBEADO. ¡PERO ME GUSTA!



U

MUY BIEN, ME VOY A JALAR ALGO. ¿QUIÉN SE APUNTA? YO INVITO.



¡CORO, ESPERO TENER SUFICIENTE PASTA!
¿ALGUIEN ME CURRE SI HACE FALTA?

¿MARY?
¿RICK?

¿HOLA...?



ELNUEVO ESTILO

Con todos ustedes, el nuevo Capitán Marvel (dibujo T), diseñado por Carlos Pacheco en Siempre Vengadores. Pacheco tiene mucha mano a la hora de conjugar el aire nostálgico con las tendencias actuales. Le puso a Genis el uniforme de su papi y el efecto estrella de la consciencia cósmica hace que mole aún más. El pelo es puro George Clooney. Y lo cerebro. No tengo ningún problema de ego a la hora de copiar la genialidad de otros. Si no está roto, no lo arregles... es una buena lección que podrían aprender unos cuantos dibujantes.

VISIÓNDEFUTURO

Bueno, pues las altas instancias me han retado a que rediseñe al Capi Marvel como me venga en gana. Pues esto es lo que se me ha ocurrido: un poco DragonBallZ, un poco Kirby y un poco Bastard! (el manga, no el taco que se usa a veces... preguntadle a Joe Madureira) y... ¡patam! Aquí lo tenéis (dibujo U). ¿Qué opinas, Capi?

CAPÍTULO UNO: 4ª PARTE

CÓMO DIBUJAR A UNA MUJER

POR JIM
BALENT

Saludos, queridos colegas, aprendices de científico loco, y bienvenidos a esta entrega de la Aprende a dibujar. Hoy aprenderemos en nuestro laboratorio cómo crear una mujer. Quisiera empezar diciendo que no soy, ni mucho menos, un maestro en este ámbito. De hecho creo que todos deberíamos seguir a unos cuantos maestros para así perfeccionar nuestra habilidad. A título personal, yo he aprendido

mucho de la obra de Frank Thorne y de Bernie Wrightson, por citar un par, pero deberíais buscar y estudiar la obra de un autor que os guste. Si queréis profundizar en alguno de los temas que trataré aquí, consultad algún manual de anatomía o apuntaros a clase de dibujo. Lo mejor que yo puedo hacer aquí es ponerlos en la buena dirección. Una vez dicho y hecho eso, empecemos.

BASE ANATOMICA

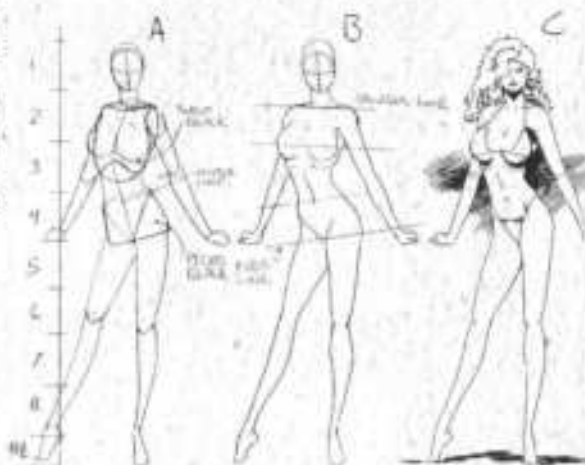
Lo primero que necesitamos es un esquema básico, una especie de maniquí (ver diagrama A). La mujer tipo que aparece en un cómic mide unas 8 cabezas y media de alto. Dividid una línea vertical en ocho segmentos iguales. El segmento 1 empezaría en la cabeza de la figura, y el pubis quedaría a la altura de la 4 línea. Eso dividiría la figura casi por la mitad. Los segmentos 5 a 8 son las piernas, y el último medio segmento serían los pies.



Las dos principales masas del cuerpo, los bloques del torso y la pelvis se articulan en torno al eje central de tal forma que nuestra creación tenga forma de reloj de arena y una postura arqueada.

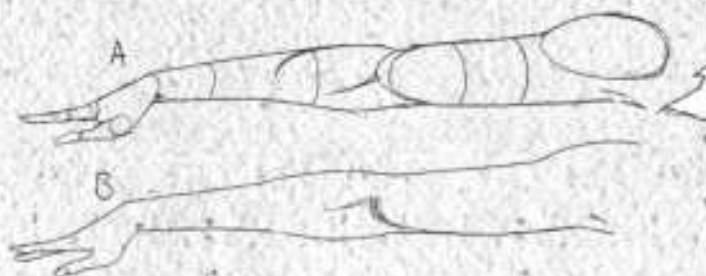
En el diagrama B se ve con más facilidad el arco que creamos con las líneas de los hombros y del pubis. Deberían inclinarse la una hacia la otra.

Por último abocetamos en la figura C una cara y algo de pelo, y así nos hacemos una idea de la pinta final que tendrá nuestra mujer. Vale, de acuerdo, hay algunos pasos intermedios, tenéis razón, así que para entender mejor la figura C vamos a dividirla paso a paso.



BRAZOS

Pensad en los brazos como cilindros envueltos en papel. Indicad los grupos de músculos de los brazos, pero tratad de no pasaros porque podríais darle un aspecto demasiado masculino. (Si, ya sé que una mujer puede tener músculos bien definidos y ser femenina, así que por favor, señoras culturistas cabreadas, no manden ninguna carta).



PIERNAS

Se aplican exactamente las mismas reglas que en el caso de los brazos. Recordad que una pierna vista de frente tiene forma como de B mientras que si la veis desde el lateral tiene más bien forma de S (o de 'B' y 'S' invertidas en los dos casos que se presentan aquí).



OJOS

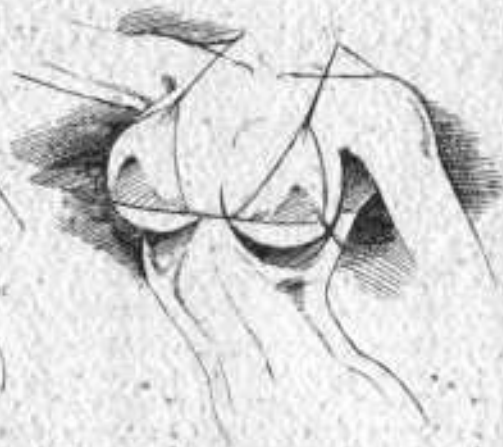
Por lo general con dos basta. A la hora de dibujarlo, recordad la curva del ojo femenino. Suele ser más rasgado y parecido al de un gato que el del hombre. Dibujar ambos párpados le dará también un aire más suave al rostro. Las cejas ya quedan a vuestra elección porque los ojos de una mujer son femeninos sean las cejas gruesas o finas.

Como veis yo suelo tender hacia las finas. Y las pestañas de una mujer deberían ser más largas y felinas. Otro de mis trucos consiste en agrupar las pestañas hacia el raballo del ojo para darle una sensación de mayor rotundidad y más felina.

CÓMO DIBUJAR A UNA MUJER

TORSO

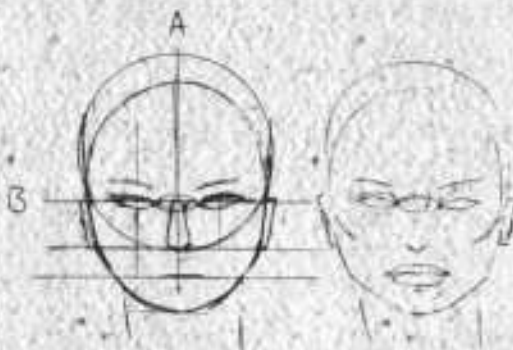
Aboceta la caja torácica y busca la línea central. En una perspectiva de 3/4 (como la que se ve en el diagrama A) tendréis que añadir una línea lateral. Eso os ayudará a orientar mejor vuestra forma en una superficie tridimensional. Ahora dibujad los pechos a cada lado y a la misma distancia de la línea central. Recordad que tanto la línea de los pezones como la línea del pecho deberían ir en paralelo a la línea de los hombros.



TAMAÑO DE LOS PECHOS



Es un tema muy delicado. Todos sabemos que hay pechos para todos los gustos y de todos los tamaños y no hay uno mejor que los demás. Tampoco es un personaje con los pechos más grandes más tonto que otro con los pechos más pequeños (Oye, que yo no tengo pechos dignos de tal nombre pero a pesar de eso alguna gente de la industria me sigue considerando un pavo de 'tetas grandes'). En fin, diseñad a vuestro personaje con el tamaño que os venga en gana. El final de los pechos coincide con la mitad del bíceps o un poquito más abajo en el brazo.



CARA

Desde una perspectiva frontal, la cara está dividida por la mitad, tanto de lado a lado como de arriba abajo. Colocad los ojos en la línea E; debería de haber como un ojo de separación entre los ojos de tu personaje (varios, como si hubiera tres ojos pero sólo hubieras dibujado dos, cosa que le dará un aspecto un poco extraño). La nariz se sitúa equidistante entre la línea de los ojos y la de la barbilla. La boca se encuentra a medio camino entre la nariz y la barbilla y por lo general las orejas se sitúan justo entre la línea de los ojos y la línea de la nariz. (Estas medidas cambian si queréis una cara con distintas proporciones).





PELO

Tened presente, al dibujar la melena, cómo incidirá la luz sobre ella. El pelo A es un pelo revuelto, y eso quiere decir que los rayos del sol darán en todos y cada uno de los cabellos y les darán un aire caótico y picado. El pelo B cae en bloque y la luz, al llegar a él, reacciona de forma única y le da un aspecto más cuidado.

HÁGASE LA VIDA

Muy bien, queridos colegas aprendices de científico loco, ahora que ya habéis montado vuestra hembra estilo Frankenstein, ha llegado el momento de darle vida. Aseguraos, cuando dibujéis la figura femenina en plena acción, de que siga pareciendo femenina. Una forma sencilla de lograrlo es hacer que acaben en punta, así tendrán pinta de cuchillos y conseguiréis al mismo tiempo que conserven su sex-appeal. Arquear las piernas, la espalda y el torso garantizará la feminidad de vuestro personaje haga lo que haga, desde correr hasta saltar pasando por patear una pared. ¡No os cortéis!

Y así construimos una mujer. Por lo menos sobre el papel. Espero haberos dado una buena base a partir de la que trabajar. Seguid practicando y ya veréis cómo estáis dibujando mujeres preciosas antes de que os des cuenta. Y ahora, si no os importa, mi creación y yo queremos un poquito de intimidad.

CAPÍTULO UNO: 5ª PARTE

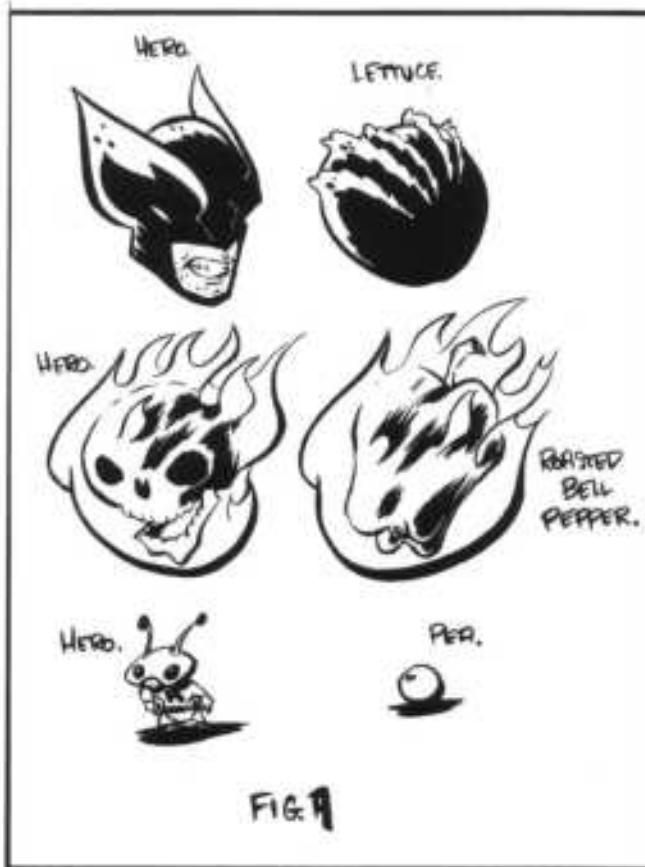
CÓMO REDISEÑAR VEGETALES

POR SCOTT MORSE



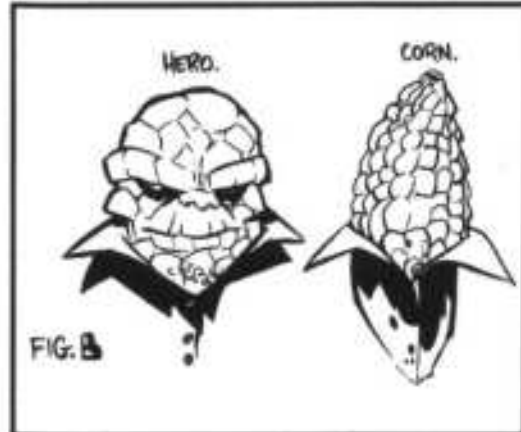
Ya es hora de que sepáis toda la verdad. Hemos permitido demasiado tiempo que las mentiras triunfen. La industria del cómic, como todas las grandes organizaciones, tiene secretos y yo estoy aquí para desvelar uno de los más grandes. Mi nombre es Scott Morse. Llevo unos cuantos años traba-

jando en cómics, en proyectos como Soulwind, Volcanic Revolver, Ancient Joe y, más recientemente, en Magic Pickle. Jack Kirby conocía este secreto. Jack Cole conocía este secreto. Will Eisner nunca te contará esta regla dorada. Yo la he destapado y, ahora, os la voy a transmitir.



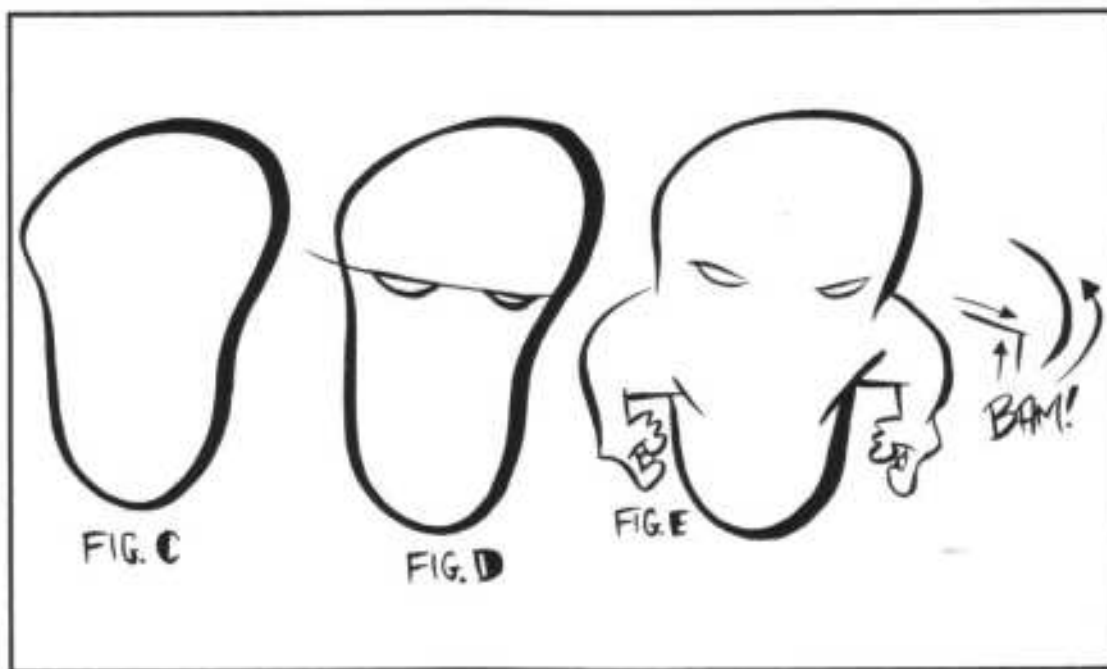
EL SECRETO

Es un hecho conocido, aunque bien escondido, que la industria del cómic se basa en el mismo concepto que permite que la raza humana crezca: el alimento. Es fundamental en la existencia de toda entidad que se desarrolle, incluida la industria del cómic. Todo lo que compráis en forma de papel grapado, todo lo que deslizáis silenciosamente en fundas de plástico, todo lo que reforzáis con un cartón para que no se deforme, parte del alimento. La comida es el punto de partida de cada línea que se pone en el papel, la génesis de cada trazo grueso o fino de tinta que define la forma de vuestro superhéroe favorito. ¿Aún no lo pitáis? Dejadme que os lo muestre.

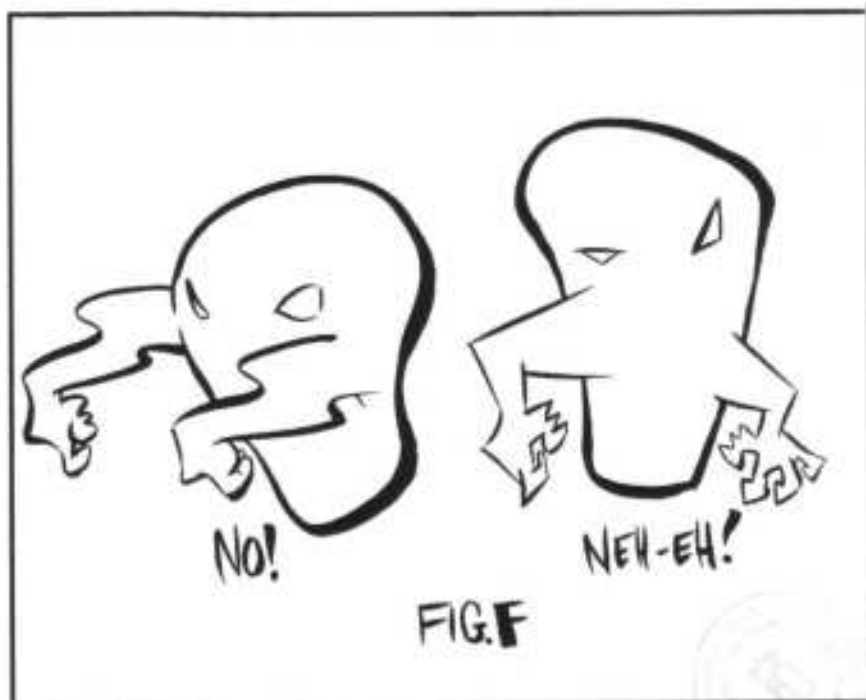


QUE PAREZCA REAL

Decidid qué fruta o vegetal refleja mejor las habilidades inherentes a vuestro personaje y tomadlo como modelo. Dibujad siempre a partir de ejemplos de la vida real. Los modelos son fáciles de encontrar, normalmente en la sección de verdulería, esa nebulosa y fría zona de los supermercados, o en las estanterías (pero cuidado con las fechas de caducidad!). No vayáis a las neveras de la zona de congelados, eso es de tramposos. Vamos a diseñar un héroe creado por el Gobierno, que sea enérgico, fresco y que tenga gancho. Un pepinillo es perfecto para lo que queremos: son dulces y 'kosher', en realidad son pepinos alterados genéticamente por la ciencia, hacen un ruido bastante enérgico cuando los muerdes, son frescos mientras los mantengas bien refrigerados y son contundentes de sabor.



Como podéis ver en la figura C, cogeremos la forma de la verdura, algo así como un óvalo algo líquido (no va en broma, amigos, aquí estamos hablando de cosas serias) y la dibujaremos en el papel. Esta forma inicial es la base para los poderes de nuestro héroe, porque suponemos que necesitará volar y una forma ovalada es la más aerodinámica que podríamos tener. Dibujadla con un trazo rápido y fluido del lápiz, manteniendo intacta la energía de nuestro héroe. La figura D muestra cómo insuflar vida a nuestro héroe, dibujando una simple línea que atraviese el tercio superior del personaje, y usarla como referencia para indicar dónde deben ir los ojos. La figura E ayuda a redondear los atributos de nuestro héroe y nos ayuda a empezar a mostrar cómo la manipulación genética ha afectado a la vida de nuestro nuevo héroe. Los brazos son importantes para la mayoría de luchadores contra el crimen, muchachos. Están formados por dos líneas rectas y una curva en el borde exterior, completando esa norma básica de diseño que dice que lo recto es lo opuesto a lo curvo... es un elemento dinámico y que da fuerza a un diseño que hasta ahora parecía apresurado y poco definido. La figura F nos muestra por qué esto es importante, porque demasiadas líneas rectas o demasiadas curvas arruinaría el aspecto amenazador de nuestro personaje. El equilibrio es importante.



CÓMO REDISEÑAR VEGETALES

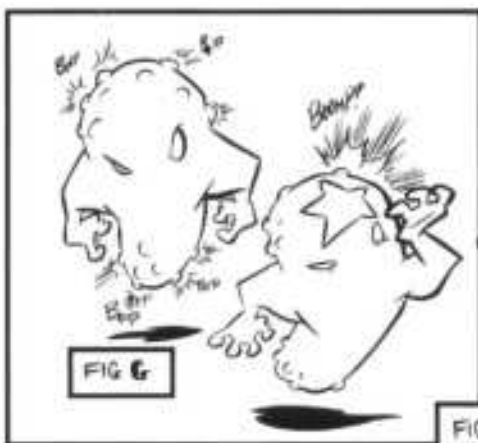


FIG 6

FIG 6

COGERLE EL TONO

Recordad, chicos, a todo el mundo le gusta una persona que transmite confianza. Esto se puede aplicar también a las frutas y verduras. A menudo es inherente a las características de nuestro modelo, como en el caso de nuestro pepinillo. Los chichones significan algo y un pepinillo tiene un montón. Quizá nuestro héroe tuvo una vida muy dura antes de apuntarse a la lucha contra el crimen o quizá fue horriblemente torturado a manos de un villano y ahora lleva esos chichones como muestras de su valor en esos momentos. ¿Quién sabe? Es cosa del guionista pensar todo eso. Mirad la figura G y echad después un vistazo a cómo una mente creativa puede mejorar las cosas en la figura H. Una estrella bien colocada, el símbolo de América y de la fama en general, hace que gane mucho.

MÁS TONO

La figura I nos muestra un truco muy importante también. Una iluminación dramática le da a nuestro héroe un toque de misterio. SIEMPRE debería estar iluminado desde detrás, ocultando sus rasgos faciales. Las narices y las bocas muestran mucho lo que uno está pensando y lo último que quiere nuestro héroe es que se sepa en qué está pensando si es que quiere atrapar a los tipos malos. Así que coged el tintero y gastadlo. Sed generosos, pero distribuid las manchas con un poco de criterio... queremos que la luz nos deje ver esos puños cuando entren en acción.



FIG 1



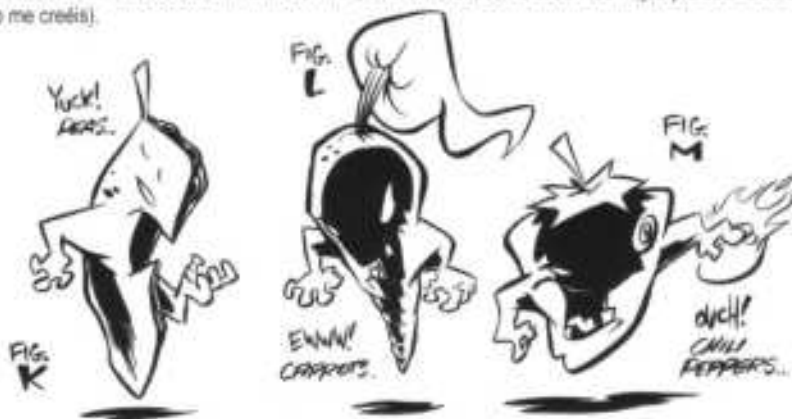
FIG 3

JUSTICIA ESPECIADA

Ahora viene ya lo divertido. Todo héroe tiene un truco visual que hace que el lector se dé cuenta de que está usando sus poderes: líneas curvas sobre la cabeza para indicar que está teniendo un presentimiento o puntos de tamaños distintos situados los unos muy cerca de los otros para indicar un poder indescriptible. Yo lo que digo es que intentéis usarlos todos: nunca son demasiados los poderes que tenga un héroe. La figura J habla por sí misma, tios: ¡quitaos del camino de este hombre!

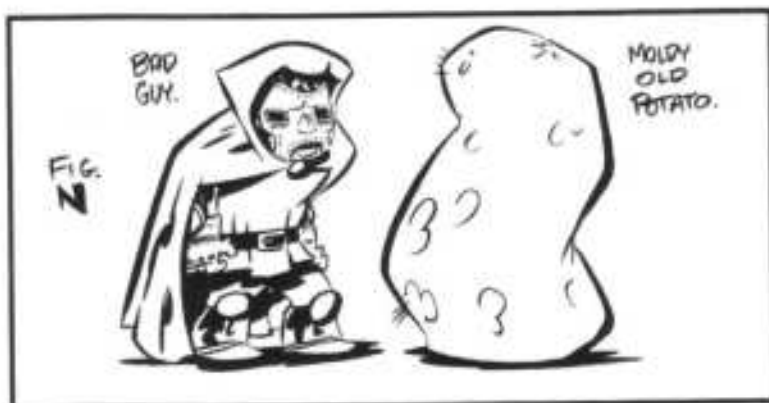
BASURAVILLANESCA

Todo héroe necesita una razón para existir, así que necesitamos a algunos tipos malos. Cuando diseñemos estos personajes tan sórdidos, es mejor seguir nuestras reglas básicas: tomemos un modelo del mundo real y sigamos dentro de nuestro tono. Escoged otras frutas y verduras que os gusten o que odéis para personajes malvados. Gusantes. Zanahorias. Chiles picantes que pueden abrasarte la lengua. Ya sabéis de qué va. Una vez elegidos, mantenédlos misteriosos y amenazadores... poned esas sombras a trabajar para vosotros, ¡y que temble el mundo! (Las figuras K, L y M son buenos ejemplos! ¿No veis como se encorvan, como las sobras de hace una semana? Muchos de los malos son así por sí mismos, como saben los viejos profesionales del negocio (mirad la figura N si no me creéis).



VIGILAD ESAS POSES

Ahora, situad a vuestros héroes y villanos en una escena de lucha de pega para ver cómo interactúan. Recordad, hay que poner a trabajar esa dinámica de curvas opuestas a rectas, como demuestran las figuras O y P.



Y eso es todo, amigos. Ahora ya sabéis lo que Marvel y DC creen que es un secreto que sólo los que están en el negocio conocen. La verdura es el corazón de todo en los cómics y siempre lo será. Sólo hay que improvisar a partir de estos pasos básicos y embellecer los resultados de aplicar las normas, reflejándolo en el producto final (sin bromas, gente, si no os podéis tomar esto en serio, ¿para qué queréis entrar en el negocio? Son cómics, gente, ¡la esencia misma del arte!). Y ahora, salid ahí fuera y empezad una revolución.

CAPÍTULO UNO: 5ª PARTE

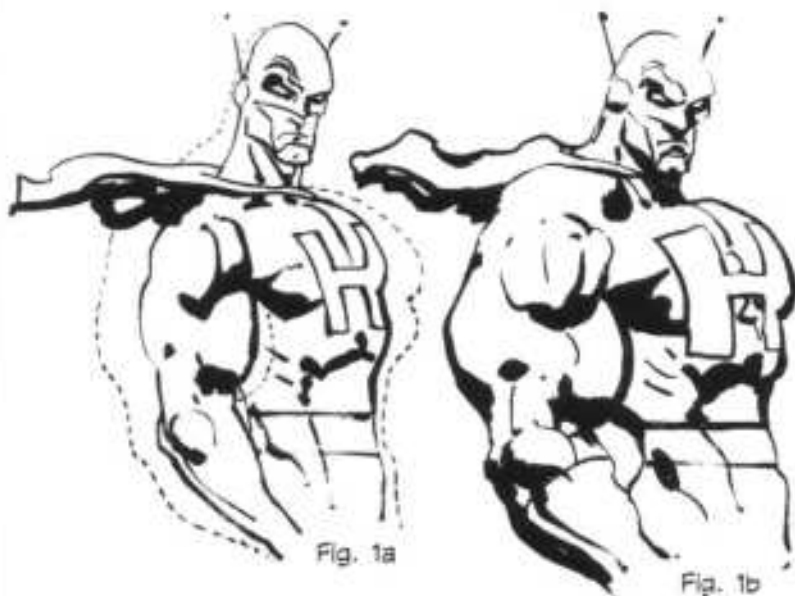
CÓMO MUSCULAR

POR LIAM SHARP



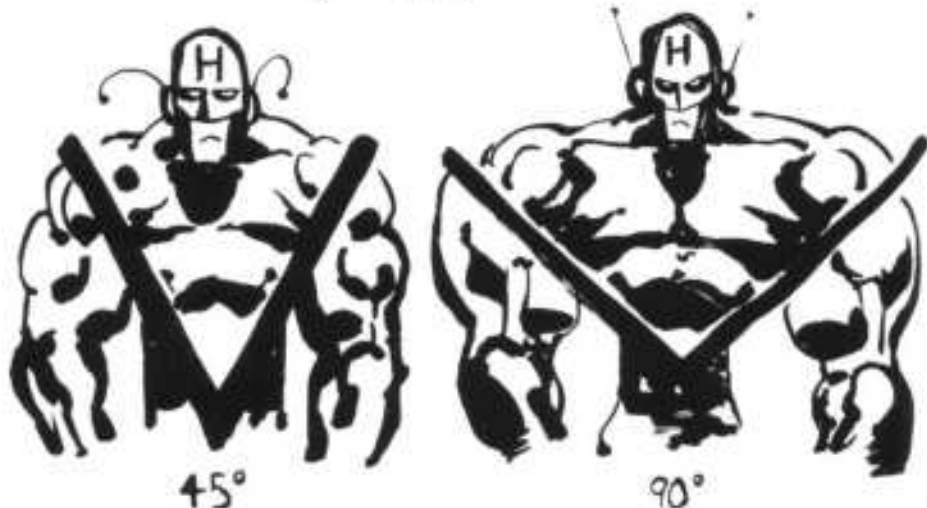
¿Creeis que para ser realmente bueno no hay nada mejor que ceñirse a la realidad? Pues bien, si vuestra respuesta es 'sí', ¡no leáis esta columna! ¿Confundidos? No lo estéis. Lo que os voy a demostrar es cómo llevar vuestras figuras al extremo. Hablamos de músculos que hacen que una secoya gigante parezca un bonai. Venas que hacen que el cuerpo parezca un mapa de carreteras. Voy a asumir que ya

sabéis lo básico sobre dibujar figuras y, a partir de ahí, voy a concentrarme sobre todo en los brazos y en el torso. Así que cerrad la puerta de vuestro dormitorio, poned vuestra expresión más maniaca, poned la más oscura, escandalosa y obscena canción que tengáis y esperad a que empiecen los gritos y los golpes... ¡Bien! ¡Vamos a hinchar a nuestro héroe!



MASIVIZANDO

Es posible doblar la anchura de una figura estándar de un héroe y conseguir que todavía funcione. Esto requiere cantidades masivas de esteroides o hinchar grupos específicos de músculos. La línea discontinua alrededor de la figura 1a os muestra cómo algunas áreas se hinchan en mayor grado que otras. Articulaciones como las rodillas, las muñecas y los codos se mantienen prácticamente igual. A mí me gusta mantener la cintura estrecha (como hacen otros dibujantes como Richard Corben o Simon Bisley) para destacar los músculos que se amplían. En realidad esto supondría una gran cantidad de esfuerzo para la parte inferior del cuerpo, ¡pero tiene buena pinta!

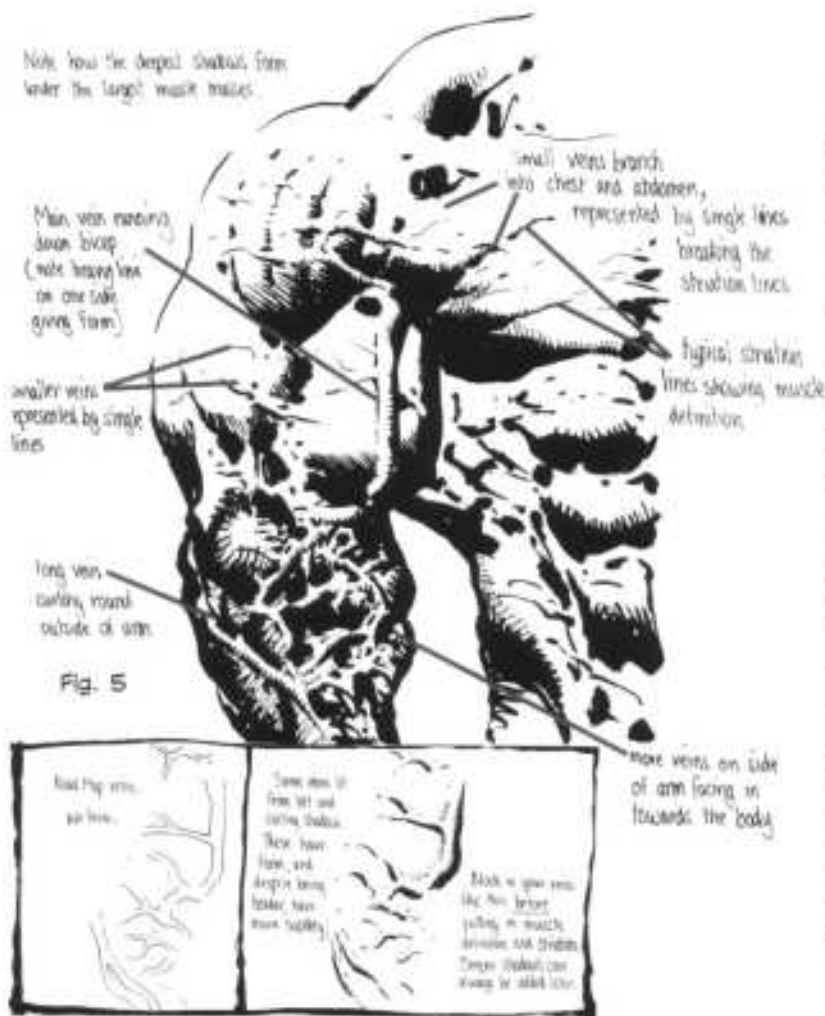


AMPLIANDO EL HUECO

Para estar realmente proporcionado como un héroe tenéis que conseguir ese aspecto de llevar permanentemente un balón bajo cada brazo. Los dorsales anchos son los músculos que hacen que el pecho se ensanche. Si los vamos a llevar al límite tenemos que incrementar el ángulo de la V que dibujan de 45 a 90 grados que básicamente supone ampliar el tamaño de los dorsales anchos.



CÓMO MUSCULAR



EN LA VENA

Si os soy sincero, no tengo la más mínima idea de cómo funcionan las venas del antebrazo. Lo que sí sé es que el lado del brazo más cercano al cuerpo es el que tiene más venas, y que tener una o dos largas venas reptando por la parte exterior del brazo hasta la muñeca siempre molesta. Sobre el bíceps hay una vena principal desde la que se ramifican otras más pequeñas y normalmente se cruza en el hombro con otras venas que pueden incluso cruzar el pecho. En una figura muy musculada, hay venas por todas partes. Una vez tengo la figura básica dibujada distribuyo las venas prácticamente al azar, pero aplicando siempre las reglas que ya os he apuntado. NUNCA dibujéis ambos lados de la vena: uno de los lados de una superficie que sobresale está en sombras, mientras que a la otra le da la luz (aunque cuando una vena baja verticalmente, debéis apuntar más que dibujar los dos lados haciendo que uno tenga la línea más gruesa). Cuando las venas se dibujan como mapas de carreteras, parece que están por fuera de la figura y no por debajo de la piel.

VENAS, ESFUERZO Y COCHES

Las venas siempre son más visibles cuando el héroe está forzando los músculos. Un brazo relajado siempre será mucho menos venoso que uno que está tenso. Cuando empiezo a entintar mi trabajo, primero pongo las venas y después dibujo los músculos debajo de lo que ya he puesto. Me ahorra dinero en corrector y mantiene el dibujo más limpio. La cantidad de definición que pongo en cada músculo depende de lo que esté haciendo el personaje. Si está conduciendo un coche habrá menos definición muscular que si lo está levantando.



CHICAS GRANDES

¿Cómo se aplica todo esto para muscular una figura femenina? Bien, todo lo que he dicho antes se mantiene casi igual a una mujer. Coges la figura femenina básica y la llevas hacia afuera, manteniendo una cintura estrecha y lo mismo con codos, rodillas, etc. como podéis ver en la figura 7. Con lo que conviene ser contenido es con el detalle en los abdominales y con el tamaño de los trapecios (ver figura 4 para ubicarlos) y con el área del cuello. Muscular demasiado estas zonas hace que los personajes parezcan demasiado masculinos y, en conjunto, no es lo que los editores o los lectores quieren.



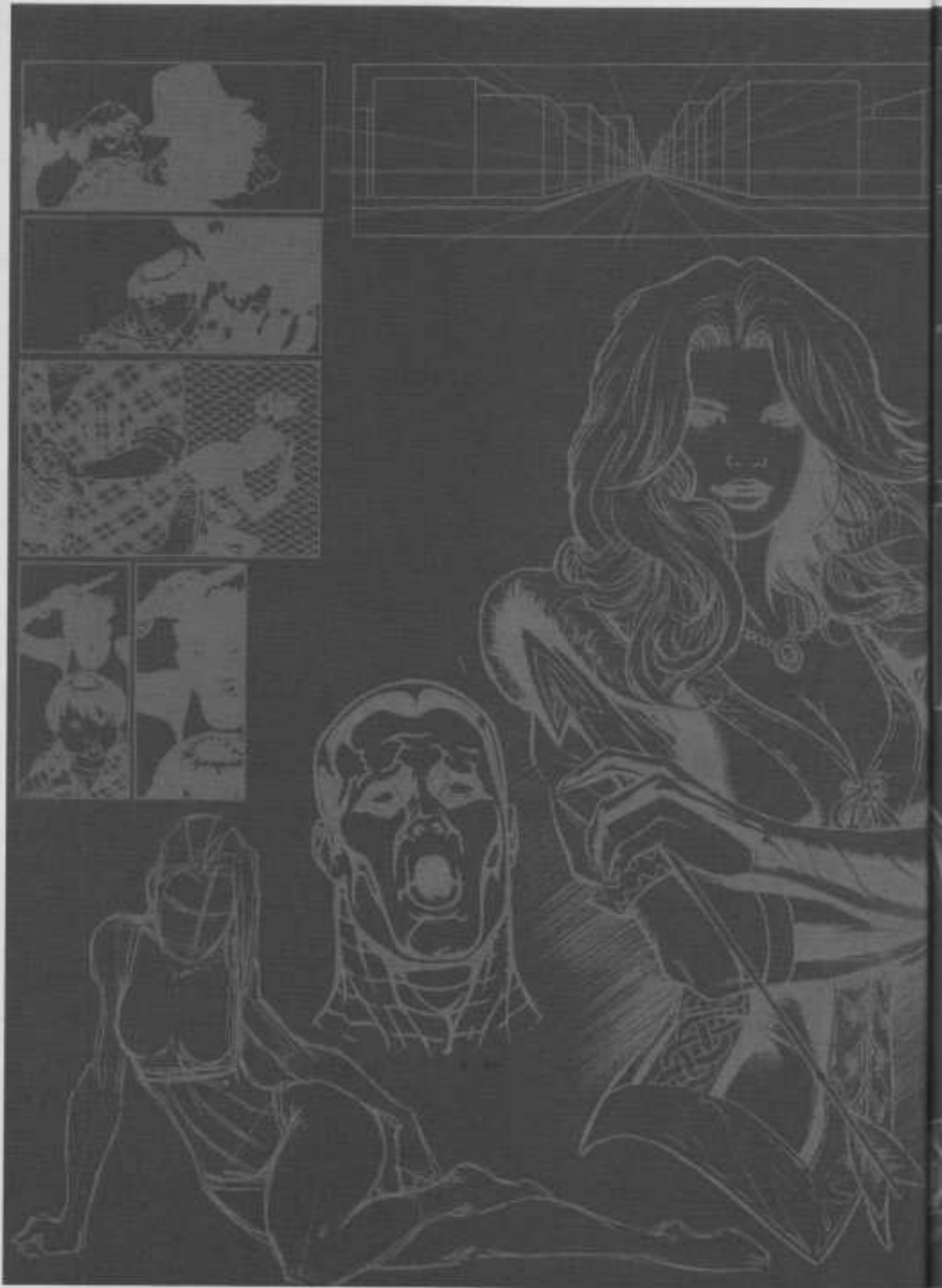
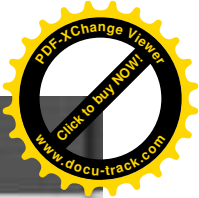
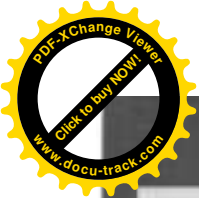
Fig. 7

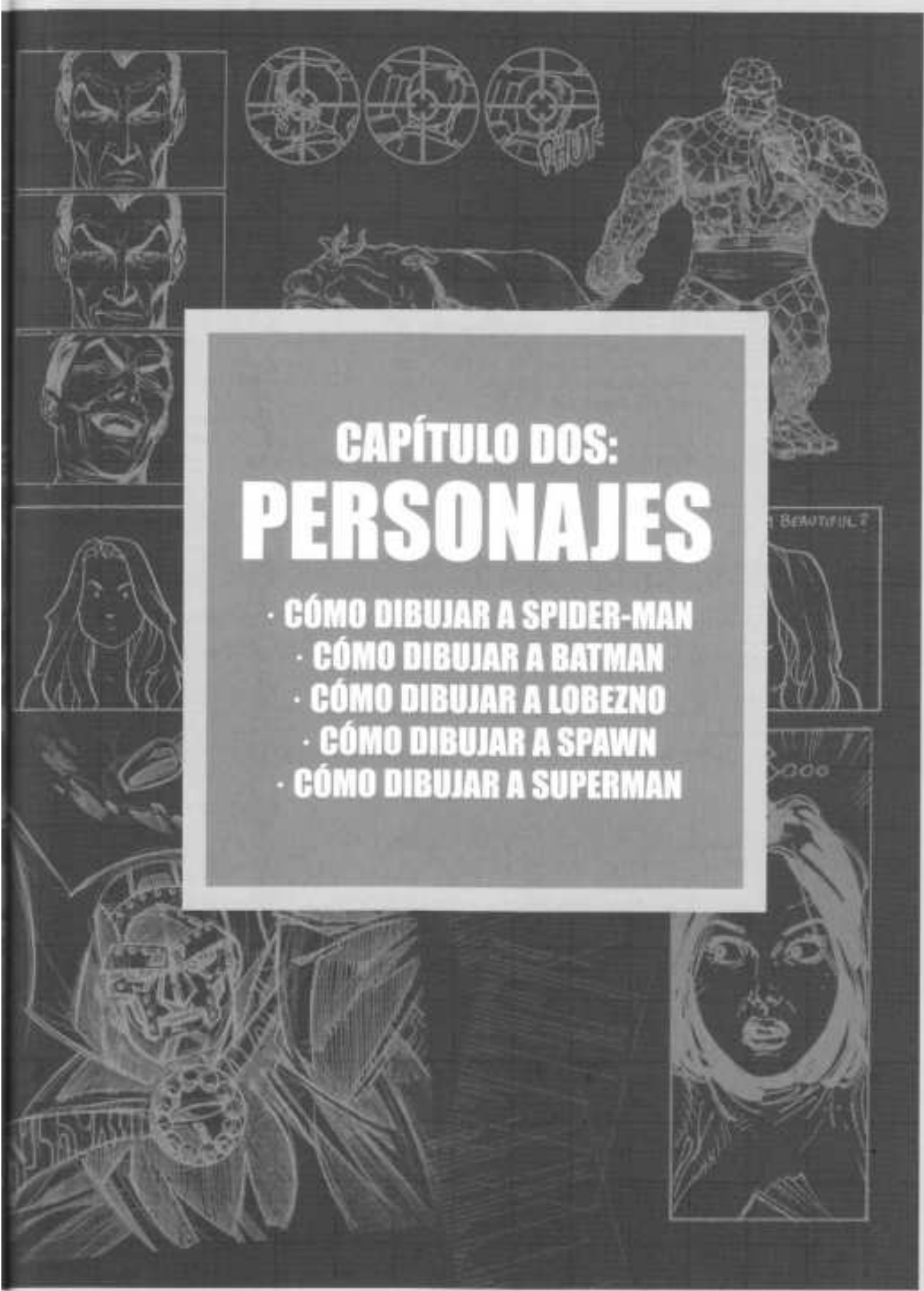
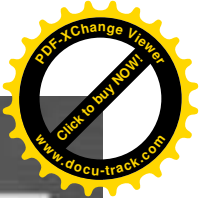
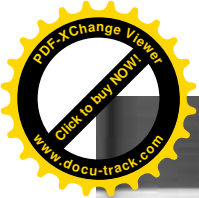


Fig. 8

Y aquí tenemos finalmente a nuestro héroe, hinchado y con sus venas. Un último truco es intentar evitar los detalles en aquellas zonas con colores más claros, como por ejemplo los guantes o el cinturón en este caso.

Y eso es todo. Recordad, cada uno tiene su propio estilo. Como artista, yo me he inspirado por muchas técnicas y maneras de dibujar. El cuerpo humano se puede representar de miles de formas distintas. Intentad hacer las cabezas más pequeñas de lo que las hacéis normalmente. Intentad estrechar la cintura, alargando las piernas y dejando las manos a la mitad de los muslos si la figura está de pie. Simplemente, jugad, y lo más importante, ¡disfrutad! Y si os toca hacer un Watchmen o un Dark Knight (o incluso un Lobo) debéis estar preparados, tranquilos y al máximo de vuestras habilidades artísticas. Así que dedicadle tiempo y aprended todo lo que podáis. Pero, lo más importante: ¡pasadlo bien!





CAPÍTULO DOS: PERSONAJES

- **CÓMO DIBUJAR A SPIDER-MAN**
- **CÓMO DIBUJAR A BATMAN**
- **CÓMO DIBUJAR A LOBEZNO**
- **CÓMO DIBUJAR A SPAWN**
- **CÓMO DIBUJAR A SUPERMAN**

CAPÍTULO DOS: 1ª PARTE

CÓMO DIBUJAR A SPIDER-MAN

POR MIKE WIERINGO



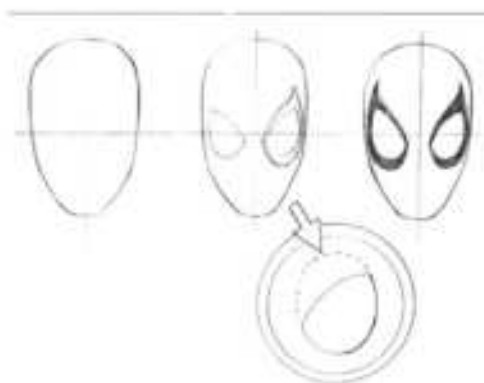
Llevo dibujando cómics para mí y para los demás desde que tenía 11 años (ahora tengo 33) y en todo ese tiempo Spider-Man ha sido siempre uno de mis personajes favoritos, pero también uno de los que más me intimidaba dibujar. Su traje es uno de esos trajes intemporales de diseño increíble que tiene un carácter tan único que es normal que se haya convertido en uno de los iconos de Marvel. Así que cuando el editor Ralph Macchio me ofreció encargarme de

la colección mensual Sensational Spider-Man, la verdad es que sentí cierta aprensión. Por suerte con el paso de los números he conseguido ir sintiéndome cómodo con mi forma de dibujar a Spidey. Hay muchas posibilidades distintas a la hora de plasmar al cabeza de red sobre el papel, pero en estas páginas me voy a limitar a explicaros cómo dibujo yo a este heroico trepamuros. Así que, venga, hacedos con un lápiz que empezamos.

ALZAD LA CABEZA

La forma de la cabeza de Spidey es bastante importante. Deberíais practicar la forma 'oval' básica de la cabeza del trepamuros (un poco limada por los costados y con la mandíbula un pelín cuadrada para hacer que parezca heroico) antes de continuar. Cuidado con no darle forma de pepino, con hacer que tenga demasiado peso la parte de arriba o con no darle suficiente barbilla. Yo suelo abombar un poquito la parte superior para añadir un toque un poco divertido y peculiar.

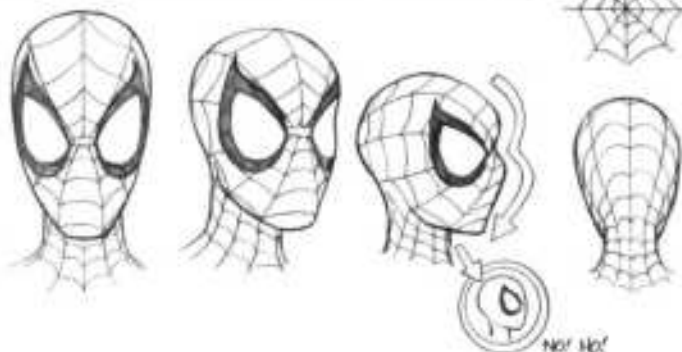
El ojo de Spidey tiene forma de óvalo seccionado en ángulo, con una pequeña curva para darle un poco ese toque 'arácnido' (tal y como se ve en la cabeza del medio ahí a la izquierda). El borde exterior negro se dibuja desde el arranque mismo de la nariz, sigue la curva ascendente del ojo, sube al punto álgido y luego vuelve a descender y sigue la curva por el otro lado hasta llegar de nuevo a la zona de la nariz.



MÉTODOS PARA METER LA MÁSCARA

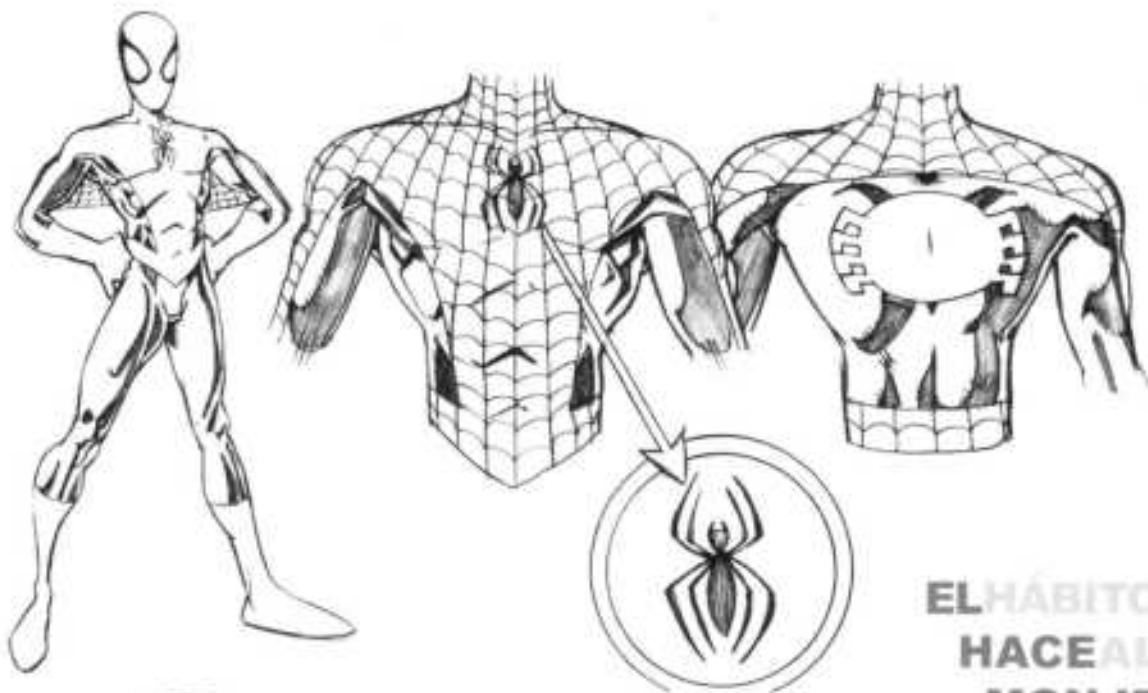
He visto trabajar con Spider-Man a multitud de dibujantes, y parece que cada uno de ellos tiene una opinión distinta de lo densa que tiene que ser la telaraña de la máscara. Yo prefiero dejar que sea sencilla y amplia para así ayudar a definir la forma de la cabeza y del cuerpo. Eso sí, todos tenemos que seguir una norma básica, y es que la telaraña surge de entre los ojos del personaje y luego se extiende por toda la cabeza. Imaginaos el rostro de Spider-Man, básicamente, envuelto en una telaraña un tanto estilizada (más o menos como la que he dibujado aquí abajo).

A mí me gusta dibujar una línea en el centro de la frente, otra junto al extremo de cada ojo y dos líneas a los lados de la nariz y la boca. Y luego añado tres o cuatro líneas perpendiculares más. Como os digo, se trata de una cuestión de estilizar. Fijaos en la nariz de Spidey a la hora de hacer los perfiles, como en la tercera cabeza de aquí debajo. Practicad y practicad hasta que os sintáis contentos con como os queda la telaraña, y antes de que os deis cuenta, la máscara de Spidey os saldrá sin pensar siquiera.



¡ERESTAN EMOCIONAL!

Yo pertenezco a la escuela de dibujantes de Spidey que opinan que no pesa nada por manipular los ojos de Spidey para reflejar emociones y sensaciones como sorpresa, dolor, esfuerzo. Agrando los ojos hasta casi convertirlos en círculos cuando algo le sorprende, y los convierto casi en rendijas cuando recela de algo o cuando levanta algo que pesa demasiado para él. Tenéis toda la libertad del mundo para jugar con la máscara de Spidey en lo relativo a estos gestos faciales y todos los que se os ocurran.



EL HÁBITO HACE AL MONJE

El frontal del traje de Spiderman tiene una especie de rejilla en forma de telaraña que cubre buena parte de los músculos del pecho y se va estrechando según baja por el abdomen, donde se convierte en una especie de cinturón que le recorre toda la cintura. Por la espalda la telaraña sólo cubre la cintura y parte de los hombros. Una vez más, cada dibujante decide cuántas telarañas quiere ponerle a Spidey, pero sean las que sean, aseguraos de que se ajusten a la forma del cuerpo. Los símbolos de la araña (pequeño en el pecho y grande en la espalda) son muy estilizados y están abiertos a distintas interpretaciones. Aquí podéis ver cómo los dibujo yo, pero en mi opinión la versión más chula del símbolo de la espalda es la que hace Steve Skroce en *Amazing Spider-Man* porque las patas parece que confluyen hacia un mismo punto. Tiene una pinta un poco más afilada y resulta más amenazante. El mío es un poco más tradicional, pero, como os he dicho varias veces, todo el mundo tiene su propia versión de Spidey, así que quedaos con lo que más os gusta.



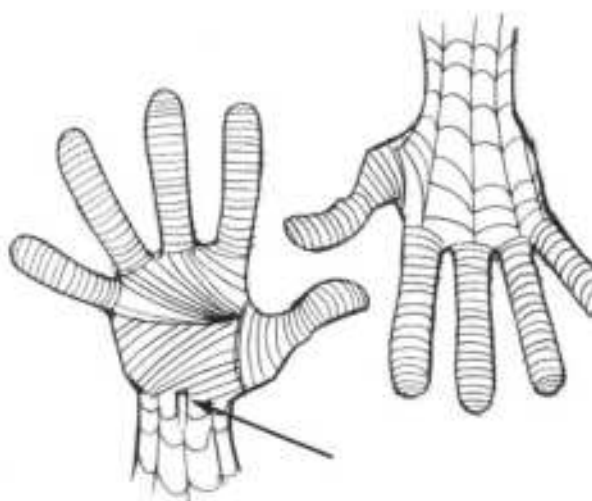
ÉCHALE UNA MANO A SPIDEY

Las telarañas de los brazos de Spidey no son más que una fina tira que converge en el hombro (desde el frontal y la espalda) y desciende por la cara exterior del brazo hasta llegar a la parte superior del antebrazo. Ahí se abre para convertirse en un guante y cubrir el antebrazo y la mano. Una vez más, el dibujante es el que escoge la cantidad de líneas de la telaraña.

A mí me encanta la telaraña en la axila que Steve Ditko inventó hace ya décadas, así que trato de dibujarla siempre que se me presenta la oportunidad.



CÓMO DIBUJAR A SPIDER-MAN



MANOS Y PIES

Si bien es cierto que los guantes de Spidey son bastante complicados, también lo es que son de lo más divertido. Tiene los dedos cubiertos por líneas concéntricas muy próximas entre sí que ayudan a definir la forma. La palma también tiene líneas bastante sencillas que fluyen en una dirección en la parte superior y en la contraria en la parte inferior. ¡Y no os olvidéis de incluir el tubito del lanzarredes! La parte superior del guante tiene el patrón básico en forma de telaraña que acaba en los nudillos donde empiezan las líneas de los dedos.

Las botas de Spidey son bastante sencillas, y la densidad de la telaraña es (una vez más) cosa del dibujante. Eso sí, aseguraos de que ayudan a definir la forma de las pantorrillas y los pies.



SENTIDO Y SENSIBILIDAD ARÁCNIDA

Me gusta dibujar el 'sentido arácnido' de Spidey como una especie de halo que le rodea la cabeza y de la que salen una especie de 'patas'. Espero que eso le dé una pinta arácnida semejante a la suya. En lo que a las líneas de la telaraña se refiere, hay dos escuelas (y yo me he adscrito a las dos en algún momento). Una es la que inmortalizó Todd McFarlane, con las tiras de telaraña entrelazadas, lo que se suele llamar telaraña spaghetti. Y luego está la versión más tradicional, que, como podéis ver, consiste en una serie de líneas rectas conectadas con zig zags para darle pinta como de escalera. El estilo spaghetti está más entrelazado, casi como si fuese una masa húmeda que queda casi como hasta tonta. Aquí entre nosotros, prefiero la telaraña spaghetti.





VADEPOSES

Seguramente una de las cosas más divertidas y chulas que ofrece Spider-Man es la cantidad de poses en las que puedes dibujarle. Cualquier pose que se os pueda ocurrir (y podéis dibujar) quedaría genial si la hace Spidey, siempre y cuando, claro, respetéis las normas de anatomía básicas. ¿Os imagináis a Superman en alguna de esas poses? Quedaría un tanto ridículo.

Spidey también mola por los distintos efectos de imágenes múltiples que puedes usar para mostrar su velocidad y capacidad de movimiento. ¡Es el mejor!



TODOS SOMOS HUMANOS

Para acabar, no olvidemos que bajo ese uniforme está el tío que lo lleva. Peter Parker, el maridito cargado de problemas de Mary Jane Watson y reportero gráfico de J. Jonah Jameson, mola bastante por derecho propio. Es guapo, relajado e ingenioso. Normal que Mary Jane se colgase de él. Es tan icónico como modelo de identidad secreta como Spider-man lo es como modelo de superhéroe. A la hora de dibujarle trato de no hacerle demasiado voluminoso ni cachas. Es un tipo que tiene algo de planta, pero no tiene que parecer un defensa de fútbol americano. Trato también de darle un aspecto juvenil al no hacer su cara demasiado angulosa.

Bueno, pues espero que os haya gustado tanto como a mí este estudio de Spidey. Gracias a la gente de Dolmen por permitirme hacerlo. Mantened siempre los lápices bien afilados... ¡y que sigan fluuyendo las telarañas!



CAPÍTULO DOS: 2ª PARTE

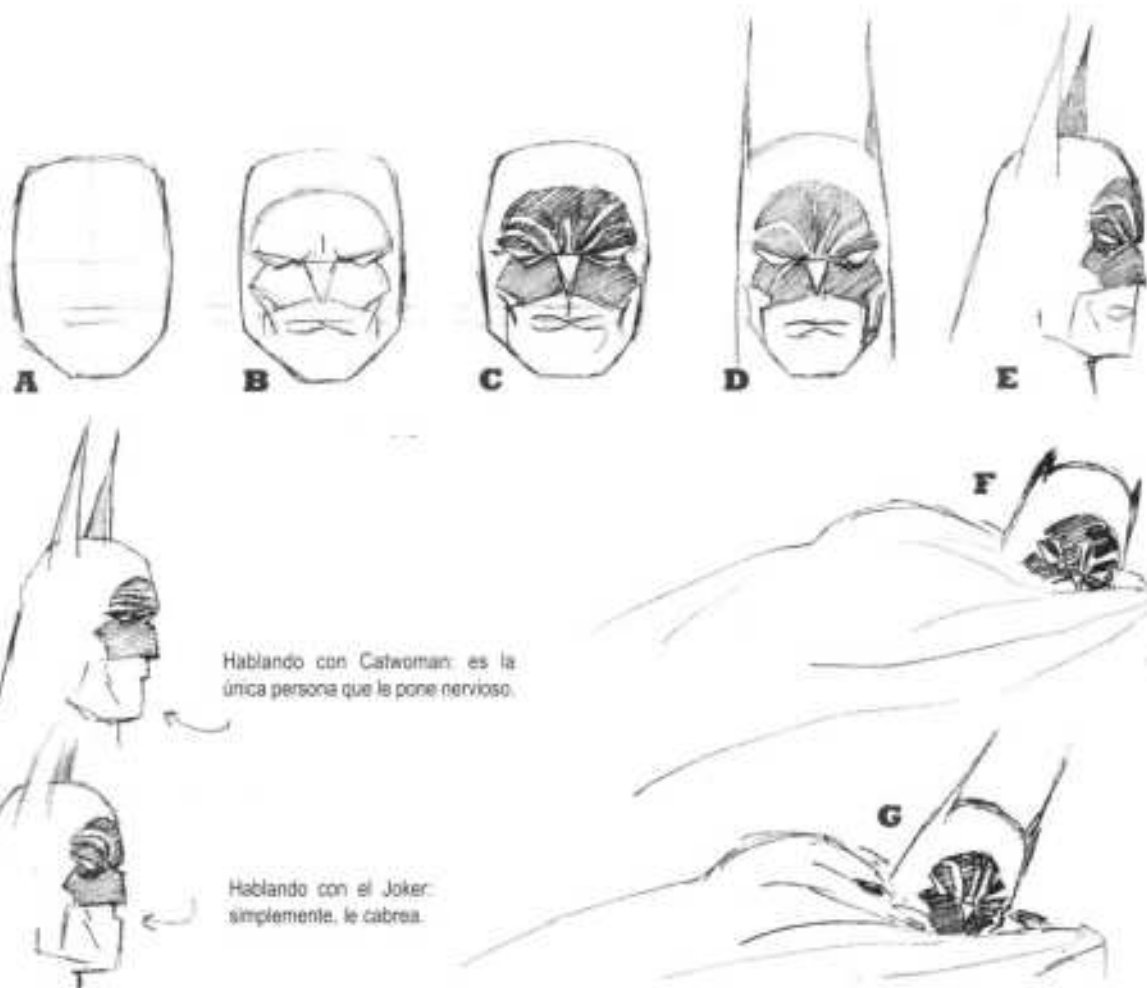
CÓMO DIBUJAR A BATMAN

POR TIM SALE



Es difícil que pueda estar más contento que cuando me enteré que me tocaba el capítulo dedicado a cómo dibujar al Caballero Oscuro. Lo que más me gusta de dibujar cómics es evocar distintos estados de ánimo en la página y el traje de Batman es capaz de reflejar el ánimo mejor que cualquier otro. Puedes saber de un solo vista-

zo cómo es Batman: oscuro, malhumorado y aterrador. Todas estas emociones dejan bastante margen y muchos artistas han dibujado a Batman con muchos estilos distintos a lo largo de los años. Voy a enseñaros cómo dibujo yo a Batman. Vamos a ello.



JUEGO DE CABEZA

Dibuja la cabeza en cuatro etapas. En primer lugar, empiezo con un óvalo y lo divido horizontalmente por la mitad; ahí es donde van los ojos (fig. A). Una cara compacta y larga hace que parezca fuerte y estoico. Después, dibujo los rasgos de la cara. El rostro de Batman tiene un mandíbula fuerte, pómulos pronunciados, nariz puntiaguda y un tajo por boca; además, lleva siempre su capucha (fig. B). En tercer lugar, añado las sombras. La máscara es brillante y siempre parece que tenga un foco detrás suyo, así que la frente y las mejillas siempre están entre sombras (fig. C). Finalmente, añado el cuello y las orejas. Su cuello empieza muy arriba, casi en los ojos (fig. D). ¡Mirad como al añadir el cuello parece mucho más poderoso! Y fíjate en la vista de perfil cómo el cuello empieza muy arriba (fig. E). En cuanto a las orejas... las dos imágenes muestran las dos únicas opciones diferentes que puede haber. El Batman con las orejas cortas (fig. F) parece más un gatito doméstico que una criatura de la noche. El otro (fig. G), con orejas afiladas, parece mucho más amenazador.

EN LA DIANA

Me gusta dibujar el símbolo al estilo 'Año Uno': simplemente un gran murciélago negro estilizado. No entiendo por qué alguien que se esconde entre las sombras se pintaría una diana amarilla sobre el pecho. Hay cinco puntas en la parte inferior del murciélago y cuatro en la superior, dos de ellas son la cabeza. Y si quieres dibujar el símbolo moderno solo hay que dibujarle un óvalo amarillo alrededor (fig. 1).



MANTENIÉNDOSE FIRME

Batman es de la escuela de superhéroes que están proporcionados como la gente normal, quizá algo más fuertes (como el Capitán América o Green Lantern), lo opuesto a moles de tamaño extra como Hulk o Superman. Le suelo dibujar como un hombre de aproximadamente 1,82 con un físico increíble. Se planta siempre desafiante y eso debería verse nada más viéndolo. Su presencia debe ser fuerte limitándose sólo a estar ahí de pie. Los brazos se mantienen separados del cuerpo y algo hacia atrás, de modo que puedan verse los músculos desde los lados. Aunque simplemente se limite a estar ahí parado, parece como si en cualquier momento fuera a soltar un puñetazo. Los pies están separados, a una distancia similar a la vertical de los hombros. Es esencial el tamaño de los hombros y el modo en que se sostiene. Y ahora, vamos a verlo por partes.



H



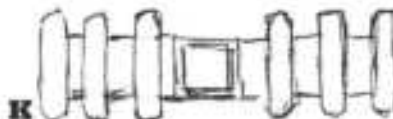
I

UTILIZANDO LAS UTILIDADES

Dibujó el cinturón de utilidades con bolsillos (fig. J) y no con cilindros (fig. K). Los bolsillos son más prácticos, parece como si esos pequeños cilindros limitaran mucho lo que puede llevar. Mirado de frente, hay seis bolsillos: tres en cada lado. Dentro, tiene un batarang con un cable conectado para lanzar y pequeños 'dardos' en forma de murciélago que usa para incapacitar a sus oponentes. No me gusta cuando Batman lleva más trastos aparte de estos.



J



K

EL HOMBRE DE NEGRO

Las botas, los guantes, la capucha y el calzón son negros y reflectantes, al contrario que el resto del traje. Las botas tienen suelas de goma y no hacen ruido al andar. Dibujad las botas llegando hasta un punto en la parte frontal de la pierna situado casi en la parte inferior de la rodilla. Normalmente, dibujo un reflejo desde ese punto, con una línea ondulada.



L

En cuanto a los guantes, van equipados con púas en la parte exterior (fig. L): no tienen ninguna utilidad, ¡pero molan! Me gusta que se vean amugas a los lados, para que parezcan más unos guantes. Las tres púas salen del lado de su antebrazo, justo desde las amugas. El negro de sus botas y guantes desaparece en el negro de la capa o en la noche: le hace más tétrico.

CÓMO DIBUJAR A BATMAN



FLOTANDO EN EL VIENTO

Lo que más mola del traje de Batman es, de lejos, la capa. Es la parte del traje con la que más puedes jugar y en la que es más fácil dejar tu sello.

La capa empieza en el punto central de su pecho, justo debajo de la clavícula. Desde ahí cae hacia abajo o sigue el movimiento de su cuerpo. Normalmente, cuando está quieto, la capa cuelga hasta el tobillo (fig. M). Pero lo más divertido es cuando lo exageras. Por ejemplo, al saltar puede estrecharse para darle un efecto dramático y de revoloteo (fig. N). En un tejado, se puede envolver con ella y dejar que el viento juegue con ella (fig. O en la página siguiente). Tiendo a no dibujar líneas cinéticas pero la capa es una gran manera de reflejar ese movimiento de otra manera.

LACAPADELMIEDO

Todos los dibujantes han usado la capa para diferentes efectos expresivos. Dos versiones que me encantan son las de Neal Adams (fig. P) y la de David Mazzuchelli (fig. Q). Mi capa está un poco entre ambas: me encanta el look que tiene la de Adams pero es más regia, más parte de un uniforme que como yo la veo. Y el look que le da Mazzuchelli es demasiado cercano a la realidad. Mi versión es mucho más 'rasgada' que muchas otras; con pequeños andrajos al final. Me gusta pensar en ella como algo vivo que cambia para reflejar el tono de la historia.



ELHOMBREDELTRAJE

Bruce Wayne viste siempre sobrio. Lleva trajes amplios y oscuros, al estilo de los de 1940, con rayas y hombros anchos. Veo muchas películas antiguas y miro a estrellas como Robert Mitchum, Burt Lancaster y Kirk Douglas: son mis modelos tanto para el traje como para transmitir esa sensación de poder y estilo.

¡Asegúrate de darle una mirada superheroica! Hace que se le vea con más determinación. Unos ojos grandes o abiertos, al estilo manga, harían que se le viera más vulnerable.

Recuerda, de todos modos, que se siente incómodo cuando es sólo Bruce y está mucho más a gusto siendo Batman. Creo que, en realidad, él es Batman y sólo frige ser Bruce Wayne, así que intento dibujarte disfrazado siempre que puedo.

Esto debería ser suficiente para empezar, pero es sólo el principio. Hay otro elemento que es igual de importante que los demás cuando dibujamos a Batman: Gotham City. Pero eso daría para otro capítulo entero. Mientras, podéis mirar libros como 'New York in the Forties' de Andreas Feininger. Está lleno de fotografías en blanco y negro que os inspirarán para dibujar callejones oscuros y sucios. ¡Suerte!

CAPÍTULO DOS: 3ª PARTE

CÓMO DIBUJAR A LOBEZNO

POR LEINIL FRANCIS YU



¡Muy buenas a todos! Aquí me tenéis, dispuesto a enseñaros a dibujar al más duro de todos los héroes, alguien del que algunos quizás hayáis oído hablar, un tal... ¡Lobezno! Ojo, aquí no se os enseñará a dibujar un bíceps, un brazo o una pierna, espero que ya sepáis hacer esas cosas básicas.

Lo que voy a hacer es centrarme en las características únicas de Lobezno. Ya sabéis, lo que hace que destaque por encima de los demás superhéroes, cosas como su uniforme, chulísimo, elementos de diseño y su actitud. Así que pillad los lápices y preparaos para rajar.



BAJITOSALCANTO

Seguramente uno de los elementos más importantes que hay que tener en cuenta a la hora de dibujar a Lobezno es que es muy bajo y ancho. Imaginad a Joe Pesci o Danny DeVito... ambos darían vida a un buen Logan. (Que no... iba de coña, tranquilos). Lo importante es recordar que es más bajo y ancho que la mayoría de los personajes. Por lo general se dibuja a la gente normal con un tamaño de unas 8 cabezas. Los héroes y equivalentes suelen medir 8 cabezas y $\frac{1}{2}$ o casi 9. Logan, por el contrario, no suele sobrepasar las 7 cabezas y $\frac{1}{4}$.

También es mucho más ancho, como os decía. Ojo, no es un culturista, así que podéis dibujarle una cintura bastante gruesa. Llamadlo lorzas o un poco de panza. La mayoría de los dibujantes realistas lo hacen, y queda genial. (Supongo que es la consecuencia de beber tanta cerveza).

VISTA ALFRENTA

Lobezno tiene la cabeza más ancha que otros personajes, así que no uséis con él el mismo modelo que con Spider-Man o Spawn. Además, tampoco es el típico tío bueno. Os recomendaría que le hagáis un poquito mayor... yo me lo imagino cuarentón. Es el hombre X con más experiencia, y eso tiene que notarse. Su rostro es más ancho y más 'comprimido' que el de otros personajes. Algunos de los rasgos más destacados de su cara son una nariz más corta, cejas hirsutas, mandíbula cuadrada y alguna que otra arruga aquí y allá. Fijaos también en que le dibujo el cuello recto y en forma de trapecioide o triángulo para transmitir sensación de estabilidad y firmeza.

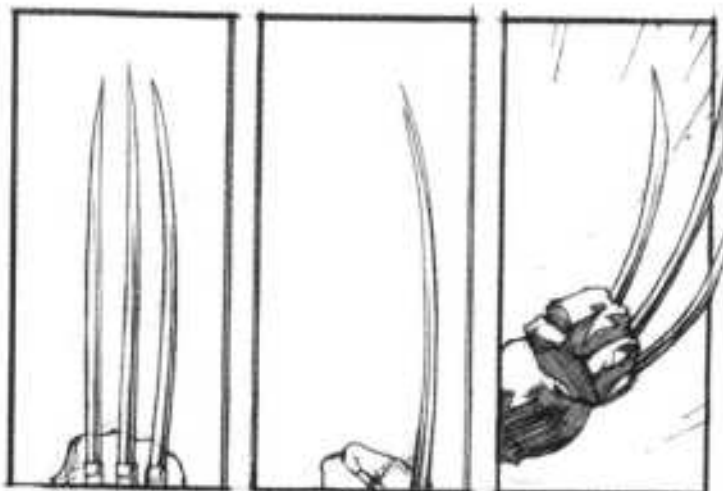


PELO DE PUNTA

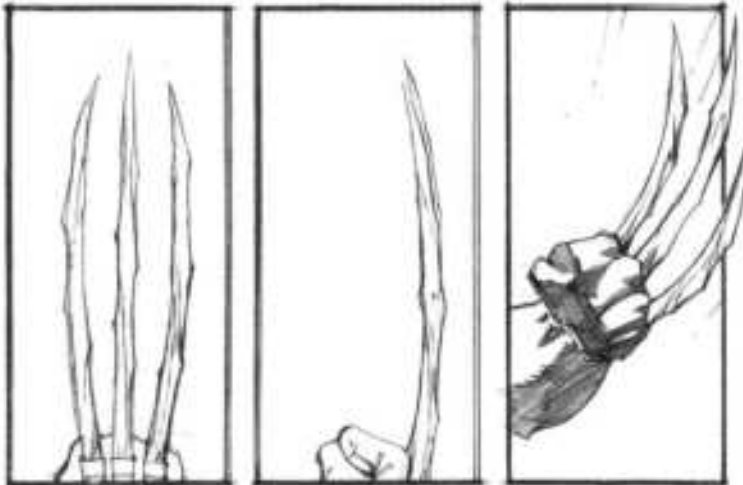
El rasgo más distintivo de Logan (aparte de las garras, claro) es su peinado molón. Si conseguís hacerlo bien, seguro que podéis colar lo que queráis sin problemas. Pensad en el peinado que tendría un tío que cae (mirando hacia el suelo) desde lo alto de un rascacielos. Bueno, pues Logan tiene esa pinta todo el rato. El pelo es color negro azabache con una especie de remolinos que se extienden por detrás y por encima de las orejas... como su máscara, vamos, pero más corto. También lleva unas patillas considerables que podéis alargar hasta los pómulos.

LA MÁSCARA

Logan tiene una de las máscaras más chulas del mundo del cómic, y yo me lo paso siempre de coña a la hora de dibujarla. Ha habido distintas variaciones a lo largo de los años, pero yo prefiero el modelo que recuerda a unas alas desplegadas. Uso las cejas como referente para la parte de la máscara azul que cubre la frente, y luego la estiro hasta crear las alas. Vamos, que esta parte azul alada empieza en la punta de la nariz, sigue sobre las cejas y acaba hacia arriba en el extremo de la máscara.



CÓMO DIBUJAR A LOBEZNO

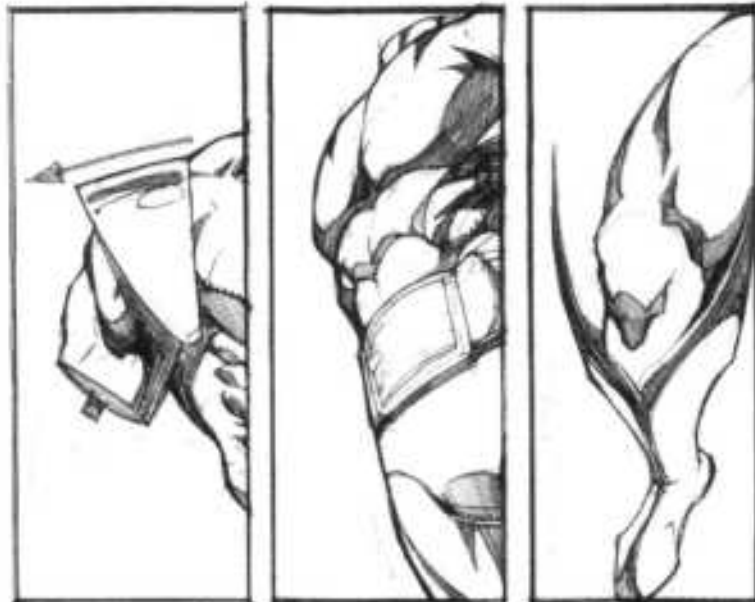


¡SNIKT!

Es un ruido que hace muuuuucho tiempo que no oigo. Sé que os morís de ganas de verlas, así que le he devuelto (a efectos de este artículo) las garras de adamantium a Lobezno. Hay dos formas de dibujarlas: con la hoja curva o con la hoja totalmente lisa, como la de un cuchillo. Yo prefiero imaginarlas como una curva de forma oval y con filo en el interior. Pensad en el corte transversal de una hoja curva invertida.

¡SCHLUCK!

Los dibujantes de Lobezno han dado muy distintas versiones de las garras de hueso que lleva ahora mismo: rugosas, lisas, redondeadas, etc. A mí me gusta hacerlas melladas y rugosas, más que nada para sugerir dureza y resistencia. Ya, ya sé que los huesos humanos son lisos, pero los tebeos son un medio visual, así que tenemos que sugerir cosas mediante la vista. Estos huesos pueden cortar rocas, así que deberían de parecer más duros que una piedra. Experimentad con distintas posibilidades hasta encontrar la que funcione para vosotros.



LA ROPA

El uniforme de Lobezno es, en realidad, de lo más sencillo, y puede dividirse en varias partes distintas. Las hombreras metálicas tienen entre 3/5 y media cabeza de ancho, y pueden dibujarse en paralelo a los hombros o en vertical. Yo prefiero en paralelo por cuestiones de diseño. Es importante que las líneas fluyan con suavidad. Nota: dibujad el hombro antes de colocar las hombreras.

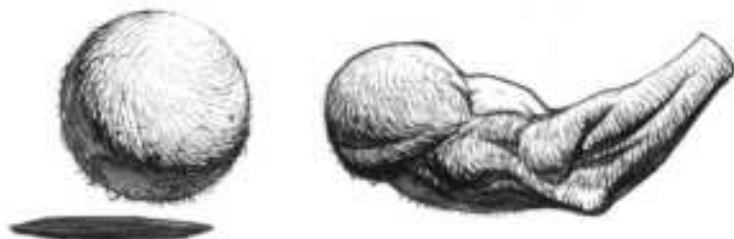
Se supone que la pintura de guerra del cuerpo cumple una función de camuflaje, pero a mí me da que es más bien por una cuestión de diseño. La lleva en la caja torácica y sobre los hombros. Yo tiendo a reducir su tamaño al máximo y no ocupa más de 1/3 de cabeza a partir de la clavícula.

ABRÓCHENSE EL CINTURÓN

El cinturón de Lobezno es enorme y pesado. Mide media cabeza de ancho y le cubre desde el bajo abdomen al ombligo. Es de cuero, así que dibujadlo como tal.

ABOTAR

Las botas de Lobezno son un poco complicadas. Tienen forma de ala, como la máscara, y las puntas están pintadas de negro, con una línea que llega hasta la punta de los dedos. Lo mismo pasa en la parte de atrás, hasta llegar a los talones.



BOLA DE PELO

Logan tiene pelo por todo el cuerpo, y el pelo hay que tratarlo como todos los elementos de diseño. Hay que recordar dos cosas muy importantes: en primer lugar, debéis tener en cuenta las fuentes de luz y las zonas más iluminadas... dibujad más pelo en las zonas más oscuras y menos en las más iluminadas. Hace que el dibujo sea más sólido y tridimensional. En segundo lugar, tiene que adecuarse al contorno del cuerpo porque si no os cargáis la estructura.



BIEN CURTIDITO

Esta parte es mi favorita. Logan no tiene nunca mejor aspecto que cuando tiene mala pinta. Moja más cuando está cubierto de polvo, con la ropa rota y lleno de cicatrices. Aprovecho toda cuanto oportunidad se me presenta para darle un poco de caña y hacer que parezca que acaba de salir de una explosión nuclear. Eso sí, las reglas para el pelo corporal siguen siendo de aplicación obligatoria. Si os fijáis en la bola de la izquierda, veréis que está un poco matrecha, pero sigue teniendo forma esférica. Practicad con formas sencillas hasta que estéis listos para darle un poco de caña a Logan.

¡AAAAAAAARGH!

Ya estáis listos para hacer vuestra ilustración. Y todo se reduce a lo siguiente: una pose chula de Lobezno a punto de destripar a unos cuantos malos. Pero tenéis que recordar unas cuantas cosas antes de empezar. Uno, hacéd que la pelea sea en un sitio chulo: un callejón mal iluminado, un almacén abandonado, un bosque denso, un país como Francia... básicamente, todos aquellos lugares en los que no os gustaría estar a vosotros (jejejeje). Dos, no le dibujéis erguido y recto a menos que esté vestido de civil (o en modo Logan). Mostradle inclinado o acodillado para darle un toque animal y salvaje. Por último, he aquí una lista rápida de lo que necesitáis:

- Dientes apretados. Sí, es la única expresión que hace falta para dibujar a Lobezno.
- Un salto hacia los lectores con las manos extendidas hacia delante y...
- Por último, ¡las GARRAS!

empezad con una buena estructura, añadid los detalles del uniforme, luego las sombras y luego los últimos retoques.

Recordad lo que hemos dicho:



Eso es todo, amigos. Ha sido fácil, ¿verdad? ¡Ahora ya estáis preparados para dibujar a Lobezno! Añad los lápices y manos a la obra. Entrar en esta industria no es misión imposible. Quién sabe, puede que seas el siguiente dibujante de Lobezno. Practica todos los días, porque eso marca realmente la diferencia. ¡Nos vemos!

CAPÍTULO DOS: 4ª PARTE

CÓMO DIBUJAR A SPAWN POR TONY DANIEL



¡Bienvenidos! Soy Tony Daniel y os voy a mostrar lo esencial para dibujar a un personaje del que tal vez hayáis oído hablar... ¡Spawn! Y cuando dicen que el hábito no hace al monje, en esta ocasión se equivocan, chicos. Cada elemento del traje de Spawn tiene su propia entidad, es algo

con vida propia. Desde las cadenas y las calaveras a los pedazos de su larga y barapienta capa: Spawn es un personaje realmente increíble. Pero claro, eso ya lo sabíais así que yo lo que voy a enseñaros es cómo se hace. ¡Así que coged esos lápices y gomas y vamos a ello!

JUEGO DE CABEZA

En primer lugar, vamos a echarle un vistazo a la forma básica de la cabeza de Spawn.

Personalmente, prefiero dibujarla al estilo bombilla. Fijaos como en la Figura 1a la barbilla es bastante estrecha pero, a medida que vamos hacia la parte superior de la cabeza, es prácticamente redonda. La cabeza tiene una forma parecida a un huevo, pero dado que la barbilla es estilizada, es más como una bombilla.



Los ojos de Spawn son fáciles de dibujar: son simplemente triángulos. Obtusos, para ser exactos (¿veis como la geometría sirve para algo?). Podéis jugar con la forma para darle distintas expresiones, pero la forma primaria debería ser siempre triangular. Y ahora vamos a por esas... eh... cosas que tiene alrededor de los ojos. Parecen alas de murciélago por la forma en que suben por cada lado y se afilan al llegar a la frente. Recordad que cada mitad tiene que ser simétrica respecto a la otra. No hagáis una de ellas más grande, más gruesa o más delgada que la otra.



Fig. 1b



Fig. 1a



Fig. 1c

Un truco para darle a Spawn ese aspecto de estar siempre de morros es sacar hacia afuera su labio inferior. Es un efecto muy simple y le añade expresión a la cara cuando lo necesitas. Me gusta porque además le da un aspecto de duro.



Fig. 1d

En lo que respecta a esta toma de inclinada de la cabeza, es un gran ejemplo de cuando NO debemos hacer que las "alas de murciélago" en la máscara sean iguales. Cuando dibujéis la parte que está más cercana a nosotros, tened en cuenta dónde está la mejilla y dónde la frente. Esto nos va a ayudar a mantener la estructura de la máscara lo más realista posible.

EL CUERPO DE AL

Vamos a echarle un vistazo al contorno básico de Spawn. En forma es parecido al de Batman o al de Daredevil. En otras palabras, no le hagáis demasiado delgado o demasiado musculoso. Tiene una gran bota con forma de tronco de árbol (excepto por los grandes pinchos que salen de ella), y bastantes muñequeras de cuero con más pinchos enormes. Cuando dibujéis los pinchos pensad en los dientes gigantes de un troncosaurio.



SÓLO UNA MADRE PODRÍA QUERERLA

Cuando ya hayáis controlado lo de la máscara, intentad dibujar a Spawn sin ella. Dos aspectos a recordar:

- 1) Spawn no tiene nariz (la mayor parte del tiempo) y
- 2) ¡cuanto más feo mejor! Debería tener pinta de estar siempre en estado de descomposición. Su carne podría desprenderse en cualquier momento y tenéis que conseguir ese efecto usando distintas texturas. Esparcid un poco de vello en la parte superior de su cabeza, ¡y ya está!



LA MARCA Y EL LUGAR

Eso que veis en el pecho de Spawn es en realidad la letra "M" (¿M? ¿De Malebolgia? Mmmmm...). De todos modos, creo que es más fácil dibujarla simétricamente empezando por el centro de su pecho y llevándolas hacia abajo, para dibujar después la parte inferior. Las dos mitades de la "M" son del mismo tamaño, como las alas de murciélago de su cara. Mirad también como las puntas de la "M" bajo su cuello tienen un pequeño saliente en forma de gancho.



AGÁRRALO POR LA CINTURA

Tenemos un cinturón con una calavera junto debajo de su ombligo. Debería ser de hueso así que añadidle textura con unas cuantas líneas rotas por toda su superficie. El toque definitivo son los dientes, que deben tener pinta de estar muy afilados y preparados para hacerle daño a alguien. Partiendo del cráneo hay una cadena en cada extremo, que en realidad se junta en la parte posterior. Si la cadena estuviera apoyada totalmente en el suelo, tendría forma circular. Lo que nos lleva a...

DESENCADENADO

¡Chinnrring! ¡Thapppppp! Practicad dibujando las cadenas desde diferentes perspectivas, pero intentad siempre dibujar igual los eslabones. Dibujadlos lo más gruesos posible, porque queréis dar la sensación de que son realmente poderosos (especialmente cuando están en acción). ¡PROHIBIDO LOS ESLABONES FINOS! Fijaos como en la esquina inferior derecha los eslabones son casi tan grandes como el personaje, pero conforme nos vamos acercando a donde realmente golpea, la cadena adquiere una proporción acorde con el cuerpo.

CÓMO DIBUJAR A SPAWN



Fig. 3a

CAPA REAL

Tenemos lo que yo llamo la capa "Real". Puede cambiar de forma y tener una longitud de hasta 30 metros. No os sintáis intimidados. Primero, pensad en ella como si fuera una gran manta. Después de dibujar la forma básica, buscad zonas donde poder añadir pliegues (que son en realidad sólo triángulos). Cuantos más hagáis, más profundidad vais a añadir. Entonces le añadís pliegues a estos pliegues, y más pliegues a estos. ¡Nunca son demasiados! Fijaos también en las áreas negras, donde todo lo que se ve son unos pocos triángulos saliendo.



Fig. 3b



Fig. 3c

CAPA

ANDRAJOSA

Esta es el aspecto que tiene actualmente la capa de Spawn. Lo que tenemos que tener siempre en cuenta es la textura. Debería verse como si alguien hubiera disparado con una escopeta a la capa original. Usando como forma básica la de la manta larga, imaginad como queréis que la capa se mueva con el viento o qué zonas debe parecer que están vivas. Entonces lo único que hay que hacer es añadir pliegues que vayan en dirección opuesta al resto de la capa. Imaginad que el lápiz es una polla gigante que está comiéndose vuestro jersey favorito.

REALMENTE

ANDRAJOSO

Esta versión es una mezcla entre la "Real" y la "andrajosa", y es mi favorita. Empezad con un montón de pliegues y cuando hayáis terminado, haced las roturas y las rasgaduras. Si primero os ponéis con las partes rasgadas no conseguiréis una capa fluida. Empezad siempre con la forma básica de manta y empezad a trabajar con los pliegues a partir de ahí. Entonces podéis devorar el tejido en la medida que queráis.



La vista frontal es realmente fácil. Es recta por detrás de la cabeza pero por delante sólo vemos dos grandes triángulos. Usad cada triángulo como guía y después añadid vuestros toques para el acabado, como desgarros y pliegues.

LACAPUCHA DEL TERROR

No, aún no hemos terminado. Aún queda esa maldita capucha fantasmal, que empieza en su cuello y rodea la cabeza. Los dos extremos de la capucha suben muy arriba y, como la capa, tienen pliegues triangulares. Si lo miramos en términos de forma básica, veréis que es más fácil de dibujar. Poned dos calaveras (sujetando la capa) en la base del cuello, como el del cinturón pero más pequeños y ya tendremos esta parte.



La vista lateral es algo más complicada. Es recta por la espalda y podemos ver un triángulo completo en primer término, más un triángulo parcialmente oculto en el otro lado de la cabeza. Recordad que cada triángulo debería acabar en un punto sobre donde estaría la base del cuello.

LOS DOMINIOS DEL ENGENDRO

Ahora que ya os he enseñado lo básico sobre el hombre y su traje, hay que ponerle en alguna parte, ¿no? Bien, Spawn no sería Spawn sin su elemento natural... ¡el callejón!

Antes que nada, aseguraos de que haya muchas sombras proyectándose sobre las maltrechas paredes de ladrillo. Le da un toque tétrico.



Tampoco olvidéis de no hacerlo demasiado pulido. Los ladrillos de la pared pueden tener diferentes medidas, grietas, agujeros de bala o incluso algunos graffitis. Intentad añadir escaleras de emergencia, tuberías, ventanas tapiadas, etc. Los cubos y contenedores de basura son obligados, así como unas escurridizas ratas. Cartones, envases, botellas y latas son también una buena idea. Añadid lo que queráis, como un coche abandonado, neumáticos viejos, un mendigo durmiendo, una televisión destruida, cualquier cosa.

Todos los elementos que he colocado en el callejón de Spawn se dibujan mejor si practicas con objetos de la vida real. Mirad en libros y revistas, en televisión o, mejor aún, en el mundo que os rodea. Estos son los métodos que yo usaba y que todavía uso para mantenerme en forma. Si sabes cómo dibujar el objeto real primero, después es más fácil añadirle tu propio toque artístico. Así que recordad: practica, practica y practica. Añadid vuestros propios toques y haced que os funcione. Y, lo más importante, divertíos.

CAPÍTULO DOS: 5ª PARTE

CÓMO DIBUJAR A SUPERMAN

POR ED
MC GUINNESS



Ed McGuinness te enseña a dibujar a Superman. Existen multitud de enfoques posibles a la hora de dibujar al Hombre de Acero, y multitud de autores del pasado y del presente han dejado su 'sello' en este héroe de héroes. Nos vienen rápidamente unos cuantos a la cabeza: Joe

Shuster (¡cómo no!), Curt Swan, Neal Adams, John Byrne, Bruce Timm, Alex Ross... y la lista sigue y sigue. La mayoría de ellos me han servido de inspiración en mi trabajo como dibujante de Superman. Aquí tenéis mi visión de la maravilla de Metrópolis....

GRANDE Y AL MANDO

Empecamos por la pose marca de la casa de Superman (dibujo A). Es su postura 'relajada'. Siempre tiene que desprender autoridad y parecer lleno de confianza, de ahí lo de las manos en la cintura. Fijaos en la amplitud de la figura y en los pies, bien asentados en el suelo. ¡A este tío no le mueve ni una locomotora a plena potencia! Todos los elementos de la figura tienen que dar sensación de autoridad, hasta la forma en que está de pie.

Le debo tanta inspiración a la serie de animación (Bruce Timm y el resto de la panda) en lo que al físico se refiere que es que ya no me hace ni gracia decirlo. Para mí Superman es más grande que la vida misma, y le dibujo del tamaño de un acorazado, cañones de 26 pulgadas incluidos. En mi opinión tendría que tener pinta de poder saltar un edificio de un solo salto.

La capa no debería de taparle los hombros (eso es un rollo más de Batman) sino caer desde ellos. Eso acentúa la musculatura. Citando a Doug Mahnke, el dibujante siempre anatómicamente correcto de Superman: *Man of Steel*: 'Los hombros definen al héroe'. La capa tendría que quedar a unos 4 o 5 cm de las botas (dibujo B). Eso hace que parezca menos incómoda y le da mayor credibilidad a lo de 'más rápido que una bala', que tanto nos gusta. Cabe destacar que el emblema con la S a la espalda está pintado totalmente de amarillo, sin negro de ningún tipo.



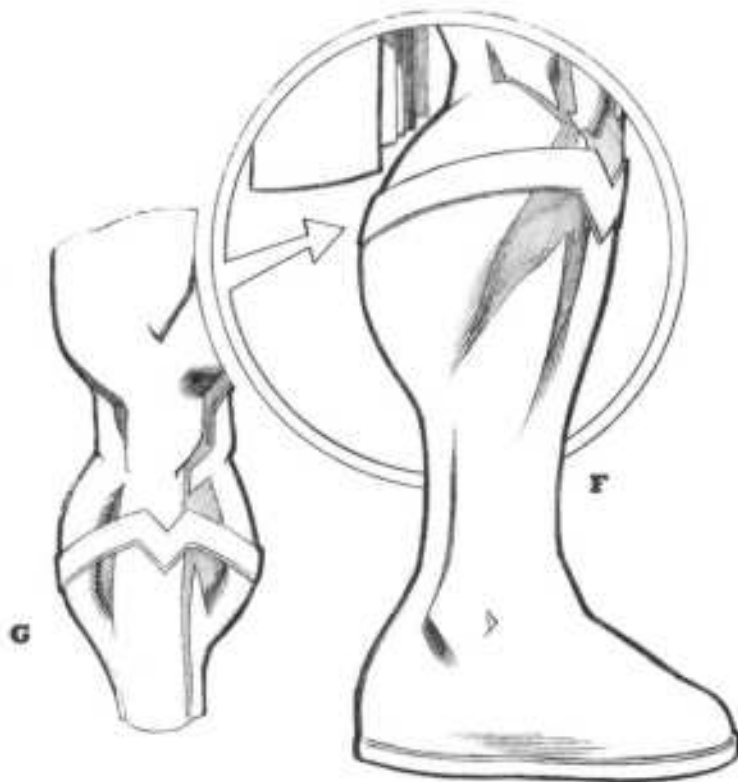
DONDE REBOTAN LAS BALAS

Pasemos al siguiente elemento: el emblema con la S (dibujo C), uno de los símbolos más conocidos del mundo actual. Para mí es la pieza básica del personaje. Trato de acentuar esa idea mediante el uso de negro sobre el rojo del dibujo para darle así más peso, y dejo la parte amarilla intacta para divertirme y convertirlo en una herramienta gráfica. Además trato de darle toques metálicos al rojo para así incidir (con sutileza) en la idea del 'Hombre de Acero'. Las masas de negro, por supuesto, tienen que ajustarse a las formas de su pecho y estómago en función de la luz. Jugad con diferentes focos de luz (dibujos D y E) para crear distintos efectos y tonos. Y acordaos siempre de dibujar el emblema a lo grande y con atrevimiento.



BOTAS PARA PATEAR EL MUNDO

Las botas de Superman molan mucho. Sencillas, fijas y al grano. Le llegan a mitad de la pantorrilla y acaban con una cinta (dibujo F). Lo más chulo de esa cinta es que si te fijas de cerca, parece una 'M' (dibujo G). Sumad eso al emblema y tenéis una 'S' en el pecho y una 'M' en las botas. S-M... ¡Superman! O a lo mejor es que me fijé demasiado en estas cosas. Ah, tampoco resalto la cinta y la uso como herramienta gráfica.



CÓMO DIBUJAR A SUPERMAN

CALZONCILLOS

Una vez más reconozco mi deuda con la gente de la serie de animación por lograr que parezca respetable llevar la ropa interior por encima del pantalón. A ellos debo mi robo más flagrante, pero es que lo de las masas de negro en los calzoncillos es demasiado genial como para pasarlo por alto. (dibujo H). Las reglas para este estilo de dibujo son de lo más sencillas: los calzoncillos de Superman se dibujan en negro con un rayto de luz que brilla en una o en las dos caderas. Cuidado con dónde colocáis el rayito en relación con las trabillas del cinturón, nunca acerquéis el reflejo hasta las trabillas del cinto (dibujo I) porque crea demasiada tensión en el diseño general. ¡Alejar sus de las trabillas!



I



H

NO OLVIDAR EL RAYTO DE LUZ EN LAS CADERAS



J

K

CUESTIÓN DE CABEZA

La estructura básica de la cabeza de Superman es fuerte y potente (dibujos J, K y L en la página siguiente). Dadle una buena mandíbula grande y cuadrada para reforzar la sensación de fuerza. ¡Y no olvidéis el hoyuelo de la barbilla! El cuello es como una lata de pintura. Es grueso, y hay formas cilíndricas que van trando hacia la parte de atrás del cuello (dibujo J).

ILUSTRACIÓN

Ed McGuinness dice... ¡Vayaaa! ¡Menudo dibujo se ha marcado Lorenzo Litziana, de St. Louis! Es una versión muy estilizada de dos de los más grandes héroes del cómic. La anatomía es muy sólida y bien hecha. Lorenzo ha usado un estilo de acabado muy currado, con lápices muy sólidos y un acabado brillante. Me gusta especialmente la historia sutil que nos cuenta la ilustración: Superman con las piernas firmes y separadas, y le basta con una mano en la cadera. Y Batman, con los brazos cruzados sobre el pecho con aire de sospecha y las piernas bien juntas... ¡podría atacar en cualquier momento! Los cómics constan de un tercio de dibujo y dos tercios de narrativa. Vos por el buen camino (si es que no estás listo ya). Lorenzo, hacia una gran carrera en el mundo del cómic. ¡Sigue dibujando y buena suerte!



KAL CONTRA CLARK

Kal (dibujo L) debería tener siempre un aire más intenso y determinado que Clark, como si estuviese preparado por si en cualquier momento se produjese un desastre. No paranoico, sino preparado. Haced especial hincapié en la S del caracolillo. Los ojos, en un guiño al gran (y difunto) Joe Shuster, están entrecerrados y con mirada muy concentrada (dibujo M). Debería de transmitir la sensación de que está contando los granos de arena de una playa... (desde la luna! Los ojos entrecerrados dan también sensación de impenetrabilidad (gracias, Tim Sale). Clark (dibujo N) debería ser más suelto, más relajado; seguramente como si estuviera a punto de contar un chiste malo. Oculta el héroe que lleva en su interior al domar el caracolillo en forma de S que le cae sobre la frente y al ponerse unas gafas. Me gusta llevar lo de la historia del disfraz hasta el siguiente nivel. Cuando Kal se convierte en Clark ya no entrecierra los ojos (dibujo O). Al hacerlo, Clark parece más vulnerable, como un ciervo asustado por los faros de un coche. También me imagino los ojos de color azul hielo como señal de su origen extraterrestre.



ENCANTO DE PRINGADETE

Clark se viste anegado pero informal. Americana sport, camisa de vestir, corbata y pantalones negros (dibujo P). A Clark le encantan los pantalones negros (y a su dibujante también... así hay menos que dibujar!) P.S. Acordaos de que el público sabe que Clark está casado, así que ponede el anillo.

CÓMO DIBUJAR A SUPERMAN

FUEGO Y HIELO

Para acabar, aquí tenéis algunos ejemplos rápidos de alguno de los poderes. Tratad de que no aparezca con los mofletes inflados cuando lance el 'aliento gélido'; que parezca más poderoso si no tiene ese rollo Dizzy Gillespie. Empezad el efecto del aliento como a 3 centímetros de la boca del Grandulón (dibujo Q). Haced lo mismo en el caso de la visión de calor; los rayos deberían empezar a unos 3 o 4 cm de los ojos (dibujo R). Tratad de dejarlos en blanco para que el colorista pueda ponerles un efecto rojo que quede bien chulo.

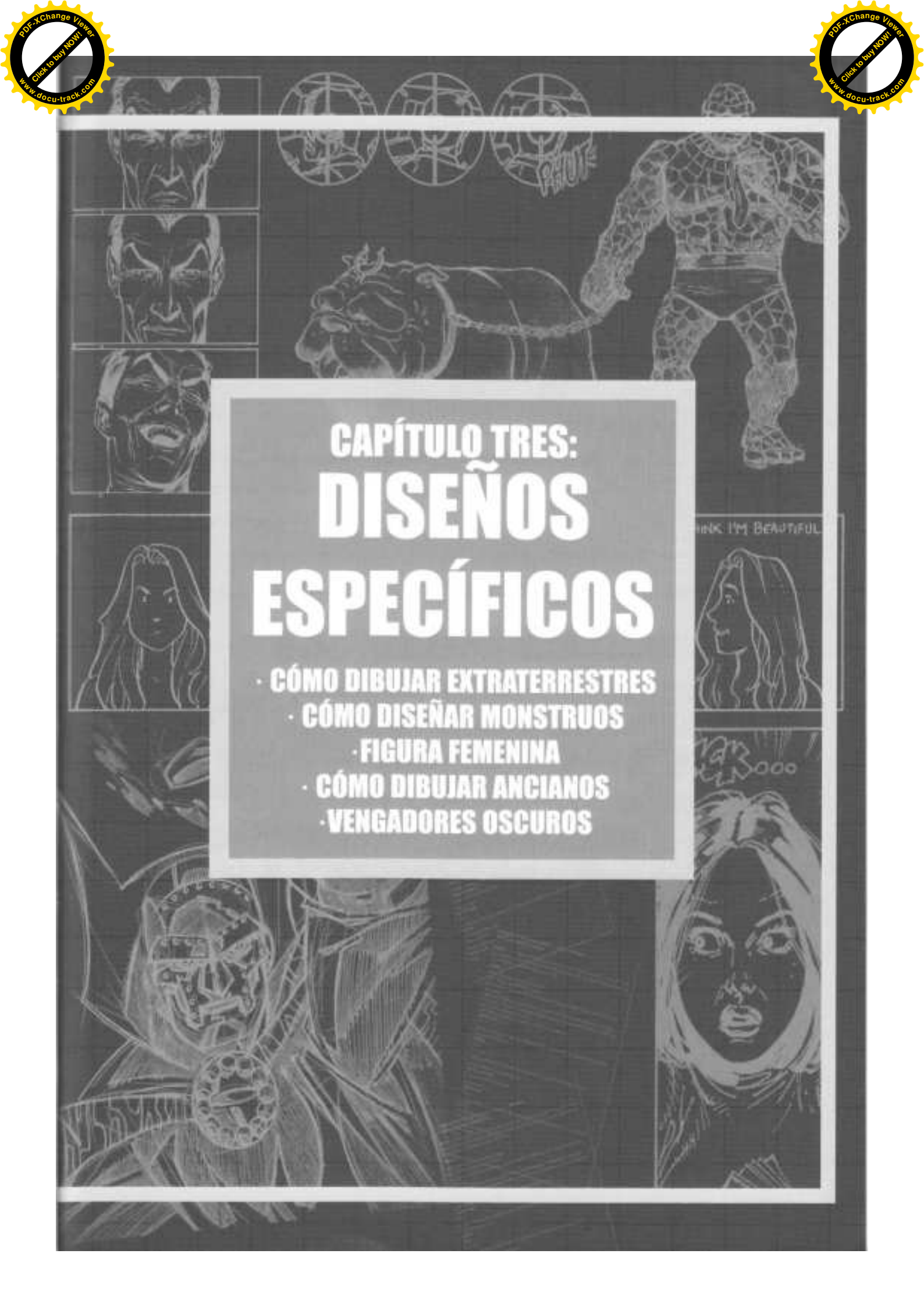


ARRIBA Y ALLÁ VAMOS

Tratad de mantener siempre el dinamismo en las acciones del Grandulón. Usad líneas cinéticas de lo más atrevidas. Haced que parezca Superman haga lo que haga, bien sea volar, pelear, dar un puñetazo o lo que sea (dibujo S).

GRANDE Y AL MANDO

Espero que esta pequeña excursión os haya gustado tanto como a mí. Dibujar debería ser siempre un proceso inspirador y creativo. Recordad que esto no son más que mis ideas, no seáis cernies, abrid los ojos y fijaos en lo que hayan hecho otros autores. Coged un poquito de aquí, otro poquito de allá y ¡voilà! Ya tenéis vuestra propia versión de Supes. Seguid dibujando y que haya suerte.



CAPÍTULO TRES: DISEÑOS ESPECÍFICOS

- **CÓMO DIBUJAR EXTRATERRESTRES**
- **CÓMO DISEÑAR MONSTRUOS**
- **FIGURA FEMENINA**
- **CÓMO DIBUJAR ANCIANOS**
- **VENGADORES OSCUROS**

CAPÍTULO TRES: 1ª PARTE

CÓMO DIBUJAR EXTRATERRESTRES POR DOUG MAHNKE



En este mundo no tendréis jamás mayor libertad que a la hora de ser creativos que cuando os toque dibujar extraterrestres. Yo he tenido la oportunidad de diseñar visitantes de otros planetas en los tebeos de Superman y soy de la opinión que cualquiera con un dominio razonable de su lápiz y unas cuantas directrices podría hacer un buen trabajo. Ups, y no olvidemos las dosis de imaginación y creatividad neces-

arias, claro. Sin esos elementos tus alienígenas tendrán siempre la misma pinta, la de unos recién salidos del plató de una peli de serie B de muy bajo presupuesto. Tu imaginación puede alimentarse siempre de libros, películas, cómics, etc, pero la capacidad de aplicarla al proceso creativo puede beneficiarse siempre de dar pasos bien pensados. Bueno, pues empecemos a caminar.

EXTRATERRESTRES DE LA "A" A LA "Z"

Definamos, para empezar, una serie de modelos de extraterrestre básicos. Así tendremos un trampolín desde el que lanzamos a dibujar alienígenas más interesantes.

Extraterrestre A: Humanoide básico. Es fácil identificarse con él, tiene brazos, piernas y cabeza estándar. Añade un par de toques de animales (fijos en los cuernos y pezuñas) y ya está. Hemos visto multitud de ejemplos.

Extraterrestre B: También muy visto. Muy años 50: un humanoide que ha evolucionado hasta convertirse en un tipo flacucho, sin pelo y con un gran cabezón. (Bostezo).

Extraterrestre C: Este ya crea bastante más mal rollo. Se inspira en distintos insectos (que al parecer dan miedo a la mayoría de la gente). Los seres de otros planetas que son grandotes y parecen bichos ocupan un puesto muy alto en mi lista de cosas chulas.

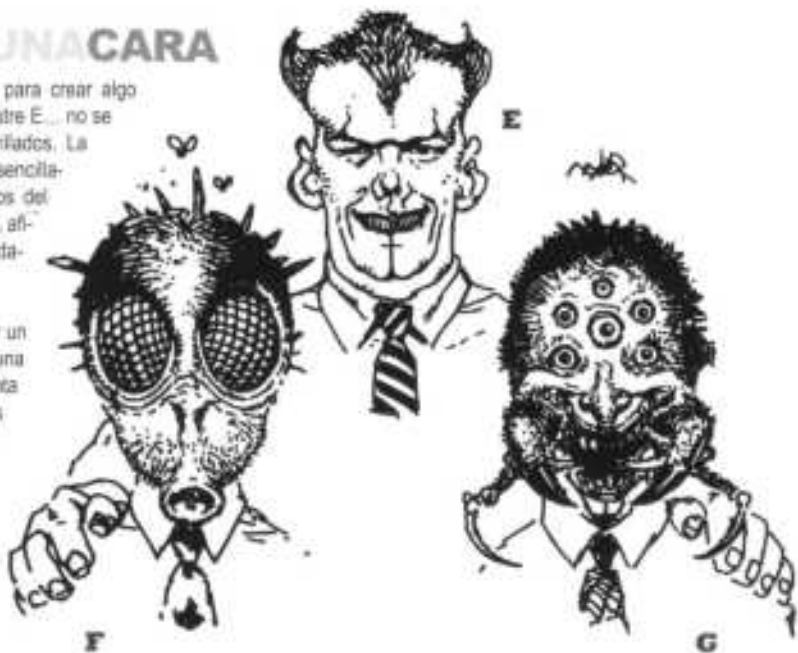
Extraterrestre D: Una montaña asquerosa de razas vomitivas extraterrestres llenas de tentáculos. ¡Del tipo que a mí me gustan!



ACABO DE VER UNA CARA

Bueno, usamos nuestros conocimientos para crear algo mejor. Fijémonos primero en el extraterrestre E... no se aleja demasiado de los caminos más trillados. La mayoría creamos el extraterrestre básico simplemente modificando algunos de los rasgos del vecino de al lado... agrandamos el cráneo, afilamos las orejas, etc. Hay miles de posibilidades y variaciones.

Extraterrestres F y G: Derivan de mezclar un par de bichos (una mosca en el caso F y una araña para el G). Estos dos tienen una pinta un tanto cómica, así que casi mejor los mezclamos para conseguir el rostro H (debajo). Ahora sí que vamos avanzando... queda muy de otro planeta.



A mí siempre me ha resultado muy útil esta técnica de combinar elementos de distintas fuentes, y eso nos lleva a los seres I y J. Mantuve el concepto básico al que llegué a H y creé nuevas imágenes. En el caso del extraterrestre I suavicé los rasgos al añadir 'calamariadas': tentáculos con garras, una cabeza alargada, etc. El alienígena J adquirió ojos protuberantes y pólipos en los tentáculos. Fijaos que una idea lleva a la otra y eso da lugar al árbol genealógico más horrible que cualquier extraterrestre pudiera desear.



CÓMO DIBUJAR EXTRATERRESTRES

ARMADURAS PARA TODOS

Ahora aplicaremos texturas y formas a los cuerpos que ya tenemos.

Utilizaremos el modelo del humanoide básico para explorar algunas opciones. Extraterrestre K: Grande y duro. Un exoesqueleto rígido, inspirado en los cangrejos. Es válido para alienígenas grandes y pequeños y aquí se presenta en placas de armadura con nódulos aleatorios.

Extraterrestre L: Blando y en segmentos. Pensemos en gusanos y orugas... rugosos por fuera, cremositos por dentro. ¡Nani!

Extraterrestre M: Blando y duro. Inspirado, lógicamente, en la contraposición de los otros dos. Cuerpo ultra suave y en módulos sujetado por placas rígidas o por la ropa que lleva. De la carne fofa, surgen pelos afilados. Me gusta esa idea. No cabe duda de que es un alienígena con el que podríamos llegar muy lejos.



EL EXTRATERRESTRISMO

Recopilemos todo lo logrado hasta ahora y llevémoslo hasta el extremo. Vamos a empezar por coger las extremidades quebradizas y como de langosta del modelo K, la gusanidad simétrica del L y la carne fofa y blanda, las placas rígidas y los pelos afilados del M. En lo que a la postura se refiere, hagamos que no sea nada humano... veamos las ideas raras que se me ocurrieron en la figura N. ¿El resultado final? Bueno, pues analicé distintas posibilidades hasta llegar al Extraterrestre O. Se trata de jugar con tus ideas hasta que das con la correcta. Mezcla y cambia las posibilidades que se te ofrecen hasta que te parezca que has acertado.

EL DEPÓSITO

Llevar un archivo de referencias o ideas que no deje de crecer es un buen consejo. Si encontráis algo que os gusta, guardadlo. No hace falta que lo copiéis, pero a veces tener algo a lo que echarle el ojo cuando se os sequen las ideas puede ser justo el chispazo que necesitáis.



ALIENACIÓN

Que no os dé miedo, a la hora de crear extraterrestres, lanzaros a lo más descabellado. Nada es demasiado extravagante. Puede que os haga falta muchísima paciencia a la hora de poneros a diseñar un extraterrestre y quizás lleguéis con bastante frecuencia a unos resultados que no sólo son alienígenas sino bastante risibles. No rechazéis esas ideas, utilizadlas como acicate. No pasa nada si vuestros extraterrestres son un poco distintos. ¿no se trata de eso? Un alienígena no tiene por qué ser grande para ser fuerte, ni por qué tener muchas patas para ser rápido, ni necesita ojos para ver o una boca para hablar. Los modelos P, Q y R no tienen por qué suscitar necesariamente terror o asombro en nuestros corazones, pero podríamos pasarlo muy bien con ellos. Además, ¿por qué no iba a poder saltar P un rascacielos con un pequeño impulso? ¿y quién nos dice que el Q no es un maestro de la telequinesis o que el R no se lleva a todas las pajas?

¿Cómo resumir todo lo que os he dicho? Pues recordándoos que estéis dispuestos siempre a mezclar, pegar y retorcer distintos elementos a la hora de crear vuestros propios alienígenas. ¿Los brazos os parecen aburridos? Pues cambiad la articulación a la altura del codo y haced que surjan dos antebrazos. ¿A la cabeza le falta un poco de malrotito? Poned la boca en la frente y haced que se extienda sobre los ojos. Dobladle el espinazo, alargadle el pescuezo, ponedle ojos en las yemas de los dedos, sacadle el estómago de la panza. ¡Enloquece! Si a mí todo esto me va a parecer de otro planeta, así que imaginaos a vuestras abuelas. ¡Buena suerte!

CAPÍTULO TRES: 2ª PARTE

CÓMO DISEÑAR MONSTRUOS POR ALESSIO



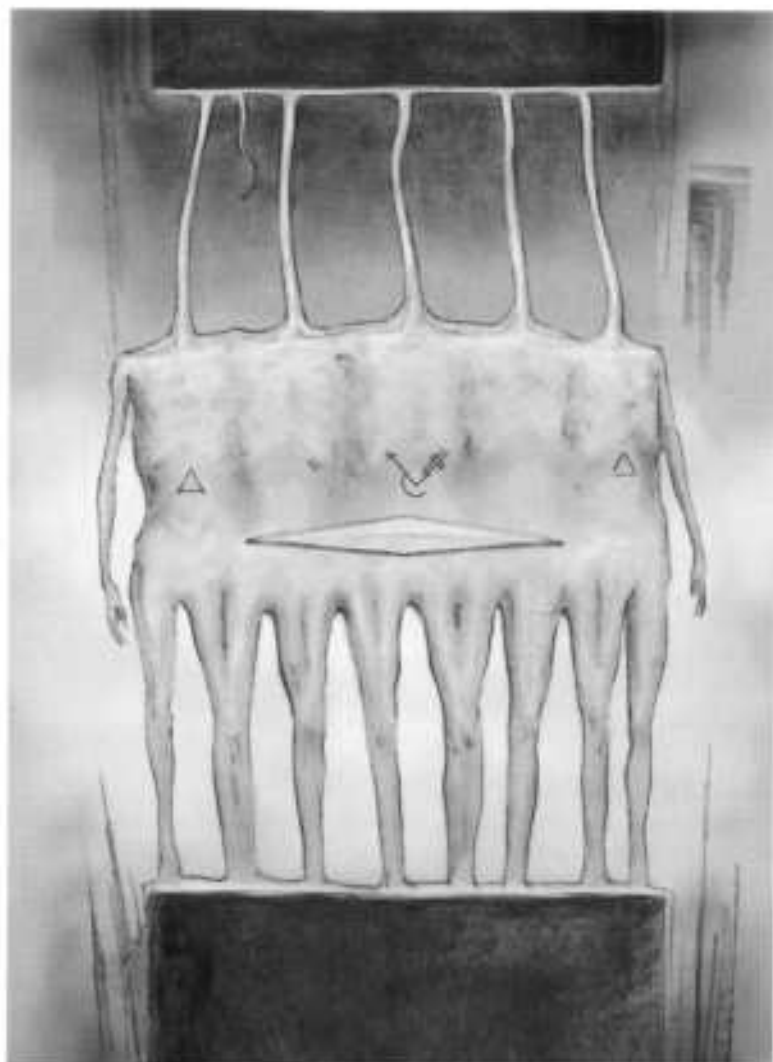
Un par de ideas para entretenerse diseñando monstruos, criaturas infernales o ambientes terroríficos, o hacer que los monstruos de siempre se vean perturbadores, si no tanto como la primera vez que los vimos, tanto como lo que al día de hoy, después de tantas películas y videojuegos se pueda.

DESARMAR LA FIGURA

HR Giger decía que de niño odiaba adivinar en las películas la figura del tipo dentro del traje del monstruo. Una buena idea que usar de base es usar detalles de anatomías que resulten familiares pero hacer que estén fuera de lugar o deformados, incompletos, mezclados con otros elementos de cualquier clase, etc., O sea, 'desarmar' la figura básica.

Si vas a tener que dibujarla más de una vez y en movimiento, mientras vayas ensayando un diseño que te convenza, conviene pensar qué mecánica tiene el cuerpo, cómo camina, si se mantendría en pie, etc.

Cuanto más realista sea el estilo de dibujo más va a resaltar (y chocar) cualquier cosa que aparezca fuera de lugar, por lo que siempre conviene estudiar algo de anatomía humana y animal, y de luz y sombra (para dibujar esto o cualquier otra cosa). Como en el género erótico, cuanto más realista más impacto se puede causar en cuanto a las imágenes.





También está la posibilidad de usar referencias fotográficas, pero si en un 30 % del dibujo las usaste y eres capaz de hacer que no se vea diferencia con el otro 70% del dibujo puedes prescindir de eso de todas maneras, y si se ve diferencia, el resultado no es bueno.



CÓMO DISEÑAR MONSTRUOS



SURREALISMO

Algo parecido a las ideas de arriba, como la mezcla de elementos, se puede encontrar también entre lo que son las características del Surrealismo: Animación de lo inanimado/Metamorfosis/Aislamiento de fragmentos anatómicos/Máquinas fantásticas/Elementos incongruentes/Perspectivas vacías/Evocación del caos/Autómatas/Libido del inconsciente/Relaciones entre desnudos y maquinaria. Cada una de estas ideas tal vez pueden ser útiles como disparador a ver qué te sale al dibujar, (como también ver los cuadros de Hieronymus Bosch y demás pintores de ese estilo para adentrarse en un ambiente extraño).



LA MIRADA

Se puede hacer más por la mirada de tu monstruo que solamente dibujarle el ceño fruncido; intenta que la mirada no tenga nada de empatía, ojos inyectados en sangre, o sin pupilas (o ¿sin ojos? Como dijo el viejo Giger sobre el Alien, si no le ves los ojos a un depredador no sabes cuándo está por saltar sobre ti)

Tampoco hace falta que sea musculoso, que sea intimidante físicamente no cuenta como siniestro (si es cuestión de fuerza, a esos monstruos se los mata con un arma grande, ¡todos lo sabemos!).



LUZ Y SOMBRAS

La (no) iluminación puede aportar mucho dejando cosas sin verse. Aunque la elección de la técnica también depende de que rinda según el tipo de trabajo y tiempo del que dispongas, el claroscuro (pintar las sombras de lo que dibujas dejando que ellas le den forma, en vez de las líneas) en acuarelas o acrílico es una técnica que si te pones a practicarla un poco, te permite dejar áreas poco definidas, o insinuadas, y se ven como fotos viejas en blanco y negro, que se ve bastante tético.



CÓMO DISEÑAR MONSTRUOS

IDEAS Y RECICLAJES

El escritor H.P. Lovecraft tomaba ideas de interpretar literalmente abstracciones o simbolismos que veía en otras obras de arte antiguo para usar en sus cuentos, tanto para las criaturas como los paisajes. Por ej, una ciudad extraterrestre con cielos violeta "de arquitectura no conocida ni imaginada por el hombre" a partir de ver un cuadro de un paisaje abstracto, o simplemente mal dibujado; lo mismo con descripciones o estatuas de dioses y arte antiguo en general, con lo que se puede armar una especie de ensalada surrealista de elementos viejos.

Buscando 'arte africano' en Google ésta es una de las primeras imágenes que aparecen;

A partir de esto, un boceto tomando la idea de la figura, y agregado un rostro como de momia americana precolumbina.

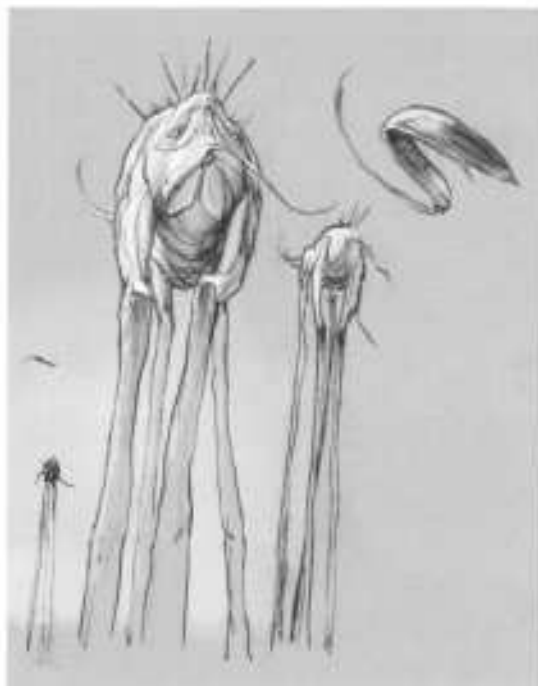


Para los escenarios de las criaturas, suponiendo que tengas la libertad de inventártelo, siguiendo la misma idea:

Para esta imagen tomamos prestada la forma de una de las construcciones circulares de ruinas en Indonesia, pero la ubicamos cabeza arriba y agregamos unos truenos, también saliendo de abajo hacia arriba. Y un algunos elementos flotando por ahí. Lo que sí no cambian nunca son las leyes de perspectiva.



Como la fauna del lugar unos animales de pie mas deformados como algo visto de chico en algún cuadro de Dalí, o video de Duran Duran (eeigh!); agregamos algo parecido a una anguila de mar, pero volando.



Un santo y unas señoras de feria, aleadas un poco pueden hacer a la población del pueblo infernal.

Como siempre, cuanto más aprendas de anatomía, luz y sombra y perspectiva, más herramientas tendrás a mano para crear lo que se te ocurra, dicho esto espero que las ideas te sirvan de algo, o por lo menos, si Satán quiere, que te entretengas un rato.



CAPÍTULO TRES: 3ª PARTE

FIGURA FEMENINA POR JMV



¡Hola, chavaletes! Hoy tengo para vosotros una pequeña leccioncilla un poco más siliconada de lo normal. Os voy a hablar del dibujo de la figura femenina en entornos más o menos fantásticos, y aplicado a la elaboración de ilustraciones. Como sabéis, hace bastante tiempo que trabajo para la revista CANTRIP, dedicada al mundo de fantasía de MAGIC, el juego de cartas. Normalmente hago una página de cómic, pero hace unos meses estoy

haciendo también una serie de dibujos de personajes femeninos en tono de humor pero combinándolo con un cierto realismo en el dibujo. La idea es hacer una página a modo de "Playmate" del mes, pero siempre con personajes femeninos propios del juego, y de un modo desenfadado. Este simpático reto me ha permitido ponerme a trabajar con "señoras buenas" y dedicarme a un tipo de dibujo distinto del habitual.

BELLASARTES

Una primera toma de contacto con el dibujo de la figura femenina (si no eres Leonardo Di Caprio y no estás en el Titanic) es ir a sesiones de modelos en Bellas Artes. Son sesiones cortas que oscilan entre 5 y 30 minutos en las que puedes utilizar múltiples técnicas, desde acuarelas o témperas hasta pastel, carboncillo, etc... Aquí tenéis dos ejemplos de esas sesiones, un dibujo hecho con sanguina y otro con tinta y aguada. Estos ejercicios son muy útiles y os permiten practicar proporciones, captar lo esencial de cada pose, entender la anatomía...



LA MUJER Y LA FANTASÍA

La figura de la mujer en los mundos de fantasía siempre ha tenido una importancia, no siempre disfrutando de un papel activo pero sí como encarnación de lo misterioso, de la belleza o lo mágico. Yo siempre fui aficionado a Conan, y las figuras de Valeria o Belt se salían de ese papel pasivo Tolkieniano para convertirse en guerreras temidas e intrépidas. A finales de los 80 y principios de los 90 (cuando no tenía aún los 20 años) aprovechaba un simple boli Bic y un separador de la carpeta para adornarlo con un Conan temeroso de una mujer que salía de entre una tormenta de nieve, o cogía mis "Rotring" para versionar el poster de la película de Conan el Bárbaro.



FIGURA FEMENINA

CANTRIP

¿Qué hacer con la primera ilustración de Cantrip? Uno de los personajes, Akroma, es un ángel guerrero de esos de armas tomar. Pensé en versionarlo de una manera "abundante", posando con un par de ellos bastante a gusto con el abrazo a que eran sometidos. La ilustración la hice en un formato bastante más grande del que suelo utilizar normalmente, en papel Caballo 100 y plumas con tinta china, además de algo de pincel. Establecí un esquema que creo que funciona bien: la figura femenina como centro y uno o varios personajes secundarios que darían el pequeño toque cómico al dibujo.



Esto que veis es la versión en blanco y negro de la ilustración, que en la página siguiente podéis apreciar totalmente coloreada. Siento que el blanco y negro no os permita ver los colores (por eso es blanco y negro) pero al menos veréis los "volumenes", que no es poco.



AKROMA AL ATAQUE

Dudé mucho acerca de la técnica a emplear a la hora del coloreado. Es cierto que las técnicas tradicionales aportan un tipo de acabado para las ilustraciones que el ordenador las convierte en algo frío muchas veces. Pero no es menos cierto que muchos ilustradores han acabado adoptando el ordenador y consiguen acabados asombrosos. Muchos artistas de MAGIC trabajan de una manera muy informatizada aunque nadie lo diría viendo el resultado final. En este caso quería conservar un nexo con la página del cómic, quería que la línea siguiera presente y mediante el uso del ordenador trabajar determinadas texturas para acercarlo también a los personajes de las ilustraciones originales de Magic.

FIGURA FEMENINA

PRETTY REYA

Otro de los dibujos era un pequeño homenaje a Julia Roberts y al cartel de "Pretty Woman". En esta ocasión no es Richard Gere al que coge por la corbata, sino un pobre goblin que cuelga al borde de la asfixia. Los goblins son buenos para torturarlos y ponerlos en situaciones comprometidas, y desde luego las chicas de Cantrip son ideales para adoptar ese papel. Adaptar la pose de Julia y reconvertirla en un angelito pizarón con un nuevo vestuario fue divertido, y resulta un método para practicar. Tomad nota y haceros con pósters, fotos de vuestras heroínas favoritas, y copiadlas hasta la saciedad. Cambiad sus ropas, sus expresiones. Esto es una práctica habitual de dibujantes de todo el mundo, no es raro que de pronto aparezcan comparativas entre viñetas de cómics de superhéroes y fotos de Internet o de fotografías de cualquier película de acción.





RAZIABATEADORA

Para este dibujo, el director de la revista me propuso un personaje alado que blande una gigantesca espada llameante. Me comentó que parecía que iba a batear algo, aunque en realidad la pose es muy molona. El caso es que me pareció divertido que fuera a batear algo más gracioso que una pelota. La planteé como una especie de Guillermo Tell, con un ángel gordito y desesperado porque en cualquier momento podría quedarse sin cabeza. Aquí podéis ver la ilustración a lápiz.

El color me permitió dotar al dibujo de determinados efectos de luces como el contorno de las plumas de las alas o el chisporroteo del bate, parodiando la espada en llamas. Hay adaptaciones que son necesarias como la reducción del tamaño de las alas respecto a la ilustración original, pero en realidad no es necesario ceñirse mucho a ella, sólo usarla como inspiración.





CHANDRA LLAMEANTE

Este personaje ofrecía algunas dificultades añadidas ya que el dibujo pedía cierto nivel de efectos por la gran cantidad de fuego que emanaba de la mujer. Los cabellos son de fuego, las manos emiten llamas... Esto me dio la idea de dibujarla en una postura sexy, encendiendo un cigarrillo (cosa que hoy día es casi delito)... pero el mechero en esta ocasión es otro goblin. La idea resultaba divertida y tras muchos bocetos conseguí un encaje que funcionaba. En un primer lugar podéis ver el dibujo base en blanco y negro.

Una vez más lamento que no podáis ver colores, pero si apreciáis que existe una voluntad de representar de una manera sencilla fuego y texturas, como por ejemplo las rocas cavernosas en las que suele aparecer el personaje en las cartas originales de Magic. En esta ocasión, y a diferencia de los elfos, la proximidad de los volúmenes femeninos al goblin no hace que éste sea más feliz.





LOVISA BARBARA

Termino esta leccioncilla con un personaje que se llama Lovisa, muy bárbara ella, y con un breve y sentido homenaje a Conan, que a duras penas puede contenerse ante la proximidad de semejante elemento. Supongo que aunque se la ve muy en plan modelo de Pasarela Cibeles, el hacha se le debe dar bastante bien. En fin, muchachos, ya sabéis que dibujar ángeles, bárbaros y demás personajes femeninos fantásticos puede ser divertido y relajante. No dejéis caer en saco roto mi recomendación de acudir a sesiones de poses en sitios como el Círculo de Bellas Artes de Madrid, porque os van a dar mucha agilidad y conocimiento de la anatomía tanto masculina como femenina. Cuidaos y dibujad mucho.



CAPÍTULO TRES: 4ª PARTE

CÓMO DIBUJAR ANCIANOS

POR ÁLVARO MUNOZ



¡Están por todas partes! En la calle paseando, vagando por los parques, ocupando todos los asientos libres en los autobuses, probablemente hasta en tu propia casa (en especial durante las Navidades) ... y por supuesto también en los tebeos. ¡Los ancianos existen y están ahí para que-

darse (nunca mejor dicho)! Y como aspirante a profesional del lápiz que eres, debes aprender a dibujarlos. ¡Es duro el camino del dibujante! Una de cal y otra de arena. Ayer aprendiste " tetas y culos " y hoy " viejos y arrugas ". Así es la vida, chaval. Acepta lo ... y dibuja ancianos!

ESTÁN POR TODOS LADOS

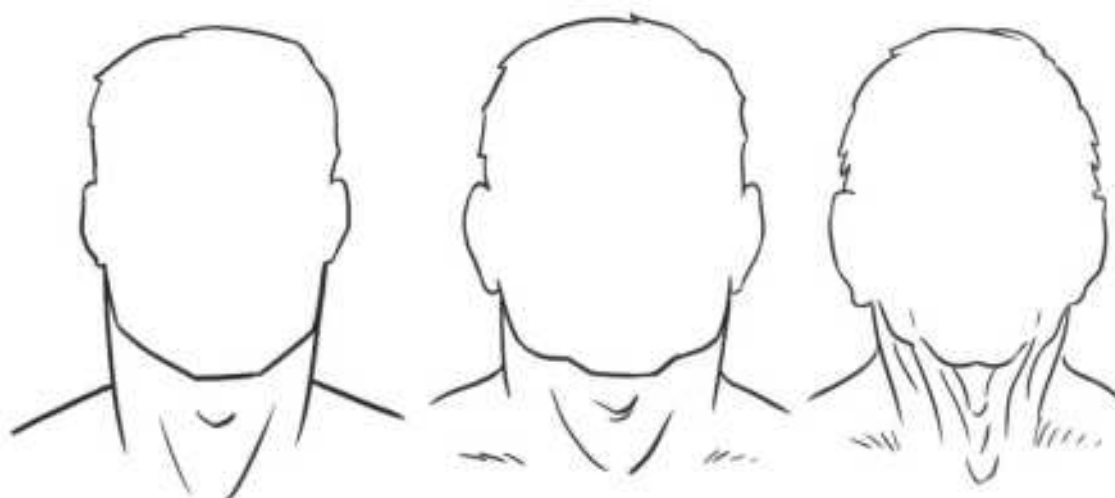
Existen literalmente millones de motivos por los que pueden aparecer en las historias personas mayores de rostros demacrados y pieles avejentadas. Entre otras:

Un general a punto de jubilarse obsesionado con la venganza, un científico genial obsesionado con la venganza, un empresario multimillonario obsesionado con la venganza ... caray, a veces hasta algún secundario (¿un familiar cercano?) con una fastidiosa tendencia a exponerse al peligro (¿una obsesión tal vez?).

LA VIDA ESTÁ LLENA DE SITUACIONES RARAS

Nuestro propio héroe protagonista, guapetón y lozano, puede verse más de una vez en la tesitura de una vejez transitoria: por efecto de una radiación extraña que le provoque un proceso degenerativo acelerado, por caer víctima de una maldición divina o gitana, por culpa de un fallido experimento de viaje espaciotemporal, por una enfermedad rara y peligrosa que sólo afecta a su código genético excepcional y un largo etcétera.

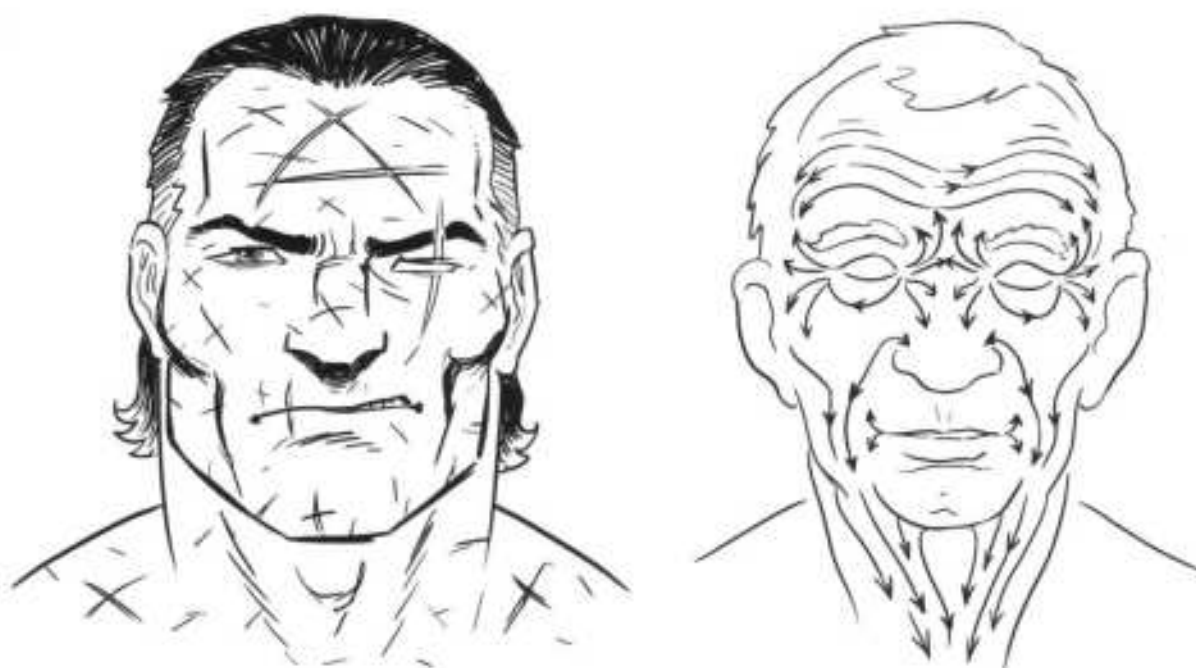




NO LES DESTROCES LA CARA

Lo más importante a la hora de aprender a dibujar arrugas es que definitivamente no son cicatrices. Hay que hacer "muchas rayitas", de acuerdo, pero cortas y arañazos pueden aparecer en cualquier sitio y cruzarse entre sí, mientras que las arrugas nacen y confluyen a lugares muy específicos del rostro y casi nunca se llegan a cruzar.

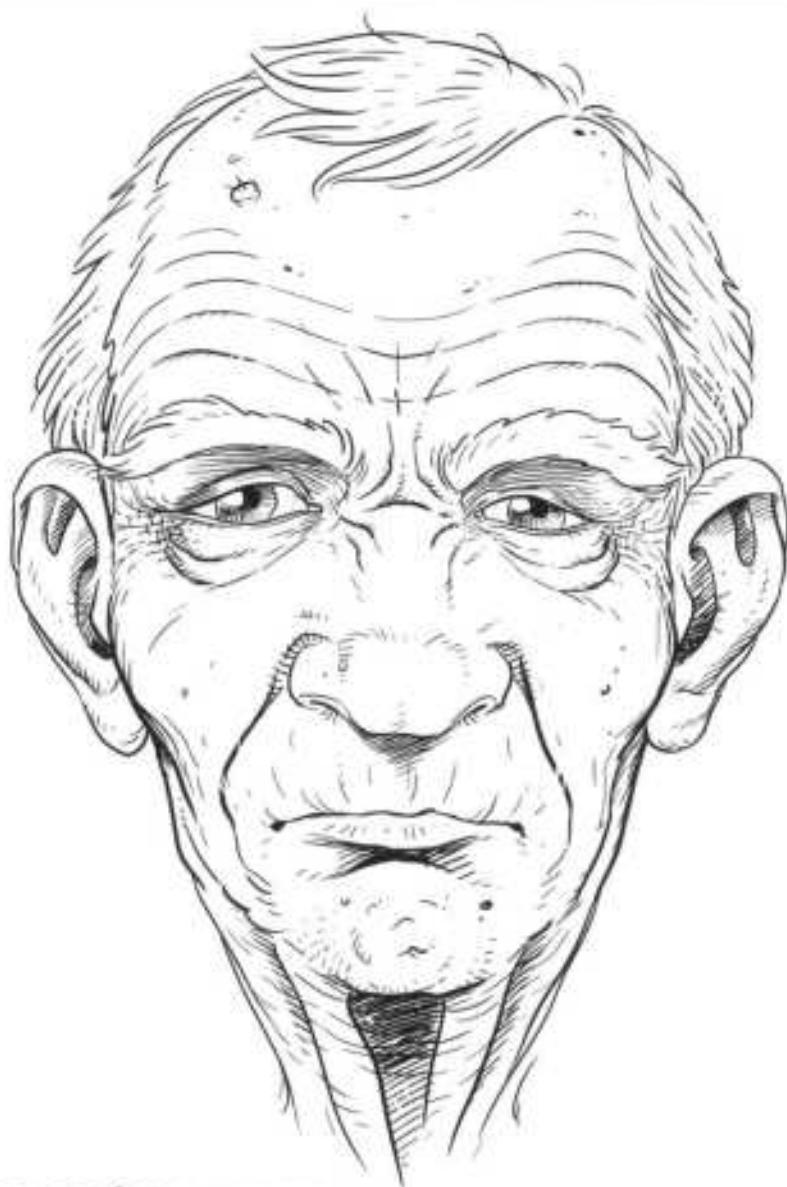
Los extremos de los ojos, las alas de la nariz, las comisuras de la boca, la papada o la frente son las principales zonas claves.



NEWTON TENÍA RAZÓN

Con la fuerza de la gravedad actuando durante años y años la piel de forma progresiva se va debilitando y cayendo. Fíjate en el contorno de la cara de estos personajes. En una persona joven la línea de la mandíbula la dibujamos con un trazo firme y seguro. En un cuarentón ya empieza a notarse la caída de los mofletes y se ve todo más redondeadito. En un anciano la piel es ya tan flácida que se le une el cuello y la cara. Pensad para ayudarlos en los churretones de cera de una vela fundiéndose.

CÓMO DIBUJAR ANCIANOS



ARRUGAS Y MÁS ARRUGAS

¡Llegamos al plato fuerte! Las zonas principales son:

1. En la frente. Aquí las arrugas van casi paralelas. Imaginad un tenedor grande surcando la frente siguiendo el contorno de las cejas. Los extremos tienden hacia abajo, a unir con las "patas de gallo".
 2. En el entrecejo. Bastante profundas. Acordaros de darle algo de volumen a las que cruzan la nariz.
 3. En los ojos. La piel de alrededor se "descuelga" y "hunde" los ojos, haciéndolos visualmente más pequeños.
 4. Las bolsas de ojos. Pueden llegar a formarse varios saquitos apilados. No caen justo hacia abajo, la parte más gruesa se desvía hacia afuera.
 5. Las "patas de gallo". Salen en abanico. Hacia arriba tienden a unirse con las de la frente. Hacia las orejas se van difuminando. Hacia abajo rodean el pómulos y se difuminan.
 6. Los pómulos. Casi sin arrugas. Tiene forma de corazón, delimitado por la bolsa de los ojos, el contorno de la cara y la arruga de alrededor de los labios, que parte desde la parte superior de las alas de la nariz hacia las comisuras de los labios (¡sin llegar a tocarlos!).
 7. Labios. Se resecan y se vuelven más finos con la edad.
 8. Barbilla. Podéis añadir algún pequeño bultito o endidura debido a la flaccidez de la piel.
 9. La papada. Las arrugas del lateral "resbalan" hacia ella. Puede tener uno o varios pliegues (dos en el dibujo).
- Fijáos que las únicas zonas donde se entrecruzan unas arrugas con otras son las patas de gallo con las bolsas de ojos y las del entrecejo con las de la frente. Y esto suele darle un aspecto de persona curtidor, como un mannero o un granjero.
- Las orejas y la nariz no tienen ninguna arruga, pero siguen creciendo a lo largo de toda la vida. Así que no olvidéis ponerle unas buenas "napias" y "orejotas" a vuestros personajes ancianos.
- Utilizad varios grosores de trazo en función del tipo de arruga. Finos para las de sequedad de piel, como alrededor de los labios y las más finas en la frente y los ojos. Gruesos en los profundos surcos de las bolsas de ojos, comisuras de la boca o entrecejo. Además podéis añadir berrugas, granos o manchas en la piel para volverle todavía más decrepito ¡...casi con un pie en la tumba!



LACOSTILLA DEADÁN

¿Y qué sucede con esas encantadoras abuelitas? En realidad no hay mucha diferencia respecto a los ancianos. Las arrugas son las mismas. Las diferencias están más bien en los detalles. Una ancianita llevará los labios pintados y las pestañas más largas. Cuidará también de depilarse las cejas y por supuesto se pondrá peluca si le escasea el pelo, y llevará los típicos abalorios de mujer como pendientes y collares. En general intentaría suavizar un poco más las líneas (tantos años de cremas antiarrugas...) y listo, ya hemos "distraído" a nuestro vejele.



BIGOTONES Y BARBUDOS

Muchos ancianos llevan también barba y bigote. Si os fijáis en una barba rasa de pocos días sin afeitarse podréis apreciar claramente en el sombreado en que zonas nace el pelo, aunque no todo el mundo es igual. A algunos no le llega a unirseles barba y bigote, a otros ya les salen pelos en toda la línea justo debajo del labio inferior, a algunos pocos la barba le hace casi debajo de los ojos, cual hombre lobo. Además, al igual que los peinados de las mujeres, existen infinidad de formas de cortarlo y arreglarlo, y siempre les dará un toque estrafalario y característico a tus personajes.

CÓMO DIBUJAR ANCIANOS



QUÉ MANOS TAN GRANDES TIENES ABUELITA

Las manos de las personas mayores suelen tener la estructura ósea muy marcada, así que exagerad bien nudillos y tendones, incluso hacéis que aparezcan algunas venas serpenteantes. Si tienen artrosis tendrán las juntas entre falangetas especialmente abultadas y los dedos retorcidos. Y al igual que la piel de la cara añadid impurezas, manchas, berrugas, pelos, etc. En brujas y personajes malvados también podéis afeitar las uñas, alargándolas y rompiendo las puntas.

LA BELLEZA ESTÁ EN EL INTERIOR

Intentad transmitir la sensación de fragilidad e inestabilidad propia de los ancianos muy mayores. Encorvadles el cuerpo, dobladles las rodillas, que se apoyen en un bastón... Especialmente cuidado con hacerles unos hombros demasiado anchos y formados. ¡Nada de musculatura! Prácticamente son un esqueleto andante con algo de piel encima ¡...se tiene que notar el contraste cuando se transforme en super-hombre!





¡CARICATULÍZALOS!

Los bebés son todos iguales. Unos cagan más y otros menos, pero a pesar de lo que digan los padres del mundo entero, para un dibujante de cómic son todos iguales. No sucede así con los viejos. El rostro de un anciano siempre tiene una historia detrás. En las arrugas y cicatrices y contornos de la cara se encuentra reflejada toda una vida de problemas y alegrías. Sus manías de peinados y sus gustos al vestir (gafas, sombreros, bufandas, pendientes, collares), sus lics faciales... ¡Todo, hasta su alimentación!

Siempre intentaría llevarlos un poco a la caricatura. El realismo puede venir del acabado final, el sombreado y los detalles, pero exagerad sin miedo sus rasgos característicos. Que queden ligeramente ridículos. Uno delgado como una calavera, otro inflado como un globo o más reseco que un pergamino. ¡No hagáis jamás dos viejos iguales! ¡Todos diferentes y contrastados!

ENTUCARA ESTÁ LA SOLUCIÓN

Por último un consejo para no olvidar las arrugas. Mirate en el espejo. Aunque tengas la carita como el culito de un bebé lo que es seguro es que si te pones a hacer muecas y carañitas delante del espejo (recomiendo hacerlo en privado y con el pestiño echado) verás aparecer todos los pliegues y arrugas básicos de un anciano.

Simplemente tendrás que añadir muchas más, pero la colocación y el origen es fundamentalmente el mismo. Aplícate el cuento: "Espejito, espejito, ¿quién es el más bello?"



SOBRE EL AUTOR

Habiendo superado ampliamente el cuarto de siglo de edad y vislumbrando destellos de su futuro reflejados en su alarmantemente despejada frente, el autor de Aprende a Dibujar Cómic #0 y profesor de la Academia C-10, Álvaro Muñoz, ha abandonado temporalmente los personajes jóvenes y lozanos de sus historias picantonas y superheróicas para contarle al mundo sus profundas y herméticas reflexiones sobre la vida y la muerte y el más acá que allá.

www.alvaroarts.com



CAPÍTULO TRES: 5ª PARTE

VENGADORES OSCUROS

POR VÍCTOR SANTOS



En esta lección aprenderemos cómo representar a los vengadores oscuros, personajes emblemáticos en el mundo de los superhéroes por sus medidas drásticas y expeditivas a la hora de combatir el crimen, en contraste

con personajes luminosos y representantes de la colectividad patriótica como Superman o el Capitán América. Ellos van a su rollo. Y son los mejores en su trabajo.

Son oscuros, son implacables, surgen de la nada, golpean, y vuelven a desaparecer como fantasmas. Gracias a la influencia de obras como Watchmen o El regreso del Caballero Oscuro, a finales de los ochenta surgió una visión del superhéroe más oscura y dramática, acorde con unos tiempos nada optimistas, y que cristalizó en los noventa con la corriente grim and gritty. Figuras oscuras, dientes apretados, músculos y soluciones drásticas y violentas que dejaban atrás la inocencia de otros tiempos más ingenua. Aunque esa visión acabó cayendo en momentos de auténtico bochorno y ridículo, algunas de sus virtudes han permanecido en cómics modernos más adultos como The Authority, el Punisher de Garth Ennis o algunas sagas de Batman, entre otros.



EL PODER DEL ICONO

Es una ley del suspense: cuanto menos muestras mejor. Las apariciones de estos personajes deben ser dramáticas y contundentes. Ellos se mueven entre las sombras y sólo se dejan ver cuando no hay más remedio, cuando la acción es inevitable. E incluso en esos momentos se muestran fugaces.



Hay que reducir al héroe tenebroso a la esencia que lo define. Algunos personajes, pueden mostrarse tan solo con un símbolo o una silueta característica, quizá un arma que ellos saben manejar mejor que nadie o tal vez una pose que define sus movimientos. Ocultar su rostro es otro medio efectivo para hacerle parecer misterioso, de modo que el lector desconoce sus intenciones. Observa la FIGURA A. Hemos elegido a algunos personajes y los hemos mostrado con el mínimo de recursos gráficos. Seguro que sólo necesitas las garras de Lobezno o su característico peinado para identificarlo, o la calavera del Punisher para distinguirlo de otro pistolero en las sombras. Incluso un personaje como Deathblow, sin ningún tipo de logotipo o emblema, tiene su perfil característico. Destaca lo que tú consideres descriptivo y el lector te seguirá.

RECUERDA

Utilizar este tipo de recursos en vez de mostrarle directamente al lector que el personaje simplemente está ahí, aumenta la tensión y juega con sus expectativas: ¿Este fragmento de capa que vemos es del héroe que se dispone a actuar? ¿O pertenece a uno de sus enemigos?

VENGADORES OSCUROS



EL HÉROE EN ACCIÓN

Como hemos indicado antes, nuestros vengadores no hacen las cosas como los demás. No aparecen entre los malos con una pose tranquila y dicen: "Ey, aquí estoy, ¡comienzan las tortas!". Haz que tus personajes aparezcan de manera súbita, surgiendo de las sombras. Uno de los chicos malos desaparece, y en su lugar está nuestro vengador. O desciende desde las alturas como un ángel oscuro y justiciero como el Batman de la FIGURA B.

Durante el conflicto, aplicamos las reglas del suspense antes comentadas. Podemos fragmentar la narrativa y contemplar sólo partes de la pelea: un puño golpeando, una mandíbula rota, un arma enemiga que cae al suelo. En vez de dar todos los datos suministramos sólo una parte, de manera que provocamos que el lector comparta la confusión de los malvados.

De este modo, en el combate nuestro vengador se revuelve como una sombra salvaje en mitad de un montón de enemigos confusos y desorientados como el Loboeno de la FIGURA C.





REPRESENTANDO A LOS TIPOS DUROS

A continuación mostramos algunos recursos gráficos para representar eficazmente a este tipo de personajes. Como gran parte del cómic de superhéroes se publican finalmente a color, habrá que coordinar nuestros esfuerzos con la persona encargada para que su estilo no desentone con el nuestro.



El Question de la FIGURA D tiene un estilo más sucio y suelto, ideal para historias de género negro, donde el entorno de estos héroes es mostrado como degradado y corrupto. El Rorschach de la FIGURA E, sin embargo, se compone de sombras elegantes, básicamente un blanco y negro absoluto. Es ideal para historias más sofisticadas. Estas representaciones pueden tener un buen apoyo en el uso de tramas, como el Constantine de la FIGURA F. Es una herramienta que le da un toque retro al personaje, funciona bastante bien para cuando quieres introducirle en un tipo de historias con ambientes urbanos.

VENGADORES OSCUROS

Los tonos de gris de Deathblow (FIGURA G), ayudan a matizar el entintado y lo complementan. Observa las diferentes texturas creadas en los tejidos (pantalones, camisa y pañuelo), el fondo vegetal, los músculos y las armas. Es un recurso con un resultado muy imponente pero que debes manejar con mesura, ya que corres el riesgo de que todo se iguale y nada destaque a los ojos del lector. El Conan de la FIGURA H, sin embargo, recurre a trazos y rayas para darle un tono de temor y misterio al personaje.

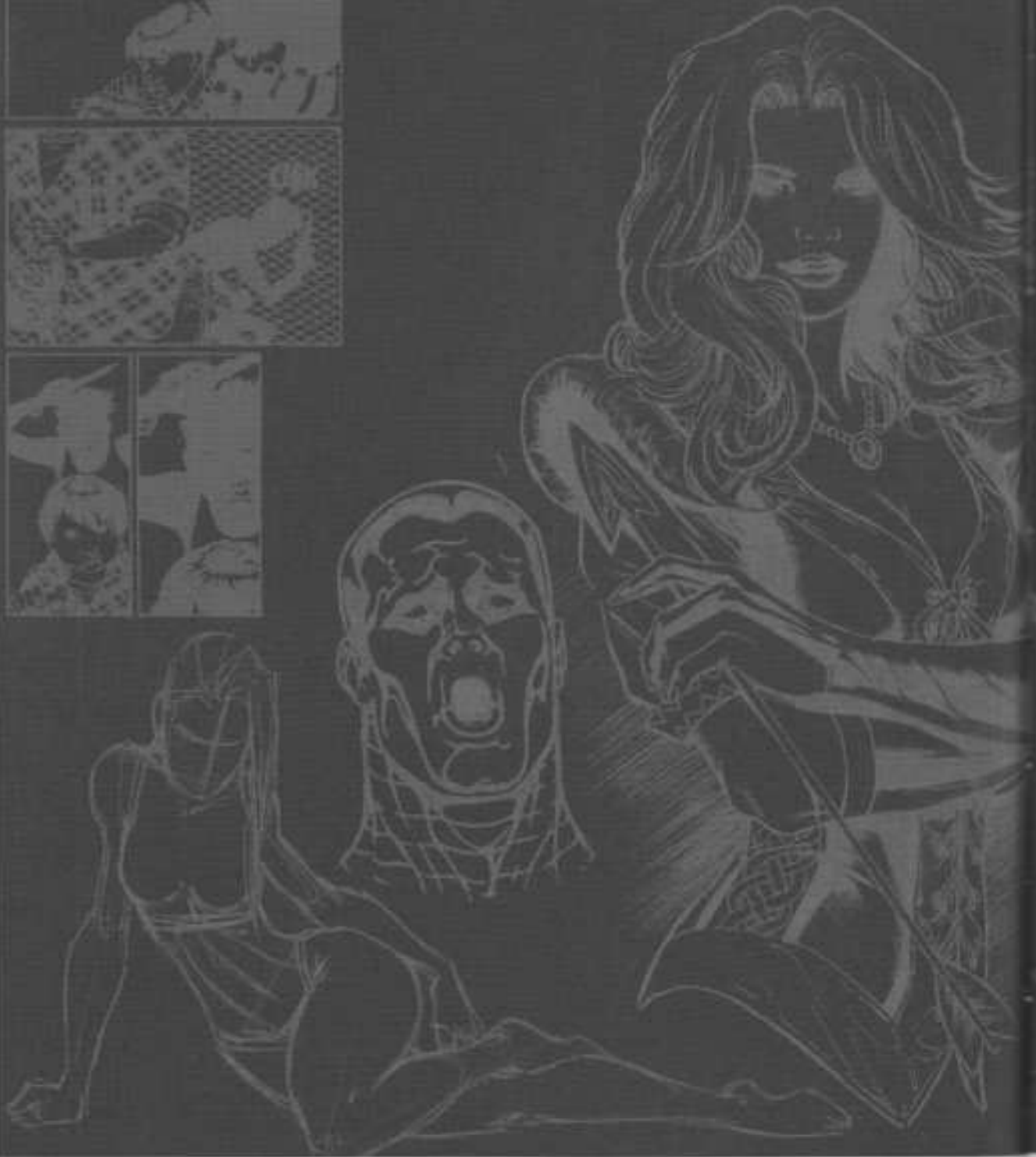
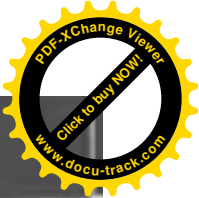
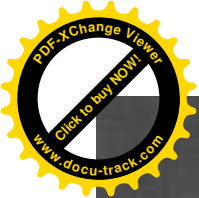


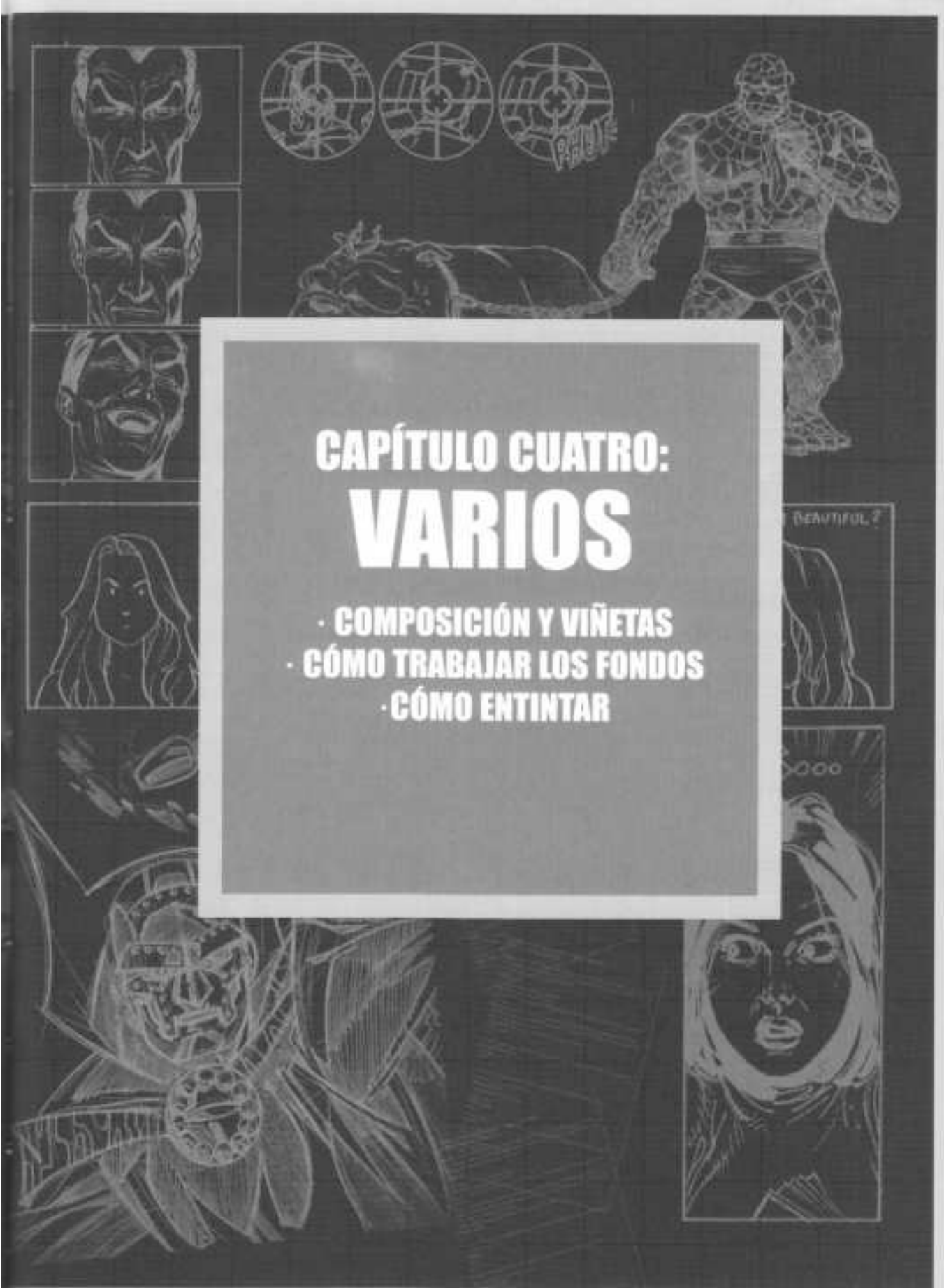
Por último, he dibujado una página de muestra con dos luchadores emblemáticos: por un lado Batman, el icono oscuro por excelencia, y por el otro su sucesor, el Midnigher de The Authority. Observa cómo la composición rompe las líneas horizontales y verticales y se inclina en diferentes direcciones, y los marcos de las viñetas dejan paso a otras formas más caprichosas (como el icónico murciélago). Usamos la iluminación y el encuadre para destacar los movimientos del combate: los golpes, los dientes apretados en tensión, el sudor y la sangre... Se busca el impacto al lector, primero situándonos en la trayectoria de Midnigher en la primera viñeta, y luego con ese puñetazo que se dirige hacia nosotros y que provoca la reacción dolorida de Batman.

¡AHORA ES TU TURNO!

Y recuerda: es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo.







CAPÍTULO CUATRO: **VARIOS**

- COMPOSICIÓN Y VIÑETAS
- CÓMO TRABAJAR LOS FONDOS
- CÓMO ENTINTAR

CAPÍTULO CUATRO: 1ª PARTE

COMPOSICIÓN Y VIÑETAS POR RAÚLO CÁCERES



Hola a todos. Mi nombre es Raúl Cáceres y os voy a hablar de lo que he aprendido sobre la composición de página y el diseño de viñetas trabajando como dibujante de cómics. Durante este tiempo he tenido la oportunidad de dibujar en proyectos propios, cómics escritos por guionistas (como Warren Ellis) e incluso con un director de cine (Tim Sullivan), lo que me ha permitido beber

de distintas fuentes y adquirir diferentes enfoques. Cuando dibujada mis propias historias tenía la libertad de experimentar con la estructura de la página, lo que es un auténtico gustazo. Pero la experimentación también tiene su riesgo, ya que hay que tener cuidado para no hacer confuso el sentido de lectura (como algunas veces me ha ocurrido) o caer en un barroquismo excesivo. Con la americana Avatar Press, dibujé guiones de Warren Ellis, el cual prefería una estructura de página muy rígida, de seis viñetas cuadradas en tres bandas, casi como si se tratara de un storyboard. Curiosamente, esta composición tan clásica hacía que el lec-

tor se adentrara aun más en la historia, ya que la ausencia de diseño evitaba distracciones. En cualquier caso, la composición de una página siempre depende del mensaje que se quiera transmitir; no sólo la acción o el argumento, si no el subtexto, el carácter o la sensación general con la que queremos impregnar toda la página. Aunque la narración pueda leerse tradicionalmente, en un primer golpe de vista el lector percibirá toda la página como un conjunto de imágenes yuxtapuestas, una impresión global que transmitirá una primera idea, que marcará o gravitará sobre la lectura a posteriori. La página debe entenderse como un cuadro completo, donde usaremos los dibujos, las viñetas y los bocadillos como elementos estructurales para crear formas, tensiones y direcciones, siempre buscando un objetivo narrativo y estético. En este sentido, es imprescindible estudiar la obra de Will Eisner y el concepto de "página como superviñeta", mediante el cual se realzan determinadas viñetas, que a su vez van conteniendo o envolviendo a otras y todo se entremezcla en unas composiciones magistrales. A continuación pondré algunos ejemplos propios y su proceso de construcción.

SERPIENTES Y PLATOS

Lo que aquí tenemos (Figura A) es una composición donde una enorme viñeta de nada menos que dos páginas, contiene a todas las demás, que se van distribuyendo en función de una diagonal principal (marcada por la cabeza de medusa, su cabello y la cabeza del sirviente) que recorre ambas páginas. El cómic se basa en una leyenda griega, y por ello todas las viñetas y bocadillos toman la forma circular, haciendo alusión a las ilustraciones de los platos y las cerámicas clásicas. Por otro lado, se ha tenido en cuenta que el círculo es una figura dinámica, que transmite movimiento, mientras que el cuadrado y rectángulo, las formas típicas de las viñetas, son más estables. En la parte superior de la página izquierda se usa la imagen de Medusa como base; sobre su cuerpo se van colocando distintas viñetas que contienen planos detalle de un momento temporal distinto o ficticio, pues en realidad se trata de lo que está imaginando el sirviente. Esta técnica fue muy desarrollada por el maestro del erotismo Guido Crepax, cuyas composiciones son una referencia obligada. Otra forma de hacer interesante una composición consiste en sacar el contenido del continente, e decir, romper los marcos de las viñetas solapándolos con elementos de la ilustración. En este caso, por ejemplo, las alas, las serpientes y la pierna de Medusa salen del plato principal, formando otra diagonal paralela a la principal, que acentúa el dinamismo de la página. En la página derecha, el pelo de medusa va recorriendo varias viñetas para "llevar de la mano" al lector visualmente.





GARABATOS

Pero veamos cómo hemos llegado a esta composición doble. Inicialmente se partía de una sola página en la que el sirviente peinaba a Medusa (Figura B). A esta idea se incorporó el diseño de los platos en una vista cenital (Figura C), que no acabó de convencerme y empecé a tantear con los perfiles (Figura D). También probé a formar las viñetas con las serpientes del pelo de Medusa (Figura E y Figura F), pero también fueron desechados. En el siguiente boceto (Figura G) conseguí una composición protagonizada por las figuras de perfil, salisfecho, desarrollé la idea en dos páginas (Figura H). El boceto final fue una mezcla, recolocación y reelaboración de todos estos bocetos (Figura J). Mi consejo es no quedarse con la primera idea; haced una lluvia de ideas, muchos bocetos y jugad con ellos hasta que encontréis la forma que encaja con la historia y las sensaciones que estéis buscando. Experimentad, pero comedidamente.

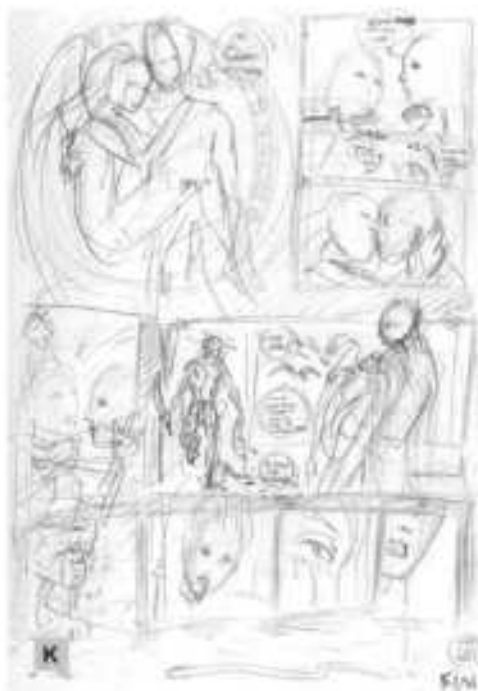


UN TRUCO

Para "guiar" la vista del lector en este tipo de composiciones utilizad los bocardillos o globos. Sitúaolos de manera que vayan enlazando unos con otros y de ese modo os llevaréis al lector a lugar adecuado de la viñeta y de la página. No se os ocurra usar flechas, es un recurso cutre y facilón, aparte de que vuestro cómic parecerá una carretera señalizada.



COMPOSICIÓN Y VIÑETAS



ELEJE DE LA PÁGINA

En el siguiente ejemplo veremos cómo podemos convertir una composición más o menos tradicional en otra más personal. El primer boceto (Figura K), se divide en tres bandas principales (a su vez con subdivisiones). Aquí ya tenía claro que la primera viñeta era la que debía tomar protagonismo. La última banda se compone de planos detalle que se enlazan con el dibujo de la serpiente mediante una viñeta inexistente. Es decir, la página es aquí superviñeta y contiene al resto de viñetas. En el segundo boceto (Figura L), la escena del abrazo se convierte en el eje principal de la página, ya que todas las demás viñetas se distribuyen conforme a esas figuras: las viñetas de la banda vertical derecha se adaptan a las alas del personaje y se inclinan y distorsionan en función de este tema. La banda final adoptará viñetas circulares, siguiendo con la idea del plato griego. En el último boceto (Figura M) se perfilan las poses y los planos de las viñetas. Por último, en la página definitiva (Figura N), se vuelven a retocar las viñetas finales. Nótese que la diagonalidad de las 7 últimas viñetas acentúa el sentido de lectura al tener una disposición en cuesta descendente de izquierda a derecha. Por otro lado, se aumentará el cronometraje de la secuencia y por supuesto, se busca la estética.



LOS BOCADILLOS Y ONOMATOPEYAS TAMBIÉN ESTRUCTURAN

Los bocadillos y los efectos de sonido son elementos muy importantes a la hora de construir la página y de hecho deben tenerse muy en cuenta, ya que dependiendo de su colocación la página puede cambiar drásticamente la visión final que tengamos de la obra. El diseño y distribución de los globos y onomatopeyas suele ser trabajo de un diseñador y se realiza digitalmente, a veces con poco cuidado, llegando a tapar zonas del dibujo en las que el dibujante había puesto mucha dedicación. Por lo tanto, no dibujéis a ciegas y siempre tened en cuenta donde irán estos elementos. Si es posible, dad indicaciones al diseñador al respecto o mejor aún, dibujad vuestros propios bocadillos y onomatopeyas, pueden ser una parte más de vuestro estilo.



COMPOSICIÓN Y VIÑETAS

CONSTRUYENDO VIÑETAS ESPECIALES

Desde el cuadradito de toda la vida hasta la eliminación del mismo, la viñeta ha sido manipulada y diversificada de mil maneras por los dibujantes de cómic desde que el cómic existe. La obra de Will Eisner es todo un catálogo de ejemplos de los efectos que podemos conseguir jugando con el marco de las viñetas, tanto a nivel narrativo, estructural o emocional. A continuación voy a centrarme en varios ejemplos propios, en los que he usado elementos como las líneas cinéticas, efectos de luz, o partes de la ilustración para crear las viñetas o el espacio entre ellas.

SANGRE A RAUDALES

En esta página de "2001 Maniacs" (Figura A) los chorros de sangre dividen la página en varias viñetas. La banda inferior se delimita a su vez por el sable de uno de los personajes. En este tipo de composiciones es esencial el uso del color para crear el suficiente contraste y que las escenas sean distinguibles convenientemente. Como curiosidad quiero añadir que este cómic es la precuela de "2001 Maniacs" y está guionizado por Tim Sullivan, su director, el cual me pasaba una especie de storyboard con monigotes muy esquemáticos como referencia de los planos y las composiciones.



DUELO DE ESPADAS

En esta otra escena de "2001 Maniacs" (Figura B), Robert Englund se enfrenta a su enemigo en duelo singular. Las espadas forman una X, una estructura que sería visualizada por el lector en un primer golpe de vista. Esta X, junto con las líneas cinéticas del impacto, conforman las viñetas. El único problema achacable a esta composición es el orden de lectura; que queda un poco indeterminado, pero esta sensación de confusión también contribuye a ambientar la escena, que al fin y a cabo es de lucha caótica. En realidad puede percibirse como una explosión de imágenes que no tienen que leerse necesariamente en un orden estricto. No obstante, recomiendo precaución al meterse en este tipo de estructuras.



PICADILLO DE ZOMBI

Cuando Brian Pulido escribió el capítulo de "Belladonna" al que pertenece esta página (Figura C) estaba claro que quería dotar al personaje de una brutalidad indómita. Para ello pensé en mezclar tanto las líneas cinéticas curvas del arco trazado por el hacha, como las líneas rectas de proyección de los golpes, utilizándolas como gutter (espacio entre viñetas). Más que radial, la composición resultante fue piramidal, pero muy dinámica precisamente por las curvas. Unos grises o el color serían necesarios a la hora de contrastar las zonas con el fin de hacer más distinguibles las viñetas que se ocultan entre los cadáveres.



HACHA Y PUÑAL

En la siguiente página de "Belladonna" (Figura D), nuestra heroína traza con su hacha un arco en la primera viñeta que culmina en la última con un puñal. Se podría decir que hemos "reciclado" la misma banda cinética reutilizándola no sólo para ambos golpes, sino para construir la tercera viñeta, que además quedar encuadrada entre las onomatopeyas. Esta estructura en arco insufla un gran dinamismo y acción a la página, incrementando la sensación de violencia (¡hasta el punto de que los zombis dan penita!)



LA OCA DE SADE

Al hacer esta composición (Figura E) perteneciente a una adaptación de la obra del Marqués de Sade tenía en mente el juego de mesa de la Oca, donde los dibujos se van colocando en una especie de camino de viñetas. En este caso, el giro que forma la muchacha cuando la eleva el segundo personaje es la excusa para formar una banda de viñetas, como las casillas de un tablero, situándose la "meta" en la viñeta principal, que por cierto, carece de marco.

COMPOSICIÓN Y VIÑETAS

LLAVES

Continuando con la adaptación de Sade, el tema principal de esta página (Figura F) de presentación son unas llaves sobre las que hablan los personajes, así que se me ocurrió usar las propias llaves y el llavero para enmarcar las viñetas y los títulos. El resultado es una composición piramidal de la que destaca el círculo central que nos llama poderosamente la atención. De nuevo recurro al bocadillo circular para mantener una coherencia con los aros del llavero. Esta composición tan barroca encaja perfectamente con la ambientación dieciochesca del cómic.



HÁGASE LA LUZ

Para esta escena de "Aguas Calientes" (Figura G) usé un recurso parecido al empleado en Belladonna; aunque aquí el gutter se hace a partir de los rayos que proyecta la flor. El efecto radial atomiza la secuencia, lo que resulta muy apropiado para narrar la transformación del personaje. La página se percibe como una red o rejilla, donde podemos ir colocando viñetas pequeñas u ocupar varias de las celdas para formar una viñeta más grande. También se ha distorsionado el marco de las viñetas para acentuar la sensación onírica. Nótese que el aumento del gutter en estas estructuras ayuda a discriminar mucho mejor las viñetas unas de otras.



LLAMEN A LOS BOMBEROS

El incendio es el tema principal de esta página de "Aguas Calientes" (Figura H) y por ello las ramas ardientes del árbol separan las viñetas, es decir, que actúan como gutter, en una disposición más o menos horizontal. Para clarificar los espacios, se ha evitado llevar las viñetas hasta el borde de la página de modo que las ramas quedan marcadas sobre el fondo blanco del gutter exterior. La figura femenina destaca sobre todo el conjunto al estar fuera de cualquier viñeta y a la vez estar sobre casi todas.

DANDO LA LATA

Esta podría ser una composición rebuscada (Figura I), pero también curiosa: las latas son los contenedores de las escenas y el recurso no es gratuito, ya que la bebida tendrá importancia a nivel argumental. Esta forma de narrar pone el énfasis en los detalles y si se hace con limpieza puede generar composiciones hermosas. Nótese cómo se ha colocado un bocadillo entre la viñeta superior y las inferiores para conducir la mirada del lector a la primera lata, reforzando el sentido correcto de lectura.



SIMBOLISMO ESOTÉRICO

Puestos a rizar el rizo, y teniendo en cuenta la temática de esta obra, el paso siguiente era incorporar simbología esotérica a la estructura de la página. En este caso (Figura J), se hablaba de la construcción de una iglesia templaria cuyos símbolos suelen ser la pata de oca, el compás y la vieira. Todos ellos están recogidos en el centro, desde donde parten los radios que conforman las viñetas superiores. El conjunto es una Y grega gigante dentro de un círculo. Para dejar claro donde empieza y acaba la lectura dentro de la vieira, los textos se han inclinado siguiendo la forma en abanico, de modo que no queda duda del inicio y del fin. Además de la belleza estructural que se puede conseguir con este tipo de formas hay que señalar que el efecto "mandala" está garantizado. En psicología se ha comprobado que los mandalas, las estructuras equilibradas que contienen elementos, producen determinadas sensaciones y estados de ánimo. ¿Por qué no experimentar con estas figuras al componer nuestras obras? Eso sí, tened cuidado con determinados símbolos mágicos, no vaya a salir un demonio de entre las páginas y se coma al lector o le haga algo peor...

PUNTOS SUSPENSIVOS

Si el cómic es una combinación de imagen y texto, podemos llevar la premisa hasta el extremo de jugar con las viñetas como si fueran frases o palabras, al estilo de los poemas visuales. En este último ejemplo (Figura K), la parte final de la página concluye en un fondo a negro, que con los cristales volando por la página se asemeja a unos puntos suspensivos, un "continuará". El uso de grandes espacios en blanco en la zona inferior de la página contribuye a abstraer las viñetas y a convertirlas en algo así como versos que se derraman en la hoja. Las líneas cinéticas impulsan a personajes y viñetas, y desaparecen en las dos últimas para suspender la acción, como si todo flotara hacia la inconsciencia.

NO ABUSES

Por supuesto, ni que decir tiene que todo lo expuesto son ejemplos extremos y que un cómic que sólo contuviera este tipo de composiciones sería cansino y abrumador. De hecho estas estructuras tienen mayor efecto por contraste, cuando vienen precedidas de páginas convencionales. Usa estos recursos sólo cuando la historia lo permita y lo requiera y no abuses de ellos. No obstante, experimenta si te lo pide el cuerpo y no te conformes con las plantillas de siempre.



CAPÍTULO CUATRO: 2ª PARTE

CÓMO TRABAJAR LOS FONDOS

POR JIM CALAFIORE



Los superhéroes viven en el mundo real. Vale, no es nuestro mundo, pero mientras un lector está atrapado entre la portada y la contraportada de un cómic, lo que ve se acerca bastante a su mundo... o debería. Un buen dibujante puede lograr que te olvides de que estás leyendo una historia ficticia. ¿Cómo? Como dicen por ahí, el diablo está en los deta-

lles. Echa una ojeada a tu alrededor. Fíjate en cuánta información hay en tu entorno, cuántas 'cosas'. Son las que le dan personalidad y profundidad a los fondos, y pueden hacer que un decorado ímprobo se convierta en un lugar lo suficientemente de verdad como para atraer a un lector y hacer que crea en él.

¿DÓNDE ESTAMOS?

El guionista suele responder a esta pregunta con la descripción del entorno de cada escena, por lo general con la descripción de una sola viñeta que incluye buena parte del espacio que nos interesa, lo que llamamos 'plano general'. Claro que las descripciones varían mucho de guionista en guionista, desde páginas y páginas de notas hasta los que usan una sola frase tipo: 'Masacre entra en un cuartucho de un hotel de mala muerte'. Estos últimos dejan buena parte de la tarea en manos del dibujante.

El dibujo A es una respuesta sencilla a la descripción que acabamos de leer. Todo está ahí presente: paredes, techo, ventana, puerta, mesa desvencijada y cama, pero aunque haya detalles muy puntitosos, no hay vida. Esta austeridad es un caso extremo, pero he visto a unos cuantos profesionales y aficionados que tratan de hacerlo colar como un 'buen fondo'.



DETALLES, NENE

El dibujo B es diferente. He añadido unos cuantos detalles: armas sobre la cama, una caja de cereales abierta y unas cuantas granadas de mano, paneles en la puerta, una fuente de luz (aunque sea una bombilla pelada), una puerta en el pasillo para dar sensación de profundidad, y el cartel de neón y el edificio que se ven por la ventana. Prestad atención también a los detalles. El pestillo y la cadena en la puerta y el umbral, el interruptor de la luz, la barra de la cortina sin cortinas. Hay hasta un enchufe con marcas de quemaduras alrededor. Podría haber añadido incluso algunas armas más, unas cuantas cucarachas corriendo por las paredes o hasta un ratón que huyese asustado, pero los toques que he añadido ya bastan para que el lector se interese por la habitación y la viva en lugar de limitarse a mirarla.



EMPLAZAMIENTO Y MÁS EMPLAZAMIENTO

Siguiente pregunta: ¿cómo presentamos los fondos? Si el guionista no especifica un ángulo de cámara para el plano general, le corresponde al dibujante interpretar la emoción e impacto de la escena y la actitud del (los) personaje(s). Y la actitud de los fondos. Si, de los fondos. Forman parte de la escena tanto como la gente que los ocupa.

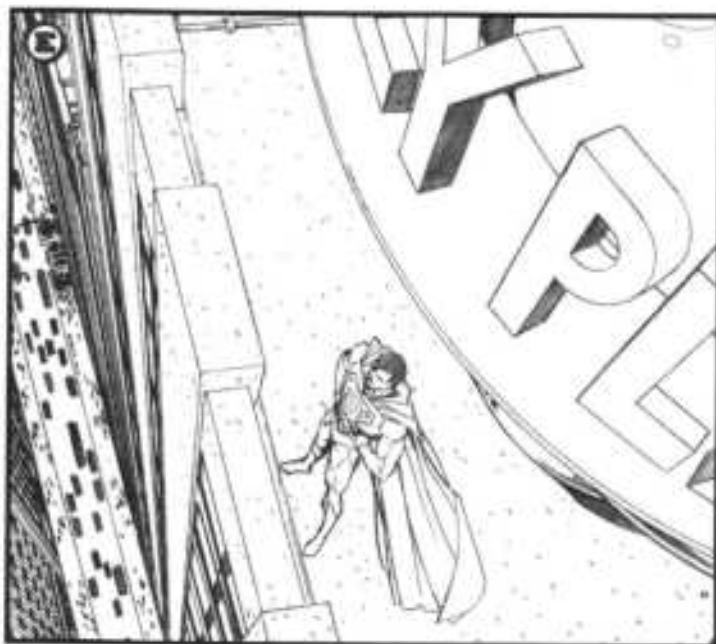
El dibujo C es un plano frontal. Estamos al mismo nivel que Superman, como si nos encontrásemos en la azotea del edificio de enfrente. Es un plano muy directo.

El dibujo D se realiza desde un plano mucho más dramático, de abajo arriba, como un niño que mira a un adulto o como un mortal que mire a un Dios.

La sensación que provoca el dibujo E es totalmente distinta. El ángulo descendente desvela mucho más de la ciudad y si bien Superman parece mucho más pequeño si lo comparamos con el anterior, sigue imponiéndose sobre las 'manchitas' de abajo, sigue siendo un vigía.

Y fíjate en los detalles. Los edificios en el C y en el E no son simplemente grandes cajas con líneas que representan las ventanas sino que cada uno es distinto y está bien diferenciado. Los libros de referencia son excelentes para hacer estas cosas. Yo tengo por ejemplo tres libros de fotos sólo de la ciudad de Nueva York. Y fíjate en las esquinas de las calles, hay una mayor concentración de gente porque están esperando a que se ponga en verde el semáforo.

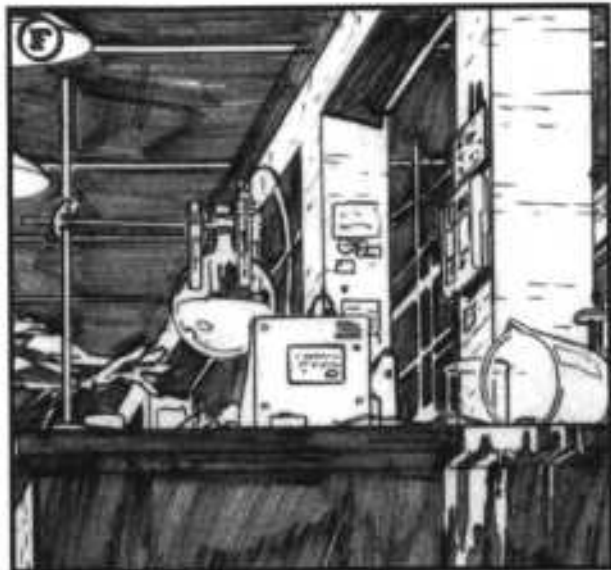
Si os dais cuenta, en el dibujo C ni siquiera se ve en su totalidad la bola del Daily Planet. La ventaja que ofrece usar un elemento urbano muy conocido es que basta con un fragmento muy pequeño para transmitir un todo.



CÓMO TRABAJAR LOS FONDOS

ANOCHECER

Veamos cómo afecta al contexto de la narración entre viñetas. En el plano general (dibujo G, debajo) vemos a Batman en uno de sus típicos fondos oscuros, pero sigue habiendo muchísima información a pesar de la gran cantidad de negros en la viñeta: un montón de instrumentos de laboratorio, cierto revuelo, una probeta de material peligroso volcada, toques sutiles como el extintor y el reloj (me refiero a los detalles en el dibujo F, aquí a la derecha). Que el fondo esté medio a oscuras no exime al dibujante de su responsabilidad a la hora de crear un entorno creíble.



EL PLANO BUENO

Vale, ¿y cómo aplicamos estas técnicas a la creación de una viñeta? Aunque normalmente el plano general suele ser el primero, lo cierto es que puede ocupar cualquier posición en la página o escena (puede ocupar incluso la última posición si resulta que el entorno es en realidad una sorpresa). En el caso de la ilustración H he decidido que sea la segunda viñeta y hacer que la primera sea un plano aislado que sirva para definir el tono. La mirada fija e interrogadora de Batman y los tubos de ensayo rotos al fondo sirven para generar cierta sensación de incomodidad que se acentúa al desvelar todo el entorno.

Si quisiera un ritmo distinto, podría haber usado tres o cuatro viñetas antes de llegar al plano general: primeros planos de distintos elementos aislados, estirar la escena para así crear tensión antes de desvelar el plano general. Fijaos que en este último me decanto por un ángulo desde abajo y bastante amplio para garantizar que incluyo todos los elementos de luz. Necesitaba incluirlos para que no hubiera confusiones al llegar a la tercera viñeta. Esta viñeta tiene como objetivo centrar la atención de los lectores y prepararles para la cuarta, en la que se hace zoom y vemos a Man-Bat colgado de las vigas.



CÓMO TRABAJAR LOS FONDOS



Aquí tenemos una ilustración de Lara Croft obra de Jack Burchill, de Berkeley, en la que trata de crear un entorno bastante sólido, y la verdad es que en gran medida lo consigue, aunque hay un par de elementos que podría trabajar un poco más. Las formaciones rocosas de la caverna no dan la sensación de piedra. En este caso un libro de referencia de la biblioteca nos hubiera ayudado a dar mayor sensación de solidez. Se nota el esfuerzo a la hora de dar una sensación de mucha amplitud a la cueva, pero los rayos de luz del fondo reciben el mismo tratamiento que los más cercanos al lector, llegan demasiado lejos, son demasiado largos. Hubiera sido mejor eliminar las referencias de luz más cercanas. Por último hay un problema de perspectiva: Lara está en un plano diferente al resto de los edificios, que están a su vez en planos disjuntos entre sí. La perspectiva existe en todas partes, hasta en las cuevas, y es necesario orientar todos los objetos en una línea del horizonte. A pesar de todo, muy buen intento, Jack.

Por último, es casi imposible hacer fondos complejos para cada viñeta y cumplir a pesar de todo con fechas de entrega mensuales (creedme, lo he intentado), pero precisamente por eso es importante establecer un buen fondo en el plano general, porque luego no tienes por qué incluirlo en todas las viñetas, sobre todo en las escenas de acción. Si has hecho bien tu trabajo al principio, es bastante menos probable que las viñetas con poco fondo confundan al lector. Pero si le das al aficionado un entorno sin sustancia ni mucho contenido y luego varias viñetas casi sin fondos, las cosas no fluyen. El público podría pasarse más tiempo preocupándose por dónde están los personajes que por la historia en sí.

Lo que os he dicho hasta ahora es válido para cualquier fondo, de exteriores o de interiores. ¿Pensáis que un bosque no es más que un montón de árboles? Pues salid a dar un paseo por uno y echad una buena ojeada a vuestro alrededor. ¿De verdad que el desierto no es más que un mar de dunas de arena idénticas que se pierden en el horizonte? Pues ved 'Lawrence de Arabia' y os daréis cuenta de la variedad que tiene el desierto. En el océano hay innumerables especies de coral y un solo pez no constituye un banco. Y todo esto es válido incluso para los entornos 'irreales'. Echadle una ojeada a vuestra pelli de ciencia ficción preferida y fijaos en todo lo necesario para que un decorado sea creíble. Detalles. La realidad está en los detalles.

CAPÍTULO CUATRO: 3ª PARTE

CÓMO ENTINTAR

POR VICENTE CIFUENTES

Textos por José A. Fideu



En el proceso creativo de la creación de un cómic, ese proceso que se inicia con la escritura de un guión y que termina cuando el lector convierte en suya una historia, el entintado es una de las partes más importantes, aunque tradicionalmente haya sido también una de las más menospreciadas.

Entintar no es sólo repasar el trazo de lápiz con tinta; con el entintado podemos dar un carácter u otro a un mismo dibujo. Sin duda, las manchas de tinta, su distribución, el uso de una línea u otra, van a terminar de definir el carácter final de una historia. Veamos cómo...

Texto del guión: Una página con dos (o tres) grandes viñetas verticales. En realidad se trata de una ciudad que se continúa de una viñeta a otra, llena de plataformas y escaleras unas sobre otras. En un plano secuencia, el personaje va pasando de una viñeta a otra, dado que las plataformas y pasillos, aún cambiando de estilo arquitectónico y de época, continúan.

Primera viñeta: el personaje avanza por una ciudad industrial, futurista, llena de tuberías y oscuridad, líneas rectas y ángulos oscuros. En ella, el entintado es muy oscuro y detallista. El personaje protagonista es una chica en plan cyberpunk muy guapa y con aspecto peligroso. (Entintado más europeo).

En realidad, si fuéramos capaces de reducir un cómic a su esencia básica, definiéndolo por la unión de dos de sus elementos fundamentales, podríamos decir que una historieta no es más que la unión de imagen y texto. Otros quizás dieran una definición diferente: podrían decir que un tebeo es la conjunción de movimiento y dibujo, de color y sentimientos... o incluso, si me apuras, de sombra y luz.

Viñeta 2: Pasamos a una ciudad de fantasía medieval en plan élfico. La protagonista se transforma en una princesa guerrera. Hay más luz y todo es mucho más fantástico. Abundan las flores, las luces, los colores... Muy en plan El Señor de los anillos.

Todos, dando explicaciones tan diferentes estaríamos, de alguna manera, acertando... Centrándonos en esta última definición, vamos a ver cómo la distribución de sombras y luces, las líneas, su forma y grosor, definen el carácter de una historia: vamos a hablar de iluminación y entintado...

Viñeta 3: La protagonista en una ciudad gótica, se convierte en una especie de vampiro. (Entintado más oscuro de todos). Interiores de un castillo gótico lleno de telarañas, estatuas, etc... También puedes pasar a una escena de género negro con y Gangsters de los años cincuenta y ella se transforma en femme-fatale... A tu gusto...

La cantidad de sombra determinará así, no sólo el ambiente de la escena, sino también su carácter.



CÓMO ENTINTAR



Vineta de línea clara de una ciudad europea. Puede aparecer Tintin, Spirou, Obélix y Astérix...

Tradicionalmente, se ha usado un tipo de entintado diferente para cada tipo de cómic, pero también ha influido la escuela dentro de la cual se enmarcará una historia, para definir la cantidad de tinta china empleada y su distribución.

Aún a riesgo de cometer injusticias por la generalización, podemos afirmar que, en el cómic europeo, se ha bifurcado en dos corrientes muy marcadas: la línea clara, bastante habitual en la historia de humor, con entintados generalmente limpios, sencillos y escasos de trazo.



Entintado en plan Moebius o Bilal (muchas rayitas pequeñas haciendo trama) para una escena de ciencia ficción tipo El Incal. Puedes dibujar a un personaje parecido al Metabarón y junto a él otros personajes del Incal. Ciudad como la del Quinto elemento.

Y otro entintado mucho más detallista, con mayor atención a las texturas, a los ambientes... Es el entintado usado por los Humanoides franceses ("Moebius" Jean Giraud, Enki Bilal, Milo Manara, Juan Jiménez, etc...).



Escena de superhéroes entintada en plan americano. Puedes mezclar a varios personajes famosos del mundillo, los que más te gusten (Marvel, DC, Image)... La acción aumenta.

Mientras que en el tebeo americano, en general, se ha preferido un entintado mucho más real, haciendo uso de la mancha de sombra cuando se consideraba necesario para dar carácter a una escena.



Escena manga: Puedes dibujar Gokus, Akiras, algún Evangelión y cualquier otro que se te ocurra... Intenta que haya mucha acción...

Y de igual manera, en el manga japonés también encontramos una forma particular de dar la tinta: línea fina, gran detalle en general, pero sobre todo en tecnología y fondos, combinado con abundancia de líneas cinéticas para indicar movimientos bruscos.



Escena entintada a lo Sin City de Miller. Un prostíbulo con tipos duros y mujeres malas. Una bailarina danza sensualmente en primer plano. Huele a alcohol, droga, sudor, sexo y violencia...

A parte de tendencias artísticas, el entintado puede ser una herramienta para dar vida a una escena. Así, un entintado con marcados contrastes entre luces y sombras, determinará un ambiente mucho más violento y agresivo...



Fiesta en un bosque fantástico. Todo es alegría y color. Abundan flores, seres mágicos, magos. Todos beben y ríen. Hay magia en el ambiente.

Que el de una escena donde abunde la luz....



Escena futurista con mucho detalle, de futuro decadente, donde todo parece roto, gastado, sucio... Puedes dibujar una gran plaza en una ciudad del futuro, llena de basura, con gente de todo tipo vendiendo y comprando cosas y edificios altísimos que se pierden de vista en las alturas. Multitud de naves en el cielo y caos (Mad Max, más allá de la Cúpula del Trueno, Juez Dredd...), o una nave espacial (sin alienígenas, sólo hombres, mujeres y androides sucios y viejos que se divierten en plan prostíbulo). De fondo una ciudad igual de decadente tipo la Ciudad de los Niños Perdidos o Blade Runner...

Un entintado muy detallista y recargado puede hablarnos de futuros sucios y usados... De pobreza, de decadencia, de peligro...



Escena similar pero de un futuro más manga. Todo funciona perfectamente, es limpio, de línea clara, llena de focos de luz. Los personajes (hombres, mujeres, robots japoneses y alienígenas) se mueven por un mundo perfecto, armónico, limpio...

Y uno más vacío, de un tiempo limpio, más aséptico e impersonal, donde todo aparenta ser perfecto... Un paraíso ideal en las formas, organizado según reglas utópicas, frío y desconcertante.



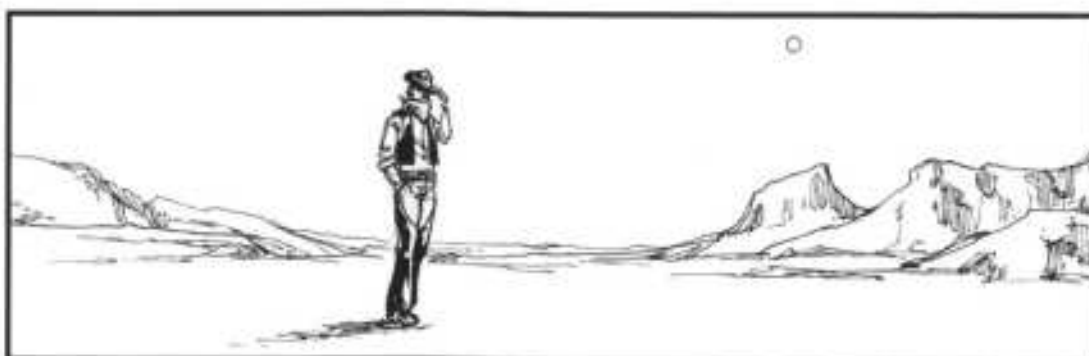
Vifleta vertical (la mitad inferior de la página dividida en dos). Un aprendiz de mago estudia unos libros enormes en una biblioteca. Muchas estanterías altísimas, madera y objetos extraños. Una chimenea al fondo y su maestro que lee distraídamente mientras prueba un hechizo. Llena la vifleta de objetos mágicos, sobrecárgala. Entintado muy detallista (Gándalf visitando Gondor para informarse en la primera película de El Señor de los Anillos). Usa líneas curvas y mucha trama de textura...

El entintado puede hablarnos de ambientes góticos cargados de magia, acogedores, ambientes que nos transporten a épocas preteritas...

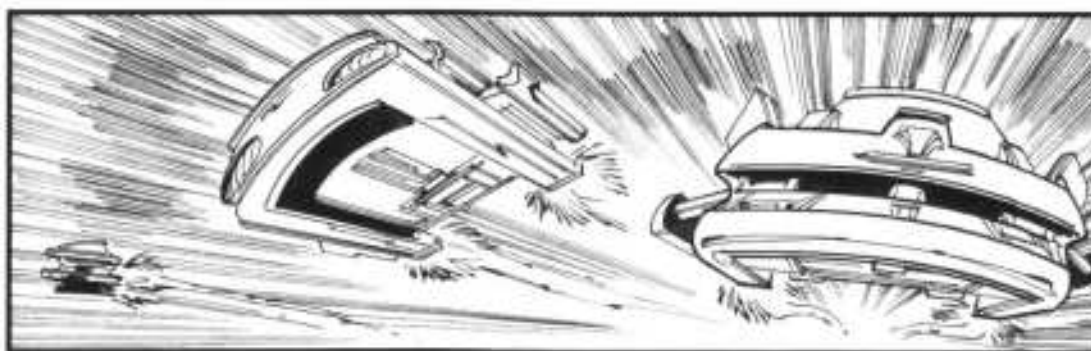


Escena de una persecución. Un personaje se esconde en una alcantarilla, en primer plano, apoyando su espalda contra una pared con expresión de terror. Sobre él, un monstruo de muchos tentáculos (en plan Mignola), casi rodeándolo, con gran profusión de detalle. Debe dar sensación de agobio. Las sombras se ciernen sobre él... Mucho negro.

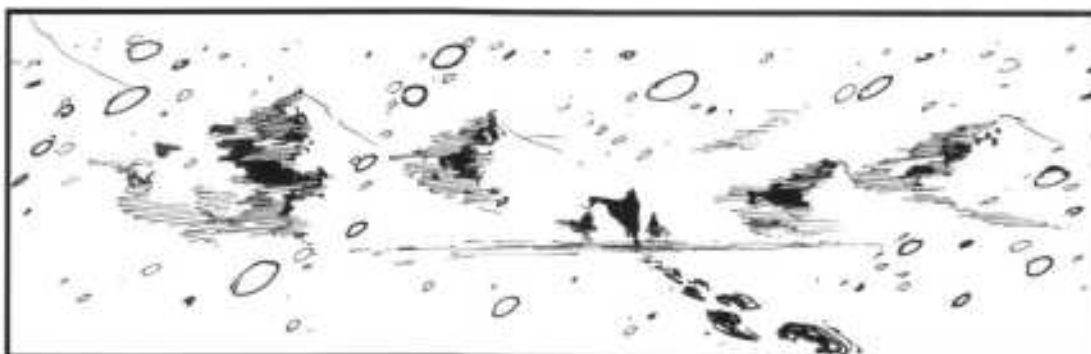
O de ambientes claustrofóbicos y amenazas poblados de monstruos...



Un vaquero camina derrotado por un desierto con la cabeza agachada y muy cansado. Viñeta horizontal, poca trama en los fondos. Apenas líneas. Mucha curva sinuosa...
El entintado puede transmitir sensación de tedio y soledad... De calma.



Viñeta horizontal bajo la primera. Escena de una carrera de naves con líneas cinéticas en plan manga. De velocidad...



Escena polar. Poca línea y mucha blancura. Unos exploradores caminan por el polo. De frío...



Dos personas haciendo el amor frente a una chimenea, rodeados de pieles en una casa de gran lujo. El fuego ilumina sus cuerpos sudorosos. Contrastes muy marcados entre luces y sombras...
O de calor...

CÓMO ENTINTAR

ILUMINALAS Y ENTINTA- LAS PARA DAR ESTAS SENSACIONES:



DE PREOCUPACIÓN



DE ALEGRÍA



DE MIEDO



DE IRA



DE JUVENTUD



DE CANSANCIO Y VEJEZ



En realidad, la distribución de las manchas, las líneas, en un tebeo, pueden llegar a definir la oscuridad en la vida de los personajes, la cantidad de pecado en el ambiente, la prosperidad o la decadencia de la sociedad en la que viven. Por eso es tan importante la elección de un entintado adecuado para cada escena. En el fondo, en las historietas como en la vida, todo depende de la distribución de la luz, de la cantidad de espacio que permitimos tomar a la sombra... Por suerte en el cómic, somos nosotros los que definimos esos límites...



Carlos Damasceno
DESENHOS

www.carlosdamascenodesenhos.com.br

E-BOOK
COMO GANHAR DINHEIRO
COM DESENHO E FOTO

PEÇA O SEU



CLIQUE AQUI

APRENDA A DESENHAR PELA INTERNET!



**MANGÁ.
ARTÍSTICO.
HERÓIS.
CARICATURA.
CARTOON.
DESIGN.
VESTIBULAR.**

**AMBIENTE
INTERATIVO
SALAS DE
AULA VIRTUAIS
PROF. TUTOR
CHATS
APOSTILAS
FORUNS
VÍDEO-
CONFERENCIA
CERTIFICADO
DE CONCLUSÃO**

**SUCESSO
ABSOLUTO!
A PRIMEIRA
ESCOLA
VIRTUAL DE
DESENHO!**

VISU Art

www.cursovisuartononline.tk



Escola Visuart OnLine
Cursos de Desenho pela Web

CLIQUE AQUI

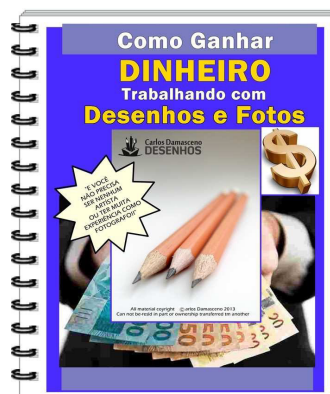


Seja pago para desenhar

Talvez você seja uma artista e provavelmente usa seu tempo desenhando ou simplesmente rabiscando. Porém isso parece que não está te levando a nenhum lugar, além de uma prateleira ou gaveta empoeirada dentro do seu quarto. No entanto, na realidade, é possível a troca de todo esse trabalho por uma renda online. **O e-book Como Ganhar Dinheiro Trabalhando com Desenhos e Fotos** mostra como começar uma carreira, e você nem precisa ser um Da Vinci para receber o pagamento. Você pode ganhar dinheiro mesmo sendo um desenhista amador.

Muitas pessoas e empresas pagam por coisas como:

- Temas
- Padrões
- Logotipos
- Desenhos
- Artes
- Ilustrações



E para você trabalhar e vender essas coisas, não precisará fazer entrevista ou qualquer coisa parecida. É um trabalho baseado na internet. Sem a menor quantidade de estresse e você ainda pode trabalhar em qualquer lugar e quando quiser. Esse e-book afirma que pode ajudá-lo a publicar o seu trabalho na internet, e ser pago por isso inúmeras vezes. Seu desenho será usado mais de uma vez e você será pago a cada vez que alguém usar.

Além disso, se o seu trabalho for uma obra de arte, um logotipo, ou um desenho, você poderá receber muito mais em comparação com o que você imagina. A propriedade intelectual é muito cara, e há muitos leilões online que podem garantir um excelente preço pelo seu trabalho.

Como Ganhar Dinheiro Trabalhando com Desenhos e Fotos é um e-book muito informativo. Com muitas diretrizes de como você entrar no mercado de trabalho e ainda traz muitos extras. São mais de 60 links que te levarão para sites de cursos, artigos técnicos e muito mais.

Esse e-book não promete dinheiro fácil, você precisará trabalhar para poder ganhar dinheiro com desenho, mas se você gosta de desenhar, esse e-book vai mostrar o trabalho ideal para você.

Além de poder trabalhar em qualquer horário ou lugar, você também poderá desenhar o que quiser. Isso permitirá que a sua imaginação criativa assuma o total controle, e dessa forma se tornará um trabalho muito gratificante.

Clique aqui e confira mais detalhes. <http://carlosdamascenodesenhos.com.br/como-ganhar-dinheiro-com-desenho/>

Conheça também os Cursos de Desenho Online

