

DESCUBRE LA TÉCNICA DEL CÓMIC DE LA MANO DE PROFESIONALES

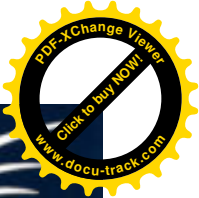
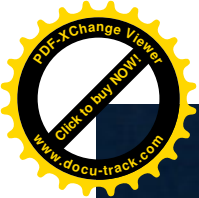
APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

CON
DICK GIORDANO



MAS DE
100
PÁGINAS por
**DICK
GIORDANO**

DOLBY
EDITORIAL



POR PETICIÓN POPULAR

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



Con el consejo de experto de la leyenda del cómic **DICK GIORDANO**, podrás mejorar tu dominio del dibujo, ya seas un principiante, un dibujante consumado o un aficionado a los cómics. Dentro encontrarás:

- Cientos de lecciones y de ilustraciones dinámicas que te enseñarán cómo dibujar caras, figuras en acción, fondos, efectos especiales y mucho más.
- Más de veinte explicaciones paso a paso.
- Secretos de la perspectiva, el entintado, la composición y la narrativa.
- Además, consejos para triunfar en el mundo del cómic.



Lleno de información, ingenio e inspiración, *Dibuja cómics con Dick Giordano* es la guía del dibujo de cómics por antonomasia, obra de uno de los mejores del medio.

En la página 5 descubrirás más sobre la asombrosa carrera de Dick.

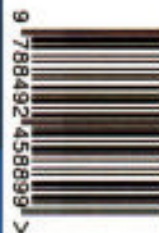


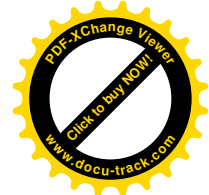
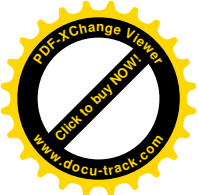
11 LECCIONES MAGISTRALES SOBRE CÓMIC

Aprender a dibujar cómics no es un paseo por el campo. Supone trabajo duro, y el libro de Dick Giordano es un manual básico y una introducción a ese trabajo. ¡Coge tus lápices y dibuja con Dick Giordano!

Neal Adams, dibujante legendario de Batman, Green Lantern, X-Men y muchos otros.

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.

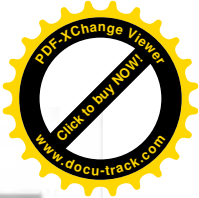
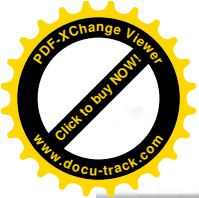




APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

volumen 9

Por Dick Giordano



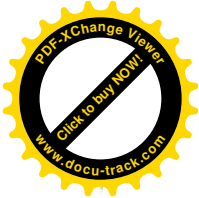
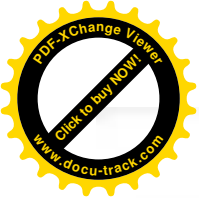
APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

volumen 9

Por Dick Giordano

Editor: Vicente García
DISEÑO GRÁFICO: Fernando Fuentes Méndez
TRADUCCIÓN: Ángel Mirou
PORTADA: Dick Giordano

T. Dolmen Editorial S.L. Aprende a Dibujar Volumen 09, Octubre 2010. C/Mateu Obrador nº 1, bajos, Palma de Mallorca (07011) Tel. 071 96 84 96.
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 original corresponde a F+W MEDIA, INC. (Draw Comics with Dick Giordano) y a Dolmen Editorial por la presente edición.
Traducción: Ángel Mirou. ISBN: 978-84-92458-69-9. Depósito Legal: B-23416-2010



DEDICATORIA

Para Lisa Jo, Dawn Marie y Rich. Hicisteis mi vida más rica siendo niños, y estoy orgulloso de vosotros como adultos.

TABLA DE CONVERSIÓN MÉTRICA

Para Convertir	en	multiplicar por
Pulgadas	Centímetros	2,54
Centímetros	Pulgadas	0,4
Pies	Centímetros	30,5
Centímetros	Pies	0,03
Yardas	Metros	0,9
Metros	Yardas	1,1
Pulgadas cuadradas	Cm. Cuadrados	6,45
Cm. Cuadrados	Pulgadas cuadr.	0,16
Pies cuadrados	Metros cuadrados	0,09
Metros cuadrados	Pies cuadrados	10,8
Yardas cuadradas	Metros cuadrados	0,8
Metros cuadrados	Yardas cuadradas	1,2
Libras	Kilogramos	0,45
Kilogramos	Libras	2,2
Onzas	Gramos	28,3
Gramos	Onzas	0,035

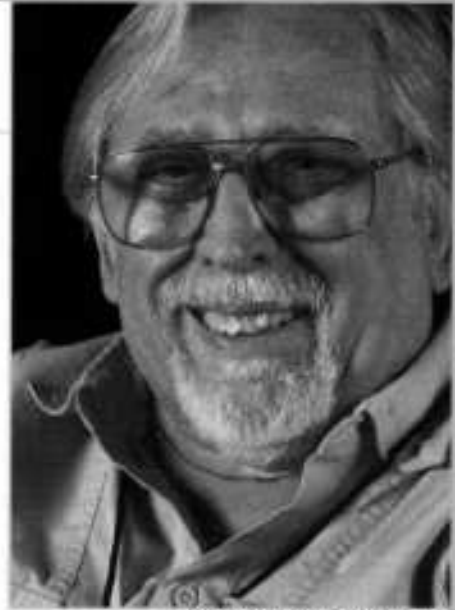
AGRADECIMIENTOS

Doy las gracias a la gente que ayudó a hacer del largo camino para realizar este libro una experiencia más fácil y emocionante. Ellos son:

- Pat Bastienne y Rob Jones, mis compañeros de estudio.
- Bob Layton, Terry Austin y Brian Augustyn, que me permitieron utilizar el material que hicimos juntos.
- David Micheline, Mary Skrenes, Mike Friedrich y Bill Pierson, mis colaboradores en algunos de los personajes que aparecen en este libro.
- Pam Wissman, Gina Rath, Stefanie Lauferweiler y Amy Jeynes, mis editoras en IMPACT Books. Un agradecimiento especial para Gina, que escuchó todas mis ideas descabelladas y me permitió incluir la mayoría.
- Mi viejo amigo Sal Amendola: un agradecimiento especial por permitirme reproducir la inestimable sección sobre perspectiva a partir de seis páginas de su propio manual. (aparece en las páginas 70-75 del capítulo 3.) Sal, profesor de la Escuela de Artes Visuales de Nueva York, es un reconocido experto en perspectiva.
- Brad D. Nault, que se encargó del color en este libro, y de la explicación paso a paso en las páginas 122-123.

EL AUTOR

Cuando se habla de leyendas de la industria del cómic, entre los primeros de esa lista está Dick Giordano, en activo desde 1951. Ha desempeñado muchos puestos a lo largo de su carrera, entre ellos dibujante, editor, administrador y profesor. Empezó a trabajar en la industria nada más acabar la enseñanza secundaria (en la Escuela de Artes Industriales de Nueva York) donde, además de toda una serie de asignaturas académicas, pudo cursar también diversas asignaturas de dibujo comercial, de modo que teoría y práctica del dibujo se repartían a partes iguales los días lectivos. Después de graduarse entró como dibujante en el Estudio de Jerry Iger, donde trabajó en Sheena para la editorial Fiction House, y luego pasó a trabajar para varias casas editoriales, entre ellas la Charlton (donde llegó a ser Editor Jefe en los años sesenta), DC Comics, Marvel, Dell, American, Valiant, Treasure Chest y Junior Life. Ha colaborado con otras leyendas del cómic como Neal Adams, John Byrne y George Perez, entre otros muchos.



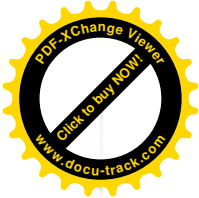
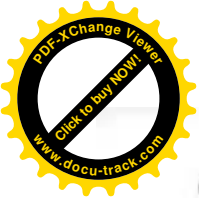
FOTOGRAFIA: ROSE TOTH-GATES

Giordano dibujó la exitosa serie de Batman para la DC en los años setenta. Se convirtió en vicepresidente/director editorial de la DC en 1980, y fue la fuerza rectora detrás de las multipremiadas Watchmen de Alan Moore y The Dark Knight Returns de Frank Miller en los años ochenta. Su visión creativa elevó el listón de la creatividad para toda la industria.

Giordano ha puesto en marcha también dos exitosas compañías de dibujo publicitario: Continuity Associates con Neal Adams, y DIK-ART, Inc. Entre sus proyectos freelance recientes están los lápices de Batman: The Dark Knight of the Round Table y el dibujo, entintado y creación de las portadas para Batman: Hollywood Knight, así como la miniserie de seis números The L.A.W. para DC. En la actualidad dibuja The Phantom para Egmont, una editorial sueca. Pertenece al Comité de Finanzas de ACTOR (A Commitment To Our Roots, Un Compromiso Con Nuestras Raíces), la primera organización sin ánimo de lucro reconocida por el Congreso de los EE.UU. dedicada a ayudar a los veteranos de la industria del cómic necesitados. Con sus socios creativos Bob Layton y David Micheline creó recientemente Future Comics, a la que aporta su talento artístico y las tareas administrativas de un director.

Una biografía titulada Dick Giordano: Changing Comics One Day at a Time (Dick Giordano: Cambiando los cómics un día tras otro) escrita por Michael Eury (TwoMorrows Publishing, 2003) incluye material inédito del dibujante, sus opiniones personales, un índice de sus trabajos publicados y comentarios de co-autores famosos.

Para más información se puede visitar:
www.twomorrow.com/books/giordano.html.



SUMARIO

7 | INTRODUCCIÓN

8 | MATERIALES

10 | CAPÍTULO UNO: DIBUJAR CABEZAS

12 | **FACCIONES** Ojos | Boca | Nariz y Orejas | cabello

14 | **VISTAS DE LA CABEZA** Frontal | Perfil | ¾ Frontal | ¾ Trasera

18 | **ESCORZOS** Vista en picado | Vista en contrapicado

20 | EXPRESAR EMOCIONES

22 | **TIPOS DE CABEZAS** Héroes | Villanos | Heroínas | Malvadas | Matones | Jóvenes

28 | **RASGOS ÉTNICOS** Asiáticos | Afroamericanos

30 | **ENVEJECIMIENTO** Ancianas | Ancianos

32 | CAPÍTULO DOS: DIBUJAR FIGURAS

34 | **LO BÁSICO PARA DIBUJAR FIGURAS** Proporciones para adultos | Proporciones para niños | Construir figuras | Manos | Pies

40 | **FIGURAS EN MOVIMIENTO** El arte de la acción | Caminar | Correr | Saltar | Volar | Caer | Lucha | Puffetazos | Patadas | Retroceso

50 | **TIPOS DE FIGURAS** Hombres | Mujeres | Escorzos | Atuendos | Héroes | Villanos | Heroínas | Villanas | Matones | Mujeres sexys | Niños | Personajes mutados | Ancianas | Ancianos

66 | CAPÍTULO TRES: DIBUJAR FONDOS

68 | **FUNDAMENTOS DE PERSPECTIVA** Dibujar líneas | Tipos de perspectiva | Perspectiva frontal y oblicua | Perspectiva aérea | Ajustar el punto de vista

74 | **FONDOS** Dibujar escenarios | Situar a las personas

78 | **OBJETOS** Dibujar pistolas | Otras armas | Tipos de pistolas | Manejo de armas

82 | **EFFECTOS ESPECIALES** Explosiones y disparos | Herramientas creativas

84 | **VEHÍCULOS** Automóviles | Camiones

86 | CAPÍTULO 4: EL ARTE DEL ENTINTADO

88 | **FUNDAMENTOS DE ENTINTADO** Pinceles | Consejos para pincel | Plumillas | Consejos para plumillas

92 | DESARROLLAR UN PLAN DE ACCIÓN

93 | **ESTILOS DE ENTINTADO** Todo a plumilla | Todo a pincel | plumilla y pincel

96 | **TEXTURAS DE ENTINTADO** Cabello | Tela | Ladrillo | Piedra | Brillos | Metal | Árboles

102 | CAPÍTULO 5: NARRATIVA SECUENCIAL

104 | **VIÑETAS BÁSICAS** El primer plano | El plano general | El "plano de dos" | La escena de masas | El plano efectista

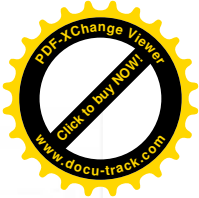
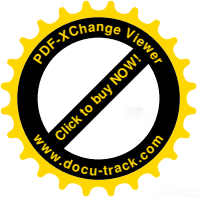
108 | COMPONER LAS PÁGINAS... PASADO Y PRESENTE

110 | **INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA** De las palabras a las imágenes | Crear una ambientación | Diferenciar los personajes | Crear ritmo y guiar el ojo | Dirigir el tráfico... y el ojo

116 | **CREAR UN CÓMIC** Al recibir el guión | Bocetos | Lápices | Entintado | Coloreado

122 | CONSEJOS PROFESIONALES

123 | PARA TERMINAR



INTRODUCCIÓN

Alguien dijo una vez que todo el arte consiste en resolver problemas; cuantos más problemas aprendes a resolver, mejor artista llegas a ser.

Aunque creo que eso es cierto, debo prevenirte de que un dibujante que aprende a resolver, digamos, 423 problemas de dibujo no estará necesariamente al mismo nivel que cualquier otro dibujante que haya hecho otro tanto... ¡pero será mejor de lo que era antes!

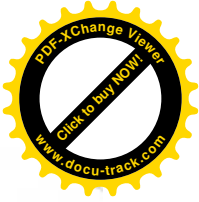
El propósito de este libro es ayudar a dibujantes de cómic en ciernes a resolver algunos de los problemas de dibujo básicos que todo dibujante —no sólo los dibujantes de cómic— debe resolver para plantar los cimientos necesarios para convertirse en un dibujante profesional competente. Para dejar las cosas claras, si eres un principiante, no puedes esperar alcanzar un nivel profesional con sólo leer estas 128 páginas. Sin embargo, creo que si practicas diligentemente con cada una de estas páginas, descubrirás si tienes o no lo que hay que tener y si quieres seguir aprendiendo. Llevo cincuenta años como profesional, y todavía sigo aprendiendo. ¡Quiero pensar que todavía puedo mejorar!

Como indica el título, este libro trata del dibujo de cómics. Aunque la información aquí recogida está dirigida a alcanzar ese objetivo concreto, también te ayudará a aprender cómo dibujar para otros campos (animación, ilustración, storyboards, etc.) o simplemente por puro gusto. Todo es dibujo.

Por último, no pretendo decir que las instrucciones de dibujo que contiene este libro son el mejor método o el método correcto de hacerlo. Son simplemente mi método. Algunas de las técnicas que aprendí en la escuela aún me sirven, y las pongo en práctica en este volumen. Otras las he desarrollado por mi cuenta, bien trabajando o bien observando lo que otros han hecho. Te animo a ampliar y experimentar con la información que aprendas aquí.

Así pues, con todo esto en mente, sigue leyendo, dibuja, ¡y a disfrutar!





INTRODUCCIÓN

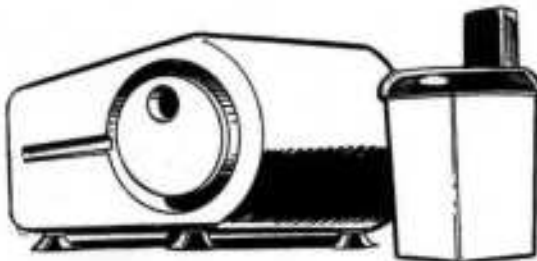
LO QUE NECESITARÁS

Los materiales de dibujo no son baratos, pero comparados con el precio de las herramientas para otros oficios, no son tan caros. No merece la pena fijarse sólo en el precio de los materiales de dibujo. Comprar buenas herramientas sale a cuenta al obtener resultados

mejores y más rápidos. Las herramientas de dibujo y entintado cuyas marcas cito aquí no son las únicas marcas que darán buen resultado. Son simplemente las marcas que yo uso. Haz pruebas para descubrir qué te va mejor a ti.

LÁPICES

Mis herramientas de dibujo son o bien lápices de madera Derwent del tipo 2H (duro), HB (medio) y 2B (blando), o lápices mecánicos con minas Sanford Turquoise de los mismos tipos.

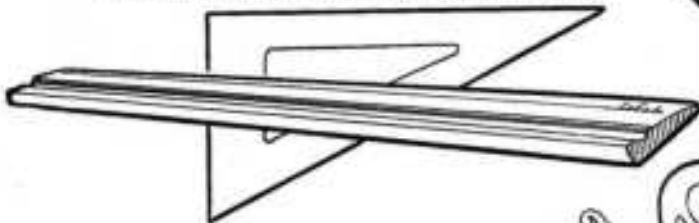


AFILADORES

Yo utilizo un sacapuntas eléctrico corriente para mis lápices de madera y un simple afilador de mina para mis lápices mecánicos.

GOMAS DE BORRAR

Una goma moldeable, que puedes modelar en cualquier forma viene bien para limpiar las manchas de lápiz y las líneas de construcción innecesarias. Una goma lápiz Pentel Clic viene bien para borrar áreas pequeñas, y una goma plástica blanca es útil para borrar las líneas de lápiz en páginas entintadas.

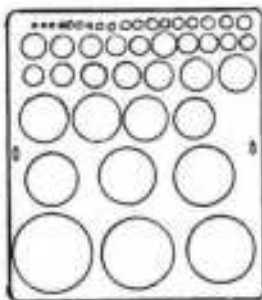


REGLAS

Una regla de 12 o 15 pulgadas y un cartabón sirven para trazar los bordes de las viñetas así como para dibujar o entintar líneas rectas.

CURVAS FRANCESAS

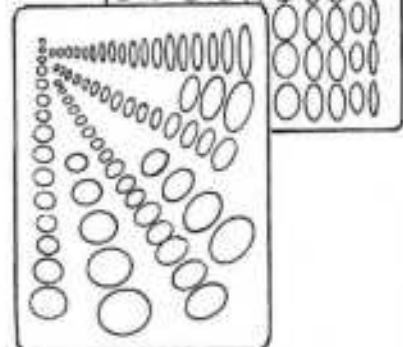
Un juego de curvas francesas puede ser muy útil para dibujar líneas curvas limpias a lápiz o a tinta.



PLANTILLAS

COMPÁS

Os puede interesar comprar plantillas de círculos en diversos tamaños, y/o un buen compás con un brazo para lápiz y tinta (y un brazo extensible para círculos más grandes). También os podría interesar un juego de plantillas de elipses en distintos tamaños de 10 a 80 grados.





TINTAS

Higgins, Speedball y Pelikan (entre otras) fabrican tinta china soluble en agua. Yo he comprobado que la Pelikan Type A va bien tanto con plumilla como con pincel.



LÍQUIDO CORRECTOR

Yo prefiero el Pelikan Graphic White, pero no se puede entintar sobre él con una plumilla de metal. Haced pruebas con FW u otros productos que se suelen encontrar en papelerías.

PLUMAS

Las plumillas Hunt y o Gilot con sus correspondientes paileros son las que mejor resultado me han dado.

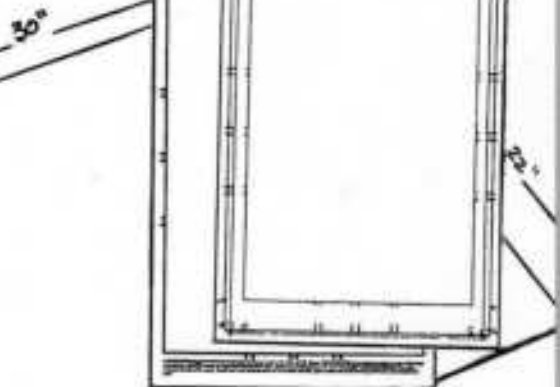


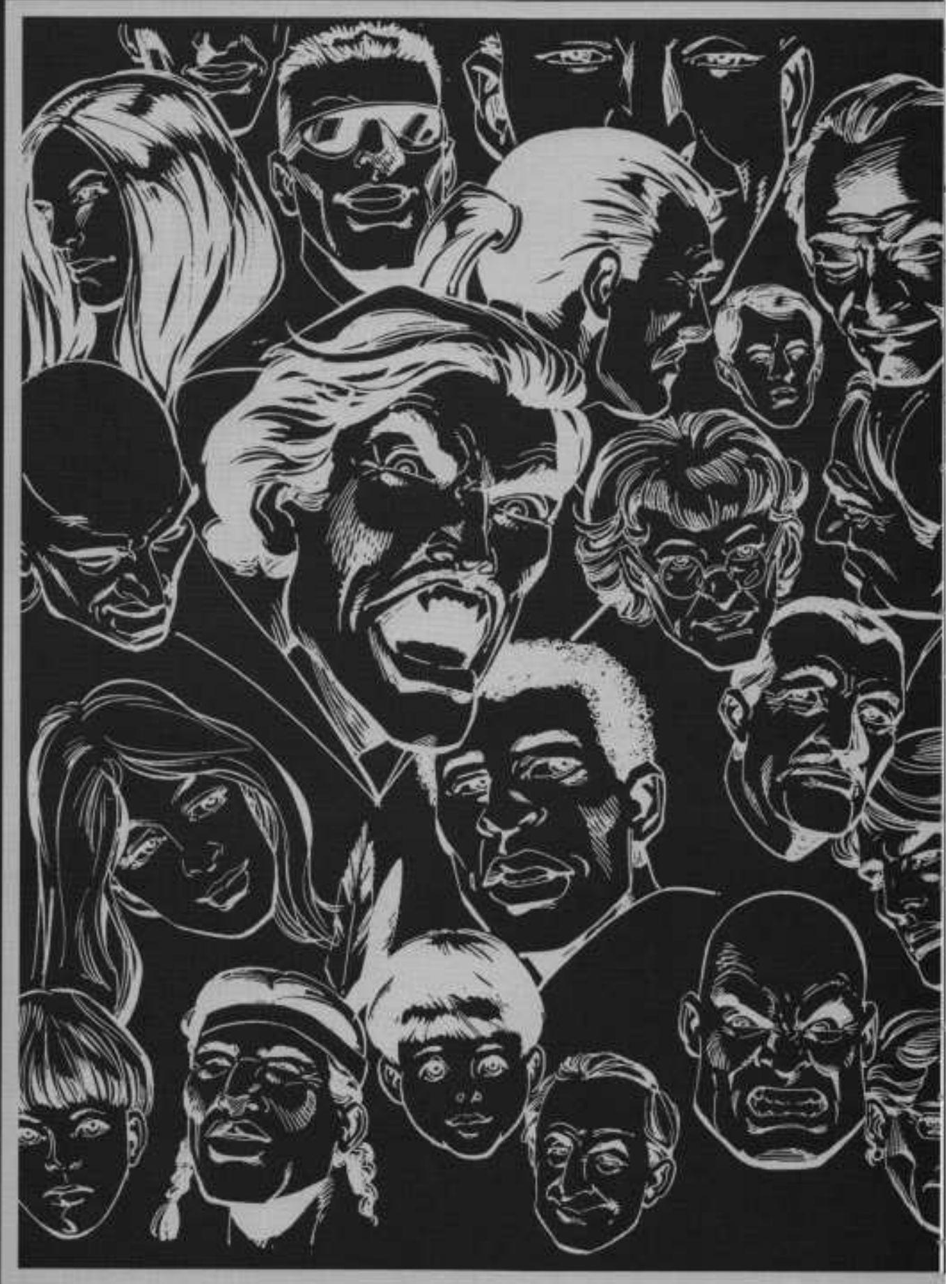
PINCELES

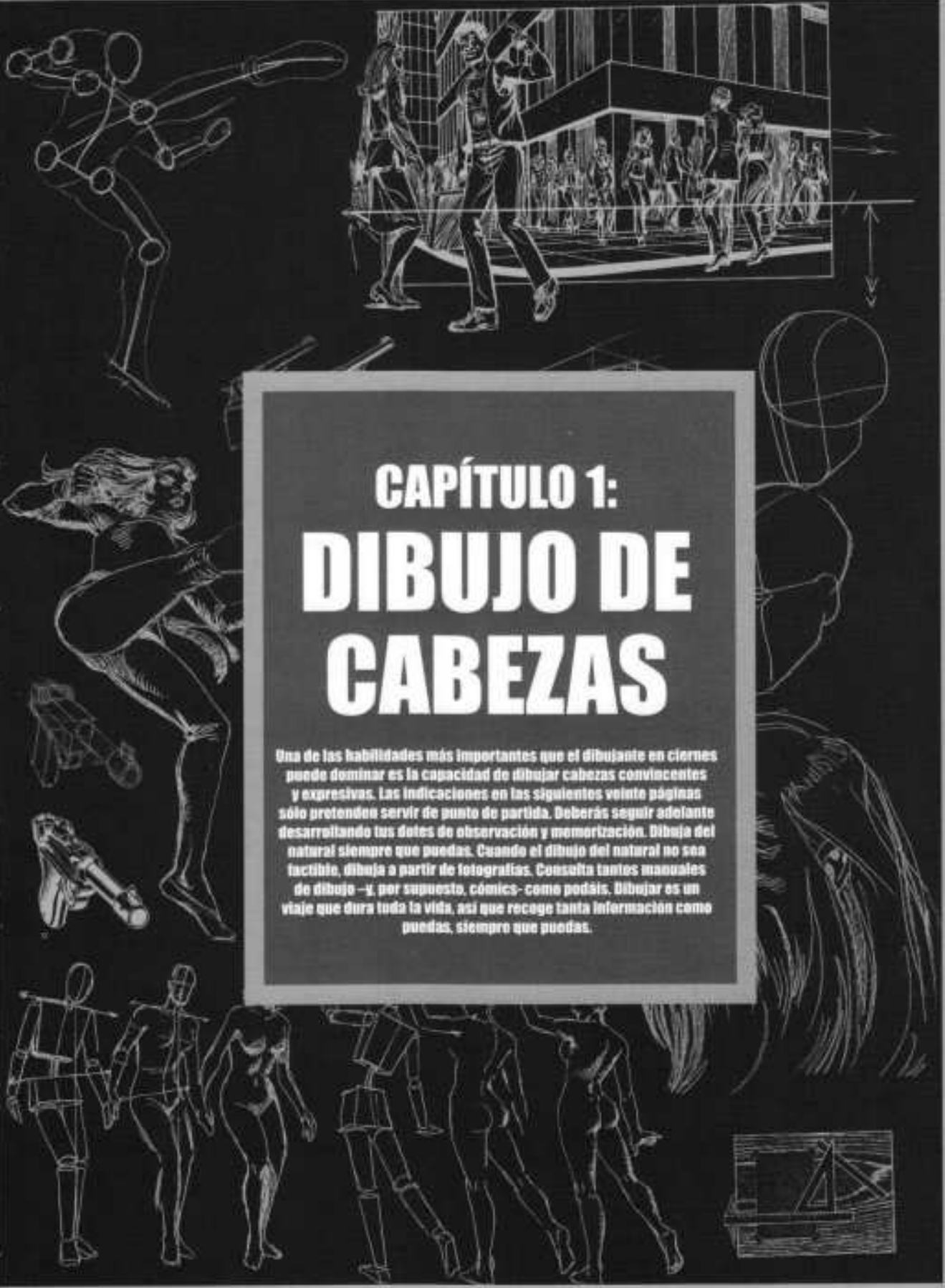
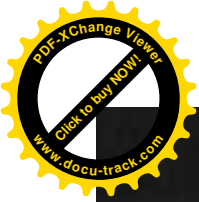
Yo uso pinceles para acuarela de punta redonda. En la actualidad uso pinceles redondos del número 2 y 4 de de la serie 8404 de Raphaël. El 2 redondo, el pincel más pequeño, es más fácil de controlar cuando dibujas áreas pequeñas. Normalmente ensazo las virtudes del pelo de marta roja kolinsky, pero los pinceles de fibras sintéticas parecen dar resultados decentes costando un tercio o incluso la mitad más baratos. Su longevidad es limitada, sin embargo.

PAPEL DE DIBUJO

Cualquier papel Bristol con un poco de fibra valdrá. El papel Bristol viene en superficie rugosa y lisa y en grosores de 1, 2, y 3 capas. Se vende en paquetes o en láminas más grandes de 30x22 pulgadas, y se puede comprar con líneas preimpresas en tinta azul no reproducible de la compañía Blue Line Pro.



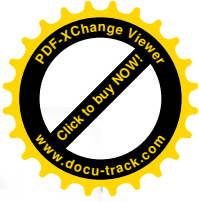




CAPÍTULO 1: DIBUJO DE CABEZAS

Una de las habilidades más importantes que el dibujante en ciernes puede dominar es la capacidad de dibujar cabezas convincentes y expresivas. Las indicaciones en las siguientes veinte páginas sólo pretenden servir de punto de partida. Deberás seguir adelante desarrollando tus dotes de observación y memorización. Dibuja del natural siempre que puedas. Cuando el dibujo del natural no sea factible, dibuja a partir de fotografías. Consulta tantos manuales de dibujo —y, por supuesto, cómics— como podáis. Dibujar es un viaje que dura toda la vida, así que recoge tanta información como puedas, siempre que puedas.





CAPÍTULO UNO: FACCIÓNES

OJOS

Dibujar de modo realista los ojos depende en gran medida de dibujar correctamente los párpados.



1 La forma básica del ojo humano es una elipse como una pelota de rugby.



2 El rabllo del ojo debería estar un poco más alto que la línea central. El extremo interno desciende por debajo de la línea central.



3 Coloca el iris y la pupila dentro de esta silueta. Añade una pequeña forma de cuña en el extremo interno, donde irá el lagrimal.



4 Rellena la pupila y añade un brillo. Añade los párpados y las pestañas. El párpado superior arroja una sombra, y el borde del párpado inferior es visible.



El ojo es una pelota cubierta por los párpados. Los párpados se pueden abrir para revelar más del iris o cerrarse para revelar menos.



Una vista de perfil muestra la córnea como un pequeño bulto sobre el globo ocular.



Cuando el ojo se mueve, hacia abajo o hacia los lados, se dibuja en perspectiva como un óvalo.



Aunque la forma del globo ocular, el iris y la pupila no cambian realmente, el modo en que los párpados cubren el globo ocular puede crear una gran variedad de aspectos.

BOCA

La boca es probablemente el rasgo más importante para mostrar expresiones, estados de ánimo y emociones. Es la facción más expresiva.

Hay unas dos docenas de arrugas en la piel a lo largo de cada labio. Permiten fruncir los labios (Como al pronunciar la O) y se estiran hasta ser casi invisibles al reír o sonreír.

Donde los labios se juntan está la línea más oscura de los labios.

Este hueco se conoce como el arco de cupido.



En las comisuras de la boca aparecen sombras.

El labio superior sobresale.

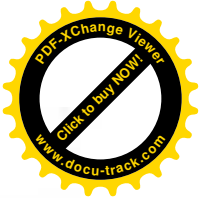
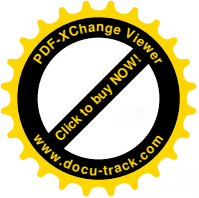


El labio inferior retrocede ligeramente respecto al superior.



Labios más expresivos

Dibuja la boca a menudo- a partir de fotos, del natural o de memoria. El esfuerzo dará frutos en forma de dibujos de cabezas más convincentes, realistas y creativos.

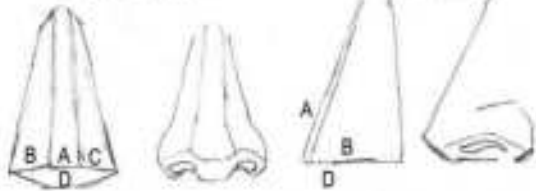


NARIZ y OREJAS

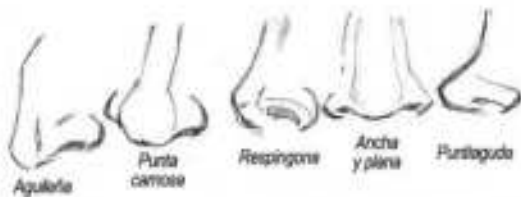
Dibujar mal estas facciones puede arruinar un dibujo que por lo demás era perfecto, así que ¡asegúrate de practicar mucho!

Vista frontal

Perfil



Toda nariz tiene un plano frontal (A) dos planos laterales (B, C) y un plano inferior (D). Para dibujar la nariz desde cualquier ángulo, dibuja estos planos en perspectiva y añade los detalles. No todos los planos serán visibles desde cada ángulo.



Las narices varían enormemente en forma y tamaño para cada individuo. El borde superior de la nariz es en parte hueso nasal (arriba) y el resto (mitad inferior) es cartilago. Esta combinación permite una gran variedad de formas de nariz.



Sigue estos pasos para dibujar la vista de perfil de una oreja dibujando las líneas gruesas en el orden mostrado.

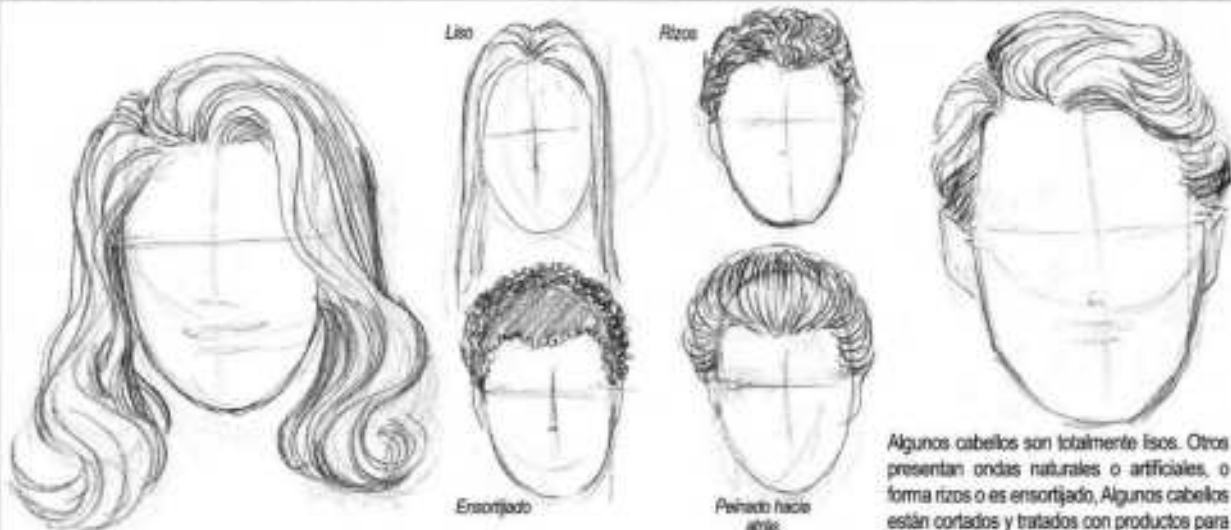
Toda oreja tiene una "Y" en ella.



Aquí muestro distintas vistas de la misma oreja.

CABELLO

Para dibujar bien el cabello, recuerda que cada pelo está unido al cráneo en algún punto, y que la gravedad le afecta a cada uno (tiende a caer hacia el suelo).



Algunos cabellos son totalmente lisos. Otros presentan ondas naturales o artificiales, o forma rizos o es ensojado. Algunos cabellos están cortados y tratados con productos para que adquieran distintas formas. Observa, estudia y memoriza.

CAPÍTULO UNO: VISTAS DE LA CABEZA

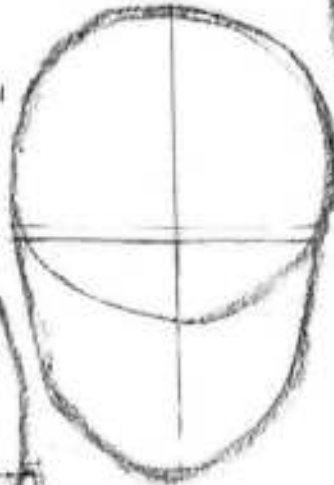
VISTA FRONTAL

Entre hombres y mujeres hay diferencias, pero no en los pasos de dibujo preliminares que se utiliza para llegar al dibujo final. Las diferencias están en los detalles. Tras más de cincuenta años en el medio, sigo utilizando estos métodos de abocetado (que aprendí en la escuela) para dibujar cabezas.

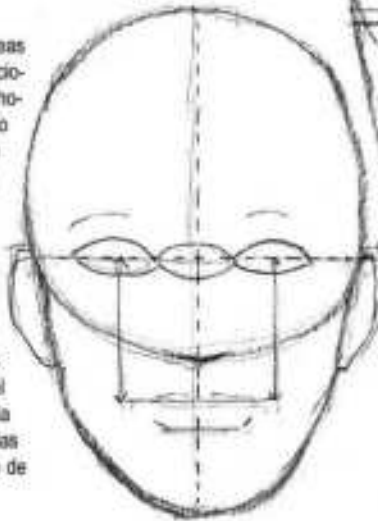
1 Dibuja un círculo y luego añade la "mandíbula" debajo, para formar una forma de huevo.



2 Divide la forma oval vertical y horizontalmente.



3 Marca sin apretar las áreas donde se situarán las facciones: los ojos en la línea central horizontal (separados por el ancho de un ojo); la punta inferior de la nariz a medio camino entre la línea del ojo y el extremo inferior de la mandíbula; los labios se sitúan a medio camino entre la nariz y la mandíbula, y terminan a izquierda y derecha en puntos justo por debajo del centro de cada ojo. Las orejas se extienden desde la línea del ojo hasta la línea inferior de la nariz. La posición general de las facciones puede variar un poco de un personaje a otro.



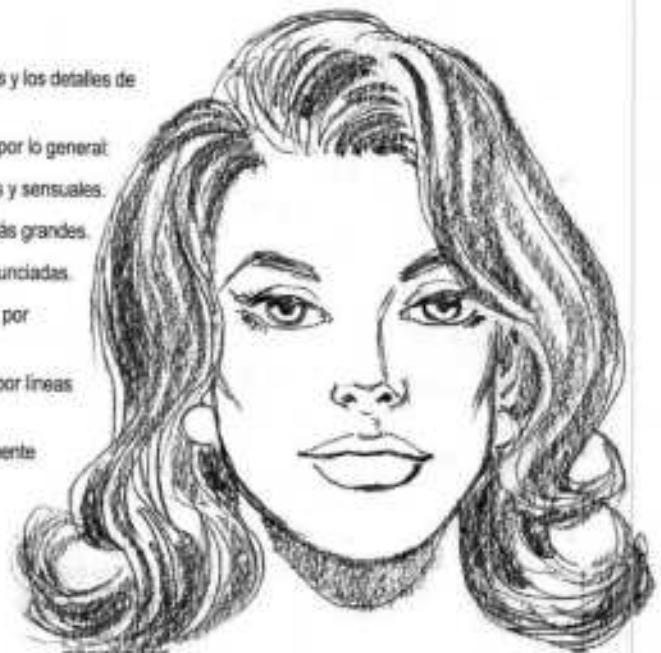
4 Añade los rasgos y los detalles de la cabeza.

Las mujeres tendrán por lo general:

- Labios más gruesos y sensuales.
- Ojos ligeramente más grandes.
- Pestañas más pronunciadas.

Los hombres tendrán por lo general:

- Cabezas definidas por líneas más angulosas.
- Una barbilla ligeramente más larga.

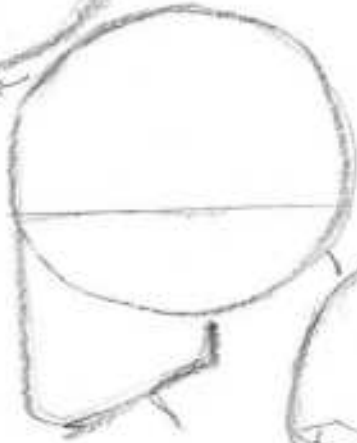


PERFIL

El perfil es probablemente la vista más sencilla de dibujar de la cabeza humana. ¡Sólo hay que hacer un ojo, una oreja y un plano de la nariz! Además, parte de la silueta de la cabeza forma también las facciones de la cabeza. Sin embargo, por esta simplicidad, es también la vista más aburrida.



1 Dibuja un círculo y añade una línea de "mandíbula" apropiada para un perfil. Tendrá una forma triangular.



2 Divide la forma por el centro con una línea horizontal.



3 Marca sin apretar las facciones: los ojos en la línea central horizontal; la oreja se extiende desde la línea del ojo hasta la línea inferior de la nariz; la nariz en una línea a medio camino entre la línea del ojo y el extremo inferior de la mandíbula; Los labios inferior y superior por encima y por debajo de una línea a medio camino entre la línea de la nariz y la de la mandíbula.

4 Añade las facciones y los detalles de la cabeza.



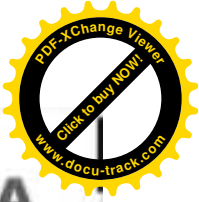
Los hombres tendrán por lo general:

- Una frente ligeramente pronunciada.
- Una nariz más angulosa.
- Una mandíbula más marcada y prominente.

Las mujeres tendrán por lo general:

- Una nariz más redondeada en la base del puente.
- Labios más gruesos.





CAPÍTULO UNO: VISTAS DE LA CABEZA

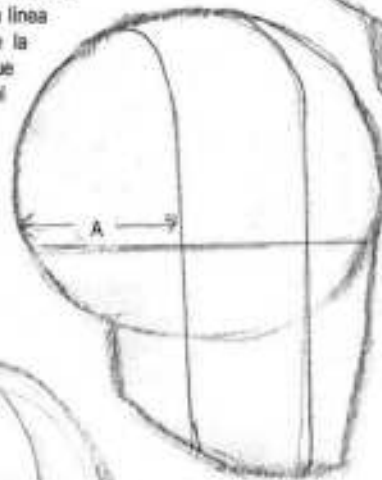
VISTA DE 3/4 FRONTAL

Una vista de 3/4 es cualquiera vista entre una casi frontal hasta una casi de perfil. La misma variedad de vistas se puede hallar en la vista de 3/4 posterior (ver la página siguiente).

1 Dibuja un círculo y añade una línea de "mandíbula" apropiada para esta vista frontal de 3/4.



2 Divide esta forma por la mitad horizontal y verticalmente. La línea vertical determina la vista de la cabeza. Añade el plano (A) que forma el punto divisorio entre el frente y el lado de la cabeza.



3 Marca las facciones usando fórmulas de proporciones definidas en las anteriores indicaciones paso a paso. Observa que los ojos y los labios deben curvarse alrededor de la cabeza y están en perspectiva. Para esta vista viene bien trazar planos laterales en la cabeza y en la nariz que te recuerden la tridimensionalidad de la cabeza.



4 Añade las facciones y los detalles de la cabeza.



El cuello del hombre tiende a ser más grueso.

Los contornos de una mujer tienden a ser más suaves, su barbilla más pequeña y la mandíbula un poco menos definida.



VISTA DE $\frac{3}{4}$ POSTERIOR

Esta es una vista un poco limitada pero necesaria de la cabeza humana. La visibilidad de las facciones está limitada por este ángulo, lo que dificulta mostrar emoción o expresión. Una vez más, la vista de $\frac{1}{4}$ posterior puede variar de una vista casi posterior a una casi de perfil.

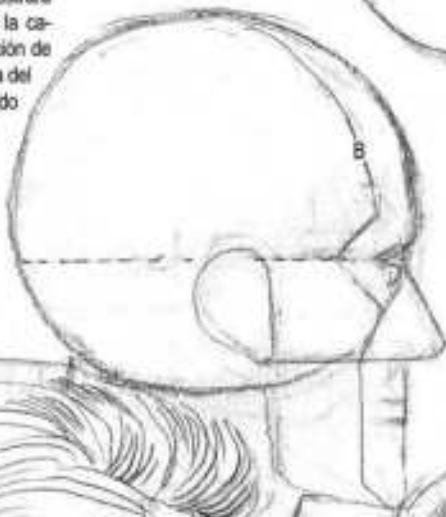
1 Dibuja un círculo y luego una "mandíbula" de forma similar a la del perfil, pero más estrecha.



2 Divide en dos la forma horizontalmente. A mí me gusta añadir una línea de plano (A) que representa el extremo de la mandíbula para guiarme a la hora de hacer la vista elegida.

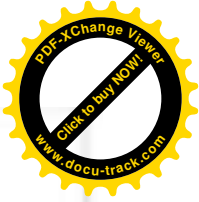
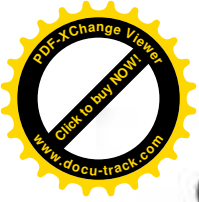


3 Marca sin apretar una línea de plano (B) que mostrará dónde se junta el lado de la cabeza con el frente. La posición de las facciones es idéntica a la del perfil, pero no podrás ver todo el ojo, la nariz o los labios.



4 Añade las facciones y los detalles de la cabeza.





CAPÍTULO UNO: ESCORZOS

VISTA EN PICADO

Tus personajes no estarán siempre al mismo nivel de la altura del punto de vista del lector. Por esta razón es importante aprender cómo dibujar vistas en escorzo de la cabeza. El escorzo es un método de dibujo que hace que lo que dibujas parezca estar acercándose o alejándose de ti. Empezaremos con una vista en picado; mirando al personaje desde arriba. Usaremos una versión modificada del esquema del círculo/mandíbula usados en las vistas normales.

1 Empieza dibujando un círculo y añade una mandíbula. Añade la línea vertical que baje por el centro de esta forma. Añade una serie de líneas curvas en lugar de rectas para determinar dónde van las facciones, definidas por la vista en escorzo. La oreja, por ejemplo seguiría yendo desde la línea del ojo hasta la línea de la nariz.

2 Añade con cuidado las facciones, siempre teniendo en cuenta el efecto de la vista.

En la vista en escorzo, la mandíbula es más corta que en la vista frontal normal.

Los ojos pueden volverse casi invisibles en algunas vistas en escorzo. Aquí, la frente cubre parte de los ojos.

El labio superior es mucho más delgado y el labio inferior es un poco más prominente en esta vista.

Más vistas en escorzo

Si la expresión que quieres necesita mostrar claramente los ojos, prueba con una vista de escorzo más moderado.

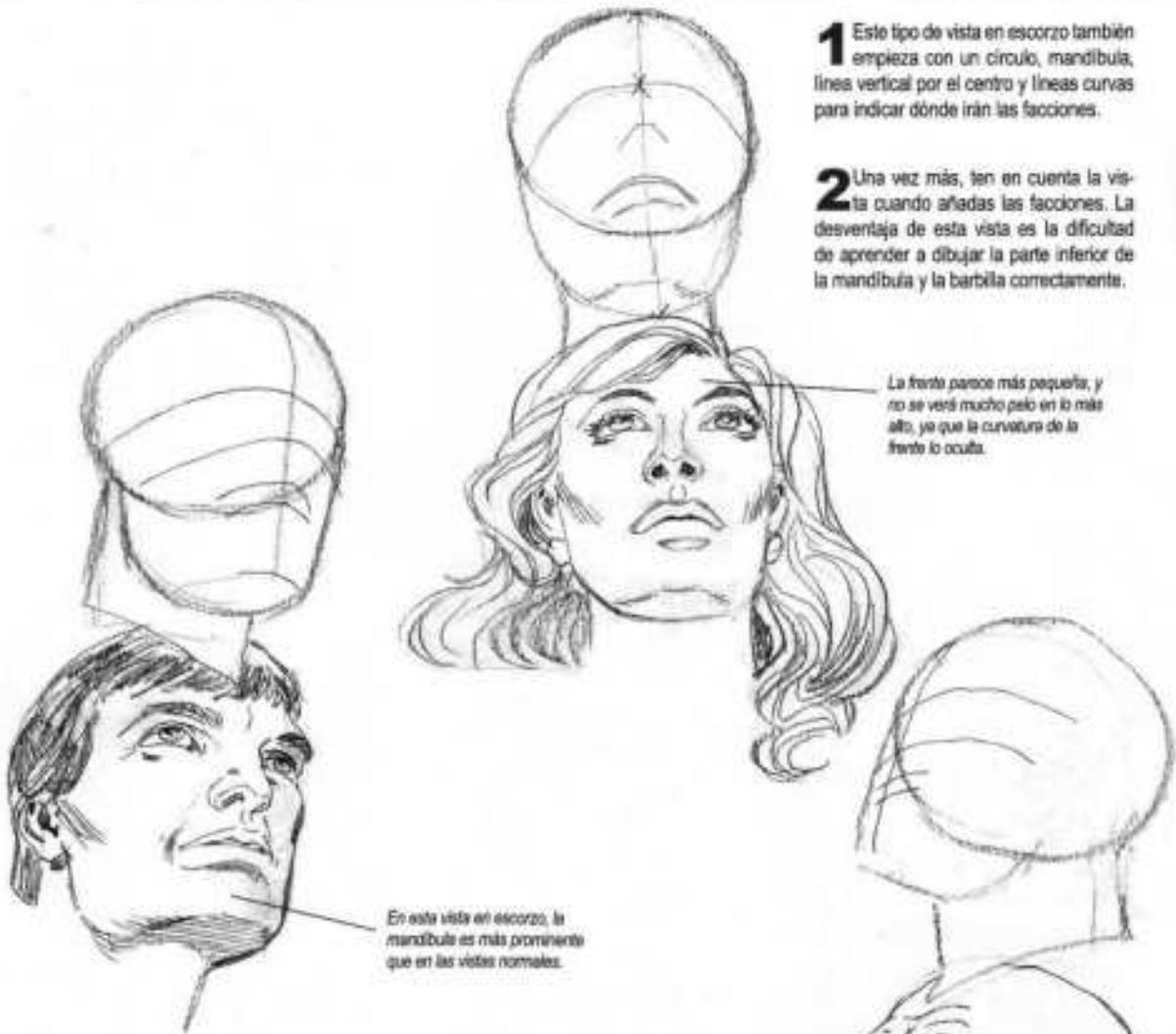
En la vista de escorzo extrema, la parte superior de la cabeza y la nariz (que se superpone a la boca) son prominentes.

VISTA EN CONTRAPICADO

Probemos el más difícil contrapicado, en el que miramos a un personaje desde abajo. Este ángulo es un poco superior al picado porque permite ver más claramente todos los rasgos faciales, permitiendo variar las expresiones.

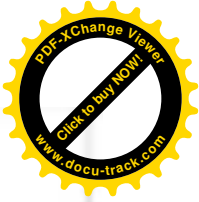
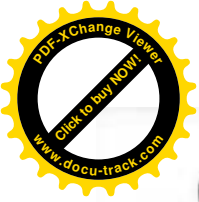
1 Este tipo de vista en escorzo también empieza con un círculo, mandíbula, línea vertical por el centro y líneas curvas para indicar dónde irán las facciones.

2 Una vez más, ten en cuenta la vista cuando añadas las facciones. La desventaja de esta vista es la dificultad de aprender a dibujar la parte inferior de la mandíbula y la barbilla correctamente.



Más vistas en escorzo





CAPÍTULO UNO

EXPRESAR EMOCIONES

Sigue el viejo consejo de los actores de teatro: actúa para la última fila. Asegúrate de que tu lector sabe lo que tus personajes están diciendo, pensando y sintiendo a través de sus expresiones y lenguaje corporal. Ya sean sutiles o exageradas, las emociones de tus personajes, deberían ser siempre evidentes.

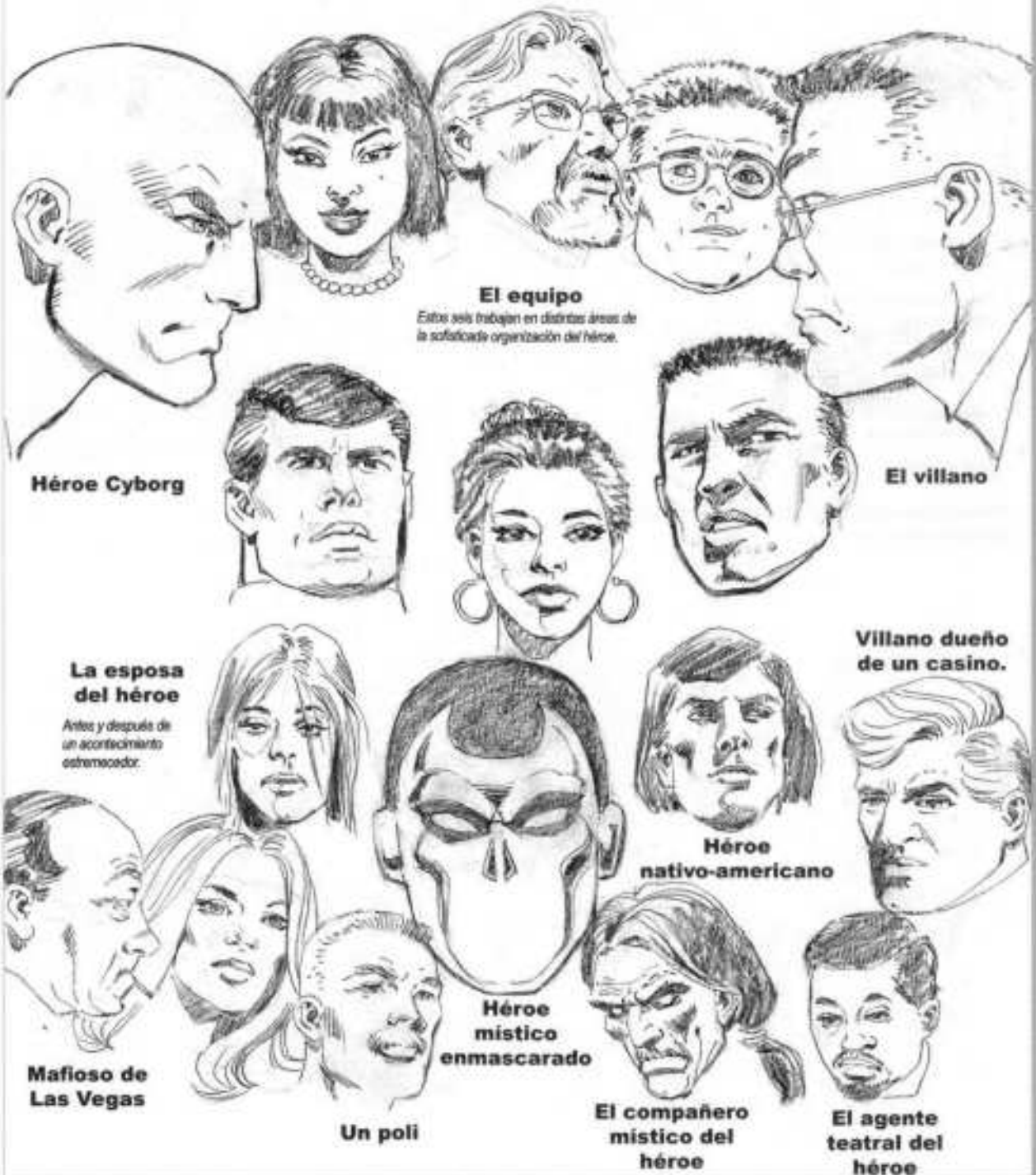
Seductora



DISEÑO DE PERSONAJES

Diseña personajes sólo una vez sepas algo sobre sus personalidades y lo que hacen. Para los personajes mostrados aquí, que diseñé para Future Comics, se me dio un texto que aportaba antecedentes y funciones dentro de la historia para cada uno. Algunos son personajes principales, pero la mayoría son secundarios.

Como dibujante debes también prever en qué tipo de situaciones participarán tus personajes, de modo que puedas diseñar un personaje que será reconocible desde cualquier ángulo, en cualquier circunstancia.





CAPÍTULO UNO: TIPOS DE CABEZAS

HÉROES

En la vida real, los héroes tienen muchos aspectos y tamaños. Sin embargo, el lenguaje taquigráfico de los cómics requiere habitualmente que sus héroes sean reconocibles al instante como tales. Los superhéroes tendrán la mayoría o todos los atributos de belleza propios de un dios griego citados más abajo. Otros podrían tener sólo algunas de estas características, y a veces se prefiere un aspecto diferente, más propio del mundo real. En última instancia, si te tomas tu tiempo para averiguar quién es tu héroe y qué hace, eso te sugerrá qué aspecto tiene.



Características clave del héroe:

- Frente ancha (sugiere inteligencia)
- Pómulos marcados (buena estructura ósea)
- Ojos entrecerrados (implica determinación)
- Mandíbula y cuello anchos (indican fuerza)
- Boca firme, recta y amplia, no demasiado gruesa
- Cejas arqueadas



(Rechaza estas características bajo tu propia responsabilidad!
¡El hoyuelo es opcional!

MÁS HÉROES

U El pistolero

Más delgado, más marcado, curtido, pero da la impresión de saber cuidar de sí mismo.



C El detective

Tiene que parecer astuto y duro. Es sexy (las nenas lo adoran) y tiene buenos amigos... ¡Y peligrosos enemigos!
Sola fumar... pero ya no.



El joven ayudante

En ocasiones testarudo, sabes que cuando crezca será el vivo reflejo del héroe con el que trabaja.



U El aventurero

Es competente en numerosas habilidades de su oficio, se mete en la clase de los que requieren proezas.

VILLANOS

La mayor parte del tiempo, los villanos deberían tener aspecto de malosos. Sí, es un tópico, pero es bueno que el lector pueda diferenciar claramente a los malos de los buenos. Incluso cuando un personaje del que no sospechabas es revelado como el villano, ¡de repente tiene pinta de malo!

Los villanos son:

- Crueles y desagradables
- Arteros
- Implacables
- Capaces de infligir dolor
- Presentes en cualquier historia con un héroe



Diseñar villanos es más divertido que diseñar héroes por la variedad de aspectos posibles y la capacidad de jugar con expresiones siniestras, que pueden ser reforzadas con iluminación dramática.



1 Como es mejor diseñar por medio de formas, elige la forma que mejor le va a tu villano y haz un boceto sencillo.

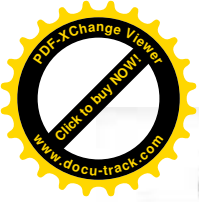


2 Indica los espacios donde irán las facciones.



3 Termina el dibujo, incluido el diseño de las facciones y los detalles faciales que definirán a tu personaje.





CAPÍTULO UNO: TIPOS DE CABEZAS

HEROÍNAS

Por descontado, la heroína tiene que ser guapa. ¡Incluso una belleza! Pero más importante que eso, debe tener el aspecto de una persona segura, capaz de cuidar de sí misma en cualquier situación. Puede ser sensible e intelectual al mismo tiempo. Nunca es una damisela en apuros, o una chica guapa sin cerebro ni fuerza. ¡Es una heroína!



Las heroínas tienen rasgos marcados, mirada de acero, expresiones sombrías... en muchos aspectos son el reflejo de sus semejantes masculinos, con el añadido de la belleza.



Las heroínas bellas no tienen que estar cortadas por el mismo patrón. Puedes diseñar una serie de cabezas que sean diferentes unas de otras, pero compartan características físicas que las identifiquen como heroínas... y a la vez sean preciosas.

VILLANAS

A todo el mundo le gusta una chica mala, una mujer perversa... ¡un villano que es una mujer! Siempre me lo he pasado en grande diseñando malvadas. Por supuesto, no todas las villanas tendrán el aspecto de una mujer fatal. La historia debe dictar su apariencia. Su aspecto debe encajar con su identidad.



¡Incluso su silueta es agresiva!



Grande y brutal



Angel de día...



... demonio chupasangre de noche

Princesa mafiosa



Malvada de mundo fantástico



Miembro de banda callejera



1 Haz un esquema preliminar.

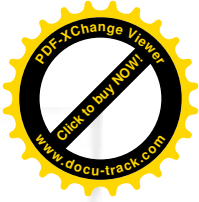
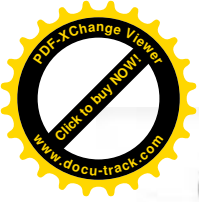


2 Cuando sitúes las facciones, procura que el diseño de su cabeza permita...



3 ...ajustar la máscara que lleva para ocultar su identidad.

Recuerda, cuando diseñas un personaje enmascarado, estás diseñando en realidad dos personajes, ¡uno sin disfraz, y otro con él!



CAPÍTULO UNO: TIPOS DE CABEZAS

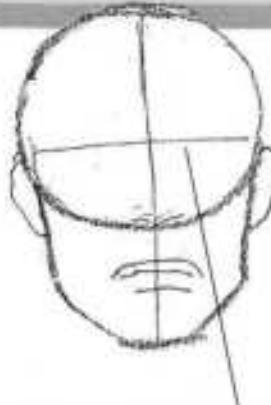
MATONES

Los matones aportan el músculo, las armas, la violencia despiadada y otros servicios especiales para "El Jefe". En esta época de alta tecnología, los matones no son tan numerosos y están siendo reemplazados por genios informáticos que hacen su trabajo sucio desde un ordenador.

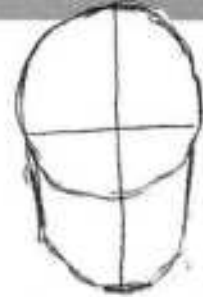
Éste es más o menos el matón básico: mucho músculo, poco cerebro. Se está convirtiendo en una especie en extinción en los cómics de hoy en día, donde los hackers informáticos aportan unas amenazas mucho mayores.



Ojos más pequeños, más juntos.



La línea de los ojos es más alta, lo que hace la frente más estrecha.



NUEVAS RAZAS: LOS SECUACES MODERNOS



Elegante

Casi parece un héroe.



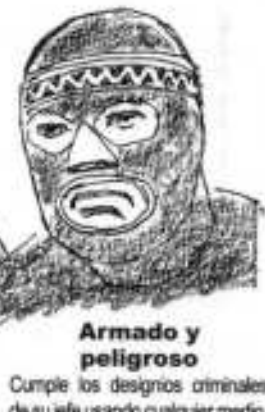
Taimado

Vive de su cerebro.



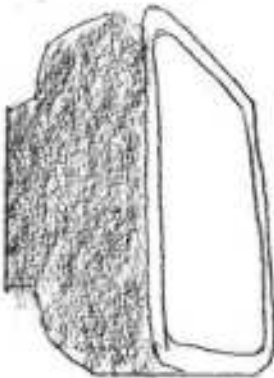
Culturista

Aporta la fuerza bruta a su jefe. Tiene una inteligencia adecuada.



Armado y peligroso

Cumple los designios criminales de su jefe usando cualquier medio.



El genio informático

Hace lo que le manda su jefe, pero casi nunca ve la luz del sol. Probablemente tiene el síndrome del túnel carpiano.

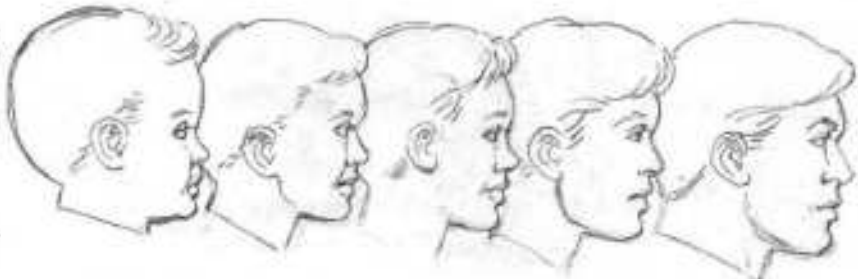
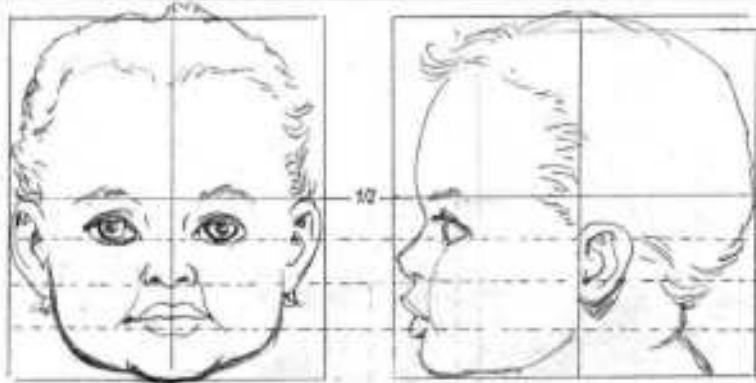
JOVENCITOS

Entre la infancia y los años de la adolescencia se dan cambios evidentes en la forma, tamaño y proporciones de la cabeza humana. Una cara redonda, una nariz y una barbilla pequeñas y un cuello más corto son las características de un niño o un bebé. Estos rasgos específicos cambian radicalmente con la edad a medida que una persona se acerca a la edad adulta.

La cara de un bebé es pequeña en proporción al resto de la cabeza, ocupando la mitad de la cabeza, en lugar de los tres cuartos típicos de las personas de más edad. Comienza con un cuadrado para cada vista, de frente y de perfil. Luego reduce la anchura del cuadrado de la vista frontal en un sexto aproximadamente. Divide el rectángulo resultante y el cuadrado del perfil por la mitad tanto vertical como horizontalmente. Luego divide la mitad inferior de ambos en cuatro partes iguales.

Cuando coloques las facciones, fíjate en que:

- Los ojos quedan más abajo de la línea central horizontal.
- Los ojos son muy grandes y están separados por una distancia mayor que el ancho de un ojo.
- El labio superior es más grueso y sobresale un poco.
- El puente de la nariz es cóncavo.
- La papada oculta el cuello en la vista frontal; el perfil revela una nuca rolliza.

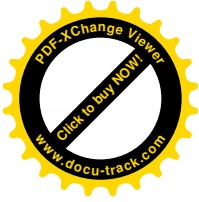


1-2 años 3-5 años 6-8 años 12-15 años 16-18 años

Fíjate en los cambios que ocurren a lo largo del tiempo: las facciones más definidas, el alargamiento del cuello y el cambio de proporciones de las facciones respecto al tamaño de la cabeza. Hacia los 16-18 años, la cabeza adquiere proporciones adultas.

MÁS NIÑOS

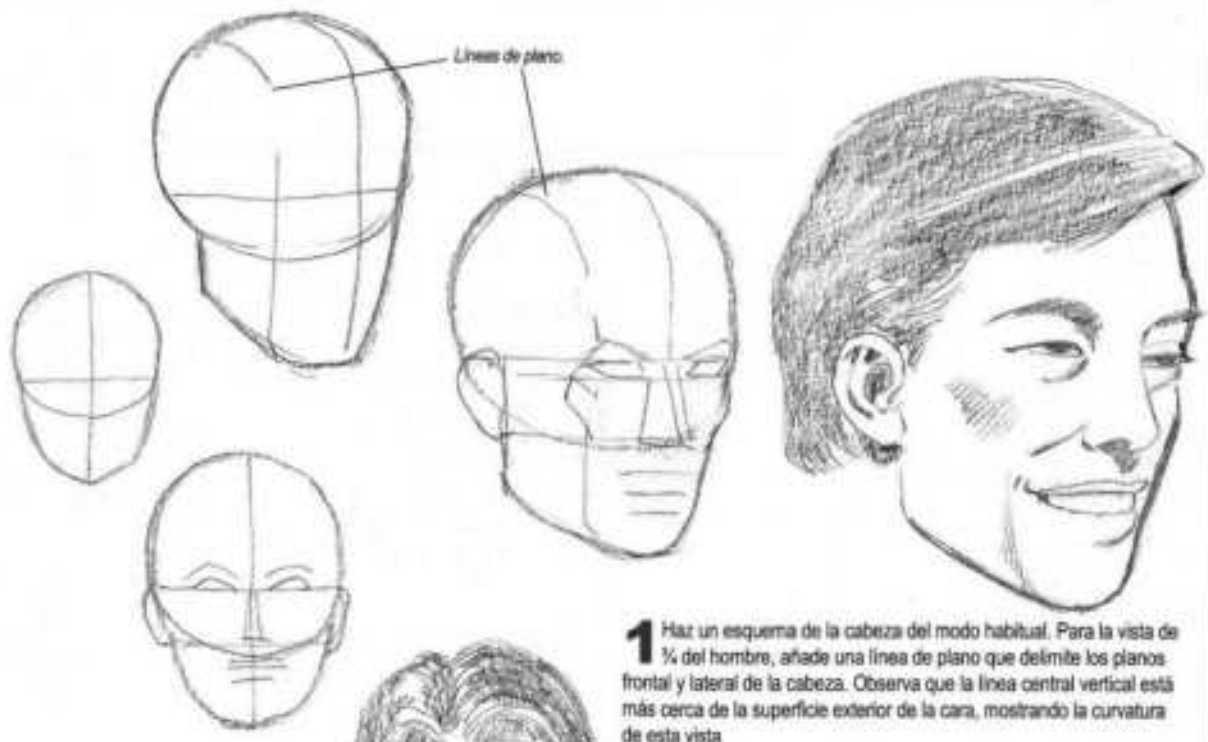




CAPÍTULO UNO: RASGOS ÉTNICOS

ASIÁTICOS

Las cabezas asiáticas se caracterizan en general por unos pómulos más marcados; ojos más estrechos y oblicuos; ojos oscuros; cabello oscuro y generalmente liso; dientes ligeramente prominentes; narices más anchas y planas; y barbillas un poco más pequeñas. Todo esto son generalizaciones, por supuesto; a menudo hay excepciones evidentes, como en todos los tipos de cabezas que hemos estudiado.



1 Haz un esquema de la cabeza del modo habitual. Para la vista de $\frac{1}{4}$ del hombre, añade una línea de plano que delimite los planos frontal y lateral de la cabeza. Observa que la línea central vertical está más cerca de la superficie exterior de la cara, mostrando la curvatura de esta vista

2 Añade la posición de las facciones, señalando pómulos prominentes y una barbilla que retrocede ligeramente. Para la vista de $\frac{3}{4}$, dibuja los ojos y labios en perspectiva.

3 Dibuja las facciones y los detalles de la cara. Fíjate en la ligera variación de los detalles respecto a los personajes caucásicos.

MÁS ASIÁTICOS



AFROAMERICANOS

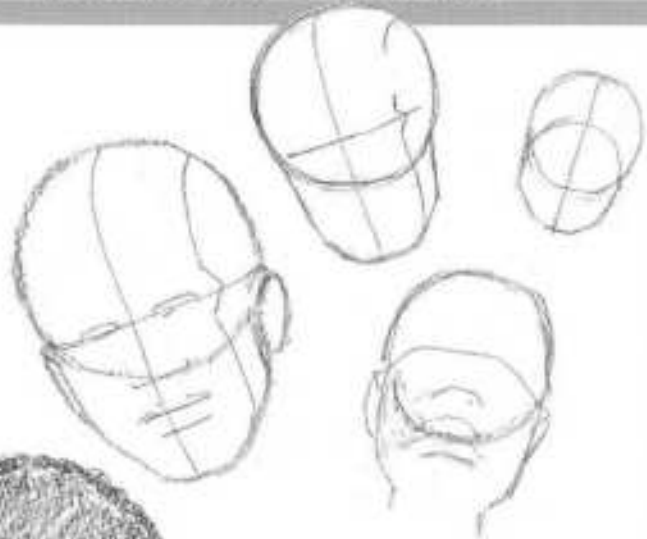
Algunas generalizaciones que os pueden venir bien al dibujar afroamericanos: pómulos algo prominentes; una nariz chata que es más ancha en las fosas nasales; labios más anchos y gruesos; orejas más pequeñas; ojos oscuros; cabello oscuro rizado u ondulado; y dientes ligeramente prominentes. Una vez más, éstas son generalizaciones, y no todas tienen que corresponderse con un individuo en concreto.

1 Haz un esquema de la cabeza del modo habitual. La del hombre es una vista casi frontal, así que el plano lateral será estrecho. Las líneas de construcción de la mujer indican que la estamos mirando desde abajo.

2 Aboceta la posición de las facciones, teniendo cuidado de mantener la coherencia al mostrar el ángulo de la cara.

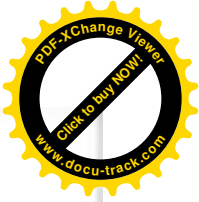
3 Dibuja las facciones y los detalles de la cara, siempre teniendo en cuenta el ángulo de la cabeza.

Acentúa siempre las diferencias y los detalles faciales que hacen a cada personaje único.



MÁS AFROAMERICANOS

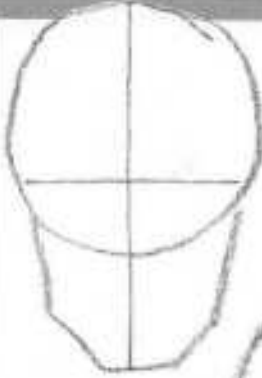




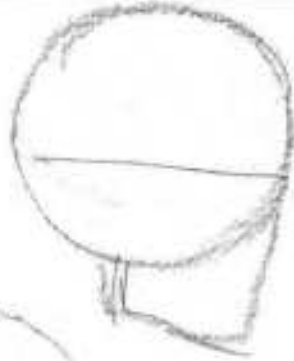
CAPÍTULO 1: EFECTOS DE LA EDAD

ANCIANAS

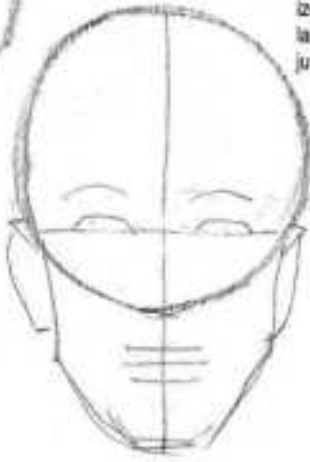
Cada uno envejece de forma diferente, pero la piel flácida y arrugada, los párpados caídos, unas orejas más grandes, una nariz más larga y carnosa, y unas líneas de expresión más profundas y marcadas afectarán a todos en cierta medida al envejecer. Los dibujos siguientes son un caso extremo, reuniendo todos los signos de envejecimiento citados. Omite o reduce algunos signos, y tendrás una mujer mucho más joven.



1 Haz un esquema de la cabeza vista de frente y de perfil.



2 Aboceta la posición de las facciones. El perfil no es un perfil puro. La cabeza está inclinada un poco hacia la izquierda. Fíjate cómo sus orejas son más largas; éstas siguen creciendo desde la juventud hasta la vejez.

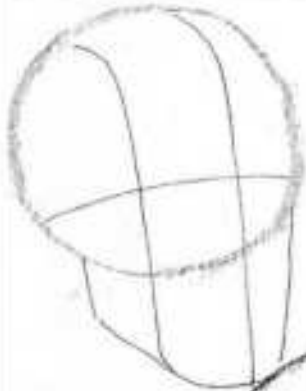


3 Dibuja las facciones y los detalles de la cara. A medida que ella envejece, la piel que solía estar tirante sobre su cráneo empieza a soltarse y caer a medida que la fuerza de gravedad hace que se doble sobre sí misma. Pero sigue pegada a su cráneo, que no ha cambiado durante el proceso de envejecimiento, y debes asegurarte de mostrar la estructura craneal bajo la piel.

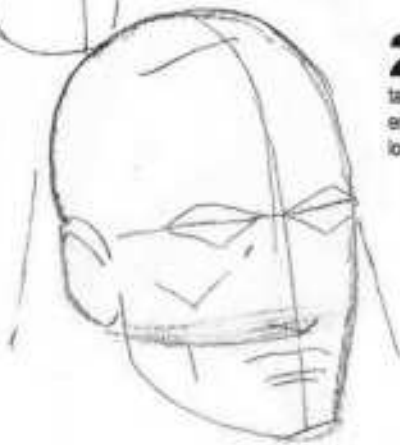


ANCIANOS

Los hombres envejecen más o menos como las mujeres- la piel cuelga y se arruga, los párpados caen, etcétera. Pero si añades barba, la cabeza adquiere una elegancia que trasciende la etiqueta de "viejo".



1 Haz un esquema de ambas vistas de 3/4.



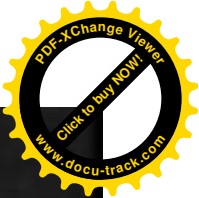
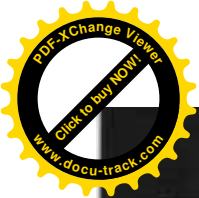
2 Esboza la posición de las facciones. La nariz es bastante larga, y hay menos espacio entre la nariz y los labios y entre los labios y la barbilla.

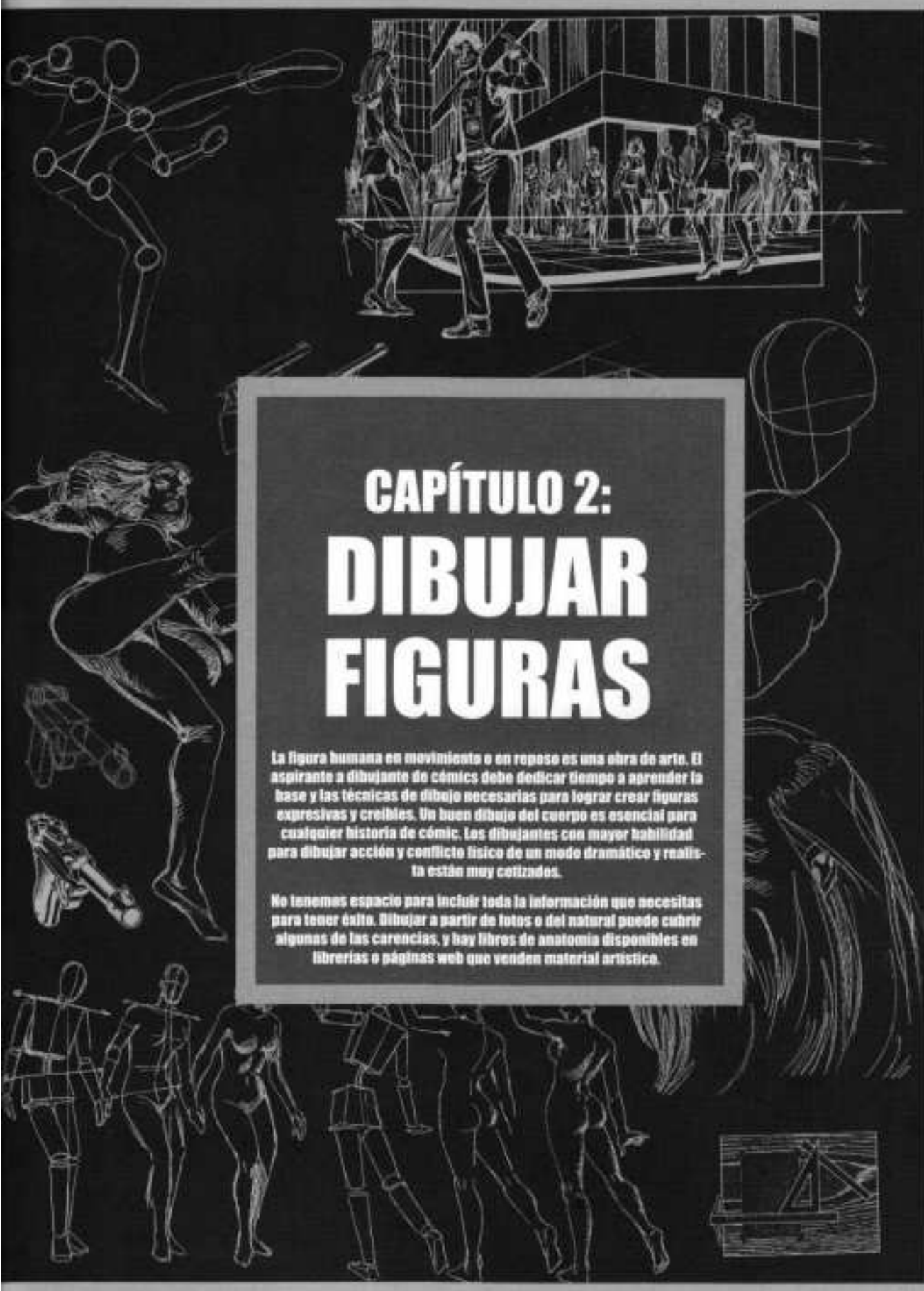
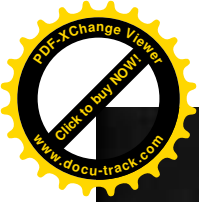


3 Dibuja las facciones y los detalles de la cara. Haz que las líneas del pelo, la barba y el bigote del hombre fluyan en una misma dirección. Es importante que dibujes toda la cabeza antes de añadir un cabello largo y suelto; debes unir el cabello con la cabeza terminada para asegurarte de que se ve correcto.



(Estaba pensando en Moisés al dibujar esto!)





CAPÍTULO 2: **DIBUJAR FIGURAS**

La figura humana en movimiento o en reposo es una obra de arte. El aspirante a dibujante de cómics debe dedicar tiempo a aprender la base y las técnicas de dibujo necesarias para lograr crear figuras expresivas y creíbles. Un buen dibujo del cuerpo es esencial para cualquier historia de cómic. Los dibujantes con mayor habilidad para dibujar acción y conflicto físico de un modo dramático y realista están muy cotizados.

No tenemos espacio para incluir toda la información que necesitas para tener éxito. Dibujar a partir de fotos o del natural puede cubrir algunas de las carencias, y hay libros de anatomía disponibles en librerías o páginas web que venden material artístico.

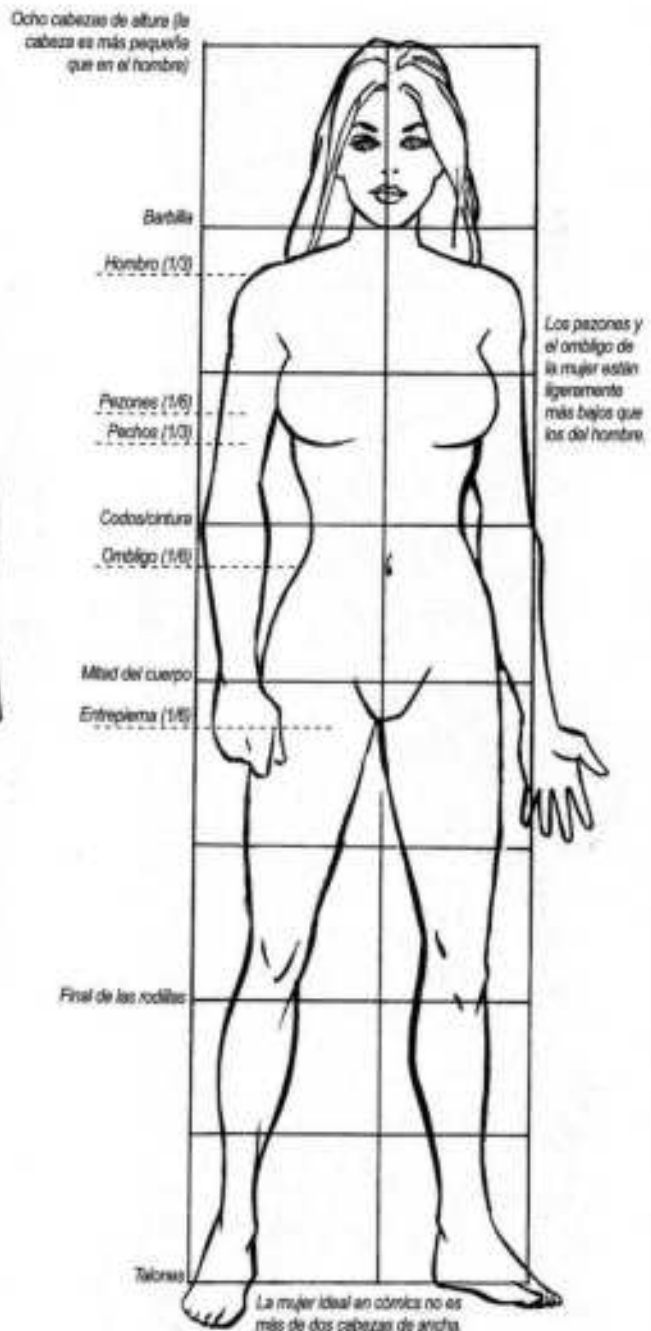
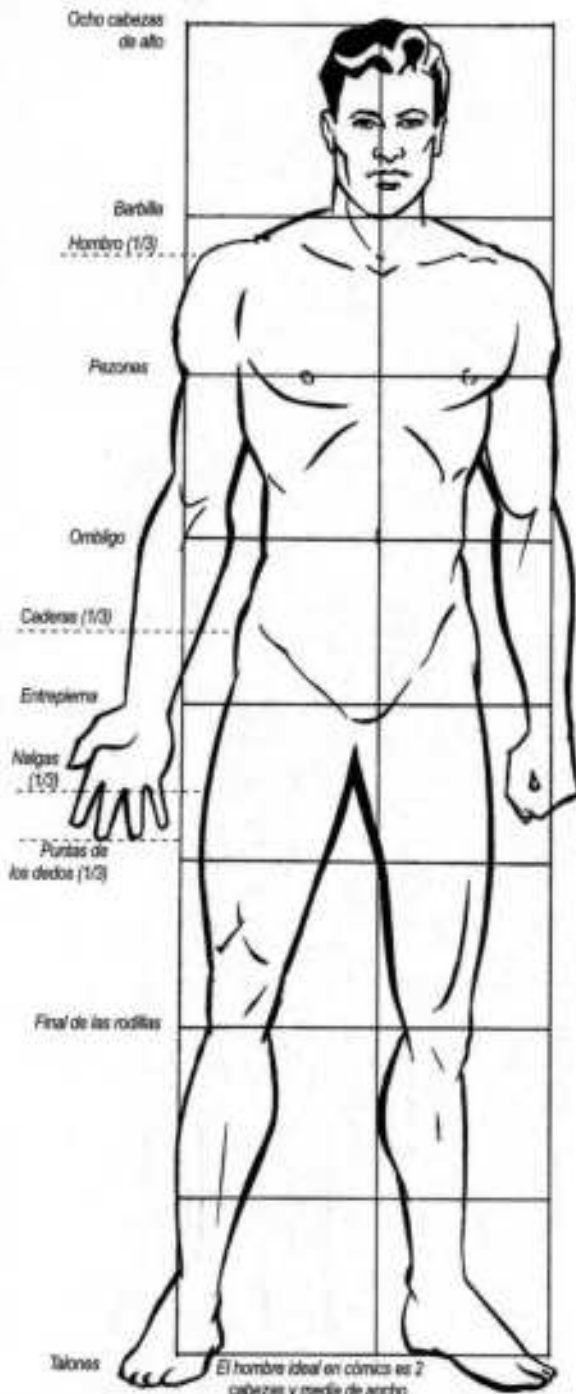


CAPÍTULO 2: FUNDAMENTOS DE LA FIGURA

PROPORCIONES EN ADULTOS

Lograr las proporciones correctas es vital para un buen dibujo de la figura humana. Una vez hayas establecido la altura de tu personaje, divide el espacio desde la punta de la cabeza y los talones en partes iguales, y usa esta división como una guía para colocar las diversas partes del cuerpo.

La proporción ideal para un adulto en un cómic es de 8 cabezas de altura, modificada de la proporción que se da en la vida real de 7 cabezas y media de altura. La mayoría de los superhéroes se dibujan a una proporción exagerada de 8 cabezas y media o 9 cabezas de altura. Reparte las partes del cuerpo por el área mayor, pero mantén el mismo tamaño de cabeza.

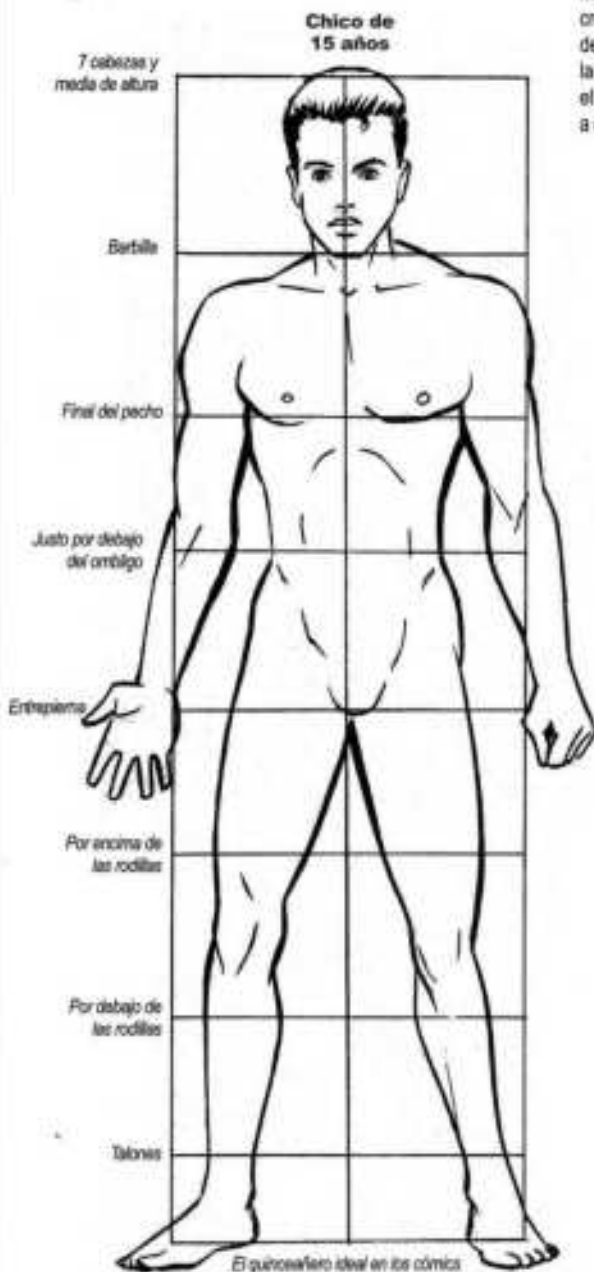
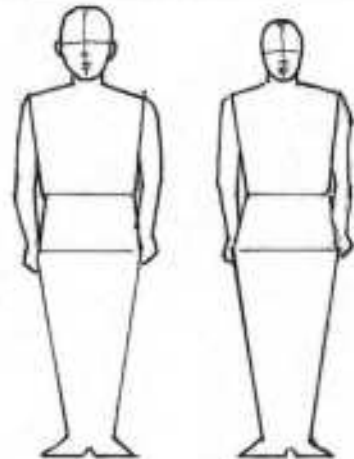


PROPORCIONES INFANTILES

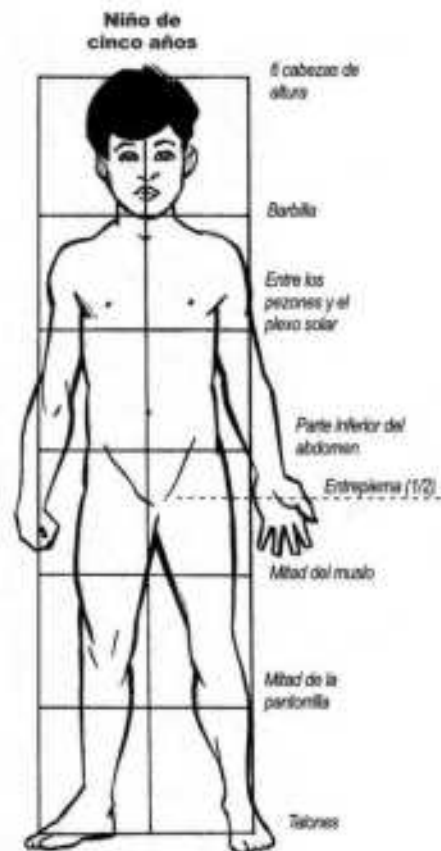
Las escalas de proporciones de esta página dan por hecho más o menos que el niño llegará a crecer hasta el ideal adulto de ocho cabezas de alto. Desde la niñez hasta los 15 años más o menos (cuando casi se alcanza las proporciones adultas), los hombros de un niño serán más estrechos, la cabeza más grande en relación con el cuerpo, y las facciones más pequeñas en relación con la cabeza. Las proporciones cambian de año en año y varían de un niño a otro. Puede que quieras hacer variaciones para diferentes personajes.

¿QUÉ FIGURA LLEGARÁ A SER MÁS ALTA?

Aunque estas figuras tienen la misma silueta corporal, la de la izquierda aún tiene que crecer más. ¿Por qué? Porque el cuerpo crece en relación con el tamaño de la cabeza. Cuanto más grande la cabeza, más tendrá que crecer el resto del cuerpo para ajustarse a ella.



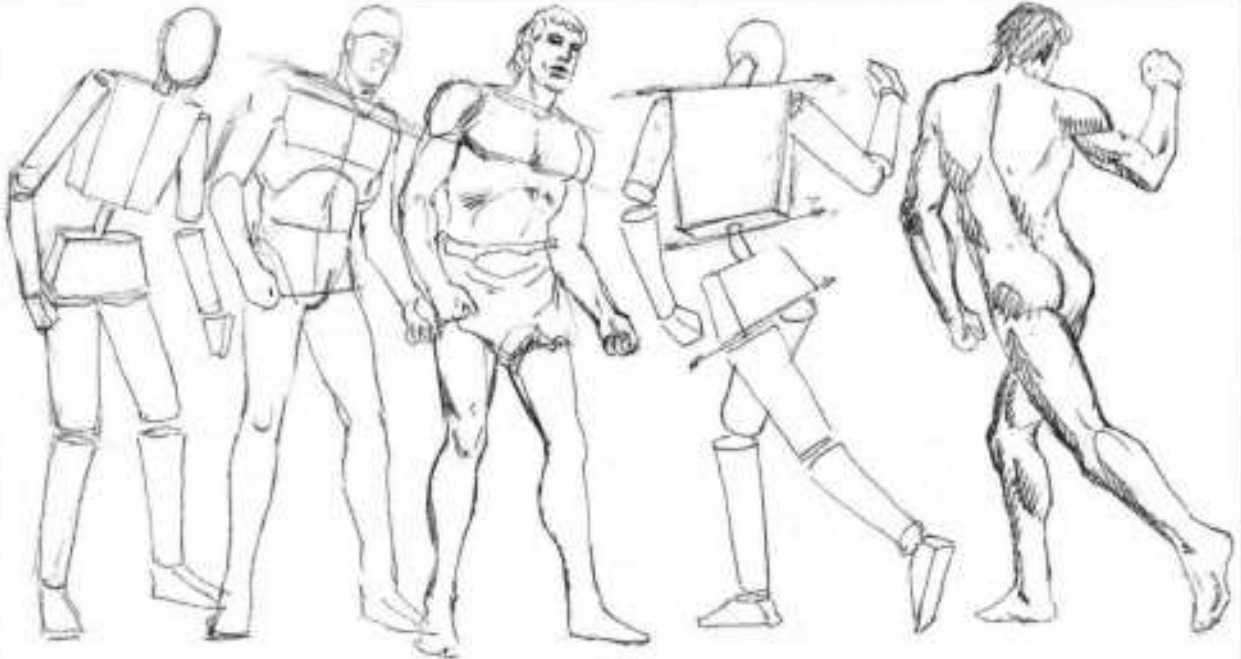
El quinceañero ideal en los cómics tiene las proporciones de los adultos del "mundo real" de 7 cabezas y media.



CAPÍTULO 2: FUNDAMENTOS DE LA FIGURA

CONSTRUIR FIGURAS

¿Dibujaste una vez una figura preciosa, y la siguiente que dibujaste te quedó fatal? Lo más probable es que ambos casos fueran accidentes –el resultado de dibujar una figura sin construirla primero. Tengo que hacer hincapié en lo importante que es desarrollar un proceso de construcción de figuras que te permita mantener un nivel de dibujo.

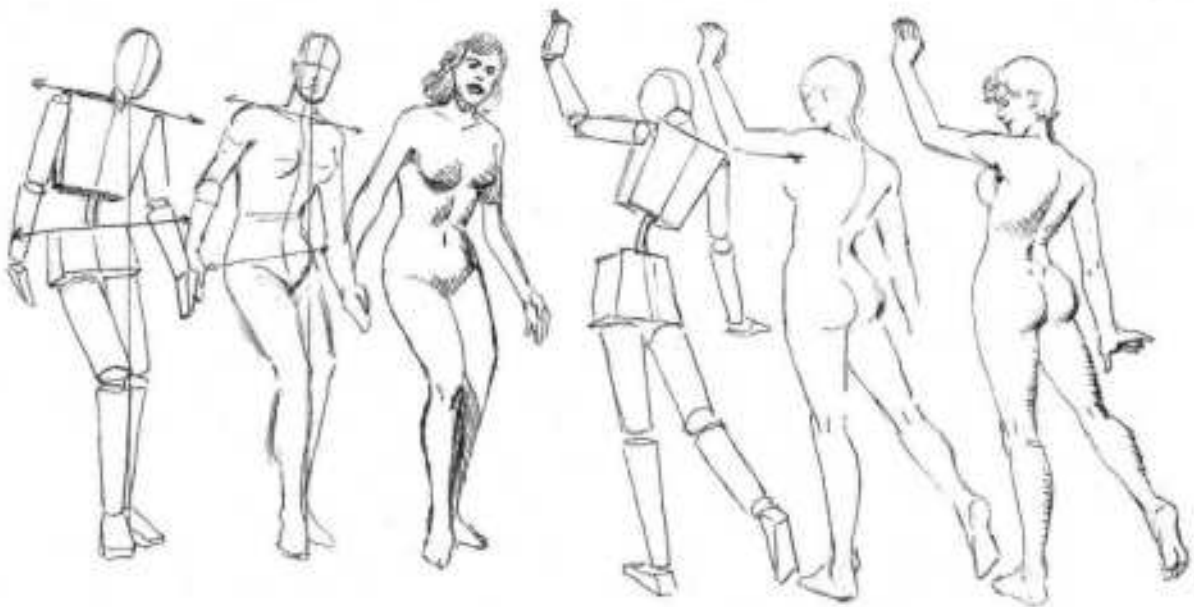


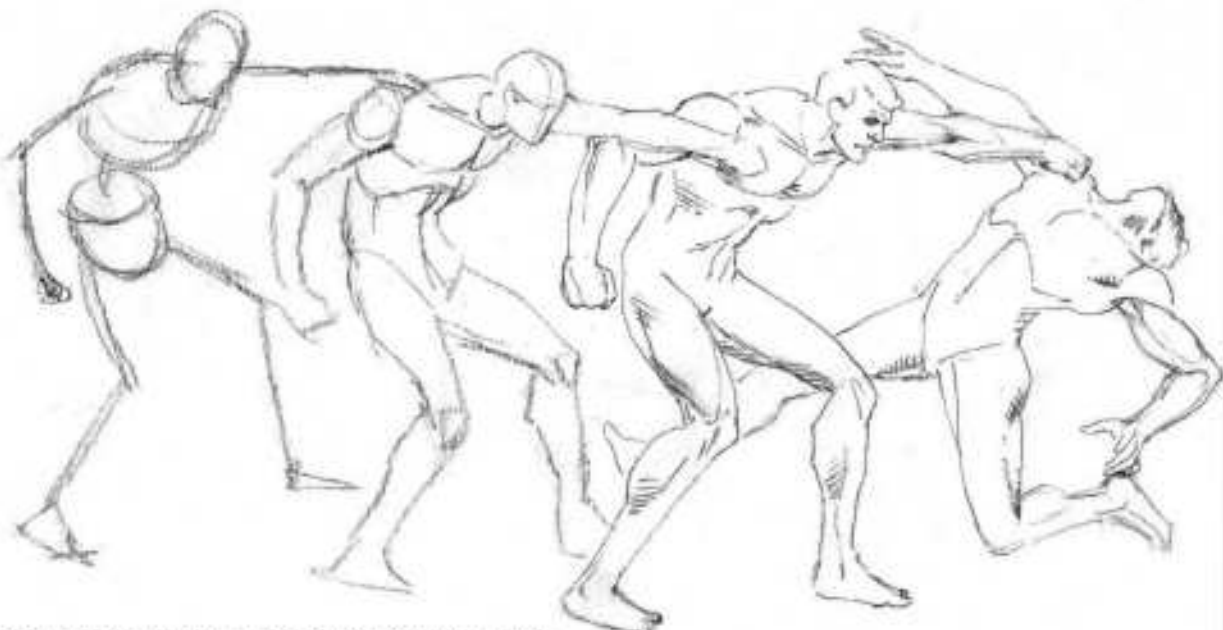
1 Dibuja una figura como un maniquí a base de formas geométricas, indicando las proporciones y el movimiento del cuerpo.

2 Comienza el proceso de completar la figura esbozando líneas más curvas que unan las formas individuales.

3 Termina el dibujo añadiendo detalles y sombras que indiquen volumen e iluminación.

Quando adquieras práctica tal vez puedas saltarte un paso – ¡pero no abandones todo el proceso!





Puede que hayas oído historias de dibujantes que empiezan a dibujar una figura por el final y crean dibujos acabados preciosos sin usar líneas de construcción. ¡NO HAGAS CASO! Si existe ese dibujante, primero aprendió la construcción de figuras básica, y luego adquirió suficiente confianza a lo largo de los años como para saltarse esa fase. Tienes que aprender cómo se construyen figuras básicas primero y luego cómo dibujar los detalles que harán la figura creíble.

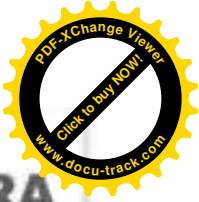
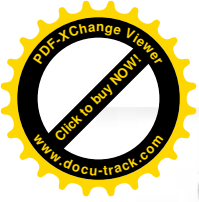


Aboceta la figura con soltura, subrayando con líneas más gruesas y oscuras las principales líneas de acción e indicando volúmenes.

Aboceta la forma manteniendo tu lápiz en movimiento continuamente, buscando formas y actitud corporal.

Usa unas pocas líneas para transmitir una silueta esquemática, con líneas de dirección para mostrar la postura del cuerpo.

Otros enfoques
Prueba a combinar elementos de varios métodos de construcción de figuras diferentes.

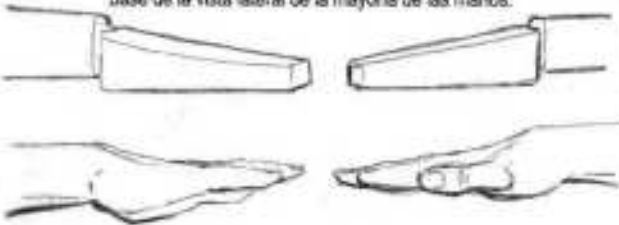


CAPÍTULO 2: FUNDAMENTOS DE LA FIGURA

MANOS

La mano es una de las partes con más movimiento y más expresivas del cuerpo humano. Es capaz de realizar muchísimos movimientos, de expresar emoción y actuar de reflejo de la personalidad de su dueño. Las manos son la parte más importante después de la cara, ya que juegan un papel en todos los dibujos que haces.

Trapezoides puntiagudos y cilindros proporcionan la base de la vista lateral de la mayoría de las manos.



Puedes dibujar casi cualquier cosa a partir de formas geométricas. La mano está formada por dedos cilíndricos que se unen a los puertos en la palma plana y rectangular.



1 Una silueta de plancha ligeramente modificada forma el conjunto de la mano. Marca la muñeca con dos líneas.



2 Añade dos líneas de guía: una que se extienda desde la muñeca hasta la parte en punta de los dedos, y otra a medio camino entre la base de la mano y la punta del dedo más largo.



3 Añade una línea que empiece justo por debajo de la línea de guía horizontal a la izquierda y asciende en una curva hacia la derecha (terminando justo por encima de la línea de guía). Esta nueva línea es donde los dedos se juntan con la palma. Añade el pulgar con la punta un poco por encima de la línea curva.



4 Redondea las puntas de los dedos. Fíjate en las líneas de la mano, en la base de los dedos y en las articulaciones de cada dedo. Añade un poco de uña en el pulgar.



1 Ésta es la vista del dorso de la misma mano. Los dedos parecerán más largos en este lado porque la piel entre los dedos sólo se ve en el lado de la palma.



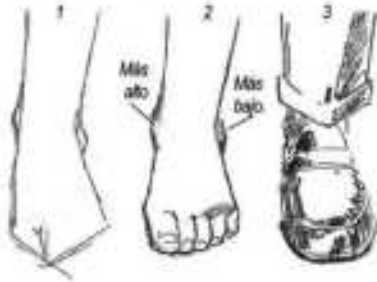
2 El pliegue de piel donde los dedos se juntan con el dorso de la mano sigue la línea curva establecida cuando dibujamos el anverso. Coloca los nudillos más bajos justo por debajo de esta línea. No olvides las otras líneas de los nudillos. Las uñas ocupan la mitad de la primera articulación.



Practica el dibujar manos desde cualquier ángulo posible y en distintas posiciones, a veces sujetando objetos.

PIES

Los pies quizá no sean tan expresivos como las manos, pero también debes saber cómo dibujarlos. Mientras las manos, como las cabezas, se dibujan en general al descubierto, los pies que dibujes estarán cubiertos la mayor parte del tiempo, así que también necesitas aprender a dibujar zapatos.



1 Aboceta la silueta básica.

2 Añade los dedos de los pies y los huesos de los tobillos.

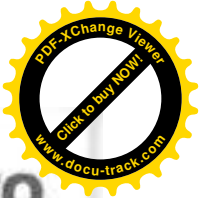
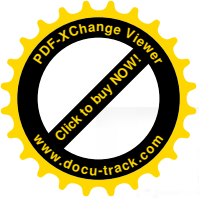
3 "construye" el zapato sobre el pie para que encaje con la forma.

Cuando dibujes los contornos del pie, no olvides los huesos de los tobillos. El hueso de la parte interior está más alto que el hueso de la parte exterior.



Sé de un dibujante que elige composiciones que dejan fuera los pies intencionadamente, porque no cree saber dibujarlos lo bastante bien. ¡No hagas lo mismo! Practica el dibujo de pies (descalzos y calzados) -y de manos, de paso- del natural y de fotografías.

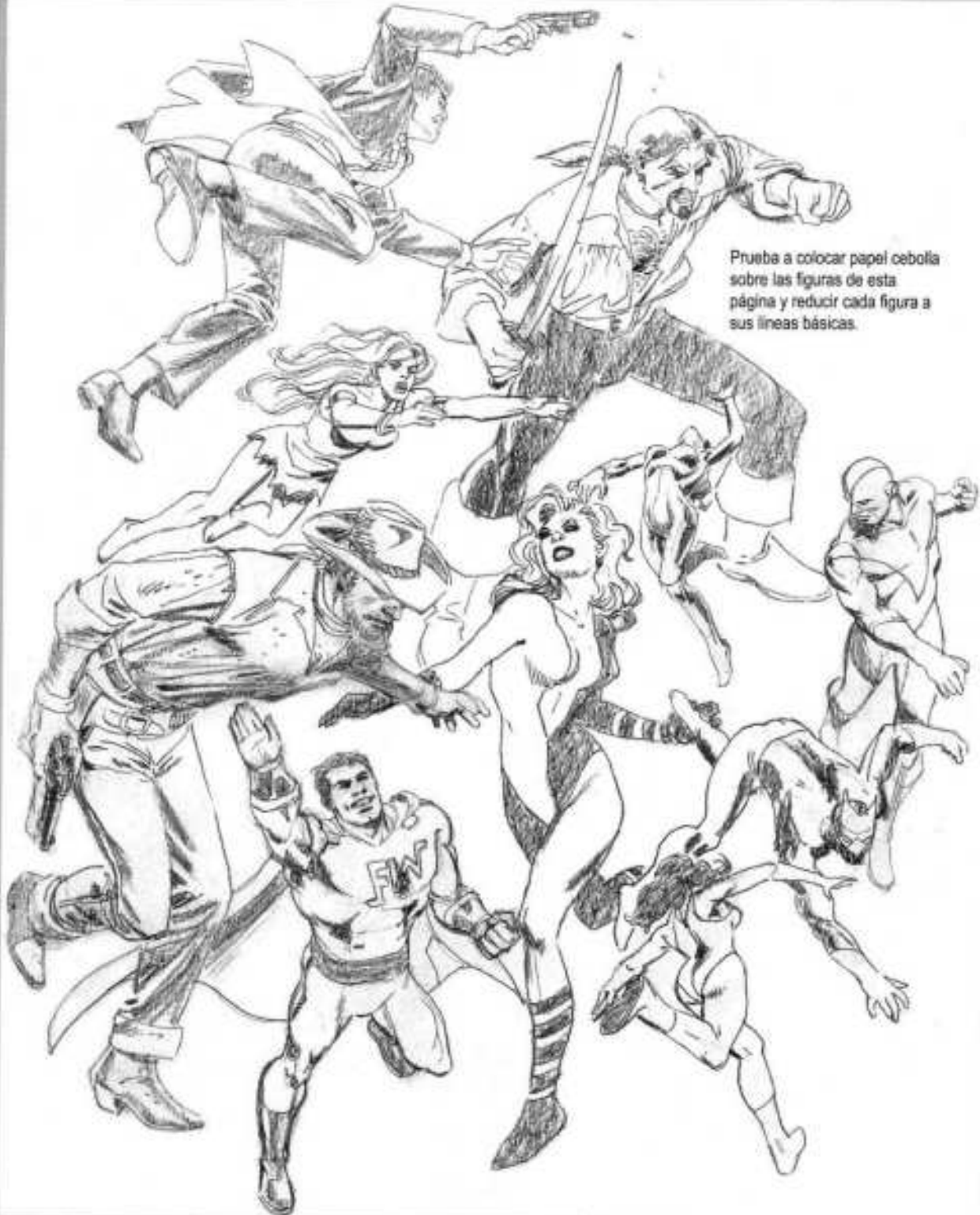




CAPÍTULO 2: FIGURAS EN MOVIMIENTO

EL ARTE DE LA ACCIÓN

Siempre me esfuerzo en transmitir gracia en la figura en movimiento. Dibujo la acción como si fuera ballet. Para mí eso le quita hierro a la violencia. Esto también es válido para las figuras que no se están moviendo con violencia.



CAMINAR

Parece de lo más simple: pon un pie delante del otro, y repite la acción. Sin embargo, a menudo descubres cosas a partir de cómo camina un personaje.



CAPÍTULO 2: FIGURAS EN MOVIMIENTO

CORRER

Al caminar o correr, el cuerpo debe inclinarse hacia delante al dar el primer paso. El pie adelantado mantiene el equilibrio mientras el pie retrasado proporciona el impulso hacia delante. Al aumentar la velocidad del movimiento, el cuerpo debe inclinarse hacia delante en un ángulo aún más inclinado para mantener el equilibrio. Los brazos y las piernas se mueven en contraposición.

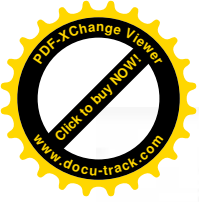


LÍNEAS CINÉTICAS
Si has hecho bien tu trabajo, las líneas cinéticas no serán necesarias —la acción sugerirá movimiento. Una excepción: Se puede usar las líneas de velocidad del superhéroe ultra-veloz para crear un contorno borroso y una estela que reflejen la velocidad extrema.

SALTAR

Saltar es una acción a la que muchos libros de anatomía prestan poca atención. Eso quizá se deba a que puede parecer una variación menor de correr y caer. Hay cuatro modos básicos de saltar: arriba, abajo, por encima o a lo largo.

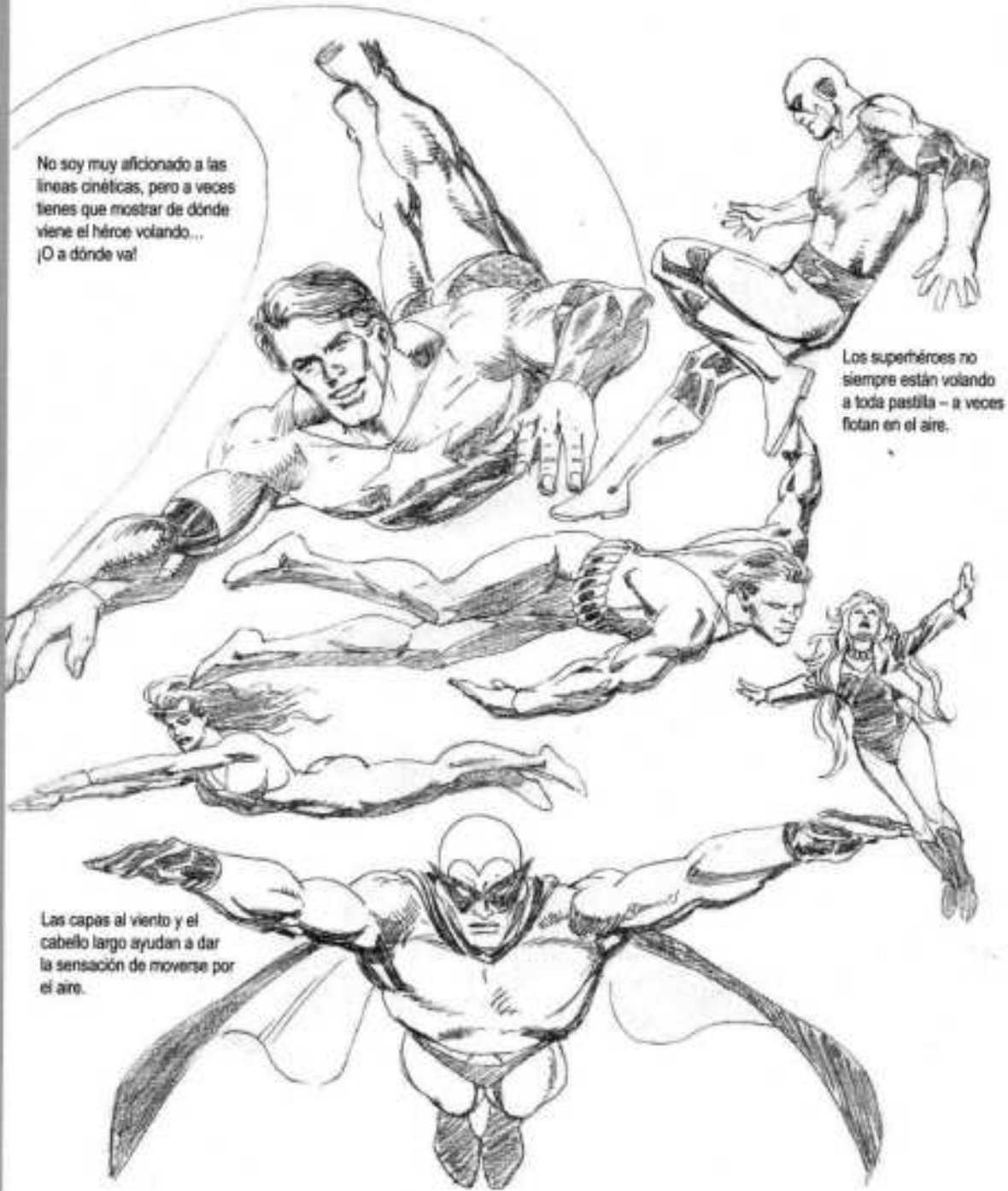




CAPÍTULO 2: FIGURAS EN MOVIMIENTO

VOLAR

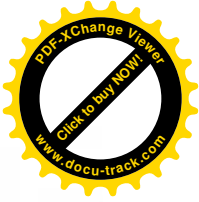
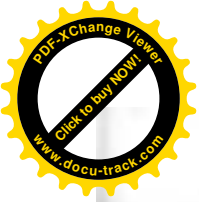
No todos los superhéroes vuelan, ¡pero muchos lectores desearían que así fuera! Adoran las imágenes de vuelo. Los héroes que no vuelan por sí mismos tienen otros medios de transporte por las alturas: una cuerda o una telaraña en la que balancearse, poderes mágicos que les permiten levitar, supervelocidad o corrientes de aire en las que flotar.



No soy muy aficionado a las líneas cinéticas, pero a veces tienes que mostrar de dónde viene el héroe volando... ¡O a dónde va!

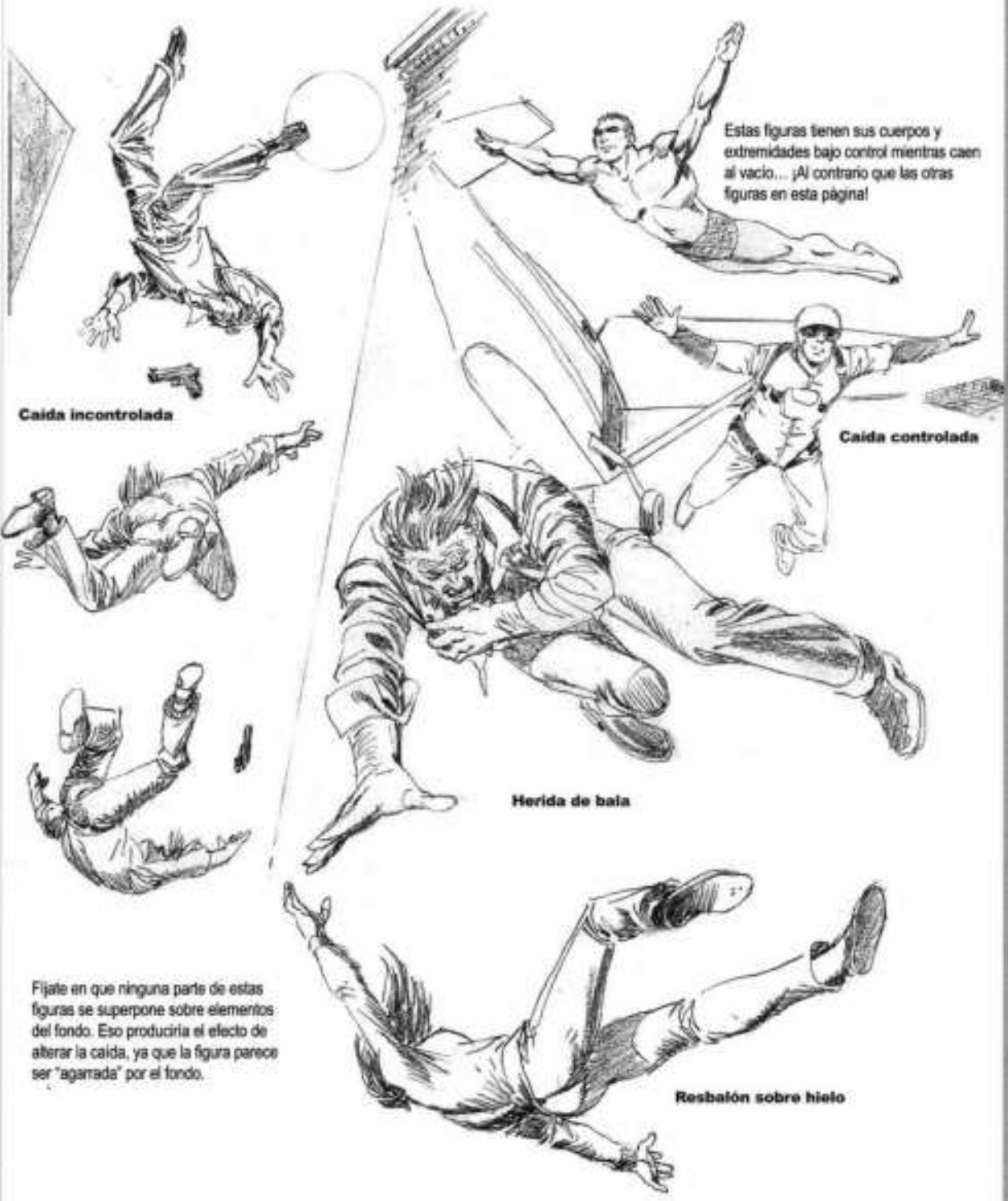
Los superhéroes no siempre están volando a toda pastilla - a veces flotan en el aire.

Las capas al viento y el cabello largo ayudan a dar la sensación de moverse por el aire.



CAER

Cuando dibujes esta acción, primero establece si la caída es controlada (saltar desde un punto elevado hacia el agua) o incontrolada (empujado desde lo alto de un edificio). La dinámica es bastante diferente.



Caida incontrolada

Caida controlada

Herida de bala

Resbalón sobre hielo

Estas figuras tienen sus cuerpos y extremidades bajo control mientras caen al vacío... ¡Al contrario que las otras figuras en esta página!

Fíjate en que ninguna parte de estas figuras se superpone sobre elementos del fondo. Eso produciría el efecto de alterar la caída, ya que la figura parece ser "agarrada" por el fondo.



CAPÍTULO 2: FIGURAS EN MOVIMIENTO

PELEA

Los personajes de los cómics pelean muchísimo, y necesitarás horas extras para aprender a dibujar esas peleas de una manera creíble. Aquí se muestra movimientos de combate individual entre personajes sin poderes. Los combates entre superhéroes y supervillanos son otro cantar, ya que son combates en los que intervienen armas.



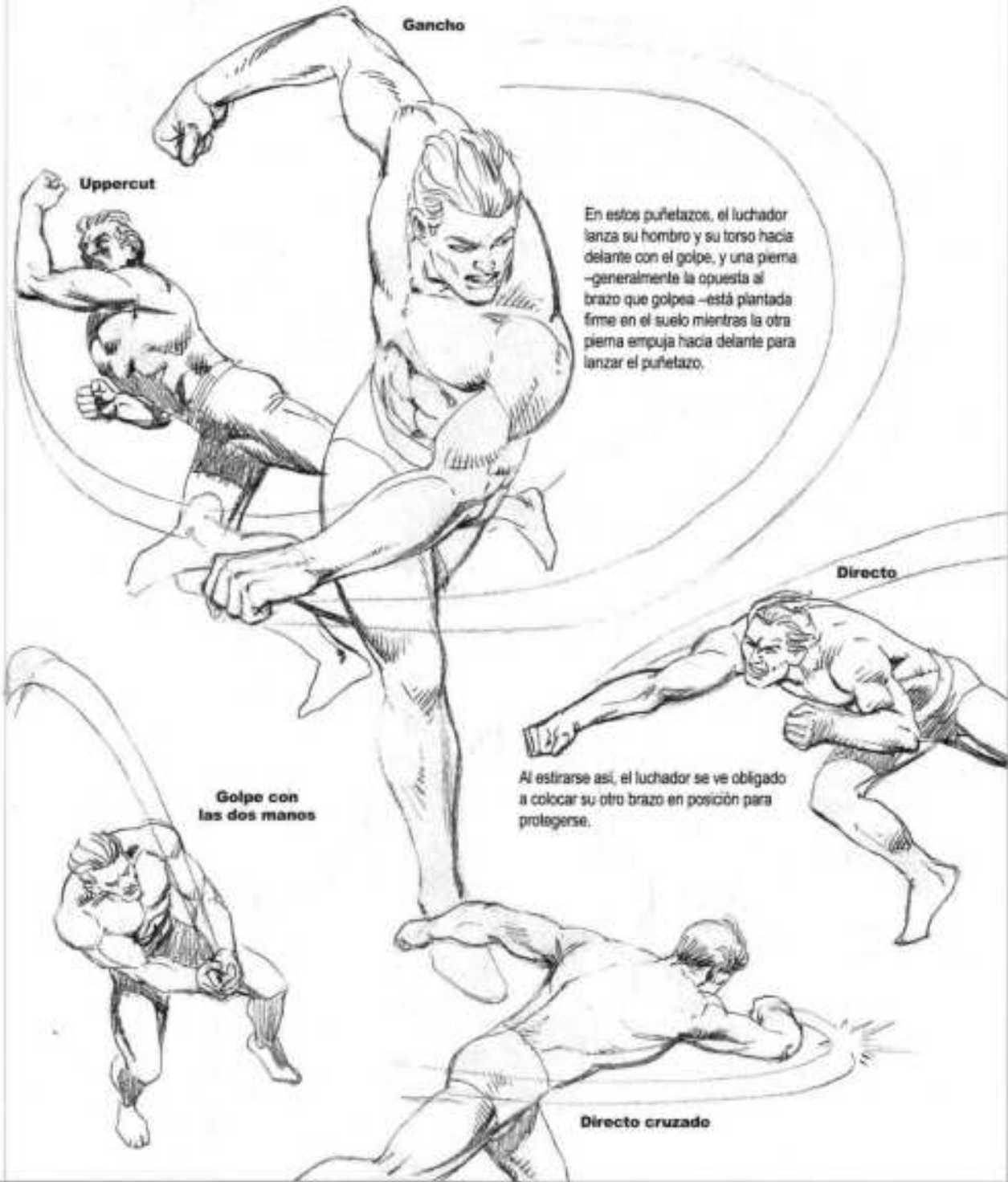
No todas las escenas de combate son una sucesión de puñetazos –puede haber también agarrones, lanzamientos y presas.



Recuerda que la acción buena fluye con naturalidad y nunca parece posada –al contrario que en estas dos escenas rígidas.

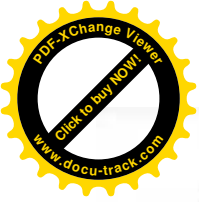
PUÑETAZOS

El combate a puños de toda la vida es un pilar fundamental incluso en los cómics de hoy en día. Aquí tenemos unos cuantos modos de poner fuera de combate a los malos. Intenta no caer en una serie de imágenes repetidas; haz que cada dibujo sea único.



En estos puñetazos, el luchador lanza su hombro y su torso hacia delante con el golpe, y una pierna —generalmente la opuesta al brazo que golpea— está plantada firme en el suelo mientras la otra pierna empuja hacia delante para lanzar el puñetazo.

Al estirarse así, el luchador se ve obligado a colocar su otro brazo en posición para protegerse.



CAPÍTULO 2: FIGURAS EN MOVIMIENTO

PATADAS

Cuando uno piensa en patadas en el combate cuerpo a cuerpo, las imágenes que vienen a la mente suelen ser las de las patadas usadas en las artes marciales. En mi caso hago lo mismo; la mayoría de estos dibujos están inspirados en las artes marciales.



Un amigo mío también dibujante, de visita en mi estudio, me enseñó este método simplificado de construcción de la figura. Es extremadamente útil para planear movimientos de acción.



El escorzo es imprescindible para dibujar patadas dinámicas.



Tal vez alguien a punto de hacer maldades sólo necesita una buena patada en el trasero.



Chutar un balón de rugby es deporte, pero esta clase de patada puede ser usada como arma ofensiva.



RETROCESO

Acción y reacción... Recordar esta sencilla ley física te vendrá bien al dibujar combates cuerpo a cuerpo. El retroceso, o la reacción del combatiente que recibe el golpe está directamente relacionado con la acción del combatiente que da el golpe. El ángulo de ataque y la fuerza del golpe influyen directamente en esa reacción. Las figuras mostradas aquí están reaccionando a los puñetazos o patadas propinados en las páginas anteriores.



La cabeza se desplaza hacia atrás y los pies se levantan del suelo por el impacto del uppercut (página 47).



La cabeza se desplaza hacia la izquierda a resultas del gancho (página 47), cuya fuerza empuja el cuerpo hacia atrás y lo desequilibra.



La patada de la mujer (página 48) derriba a este hombre hacia la derecha, y hace que pierda pie.

El golpe directo (página 47) con el brazo recto provoca un retroceso recto hacia atrás, con la cabeza saltando hacia atrás por el impacto.

La patada alta (página 48) envía a este hombre volando hacia atrás... una reacción opuesta e igual.



Da una patada a un hombre en el trasero (página 48) y lo más probable es que caiga hacia delante y al suelo.



CAPÍTULO 2: TIPOS DE FIGURAS

TIPOS MASCULINOS

A la hora de dibujar un cómic puede que tengas que crear una variedad de personajes (algunos sólo para que aparezcan al fondo) que no son tipos heroicos para rellenar una historia.



EL NIÑO REGORDETE
Le encantan sus chuches.



EL GIGANTÓN
Ancho y fuerte, pero con los músculos no muy definidos. Casi un rectángulo de arriba abajo.



EL VIEJO
Cuidado, que gruñe.



UNA CABEZA (O DOS) POR ENCIMA DEL RESTO
Compara el vecino de enfrente con este superhéroe más grande que la media (9 cabezas de alto). Algunas estatuas griegas son así de grandes.



EL VECINO DE ENFRENTE
Tiene tripa y extremidades flacuchas. Sus proporciones de 7 cabezas y media son realistas.

TIPOS FEMENINOS

Una gran parte de la población en los cómics son mujeres. Muchos de los mayoritariamente lectores varones sólo se fijan en las mujeres más atractivas del terreno de la fantasía heroica en el que suceden la mayoría de los cómics. Pero como dibujante deberías aprender a dibujar una variedad de mujeres del mundo real –la mayoría de las cuales no son supermodelos.



LA COTILLA DEL BARRIO

Relienta y bien informada.



LA TÍA MILLIE

Una solterona entrada en años.



LA MUJER TRABAJADORA

Esta dama tan delgada va comiendo a todas partes... ¡no tiene tiempo de comer!



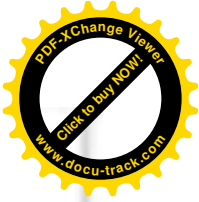
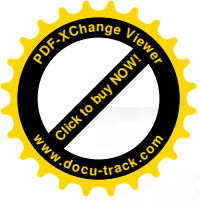
¡PERO MAMA...!

La matriarca por excelencia, famosa por su pastel de manzana.



LA HERMANITA PEQUEÑA

Cuesta evitar que esta metomentodo se meta en líos.



CAPÍTULO 2: BASE DE LAS FIGURAS

EL ESCORZO

Sería difícil dibujar una figura para una historia de cómic que no tenga al menos alguna parte del cuerpo en una vista en perspectiva -dando la impresión de que se acerca o se aleja del lector. Al dibujar de este modo, viene bien imaginar a tu figura dentro de una caja.

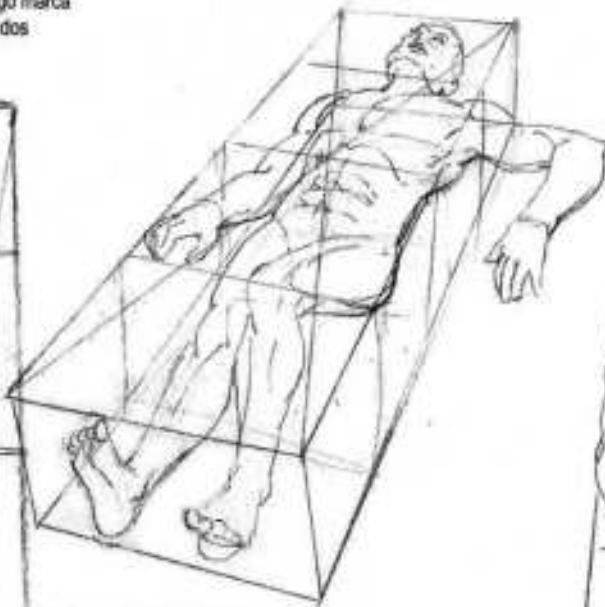
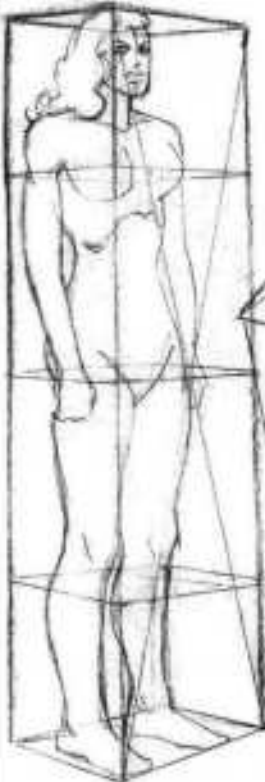


Dibujar a tu figura dentro de un rectángulo dibujado en la perspectiva que deseas hacer es una gran ayuda.

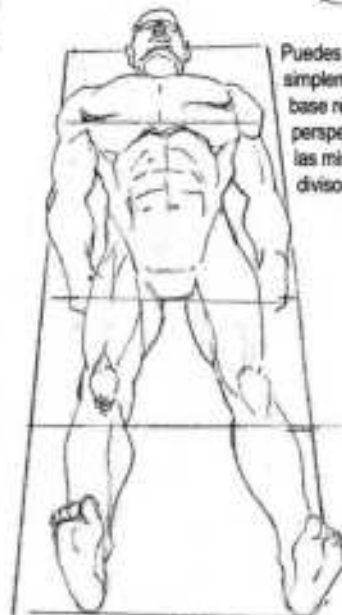


Las extremidades a menudo tendrán que salir del rectángulo. Deberías indicar el escorzo de las partes del cuerpo dibujando líneas de sección espaciadas.

Usa las diagonales para hallar el centro del rectángulo. Luego marca dos líneas que dividan las dos mitades en cuartos.



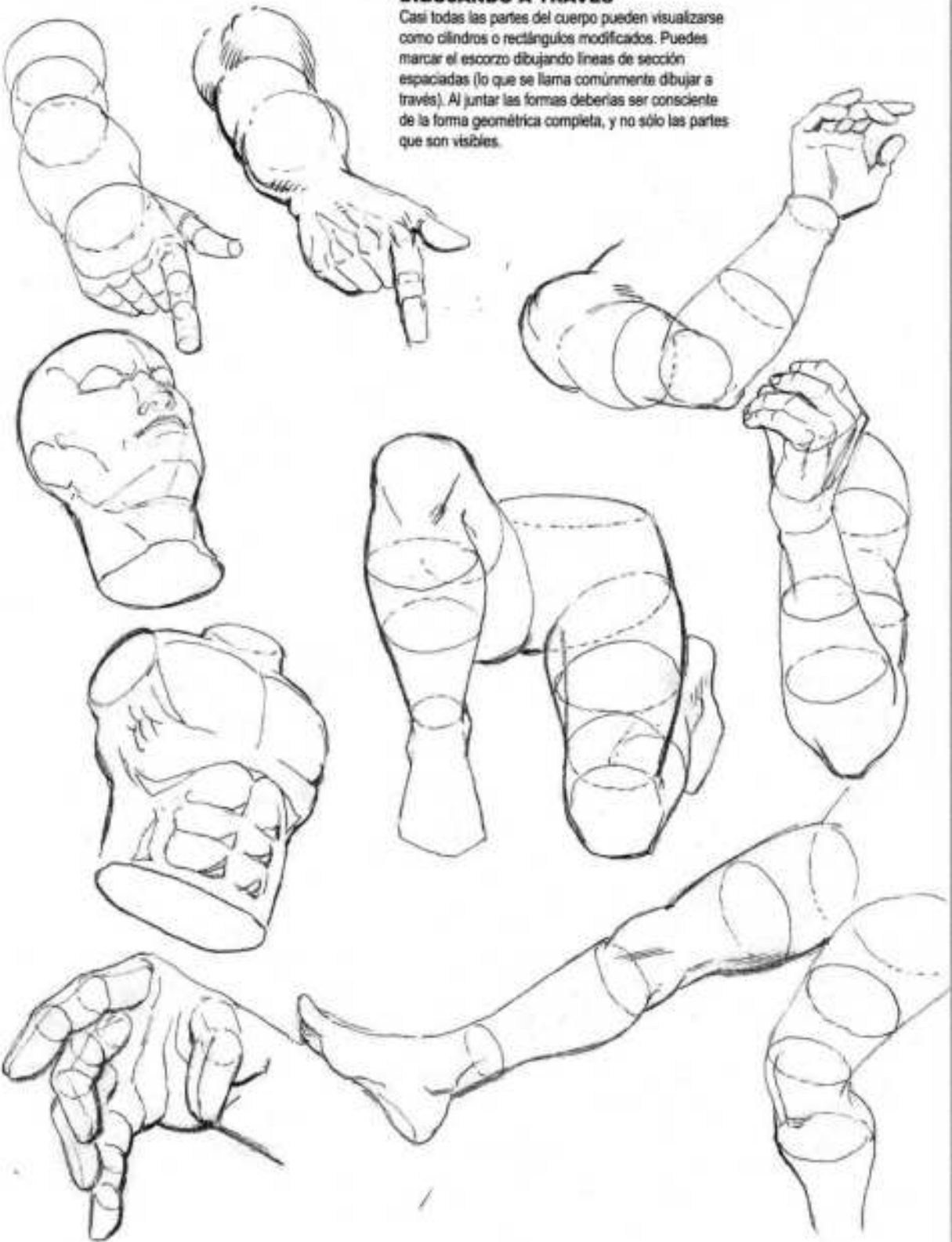
La línea central coincidirá aproximadamente con la línea de la entrepierna. El cuarto superior pasa por los pezones, y el cuarto inferior toca las rodillas.

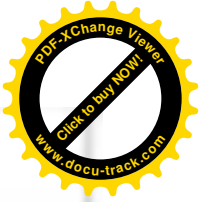


Puedes dibujar simplemente la base rectangular en perspectiva y usar las mismas líneas divisorias.

DIBUJANDO A TRAVÉS

Casi todas las partes del cuerpo pueden visualizarse como cilindros o rectángulos modificados. Puedes marcar el escorzo dibujando líneas de sección espaciadas (lo que se llama comúnmente dibujar a través). Al juntar las formas deberías ser consciente de la forma geométrica completa, y no sólo las partes que son visibles.





CAPÍTULO 2: BASE DE LAS FIGURAS

ATUENDOS

Como dibujante de cómics, debes estar preparado para dibujar y vestir a una gran variedad de personajes que deben ser instantáneamente reconocibles y creíbles en el papel que interpretan. Una vez más, la función define la forma. Decide quiénes son tus personajes y vistelos en consonancia. Se puede usar tópicos que funcionan. ¡El tipo del sombrero blanco sigue siendo el bueno!



INSPECTOR DE POLICÍA
Este veterano ha visto de todo... y su traje también.

EL GUARDIA DEL SULTÁN
Protege el harén. (duro).



LA MUJER FATAL
Son tan malas que son buenas.



LA CHICA DE LA JUNGLA
El cabello largo acentúa la acción. Los accesorios en brazos y piernas muestran la dirección de las extremidades.



¿UN VILLANO?
Con esas ropas puntiagudas... ¡Por supuesto!



EL VAQUERO DESASTRADO
Recién salido de un spaghetti Western.

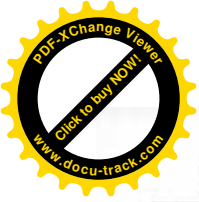


EL GRAN CAZADOR
Listo para acechar a su presa.



MÁS ATUENDOS



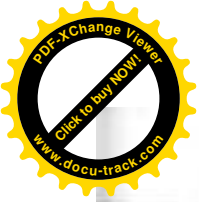


CAPÍTULO 2: TIPOS DE FIGURAS

HÉROES

Hay héroes de muchos tipos. Con atuendos o sin ellos; superpoderosos o sin poderes; esbeltos o corpulentos; expertos en armas o hábiles con los puños; o cualquier combinación de los anteriores.





VILLANOS

El drama requiere que haya conflicto. Debe haber villanos para que los héroes luchen. Villanos los hay de muchos tipos. Algunos usan máscaras y disfraces; otros ropas de calle deportivas. Algunos tienen superpoderes, mientras que otros utilizan matones a sueldo y armas. Todos están decididos a hacer de la misión del héroe una causa perdida.



VILLANO DISFRAZADO

EJECUTIVO
Su empresa está metida hasta el cuello en el crimen.

VILLANO MÍSTICO

PISTOLERO
Las armas son su oficio.



CAPÍTULO 2: TIPOS DE FIGURAS

HEROÍNAS

¿Debe una heroína ser hermosa, con un cuerpo sexy y bien proporcionado? En la vida real no, pero en el mundo de los cómics, estas mujeres lo son habitualmente (aunque no sea muy realista).

U LA TÍPICA HEROÍNA

Con un traje brillante y poderes a la última.



U LA BÁRBARA

¡Un placer para la vista, pero feroz a más no poder!

U ¿LA VECINITA DE ENFRETE?

Hay que ser un dibujante muy valiente para usar una heroína que sea una chica normal.

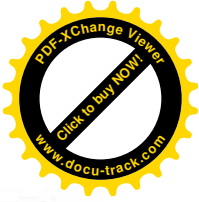


U LA REGRESIÓN

Una armadura de la antigua Roma protege a una heroína moderna y femenina.

U LA DETECTIVE PRIVADO

Tiene licencia, pistola y carácter.



VILLANAS

En el pasado, los villanos eran identificados por su aspecto tanto como por sus acciones. Hoy en día negro (el mal) y blanco (el bien) han sido sustituidos por diversas tonalidades grises, lo que hace más difícil distinguir a los buenos de los malos. A menudo, no puedes distinguir a las villanas de las heroínas sin tener delante una guía.

VILLANA HIGH-TECH

Ataviada con toda clase de aparatos y una misión destructora.



LA GRAN BERTHA

No es una belleza, pero es sin duda una villana. La diseñé para un papel en una tira de aventuras que dibujé a principios de los 90.

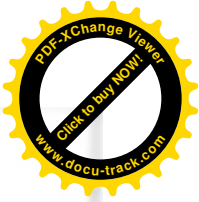


MUJER FATAL

Bella, seductora y peligrosa. No me hizo falta un esquema de construcción para dibujarla – ¡las chicas como ésta se dibujan solas! (casi...)

CUANDO LA NATURALEZA SE VUELVE LOCA

Probablemente no es malvada por elección, sino por un suceso que cambió su química corporal y le provocó la necesidad de atacar con la luna llena.



CAPÍTULO 2: TIPOS DE FIGURAS

MATONES

Desde los primeros comic books hasta nuestros días, hemos visto cómo los villanos contrataban matones, guardaespaldas y gánsters para ayudarles a realizar sus actividades ilegales. Con el paso del tiempo, el musculitos-sin-cerebro ha dado paso a una nueva y más sofisticada versión -uno que podría usar su cerebro tanto como su fuerza atrayendo el mínimo de atención.

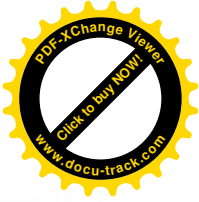


EL GORILA
Todo músculo... El descerebrado brazo ejecutor del jefe.

EL PISTOLERO
Un asesino de alquiler. ¿Por qué romper huesos cuando puedes apretar un gatillo?

SICARIO DE LA MAFIA
Un poco más sofisticado, pero sigue siendo un matón homicida con una oferta que no puedes rechazar.

MAESTRO VERSÁTIL
El sofisticado criminal de hoy en día lleva buenos trajes y puede pasar por un agente del FBI que intenta inculpar a su jefe. Es tan bueno con una pistola Glock 9 como con un ordenador.



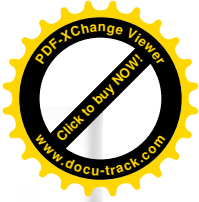
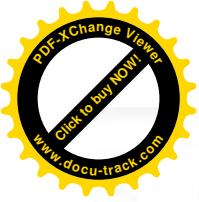
MUJERES SEXYS

Hay quien dice que todas las mujeres que dibujo son sexys. ¡No es verdad! Sólo algunas de ellas son sexys, como las que aparecen aquí abajo. Por supuesto, lo sexy, como la belleza, está en los ojos del que mira – así que quizá estas chicas no te lo parezcan, pero para mí están entre lo más alto de mi lista.



¿Es un pecho grande y piernas largas y un cabello genial lo que define a una mujer como sexy?...

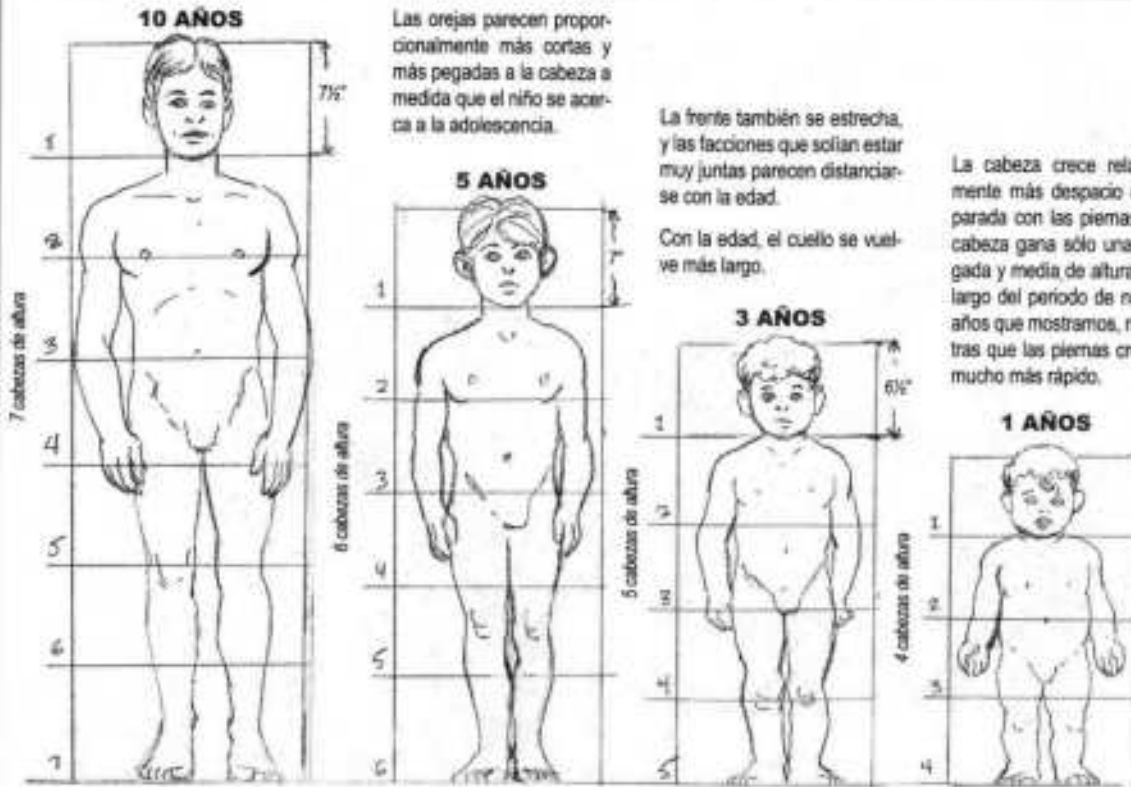
¡Para mí no! Lo sexy es una actitud. En mi opinión, el modo en que se mueve una mujer, su personalidad y sus expresiones contribuyen más a definir lo "sexy" que la belleza física. Y es esa actitud lo que intento captar sobre el papel.



CAPÍTULO 2: TIPOS DE FIGURAS

NIÑOS

Puede ser divertido dibujar niños, pero raras veces tienen papeles importantes en los cómics de éxito de hoy en día. De la infancia hasta los 15 años más o menos (cuando adquiere proporciones casi de adulto), los hombros de un niño serán estrechos, su cabeza más grande en proporción a su cuerpo y sus rasgos más pequeños en proporción a su cabeza.



Las orejas parecen proporcionalmente más cortas y más pegadas a la cabeza a medida que el niño se acerca a la adolescencia.

La frente también se estrecha, y las facciones que solían estar muy juntas parecen distanciarse con la edad.

Con la edad, el cuello se vuelve más largo.

La cabeza crece relativamente más despacio comparada con las piernas. La cabeza gana sólo una pulgada y media de altura a lo largo del período de nueve años que mostramos, mientras que las piernas crecen mucho más rápido.

Recuerda que los niños tienen rasgos más suaves que los adultos. Viene bien dibujar sus facciones y músculos un poco indefinidos.



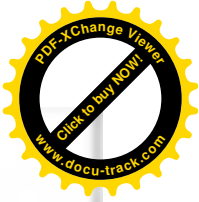
PERSONAJES MUTADOS

Los cómics (y la ficción clásica) son terreno fértil para personajes que, en determinadas circunstancias, se transforman de un ser en otro. Como el Increíble Hulk. Al dibujar estos personajes, piensa en qué es lo que desencadena sus transformaciones.

Un experimento de laboratorio que sale mal provoca que el habitualmente dócil Jekyll se transforme espontáneamente en el monstruoso Mr. Hyde. Variantes de este relato clásico han cautivado al público durante décadas.



Con la luna llena, se convierte en el tristemente célebre hombre-lobo, y padece de un apetito incontrolable de violencia!



CAPÍTULO 2: TIPOS DE FIGURAS

ANCIANAS

Algunas mujeres envejecen de forma diferente a otras, pero una vez llegan a cierta edad, la madre naturaleza pasa factura y los cambios corporales se vuelven inevitables. Aunque tal vez sigan siendo activas, en las mujeres de esta página se empieza a notar los años.

Su espalda se inclina ligeramente hacia delante, haciendo que parezca que su cabeza se adelanta a sus hombros. Sus rodillas siempre están un poco dobladas, haciendo que arrastre los pies al avanzar.



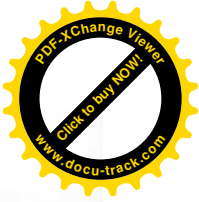
Aun así, en un día soleado, rodeada por el aroma de flores recién cortadas, erguirse parece más sencillo.



La ropa cuelga suelta sobre su figura menuda. Sus movimientos son más lentos, más estudiados.



Ha limpiado su suelo de baldosas de este modo durante décadas. No ve motivos para hacerlo de otro modo ahora.



ANCIANOS

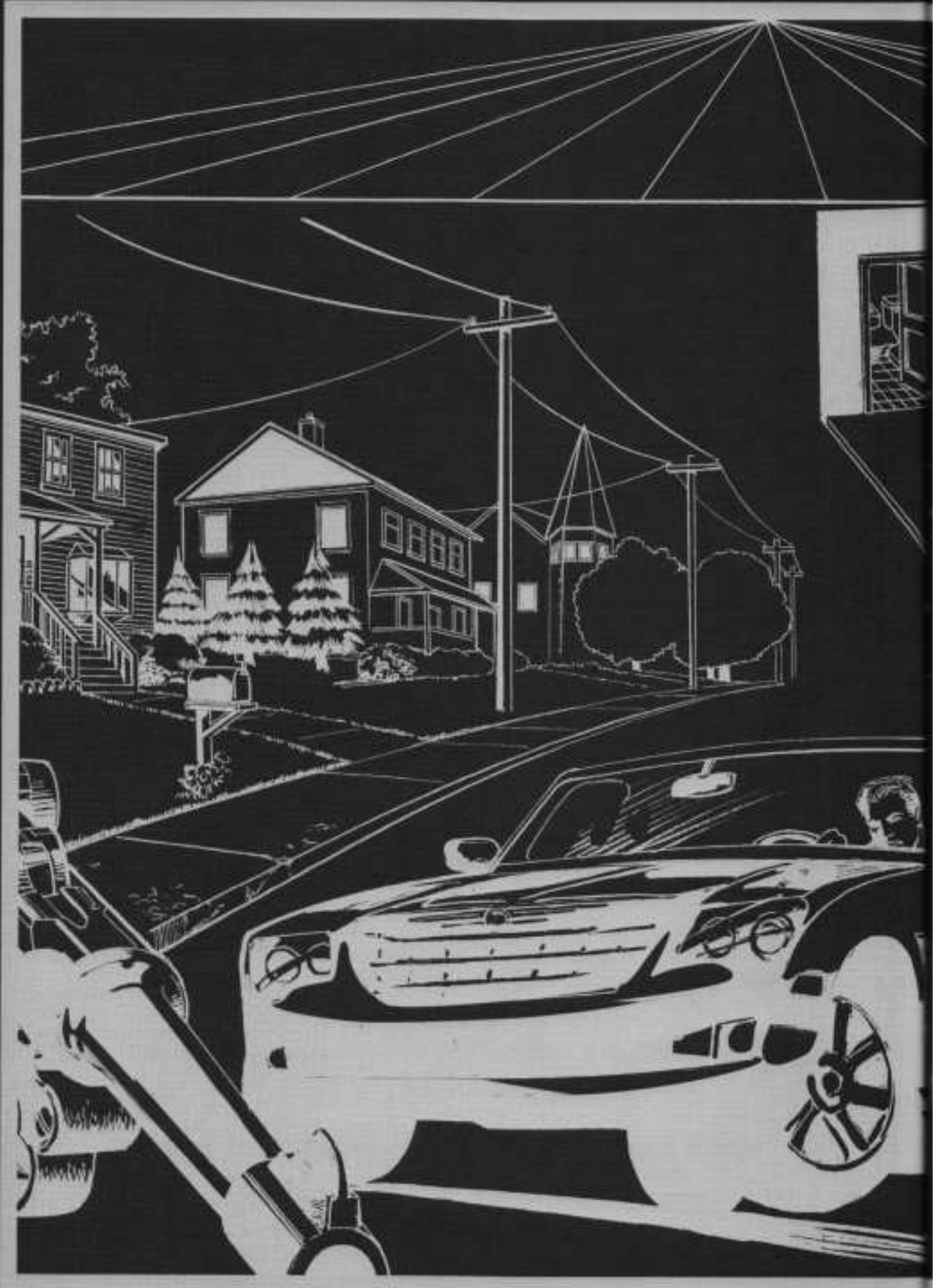
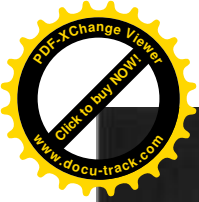
Los hombres envejecen más o menos al mismo ritmo que las mujeres, pero las arrugas en la piel de sus caras son a menudo más pronunciadas y profundas. Esto ocurre especialmente en el caso de hombres que han pasado mucho tiempo al sol.

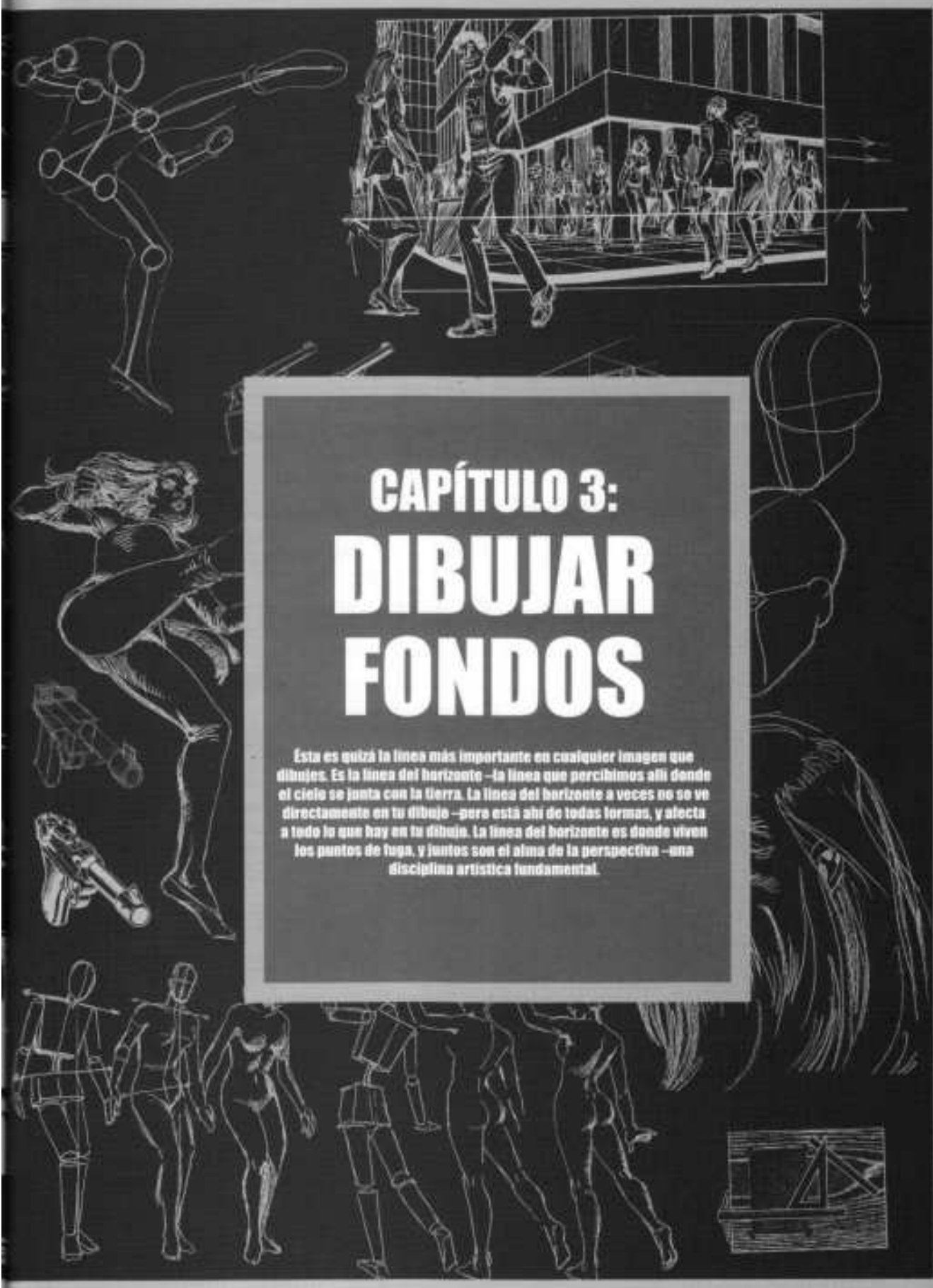
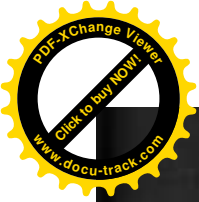


A medida que se deterioran los huesos, músculos y cartilagos, estirar la espalda y las extremidades se vuelve más difícil.

Esto conduce a que ellos se apotroñen...

...Al verse la mayoría limitados en sus movimientos.

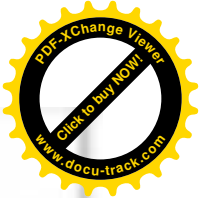
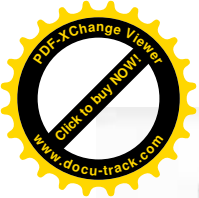




CAPÍTULO 3: DIBUJAR FONDOS

Esta es quizá la línea más importante en cualquier imagen que dibujes. Es la línea del horizonte —la línea que percibimos allí donde el cielo se junta con la tierra. La línea del horizonte a veces no se ve directamente en tu dibujo —pero está ahí de todas formas, y afecta a todo lo que hay en tu dibujo. La línea del horizonte es donde viven los puntos de fuga, y juntos son el alma de la perspectiva —una disciplina artística fundamental.





CAPÍTULO 3: BASES DE PERSPECTIVA

DIBUJAR LÍNEAS

Para dibujar cosas en perspectiva, es importante que sepas cómo dibujar correctamente las líneas necesarias. Dibujarlas a mano alzada sin usar las herramientas adecuadas (y sin usarlas correctamente) es simplemente una temeridad.

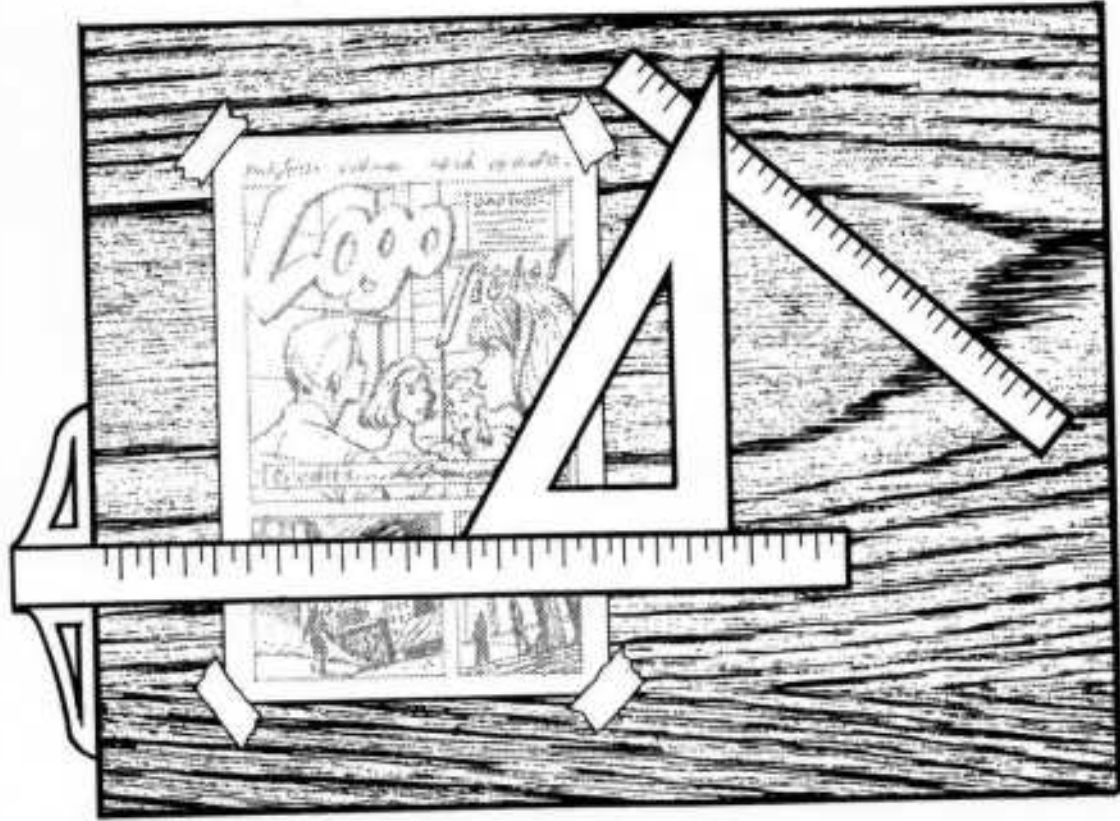
ANTES DE DIBUJAR NINGUNA LÍNEA...

...asegúrate de que tu papel esté fijado correctamente sobre tu mesa de dibujo. Sigue estos consejos:

- Pega con cinta las esquinas. Nunca pegues los lados; eso sólo hará que el papel no esté totalmente liso sobre la mesa de dibujo.
- No coloques el papel justo en el borde lateral de la mesa de dibujo, y no dejes que la cinta sobresalga del borde lateral del tablero.
- Mantén la superficie de dibujo pegada sólo cuando estés esbozando la perspectiva, o al dibujar con regla líneas horizontales o verticales. Al dibujar otras cosas, necesitas poder variar la posición del papel mientras dibujas.

PARA LAS LÍNEAS VERTICALES

Todas las líneas verticales deberían dibujarse con un cartabón apoyado sobre el borde superior de una regla T. Controla la regla T y el cartabón con la mano que no dibuja. Al hacer líneas verticales, nunca uses una regla o una regla T en sustitución del cartabón. Las líneas no serán verticales.



PARA LAS LÍNEAS HORIZONTALES

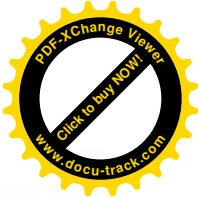
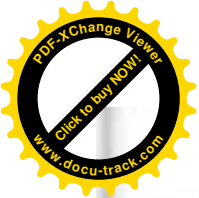
Usa una regla T para dibujar todas las líneas horizontales. Si eres diestro, la "cabeza" de la regla T se coloca en el borde izquierdo de tu tablero de dibujo. Si eres zurdo, se coloca en el borde derecho. Controla la regla T con la mano que no dibuja. Tu otra mano entonces estará libre para dibujar cómodamente.

¡NO HAGAS ESTO!

Nunca dibujes por el borde inferior de una regla o cartabón. En primer lugar, acabarás tropezando tu mano o tu herramienta de dibujo con tu otro brazo. Además corres el riesgo de perder control—si el borde recto se resbala, tu línea saldrá torcida. Una razón más: Puede que tus líneas no coincidan con líneas trazadas exclusivamente por el borde superior de la regla.

PARA LAS LÍNEAS OBLICUAS

Lo mejor es usar la regla para trazar todas las líneas oblicuas. —esas líneas que no son ni horizontales ni verticales. Se puede utilizar una escuadra o cartabón para trazar líneas oblicuas; pero es mejor hacerlo todo con la regla. Si tienes que usar la regla T para trazar líneas oblicuas, dale la vuelta a la regla T (para que su superficie esté recta sobre la superficie de dibujo).



TIPOS DE PERSPECTIVA

Hay tres tipos básicos de perspectiva. Aprende cómo se construye cada tipo y familiarízate con la terminología.

PERSPECTIVA FRONTAL

Todas las líneas del objeto son horizontales o verticales, excepto aquellas que convergen "hacia" el plano del cuadro, hacia un punto que ha sido situado más o menos en el centro de la L.H.



TÉRMINOS A CONOCER

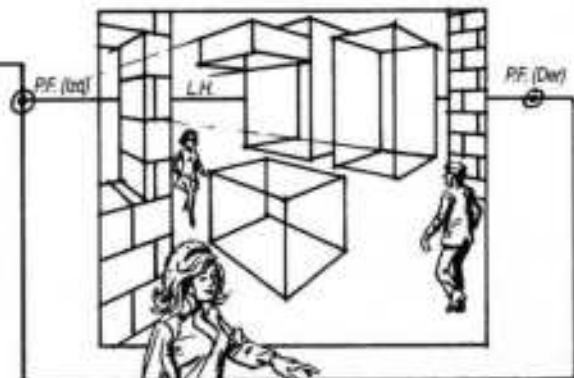
- **Plano del cuadro** - cualquier área delimitada dentro de la cual se dibuja la imagen.
- **Línea del Horizonte (L.H.)** - La línea horizontal que representa la altura de la mirada del espectador. El plano del cuadro puede estar colocado en cualquier lugar en relación con la L.H., pero hay una sola L.H. en cada imagen.
- **Punto de Fuga (P.F.)** - Uno, dos, o cualquier número de "puntos" colocados sobre la L.H., en una extensión vertical del P.F. o, en el caso de la perspectiva con tres puntos de fuga, en la línea del punto de vista. Todos los objetos dentro del plano del cuadro convergen hacia o disminuyen en tamaño hacia estos "puntos".
- **Línea del punto de vista (L.P.V.)** - Una línea vertical que pasa por el centro de la L.H.

PERSPECTIVA OBLICUA

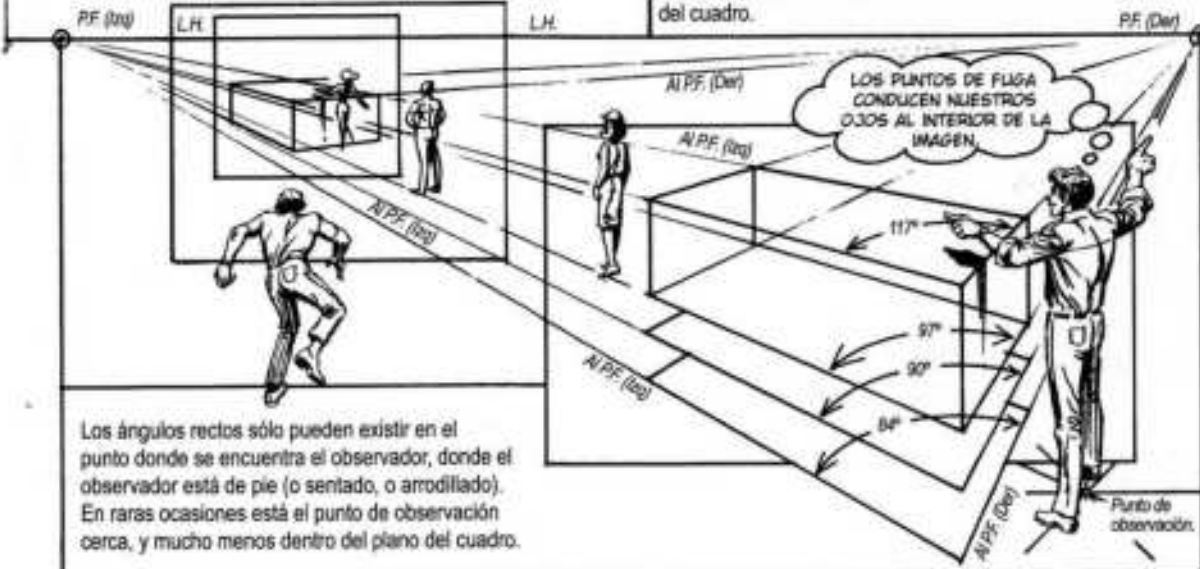
Dos puntos sobre la L.H. Uno a la izquierda del plano del cuadro, el otro a la derecha -hacia los cuales van todas las líneas no verticales.

SEPARACIÓN DE LOS P.F.S

Para evitar las aberraciones ópticas, coloca al menos uno de los dos P.F. al menos a dos veces la distancia fuera del plano de la altura del plano del cuadro. Al menos, asegúrate de evitar crear ángulos rectos (90 grados) o ángulos más agudos en dibujos de objetos rectangulares. Las esquinas pueden acercarse más cómodamente a los 90 grados en la perspectiva aérea o de tres puntos de fuga (Con P.F. más cerrados a la derecha y a la izquierda), pero aun así tampoco deberían convertirse en ángulos de 90 grados o menos dentro del plano del cuadro.



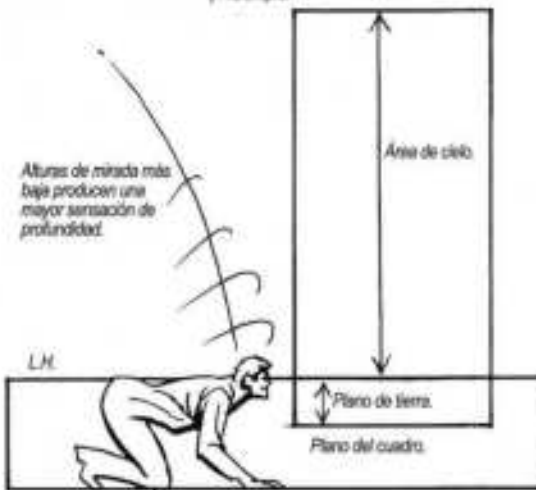
Cuanto más lejos esté el sujeto del observador, más separados deberían estar situados los P.F. en relación con el plano del cuadro.



Los ángulos rectos sólo pueden existir en el punto donde se encuentra el observador, donde el observador está de pie (o sentado, o arrodillado). En raras ocasiones está el punto de observación cerca, y mucho menos dentro del plano del cuadro.

CAPÍTULO 3: BASES DE PERSPECTIVA

ALTURA DE LA MIRADA



PERSPECTIVA FRONTAL (1 P.F.)

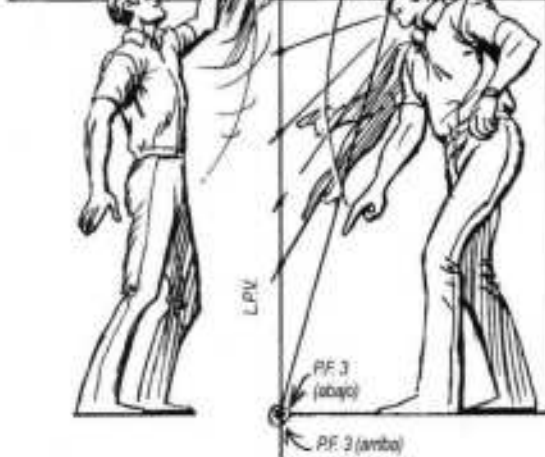
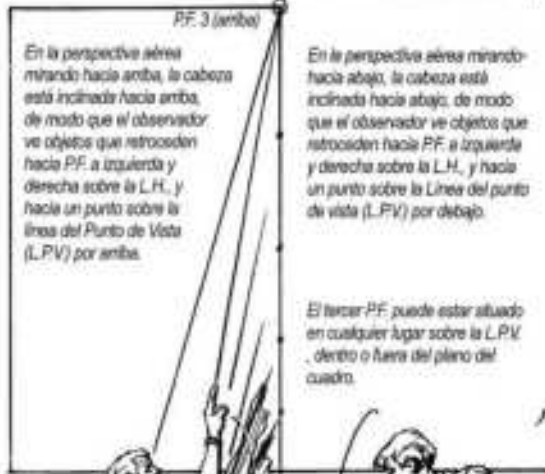


PERSPECTIVA OBLICUA (2 P.F.)



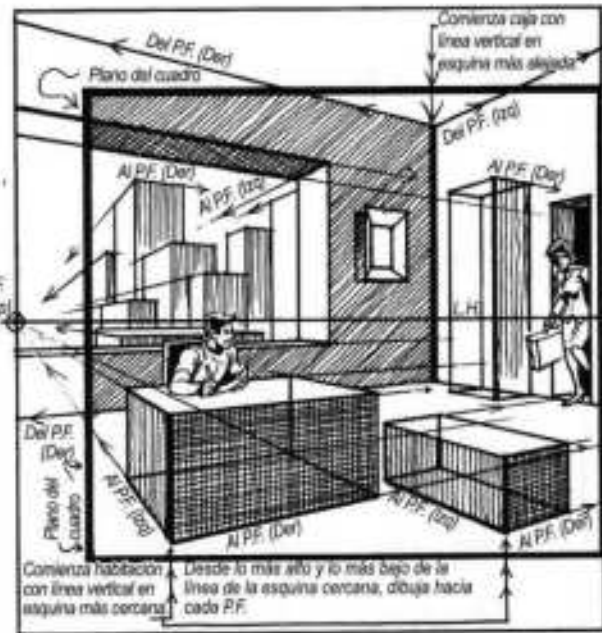
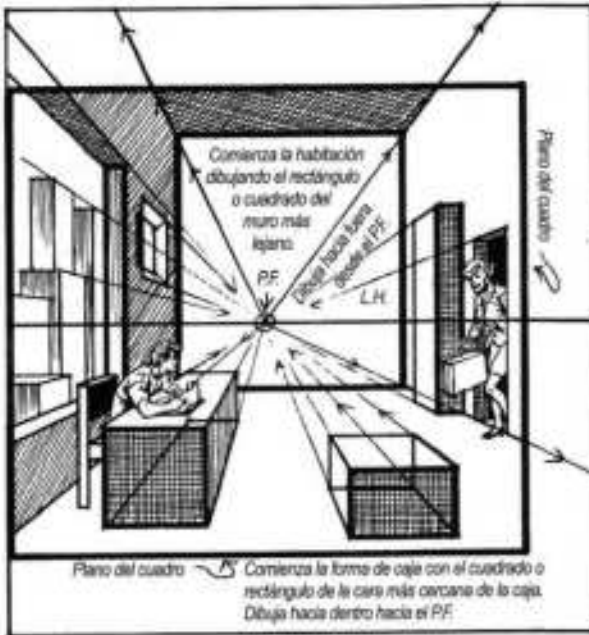
Dos P.F. sobre la L.H. a izquierda y derecha del observador. Lo mejor es dejar ambos P.F. fuera del plano del cuadro.

PERSPECTIVA AÉREA (3 PUNTOS DE FUGA)



DIBUJAR CON 1 Y 2 PUNTOS DE FUGA

Hay diferencias entre cómo aboradas dibujar objetos o habitaciones en las perspectivas frontal y oblicua. Todo depende de si estás mirando al exterior de una caja (un objeto) o al interior de una caja (una habitación).



OBJETOS CON 1 PUNTO DE FUGA

Dibuja un cuadrado o rectángulo de cualquier tamaño en cualquier parte de tu plano del cuadro. Este representa el plano frontal (o cara) de una caja (un edificio, mesa, etc.) Desde las cuatro esquinas de esa forma, dibuja líneas oblicuas hacia un punto de fuga sobre la línea del horizonte. Decide la profundidad que quieres que tenga esa caja. En ese punto, dibuja líneas horizontales y verticales de modo que todas las esquinas estén sobre las líneas oblicuas.

HABITACIÓN CON 1 PUNTO DE FUGA

Primero dibuja el muro más alejado (un rectángulo o cuadrado). Luego dibuja las líneas oblicuas desde el punto de fuga en la línea del horizonte hacia las cuatro esquinas. Como no vemos el muro detrás de nosotros, dibuja esas líneas oblicuas hasta los bordes del plano del cuadro. No solemos fijarnos en los techos, así que puedes dejarlo fuera del plano del cuadro.

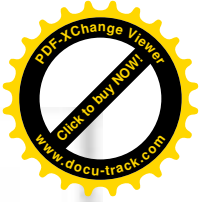
Evita hacer el plano del cuadro demasiado amplio. La imagen se volverá cada vez más distorsionada a medida que las líneas, contornos y formas se acercan a los lados del plano del cuadro.

OBJETOS CON 2 PUNTOS DE FUGA

Casi siempre se comienza con la línea vertical que representa la esquina más cercana de la caja (objeto). La línea puede tener cualquier altura (incluso salirse del plano del cuadro). Desde los extremos superior e inferior de esa línea, dibuja líneas oblicuas hacia los puntos de fuga de la derecha y la izquierda. Decide qué profundidad quieres que tenga cada plano de la caja. En esos puntos, dibuja otras dos líneas verticales que abarquen las líneas oblicuas que convergen hacia cada P.F. De los extremos superior e inferior de cada una de esas dos nuevas líneas verticales, dibuja líneas oblicuas hacia los P.F. que les correspondan. Donde esas líneas oblicuas se corten al dirigirse hacia los P.F. opuestos, dibuja una cuarta vertical. Esta última línea representa la esquina más alejada de la caja.

HABITACIÓN CON 2 PUNTOS DE FUGA

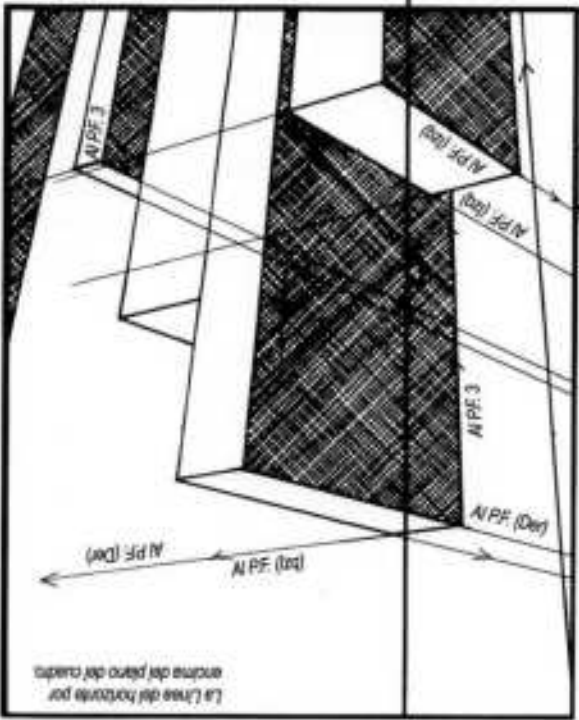
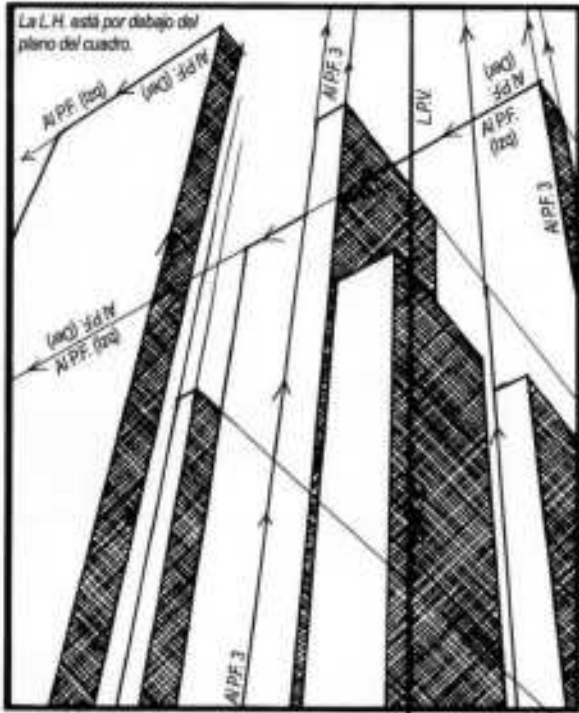
Comienza dibujando la línea vertical que representa la esquina alejada de la caja (habitación). Del extremo superior e inferior de esa línea vertical, traza líneas oblicuas desde ambos P.F. (en lugar de hacia ellos). Como en la perspectiva oblicua solemos ver sólo dos muros de la habitación, dibujamos las líneas oblicuas hasta los bordes del plano del cuadro. La mayoría de las veces puedes dejar fuera las líneas del techo, si no es necesario ver el techo.



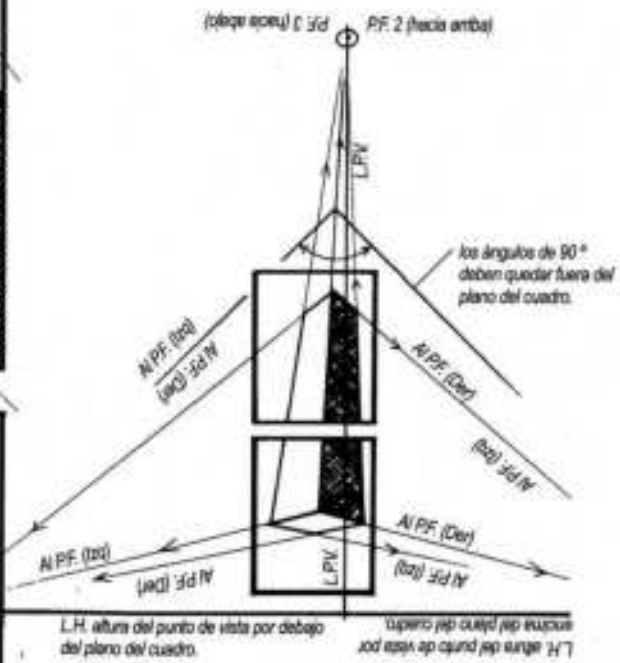
CAPÍTULO 3: BASES DE PERSPECTIVA

DIBUJAR CON 3 PUNTOS DE FUGA

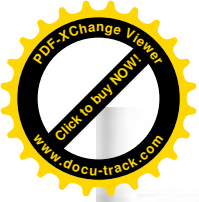
Todo en perspectiva es una cuestión de punto de vista. Mira los edificios de esta página tal cual, y los edificios parecerán alzarse como torres sobre ti. Pero da la vuelta a esta página y ¡parecerá que estás mirándolos desde aun más arriba! Si la giras hacia un lado, sigue siendo una perspectiva de 3 puntos de fuga.



En la perspectiva aérea, los puntos de fuga a izquierda y derecha pueden estar situados más cerca uno del otro, pero todavía debes asegurarte de que las esquinas cercanas de los objetos dentro del plano del cuadro no se acerquen al ángulo de 90 grados o más agudo.

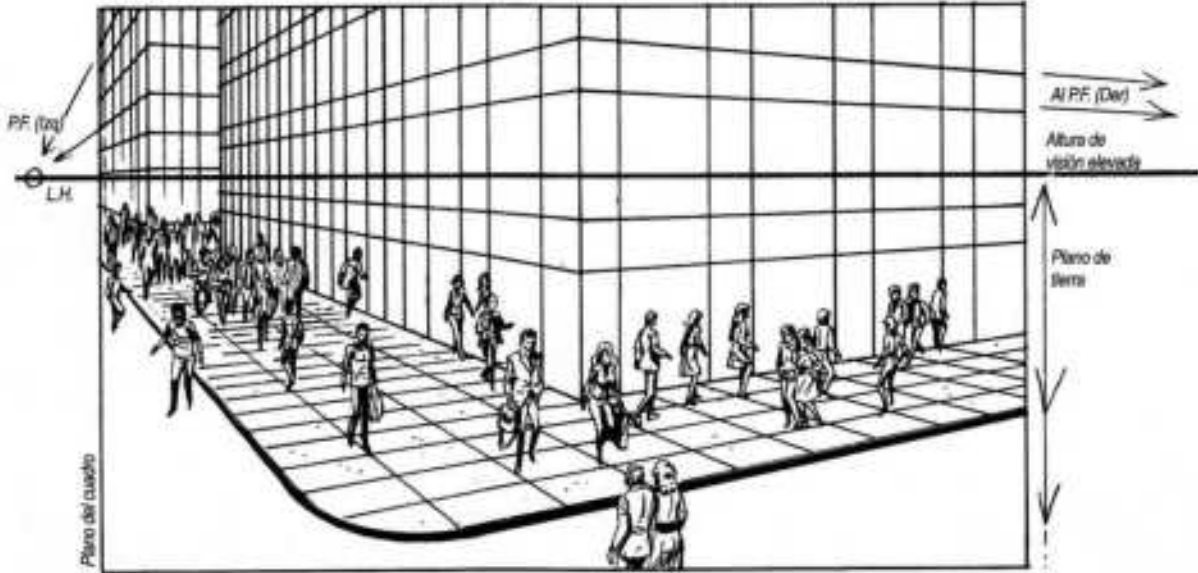


En la perspectiva aérea mirando hacia arriba, no dibujes la base de los edificios, puesto que no puedes ver la parte de "abajo". En la misma perspectiva mirando hacia abajo, puedes ver los tejados y las aceras de los edificios si lo deseas.



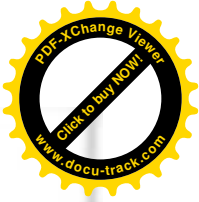
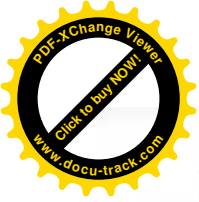
AJUSTAR LA ALTURA DE LA MIRADA

El dibujo de arriba no está técnicamente mal, pero el dibujo de abajo da sensación de profundidad y espacio, y un entorno mayor y más íntimo. Además dibujos como el de abajo suelen ser más interesantes de hacer y de contemplar.



La posición más alta del punto de vista (la línea del horizonte) tiende a forzar una vista "cenital". Las alturas de visión más altas son más apropiadas para las escenas en interiores, donde el campo de visión del espectador suele ser de por sí más estrecho y cercano. También vienen bien cuando quieres dibujar figuras de cintura para arriba, o del pecho para arriba, o para primeros planos.





CAPÍTULO 3: FONDOS

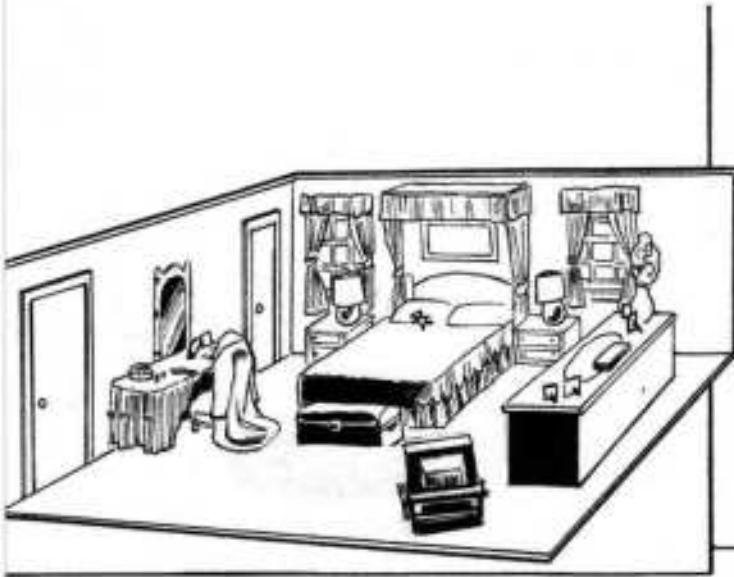
DIBUJAR LOCALIZACIONES

Tus personajes deben estar en alguna parte. Yo a menudo dibujo un decorado con dos muros, como los que aparecen en las próximas dos páginas, antes de empezar a trabajar en mi historia. Puedo improvisar un fondo en secuencias muy cortas, pero la mayor parte del tiempo siento que me es esencial conocer dónde está situado cada elemento del lugar. Conocer dónde está cada elemento no sólo me ayudará a mover mis personajes por el espacio, sino que también me da ideas para la composición.

OFICINA DE DETECTIVE

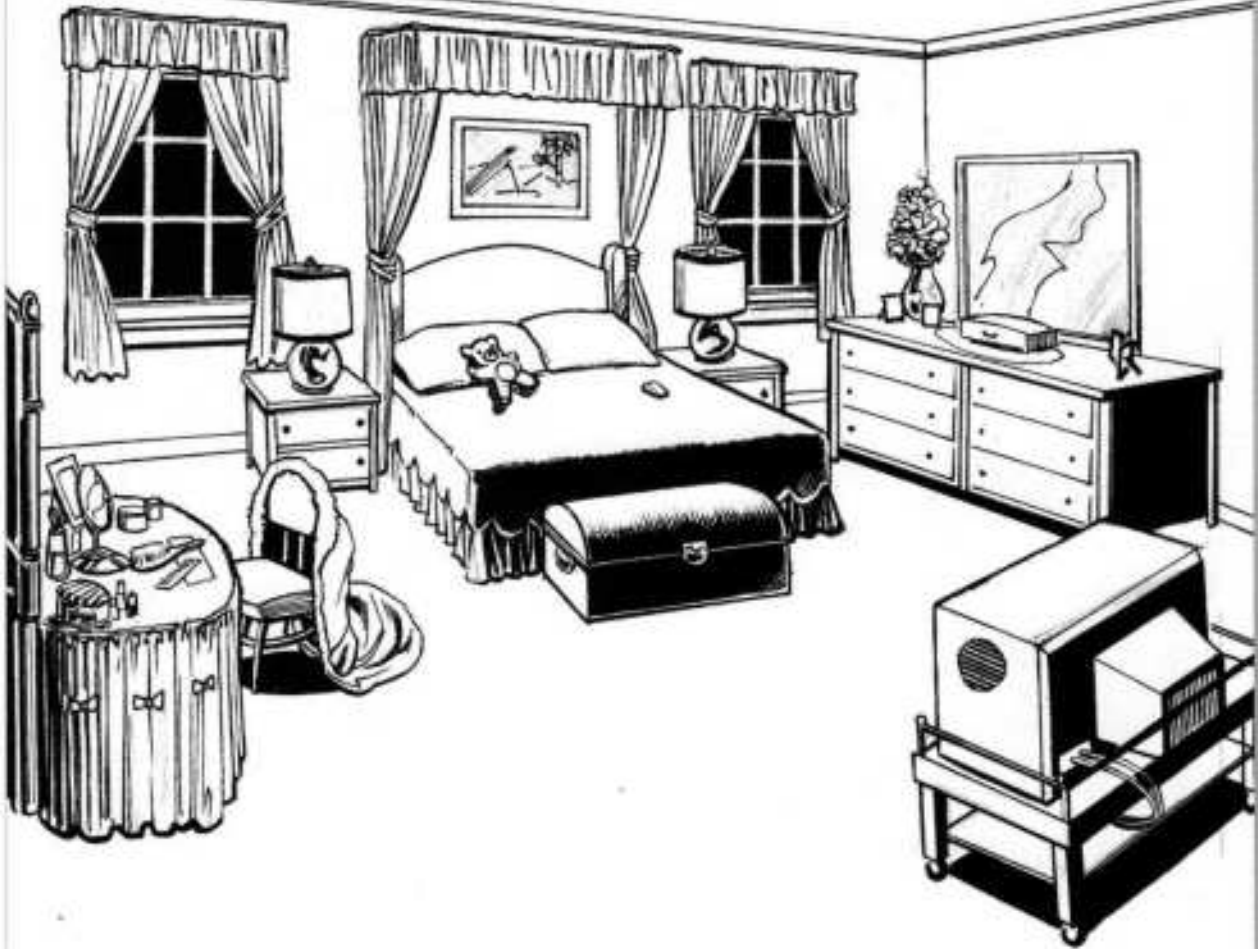
Un entorno como esta oficina debería incluir pistas sobre la personalidad que ocupa el espacio. Detalles como el perchero con la cartuchera no sólo dotan a la imagen de una sensación de espacio, también te dicen algo sobre el dueño de la habitación. Un rápido vistazo al escritorio te dice que este investigador privado bebe y fuma.

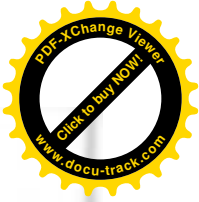




DORMITORIO DE MUJER

¿Qué podemos adivinar sobre esta mujer a partir de su dormitorio? Es bastante ordenada (salvo por su tocador); se duerme viendo la televisión; y es bastante joven (aún tiene un oso de peluche). Se siente cómoda en un entorno femenino. Y puesto que no hay persianas ni cortinas corridas, no parece muy preocupada por su intimidad; quizá vive en un área apartada (o aparentemente segura), o en un piso alto en un rascacielos.

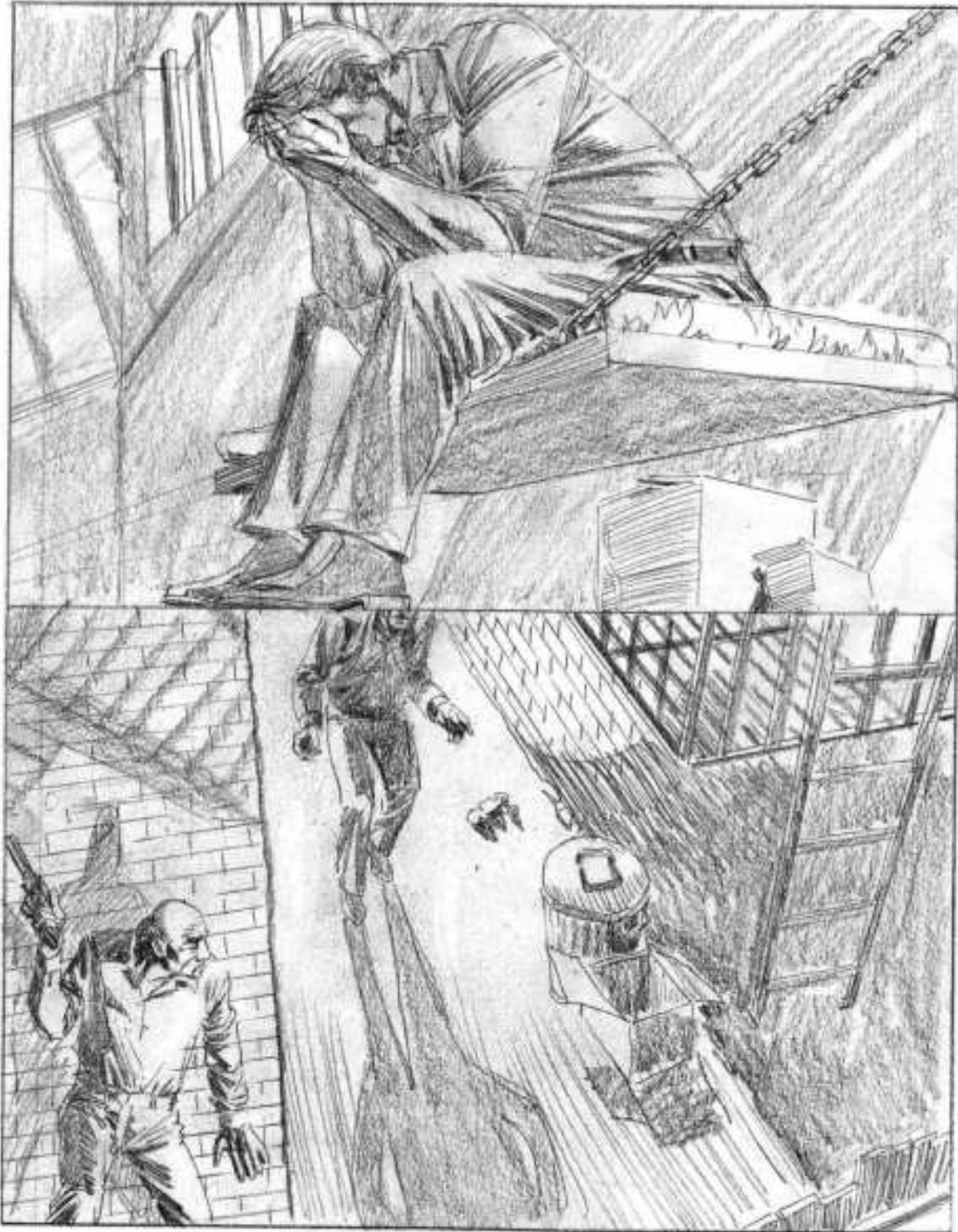




CAPÍTULO 3: FONDOS

SITUAR PERSONAS

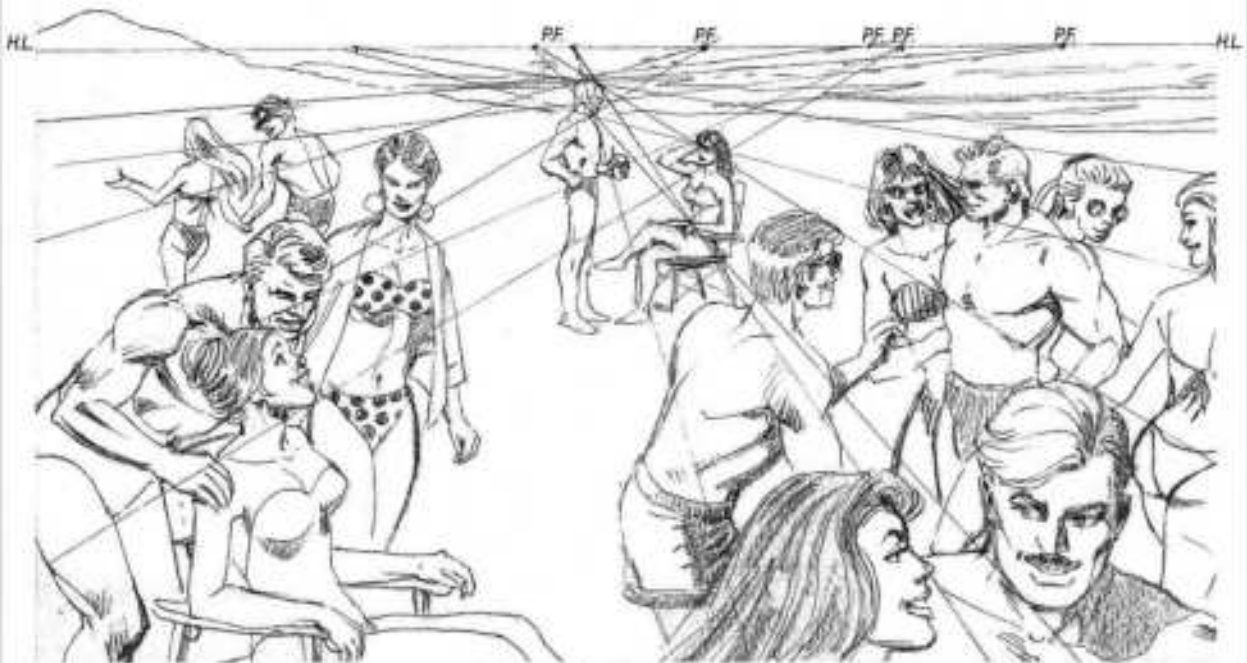
Hay que respetar las reglas de perspectiva para encajar la figura con el fondo. Las reglas que rigen la perspectiva lineal también se aplican a las figuras situadas en ese entorno.





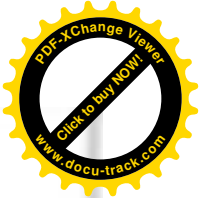
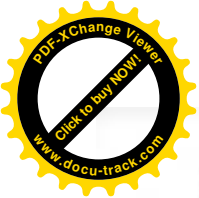
HABITACIÓN ATESTADA

He aquí un modo simple y eficaz de colocar gente en una escena y asegurarse de que todos parezcan estar pisando el mismo suelo: Dibuja la línea del horizonte (H.L.) y coloca figuras similares de modo que la misma parte de su cuerpo coincida con la línea del horizonte. En este ejemplo, la barbilla de cada mujer coincide con la línea del horizonte, y los hombros en el caso de cada hombre. El primer punto de fuga (P.F. 1) es visible en la línea del horizonte; el segundo punto de fuga (P.F. 2) queda fuera de la página, pero también está sobre la línea del horizonte. Por supuesto, debes hacer ajustes para tener en cuenta las distintas alturas de las personas y las figuras sentadas.



DIVERSION EN LA PLAYA

Aquí va otro truco: Después de colocar la línea del horizonte, dibuja dos figuras "clave" (una de pie, la otra sentada). Tomando puntos de fuga al azar para las siguientes figuras, dibuja líneas desde un punto de fuga que pasen por los extremos superior e inferior de la cabeza de la figura "clave" apropiada, para situar dónde dibujar otras cabezas. Esto se puede hacer un poco más libremente que con las estrictas reglas de perspectiva.



CAPÍTULO 3: OBJETOS

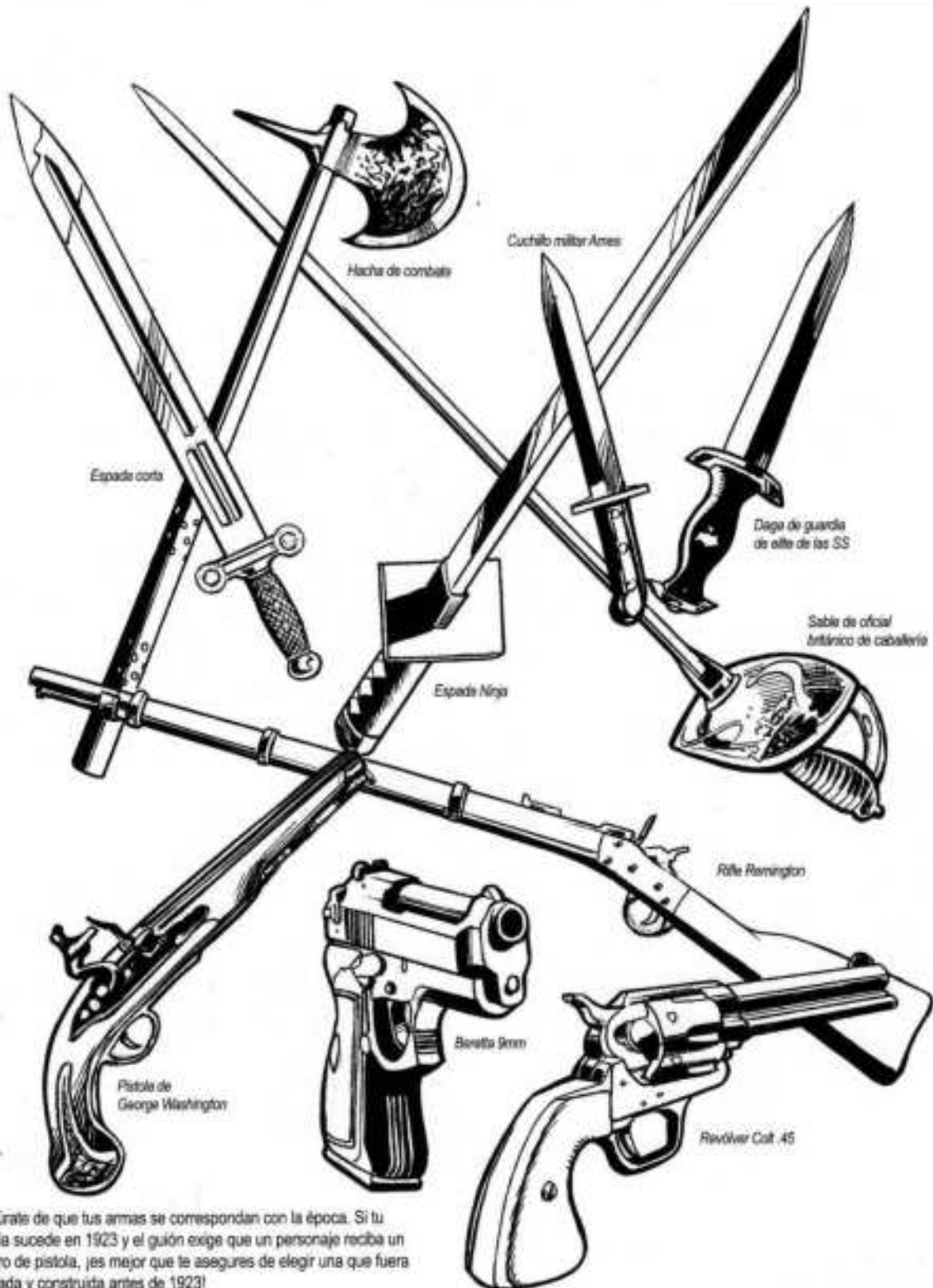
DIBUJAR PISTOLAS

He sugerido en capítulos anteriores que uses formas geométricas para construir tus dibujos. Lo mismo vale para dibujar armas.

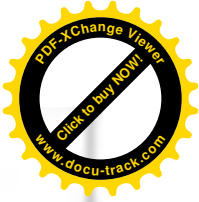


OTRAS ARMAS

A veces un conflicto de ficción requerirá armas de un periodo anterior o armamento más elegante. Puede que tengas que dibujar una pelea de cuchillos o una batalla con espadas. Algunas espadas o cuchillos están pensados para cortar, otros para ser clavados, o para las dos cosas. No puedes cortar un miembro con un florete o una daga... ¡para eso están los sables!



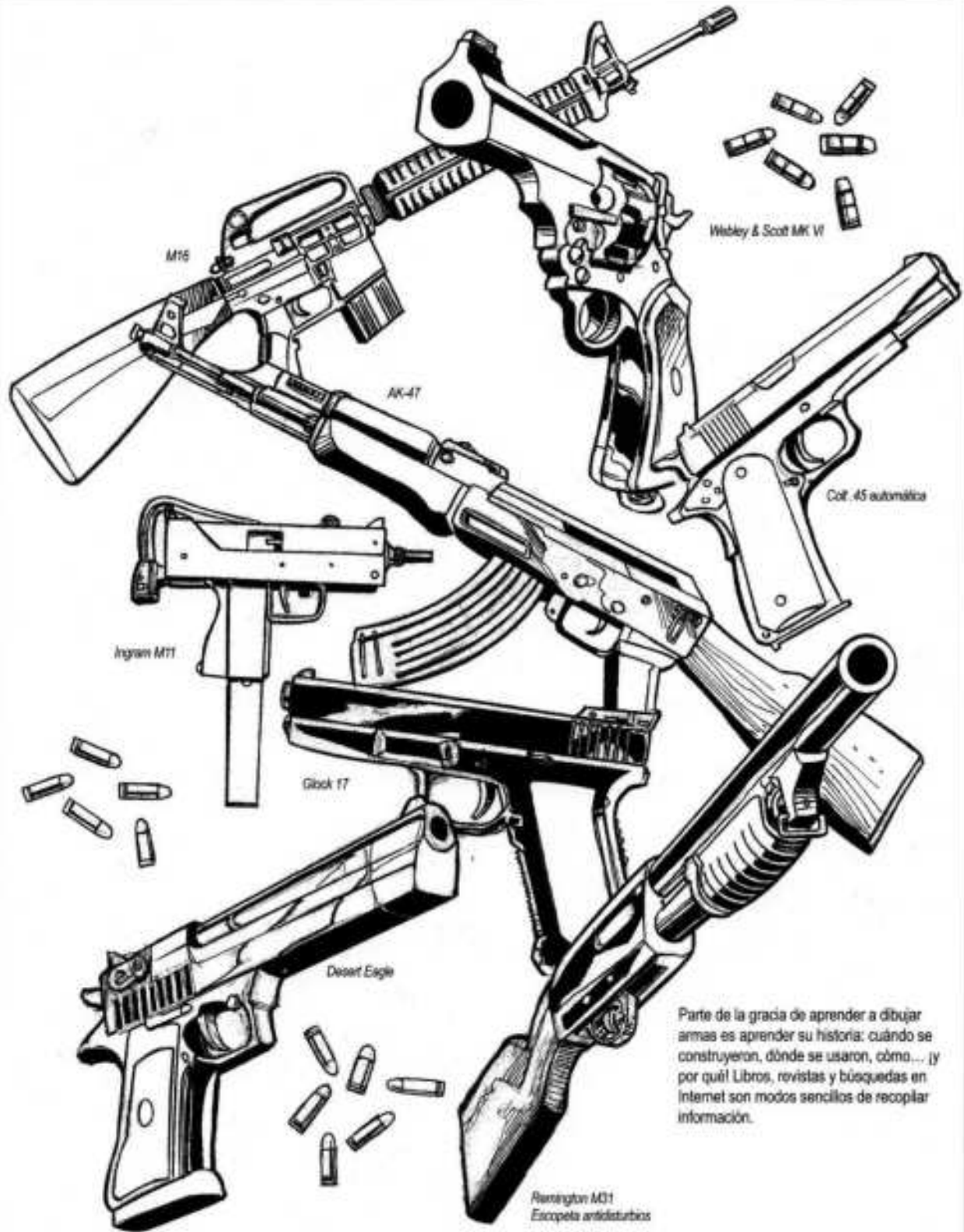
Asegúrate de que tus armas se correspondan con la época. Si tu historia sucede en 1923 y el guión exige que un personaje reciba un disparo de pistola, ¡es mejor que te asegures de elegir una que fuera diseñada y construida antes de 1923!



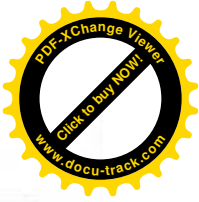
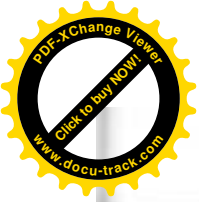
CAPÍTULO 3: OBJETOS

TIPOS DE ARMAS

El drama que aparece en las historias de cómics habitualmente implica conflictos que requieren el uso de diversos tipos de armas. Las armas de fuego son normalmente el arma elegida –al menos por los malos–.



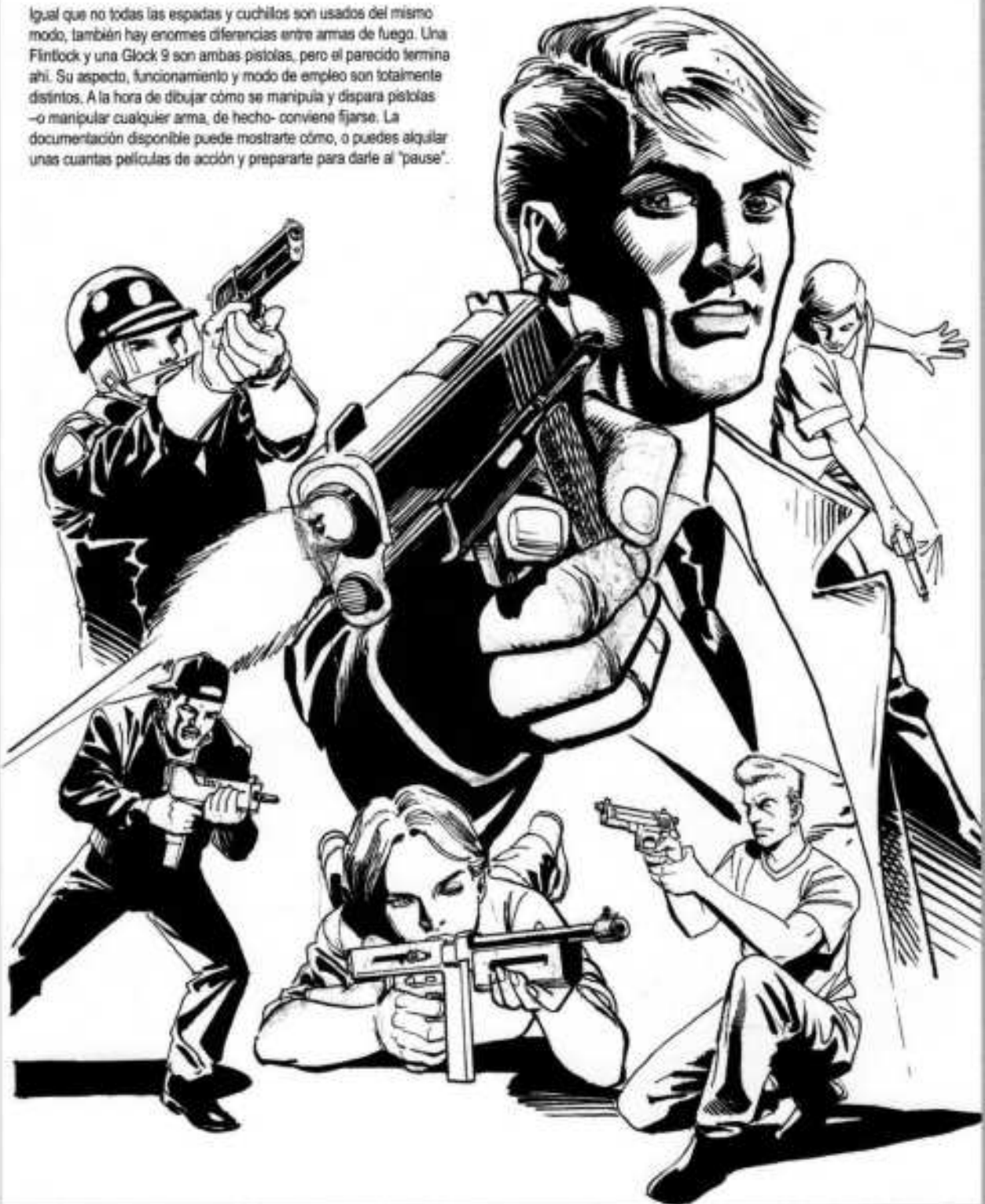
Parte de la gracia de aprender a dibujar armas es aprender su historia: cuándo se construyeron, dónde se usaron, cómo... ¡y por qué! Libros, revistas y búsquedas en Internet son modos sencillos de recopilar información.

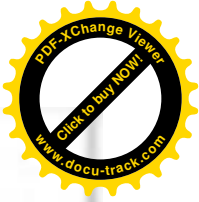


MANEJO DE ARMAS

Dibujar el armamento es sólo media batalla... la otra mitad es encajarlo en las manos de los personajes.

Igual que no todas las espadas y cuchillos son usados del mismo modo, también hay enormes diferencias entre armas de fuego. Una Flintlock y una Glock 9 son ambas pistolas, pero el parecido termina ahí. Su aspecto, funcionamiento y modo de empleo son totalmente distintos. A la hora de dibujar cómo se manipula y dispara pistolas —o manipular cualquier arma, de hecho— conviene fijarse. La documentación disponible puede mostrarte cómo, o puedes alquilar unas cuantas películas de acción y prepararte para darle al "pause".



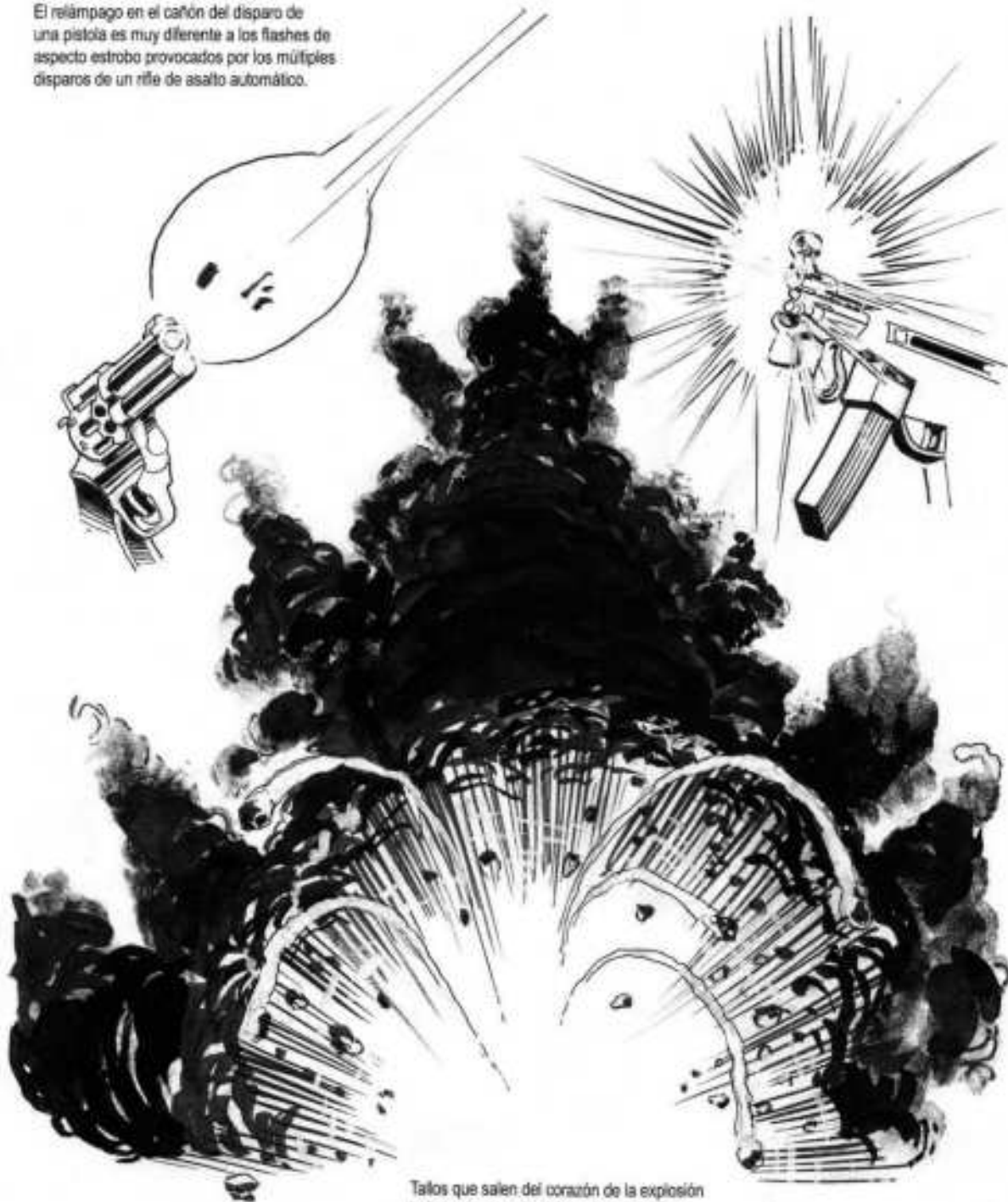


CAPÍTULO 3: EFECTOS ESPECIALES

EXPLOSIONES Y DISPAROS

Cuando creas tus historias, tú eres el supervisor de efectos especiales. No todos los disparos y/o explosiones tienen el mismo aspecto, pero los que mostramos aquí son un buen punto de partida.

El relámpago en el cañón del disparo de una pistola es muy diferente a los flashes de aspecto estrobo provocados por los múltiples disparos de un rifle de asalto automático.



Tallos que salen del corazón de la explosión indican otras explosiones más pequeñas provocadas por la principal.

HERRAMIENTAS CREATIVAS

Uno de los muchos beneficios provocados por el coloreado por ordenador es que un colorista habilidoso puede crear los efectos especiales que solían ser responsabilidad del dibujante de la historia. El colorista puede incluso coger los efectos que has dibujado y darles un aspecto infinitamente mejor. Cuando dibujes efectos especiales, sin embargo, ¿considera cualquier cosa una herramienta de dibujo? Mondadientes, bastoncillos de algodón, gasa...



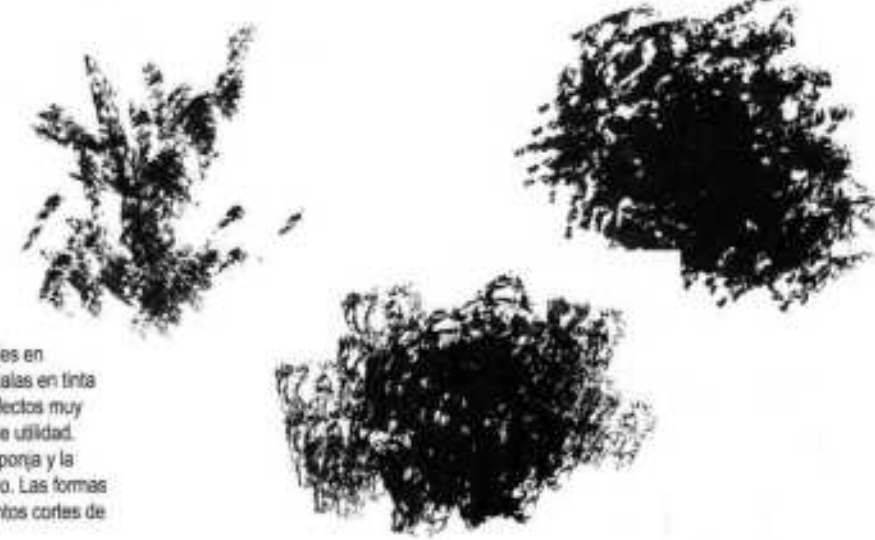
CELOFÁN

Con un pincel mojado en tinta, dibuja líneas en un trozo de celofán. La tinta se separará en glóbulos. Da la vuelta al celofán y apriétalo contra el papel. ¡Voilà! Podrían ser disparos golpeando contra el suelo, tierra levantada por los cascos de un caballo, etc. Experimentando un poco se puede llegar a otros resultados.



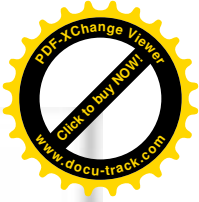
DEDOS

¡No muy recomendable para criminales! Al entintar humo negrozco (ver la página anterior), entinta los bordes exteriores del humo, dejando mucha tinta húmeda. Extiende la tinta alrededor con la punta de tu dedo. (Imagen extremo izquierdo). Frota tu dedo alejándose de la tinta y dejarás un "rastreo" como una estela (imagen a la izquierda).



ESPONJAS

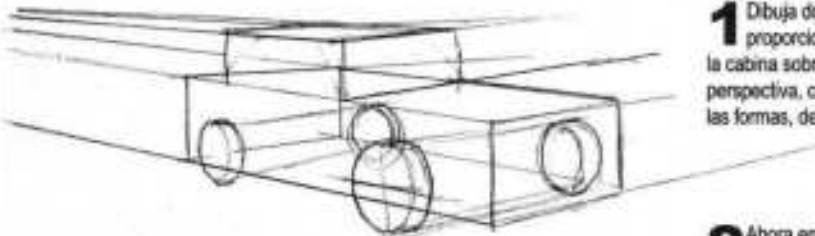
Recorta unas esponjas de cocina normales en distintas formas (cubos, cuñas, etc.). Mójalas en tinta y aplícalas sobre papel para conseguir efectos muy interesantes que estoy seguro te serán de utilidad. La cantidad de tinta que pongas en la esponja y la forma de la esponja afectarán al resultado. Las formas mostradas aquí fueron creadas con distintos cortes de la misma esponja.



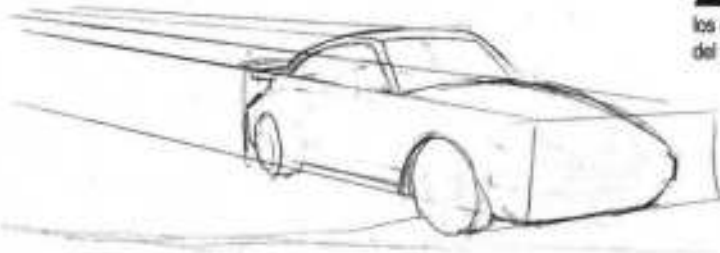
CAPÍTULO 3: VEHÍCULOS

COCHES

La forma básica de afrontar el dibujo de cualquier vehículo con ruedas es en esencia la misma: empieza con formas geométricas simples (¡otra vez!), "moldea" los contornos y luego termina con los detalles particulares.



1 Dibuja dos rectángulos en la perspectiva y con las proporciones correctas —uno sobre el otro, representando la cabina sobre el cuerpo. Añade las ruedas, también en perspectiva, como discos elípticos. Dibuja "a través" de todas las formas, de modo que "veas" los cuatro lados del coche.

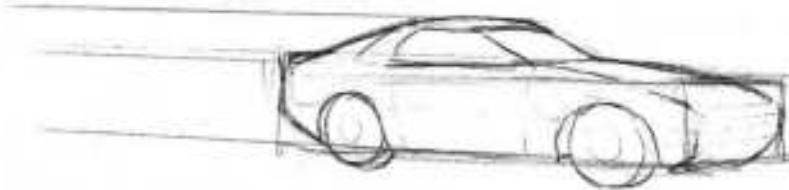


2 Ahora empieza a recortar las esquinas cuadradas para desarrollar la silueta real del coche. No te preocupes por los detalles de momento; tu objetivo es lograr la forma básica del vehículo.

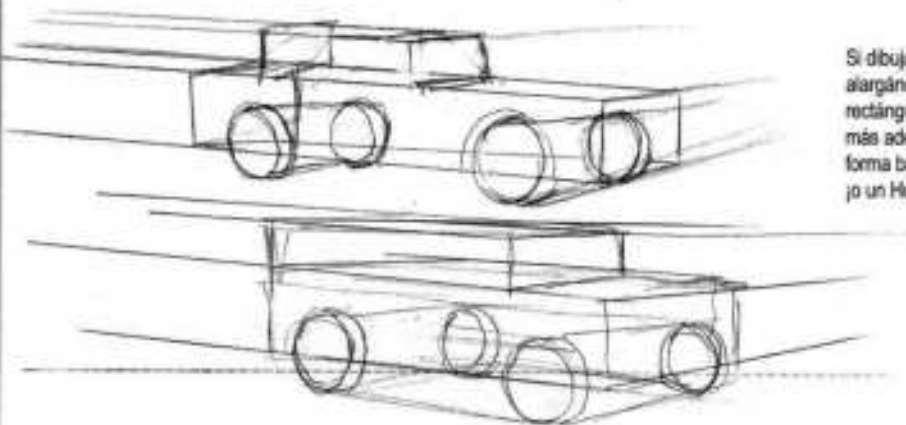
3 ¡La hora de los detalles! Añade los paneles y curvas del chasis, llantas de aleación, el cuerpo, los cristales y los neumáticos. Trabaja a partir de documentación para que tus coches tengan un aspecto realista que enriquecerá tu historia. Usa fotografías ahora, y con el tiempo serás capaz de dibujar un coche creíble sin necesitarlas.



Sigue las instrucciones de arriba para dibujar un coche deportivo diferente.



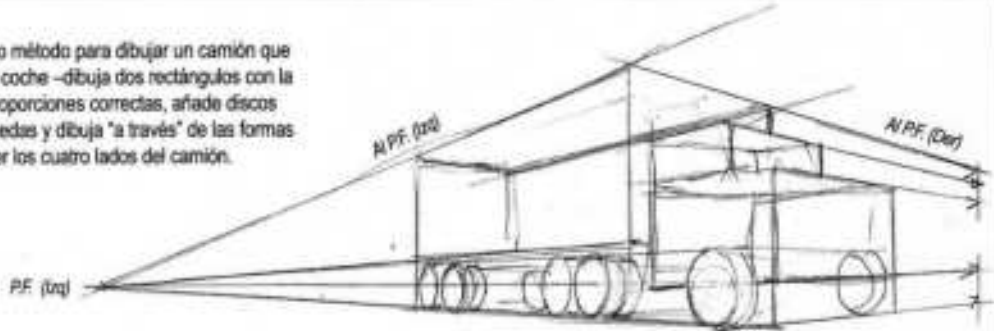
Si dibujas el rectángulo superior más grande, alargándolo desde la parte trasera del rectángulo inferior hasta un punto mucho más adelante (acortando el capó), tendrás la forma básica de un todoterreno o un familiar, ¡o un Hummer!



CAMIONES

No dibujes camiones, coches, aviones u otros vehículos a mano alzada. Usa reglas, plantillas de curvas y círculos, y otras guías a la hora de dibujar o entintar (o preferiblemente en ambas fases). El resultado será dibujos correctos y atractivos.

1 Sigue el mismo método para dibujar un camión que usaste para el coche –dibuja dos rectángulos con la perspectiva y las proporciones correctas, añade discos elípticos para las ruedas y dibuja "a través" de las formas para que puedas ver los cuatro lados del camión.



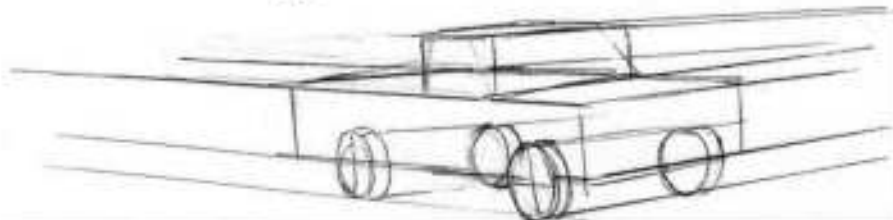
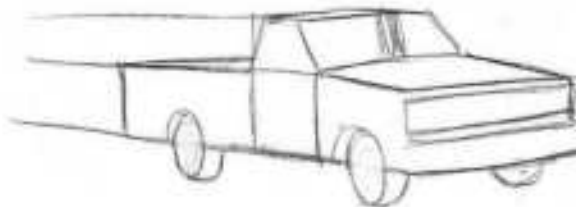
2 Empieza a refinar el camión para conseguir su forma básica. Recuerda, no te obsesiones con los detalles todavía –céntrate en crear la silueta básica del camión.



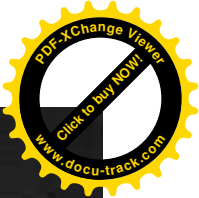
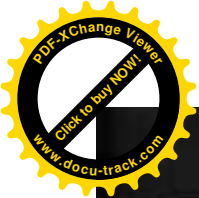
3 Añade detalles y acabado para hacer que el camión terminado sea correcto y atractivo. Una vez más, una buena documentación es clave para hacer buenos dibujos. No intentes inventártelo hasta que no hayas hecho muchos a partir de buena documentación.



Ahora prueba a dibujar una camioneta siguiendo los mismos pasos.





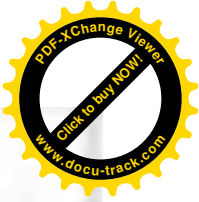
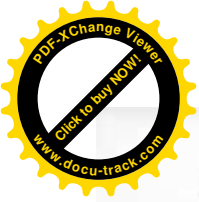


CAPÍTULO 4: EL ARTE DEL ENTINTADO

En un principio, se entintaba las páginas de los cómics sólo para que los dibujos a lápiz se pudieran reproducir, y lo hacía habitualmente el mismo dibujante que había hecho el lápiz. Por entonces, el proceso de entintado no aportaba gran cosa al dibujo: sólo era un paso necesario para la producción del cómic. Con el paso del tiempo, los dibujantes experimentaron con nuevas técnicas de entintado que llevaron el oficio a un nuevo nivel, uno en el que el dibujo era enriquecido por el proceso de entintado. A medida que el dibujo de cómics maduró y se volvió más sofisticado, terminar una página empezó a llevar más y más tiempo, y la era del entintador —un especialista que entinta sobre los dibujos a lápiz de otro dibujante— nació. Juntar entintadores excelentes con dibujantes aceptables mejoró el aspecto final del trabajo, y se llegó mejor a los plazos de entrega por añadidura. La era del entintador “estrella” había nacido: los mejores en el negocio estaban muy solicitados y tenían sus propias fans.

Por desgracia, los ordenadores de hoy en día han hecho posible eliminar el proceso de entintado por completo. Y cuando el trabajo escaneado se entinta, el colorista por ordenador puede, apretando una tecla, producir efectos especiales, tramas o texturas que solían ser la responsabilidad de los entintadores en el pasado, los cuales tenían que trabajar duro para desarrollar las habilidades que permitían resultados similares. Hoy en día, son los coloristas por ordenador los que están muy solicitados, y no son siempre los mejores “entintadores”. Aun así, creo que los estudiantes serios del arte del dibujo de cómics deben aprender todo lo que puedan sobre entintado para incrementar su repertorio de conocimientos profesionales. Aun quedan varios formatos en los que no se utiliza ordenadores: las tiras de prensa, los storyboards, las ilustraciones y los cómics en blanco y negro.





CAPÍTULO 4: BASES DEL ENTINTADO

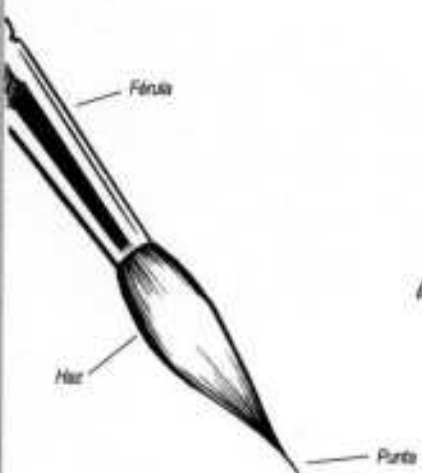
PINCELES

Entintar a pincel puede ser muy frustrante al principio porque puede llevar tiempo acostumbrarse al pincel. Pero el esfuerzo que pongas en aprender cómo usar esta herramienta tan versátil puede llevar a estupendos resultados.



LA VERSATILIDAD DEL PINCEL

Todas estas líneas fueron entintadas con un pincel redondo de pelo de marta kolinsky número 4. Pocas plumillas podrían dar tal variedad de resultados, o quizá ninguna.



SELECCIONAR LOS PINCELES

El tipo de pincel que utilices puede afectar enormemente los resultados que logres. Al seleccionar un pincel, comprueba:

- -Que no haya cerdas sueltas (pelos que sobresalen en ángulos extraños de la férula.
- -Que el haz de pelo no esté hinchado.
- -Que el pincel tenga una buena punta.

CUIDADO DEL PINCEL

¡Mantén tus pinceles limpios! Acláralos a menudo en agua limpia mientras trabajas, y lava tu pincel cada cierto tiempo con jabón de manos, girando el pincel mientras lo pasas por el jabón. Esto evitará que la tinta se endurezca en el haz de pelo cerca de la férula. Limpiadores de pinceles diseñados para la pintura al óleo también sirven para eliminar la tinta.



ACOSTUMBRARSE AL PINCEL

Como un pincel no transmite una sensación como hacen el lápiz o la plumilla, tienes que concentrar la mirada en la punta del pincel para establecer la longitud y el ancho de cada pincelada.



CONSEJOS PARA PINCEL

Si te sientes incómodo entintando con un pincel, lo más probable es que sea porque no logras controlar la intensidad de las líneas. Aquí van unos cuantos métodos que te ayudarán a trabajar con más confianza.



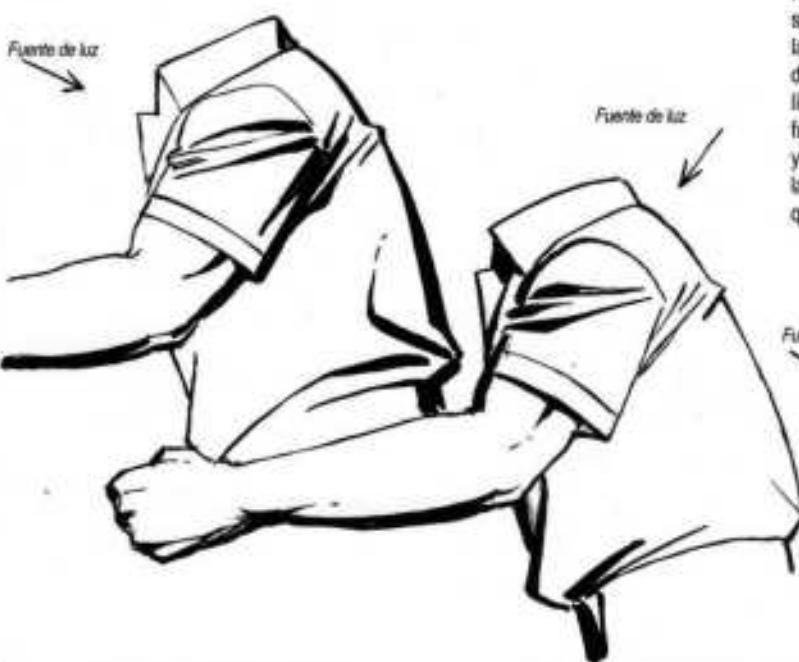
EL MÉTODO INMOVILIZADO

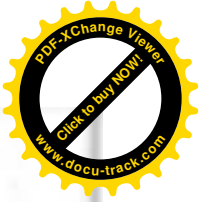
Este método para entintar líneas largas, rectas o curvas, funciona bien tanto con una plumilla o lápiz como con un pincel. Primero, sujeta tu pincel en una postura cómoda. Luego, mantén inmóviles tus dedos y tu muñeca y mueve todo el antebrazo como una unidad a lo largo del papel. Mueve tu brazo inmovilizado en la misma dirección que la línea deseada. Concentra la mirada en la punta del pincel, y levanta o aprieta para lograr el grosor deseado de la línea.



CREAR VOLUMEN CON EL GROSOR DE LA LÍNEA

He aquí un método sencillo de lograr una sensación de volumen sólo con el grosor de las líneas. Primero, establece la dirección de donde proviene la iluminación. Entinta con líneas más finas y claras el lado cercano a la fuente de luz, y entinta con líneas más gruesas y oscuras en el lado opuesto a la fuente. Todas las líneas se vuelven más gruesas a medida que se alejan de la fuente de luz.





CAPÍTULO 4: BASES DEL ENTINTADO

PLUMAS

Aunque no suelo utilizar plumillas (los pinceles me parecen más versátiles), las utilizo en trabajos que requieren un acabado más cercano a la ilustración. Las plumas de cartucho y los rotuladores te darán aún más control.



CONTROL DE LA LÍNEA

Las plumas transmiten bien la información de la punta a tus dedos. Podrás saber qué grosor de línea estás dibujando según la presión que ejerzas.



PLUMILLAS

Hay una enorme variedad de plumillas, y te convendría probar la mayoría o al menos muchas antes de quedarte con una. Mis plumillas preferidas son las Gilottes (o Gilott, o Gilot, que son versiones de la original británica con otros nombres). Yo uso la nº 170 –bastante flexible– y la nº 404(F) –moderadamente rígida. Nunca he llegado a pillar el tranquillo a las plumillas tradicionales, que muchos de mis colegas utilizan. No sé por qué. ¡Puede que a ti ve vaya fenomenal con ellas!

CUIDADO DE LA PLUMILLA

Es esencial mantener tus plumas limpias. La tinta seca en la punta o acumulada en el palillero que sujeta la plumilla afectará al funcionamiento de la pluma. Lavarla y secarla regularmente es muy recomendable.

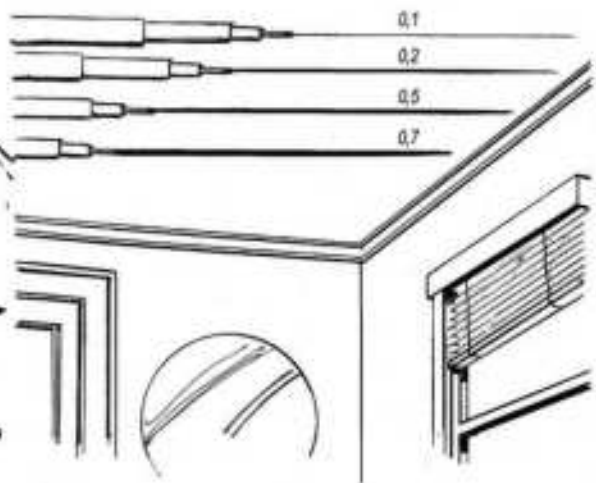
Rotring



Ambos rotuladores son ideales para entintar fondos, especialmente al usar reglas y plantillas de curvas, círculos o elipses. Ambos tipos de rotuladores están diseñados para mantener el flujo de tinta lejos de los bordes de la plantilla o regla.

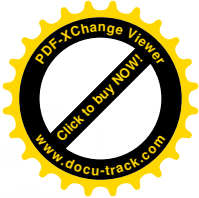
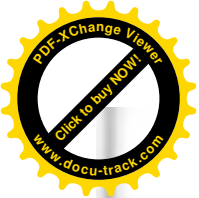
ROTRINGS

Yo uso Rotrings, que son muy similares a los Rapidógrafos, pero no se atascan tan fácil. Además, al comprar el recambio de tinta de un Rotring, recibes una punta nueva con el cartucho. Paquetes de Rotring de cuatro tamaños incluyen los grosores .25, .35, .50 y .70.



ROTULADORES CALIBRADOS

Los pigment liners son básicamente rotuladores de punta de fieltro que utilizan tinta permanente, para que las correcciones hechas con líquido corrector blanco (que utiliza agua como base) no dejen ver líneas por debajo. Su grosor de línea es compatible con los de los Rotrings.

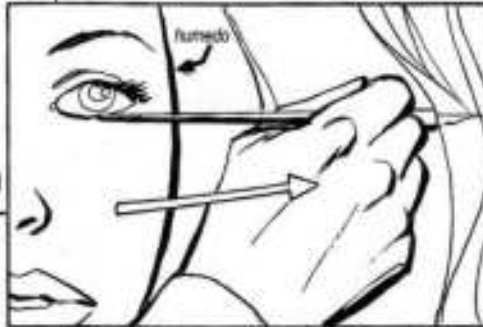


CONSEJOS PARA PLUMA

Las técnicas que emplees dependerán en cierta medida del tipo de pluma con el que trabajes. Practica estos trazos con distintas plumas para hacerte una idea de lo que pueden hacer y con cuál te sientes más cómodo.

TRAZOS GROSOS Y FINOS

Esta técnica, usada por sí misma o combinada con otras, permite al artista crear la sensación de volumen por medio de líneas gruesas. Se usa a menudo por dibujantes que dibujan ilustraciones de humor o más estilizadas.



¡CUIDADO CON LAS PÁGINAS HÚMEDAS!

La tinta que se aplica con una pluma se seca mucho más despacio que la tinta aplicada con un pincel. Al entintar con una plumilla, debes tener cuidado de no pasar la mano con la que entintas sobre partes entintadas que no se han secado todavía. Entintar una viñeta de izquierda a derecha (si eres diestro) o de arriba abajo (con cualquier mano) puede ayudar, pero sigue dando problemas. Un sistema usado por muchos de mis colegas es trabajar en dos páginas a la vez. Cuando una esté demasiado húmeda para seguir entintando, déjala a un lado y empieza a trabajar en la segunda. Ve alternando hasta que ambas páginas estén entintadas.

DIBUJAR UNA GOTA

Esta técnica es más fácil de hacer que de explicar. Con una plumilla, Rotring o rotulador, deja que una gota de tinta se forme en el papel desde la punta de tu herramienta. Ahora arrastra la gota por el papel sobre la línea que quieres entintar. Ésta técnica te permite entintar líneas largas y limpias

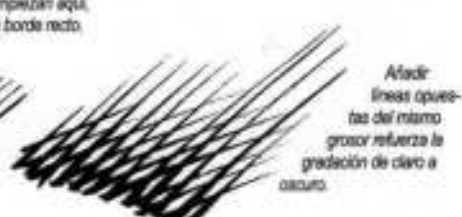
sin tener que apretar la punta de la pluma sobre el papel y quizá alterar la línea que estás entintando. Nadie domina esto la primera vez, así que sigue practicando. Cuando dejes de oír el ruido de tu pluma al deslizarse por el papel, ¡es que lo estás haciendo bien!



Aleja de ti la herramienta de dibujo



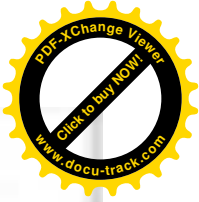
...O entinta hacia ti.



Rayas cruzadas

GRADACIÓN

Feathering es el arte de entintar líneas de más finas a más gruesas (o viceversa) para mostrar la transición gradual de un área blanca a un área oscura—en suma, una gradación en grises. Como esta gradación lleva mucho tiempo y muchos la consideran "antiguada", los dibujantes de hoy en día tienden a evitarla.



EL ARTE DE ENTINTADO

DESARROLLAR UN PLAN DE ACCIÓN

Aunque la mayoría de los comentarios que siguen pretenden ayudarte a entintar el trabajo a lápiz de otro dibujante, mucho se aplicará también al entintado de tu propio trabajo.

En primer lugar, unos antecedentes sobre cómo me metí en esto del entintado. Mis primeros encargos como dibujante por cuenta propia para la Charlton (después de un tiempo trabajando en el estudio de Jerry Iger) fueron trabajos de entintado, pero en poco tiempo me dieron la oportunidad de dibujar y entintar mi propio trabajo. Esto llevó en poco tiempo a recibir encargos para hacer lápices que otros entintarian y, por un tiempo, la cosa fue bien. Me sentía inseguro de mi habilidad como dibujante y me asignaron entintadores profesionales que cogían mis "monigotes" y los convertían en imágenes estupendas. Sin embargo, con el paso del tiempo, y a medida que yo mejoraba en mi trabajo, empecé a quedar insatisfecho con el modo en que otros entintaban mis dibujos. Como no podía hacer gran cosa al respecto, tuve que aprender a asumirlo.

Más tarde, cuando me uní a la plantilla de DC Comics como editor a finales de los sesenta, decidí que lo mejor sería que convenciera a aquella gente de que era un entintador, y empecé a recibir encargos de entintado. Resulta que mi trabajo como editor lo tenía que hacer en la oficina de la DC en Manhattan, y mi trabajo por libre lo hacía en el estudio de mi casa en Connecticut. Desplazarme cada día era un problema que esperaba resolver dedicándome sólo a entintar. (Arrancar con encargos de entintado es más sencillo que con encargos de dibujo).

¡Así que ahora era un entintador! Lo primero era asegurarme de que los dibujantes con los que trabajaba no tuvieran la misma mala opinión que yo solía tener sobre mis antiguos entintadores. Con ese fin, desarrollé el siguiente plan de acción para hacer mis encargos de entintado:

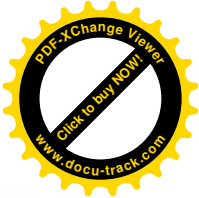
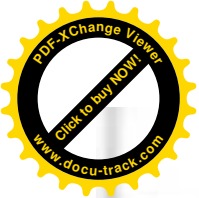
1. ¡Lee la historia! Esto te ayudará a familiarizarte con las escenas clave, la hora del día en que suceden, la iluminación, etc. Incluso podría avisarte de un problema de continuidad en los dibujos a lápiz que puedes resolver con facilidad (y sigilo), como un cambio accidental de ropa o atuendo en mitad de una secuencia.

2. Estudia los lápices para descubrir lo que el dibujante espera. El o la dibujante tiene derecho a esperar que entintes su dibujo a lápiz de modo que todas sus bondades estén todavía presentes cuando termines tu trabajo. Si puedes mejorar un dibujo a lápiz flojo y aún así hacer que parezca su trabajo, entonces adelante -¡con sigilo! Si el dibujante entintaba antes su propio trabajo, busca copias de ello y estúdialas. Puede que no puedas reproducir el estilo, pero puedes reproducir las intenciones.

3. Decide un estilo adecuado para el entintado. ¿Le vendrá bien a la historia un estilo más suelto y orgánico, o funcionaría mejor un estilo más detallista y elaborado? Elige las herramientas con las que obtener el resultado deseado. (Por cierto, las tres páginas que siguen muestran la misma escena entintada de tres modos diferentes. Fíjate en las diferencias.)

4. Entinta la historia en orden cronológico. Esto es optativo, pero yo prefiero empezar con la primera viñeta de la primera página y seguir así hasta la última viñeta de la última página. Cuando entinto la historia en el orden en que se va a leer, siento que puedo contribuir a la narrativa. Debo señalar que, al hacer esto, estoy en minoría entre mis colegas. A algunos entintadores les gusta entintar las partes divertidas primero (o dejarlas para el final), o pueden trabajar en una página nueva mientras parte de otra se seca.

5. Y por último, ¡No le puedes echar la culpa al dibujante! Cuando terminas el entintado, tu última acción es borrar los restos del lápiz... y lo único que queda son tus líneas de tinta. Y en cierto sentido, ¡es como si salieras a la calle desnudo!



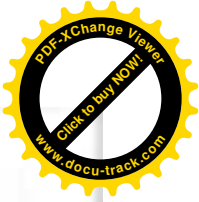
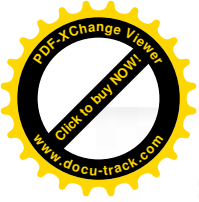
TODO A PLUMA

Mi viejo amigo Terry Austin, maestro del entintado a pluma, entintó esta versión (la versión publicada) de esta página, dibujada por mí. Aunque un estilo todo a pluma puede ser muy elaborado y controlado hasta volverse rígido, Terry pensó que la historia funcionaría mejor si el dibujo era un poco más orgánico, y trabajó en esa dirección.



Entintado con una plumilla Hurlí nº 102 y un Rotring .35, excepto las masas de negro que fueron rellenas con un pincel.

Unforgiven © 2004, The American Bible Society.
Todos los derechos reservados.



CAPÍTULO 4: ESTILOS DE ENTINTADO

TODO A PINCEL

Entintar a pincel es el método más orgánico de entintar una página, porque la herramienta no le permite definir en exceso las líneas. Algunos dibujantes y/o historias se pueden beneficiar de este estilo de entintado más suelto.



Si, todas las líneas de esta página fueron entintadas con pincel por un servidor.

Unforgiven © 2004, The American Bible Society.
Todos los derechos reservados.

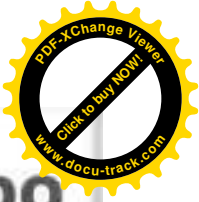
PLUMA Y PINCEL

Aunque se ha usado tres métodos de entintado diferentes en estas tres páginas, los resultados son similares porque el dibujo a lápiz dirige el estilo y no dejaba mucho margen para interpretarlo de forma diferente.



Se usó una pluma (una Gillet nº 170) para entintar todas las cabezas y manos de esta versión, así como para el contorno de las figuras. Se usó un pincel para los pliegues de la ropa y rotuladores Micron de grosores .3, .5 y .8 para los fondos.

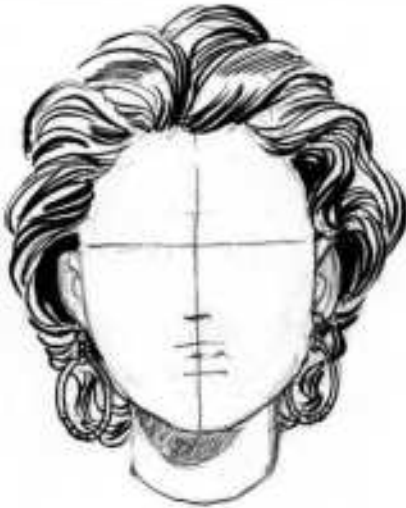
Unibigen © 2004, The American Bible Society
Todos los derechos reservados.



CAPÍTULO 4: TEXTURAS DE ENTINTADO

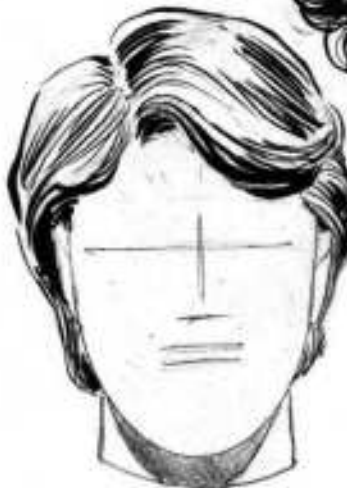
CABELLO

El color del pelo, la longitud y sus características -rizado o liso, grueso o fino, basto o brillante- varían de un individuo a otro, pero el método que utilizamos para representarlo es el mismo.



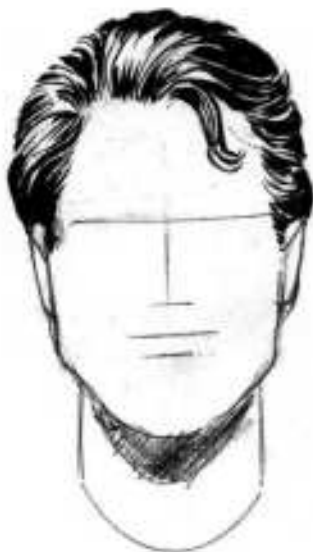
MECHONES GROSOS, NO PELOS SUELTOS

Establece la fuente de luz y el método que vas a utilizar para transformar los cabellos individuales en una masa (como un gorro) que refleje la misma fuente de luz que afecta a la cabeza. No muestres cada pelo individual, pero para los cabellos y mechones que muestres, debes ser capaz de seguir cada pelo en la melena hasta su raíz -¡literalmente!



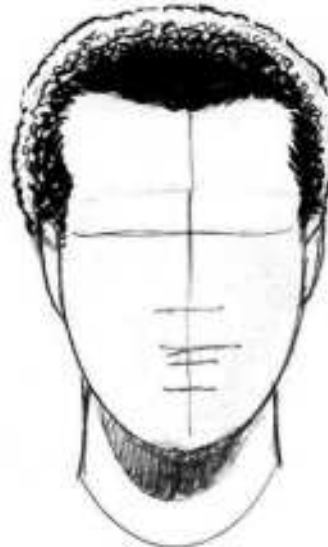
EL TIRÓN DE LA GRAVEDAD

Cada cabello suelto surge de un punto en el cráneo y cae hacia abajo por el efecto de la gravedad.



SIN REBORDE

En todos los ejemplos mostrados aquí, verás que no hay un borde claro en el pelo, sino más bien una indicación de dónde acaba. Entintar una línea gruesa alrededor de la coronilla o en las raíces del pelo le dará un aspecto demasiado mecánico y menos natural, incluso como una peluca.



TEJIDOS

Cada uno de los personajes de tu historia llevará ropa. Debes aprender a retratar no sólo las distintas texturas de los tejidos, desde el cuero brillante a la lana rugosa, sino cómo se ajustan al cuerpo y se arrugan.

ALGODÓN

Las arrugas del algodón se caracterizan por ser largas, en lugar de pliegues finos. La ropa de algodón suele ajustarse un poco al cuerpo, mostrando las formas que cubre.



CUERO

Presentará pliegues grandes y gruesos allí donde no esté muy ajustado alrededor del cuerpo. Los pliegues tienden a hacerse más tensos en las áreas donde el material se ajusta a una parte del cuerpo. El cuero reluce, y refleja las fuentes de luz.



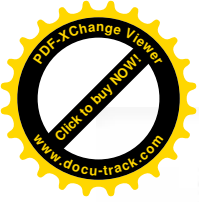
SEDA

Se arruga muy parecido al algodón, pero con más pliegues, más juntos, y tienden a pegarse al cuerpo.

LANA

Este tejido más grueso tiende a arrugarse en masas cortas y voluminosas. No suele revelar la forma que cubre con claridad.

La lana tiene también una textura visiblemente rugosa; sugerir con el entintado esa textura contribuirá al aspecto de lana.



CAPÍTULO 4: TEXTURAS DE ENTINTADO

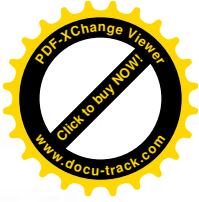
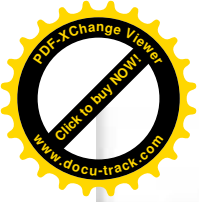
LADRILLO

Los ladrillos están hechos de materiales naturales, con una textura similar a la piedra o el hormigón. Lo que se ve en edificios es generalmente un rectángulo que sobresale un poco.



CONSEJOS PARA DIBUJAR LADRILLOS

- Haz las imperfecciones visibles. La parte del ladrillo que se ve puede o no ser exactamente rectangular, según como se haya aplicado la argamasa que lo fija... A veces limpiamente, a veces no.
- Cada ladrillo responde a la fuente de luz. En la imagen mostrada, la luz procede de arriba a la derecha, provocando que la base y el borde izquierdo de cada ladrillo sean entintados con una línea más gruesa (para indicar la sombra).
- No uses una regla al entintar ladrillos. Les da un aspecto menos natural.



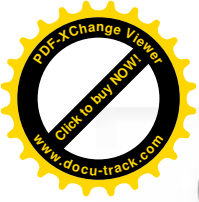
PIEDRA

La piedra se crea en la naturaleza en una gran variedad de tamaños, formas y texturas. Para dibujar piedra, necesitas ser consciente de dónde está la fuente de luz y su efecto sobre la masa de piedra.

LÍNEAS ORGÁNICAS

Como no hay líneas rectas en la naturaleza, he aprendido a sujetar mi pincel tan lejos de la punta como me resulte cómodo para conseguir una línea más orgánica. La fuente de luz en este ejemplo procede de la derecha, y todas las zonas oscuras están, por supuesto, en el lado opuesto a la luz.

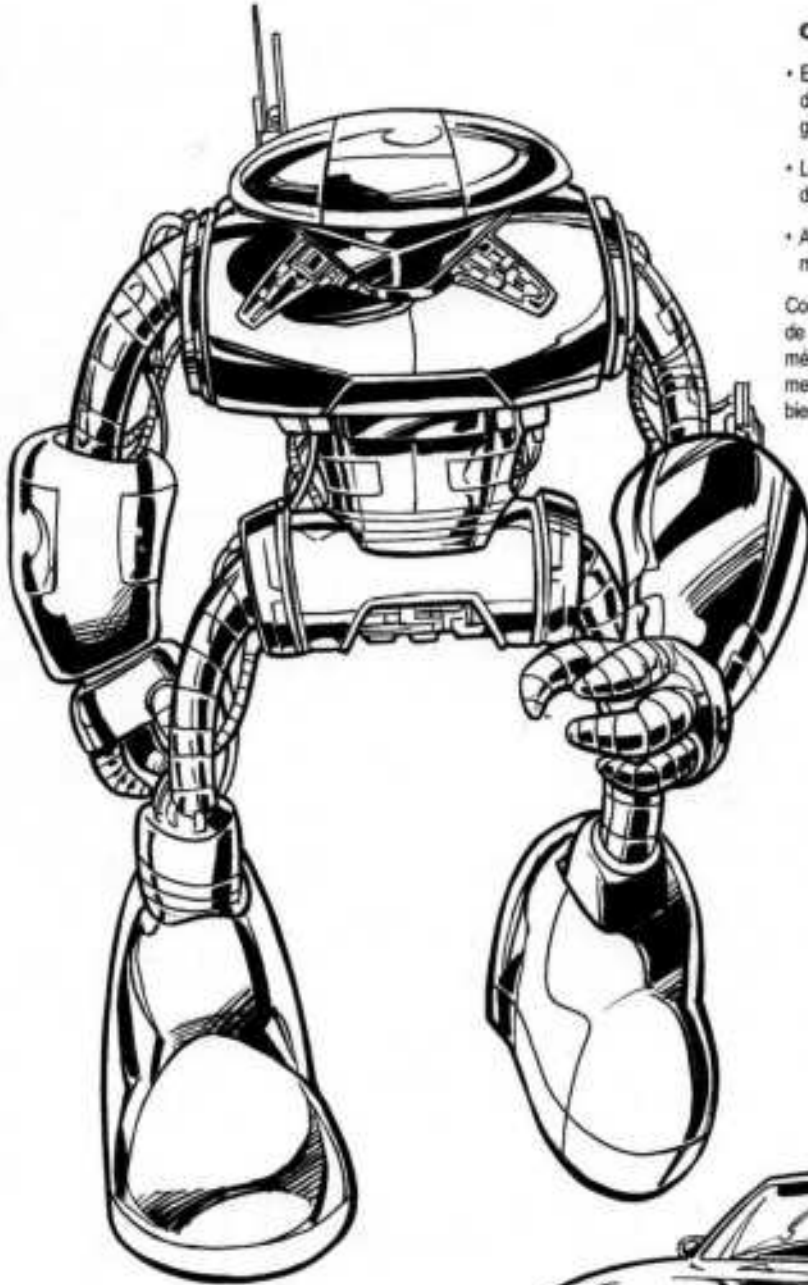




CAPÍTULO 4: TEXTURAS DE ENTINTADO

METAL RELUCIENTE

Robots, coches, armas y equipos hi-tech varios aparecen regularmente en los cómics de aventuras, así que necesitas saber cómo dibujar elementos metálicos de forma correcta y atractiva.

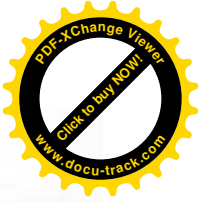
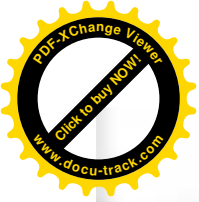


CONSEJOS PARA DIBUJAR METAL

- Empieza con un contorno limpio y sólido. Asegúrate de que todas las líneas estén conectadas para conseguir un aspecto "pesado".
- Los trazos interiores no deben interferir con la claridad del contorno.
- Asegúrate de colocar un brillo en cada lado de la masa de metal.

Con los brillos siguiendo la forma, las sombras dentro de la forma pueden ser más sueltas, más al azar. Este método no es extremadamente realista (los brillos en el metal real pueden oscurecer el contorno), pero funciona bien en los cómics.





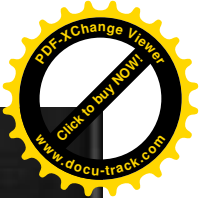
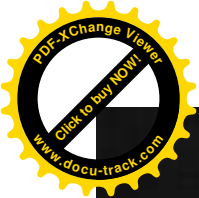
ÁRBOLES

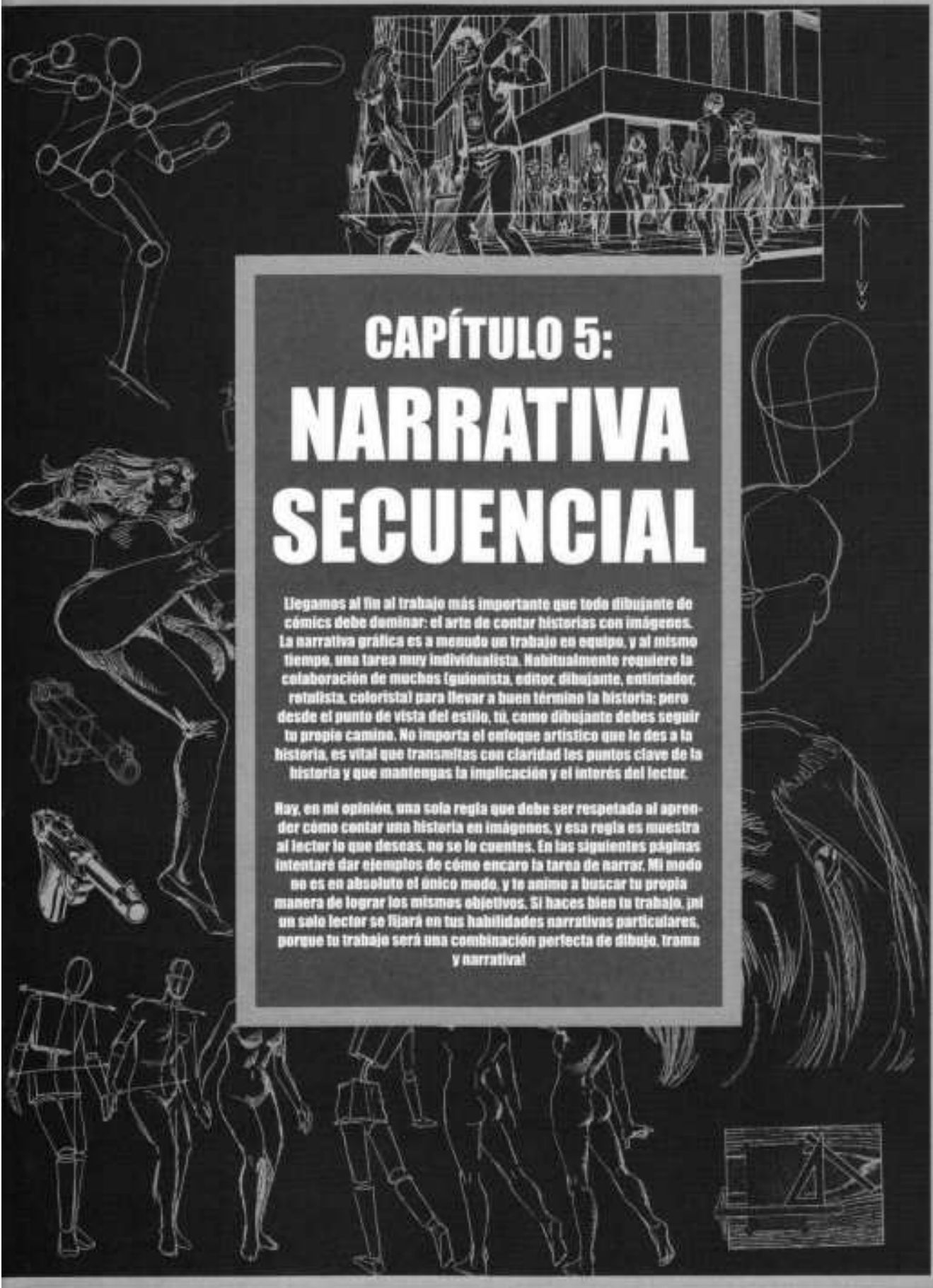
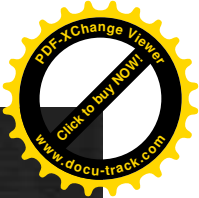
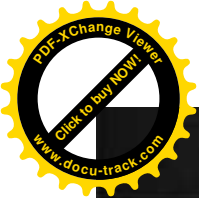
A menos que todas y cada una de las escenas de tu cómic transcurran en el centro de la ciudad, tendrás que saber cómo dibujar vegetación. Los árboles pueden ser tan variados como tus personajes.



RECONOCE LAS DIFERENCIAS

Estudia las características de cada tipo de árbol que desees dibujar; sus troncos, hojas, corteza y forma en conjunto presentan más diferencias que similitudes entre unos y otros. Y una vez más, debes tener en cuenta la fuente o fuentes de luz al dibujar los árboles y la corteza de sus troncos... y recuerda que no hay líneas totalmente rectas en la naturaleza.





CAPÍTULO 5: NARRATIVA SECUENCIAL

Llegamos al fin al trabajo más importante que todo dibujante de cómics debe dominar: el arte de contar historias con imágenes. La narrativa gráfica es a menudo un trabajo en equipo, y al mismo tiempo, una tarea muy individualista. Habitualmente requiere la colaboración de muchos (guionista, editor, dibujante, entintador, retalista, colorista) para llevar a buen término la historia; pero desde el punto de vista del estilo, tú, como dibujante debes seguir tu propia camino. No importa el enfoque artístico que le des a la historia, es vital que transmitas con claridad los puntos clave de la historia y que mantengas la implicación y el interés del lector.

Ray, en mi opinión, una sola regla que debe ser respetada al aprender cómo contar una historia en imágenes, y esa regla es muestra al lector lo que deseas, no se lo cuentas. En las siguientes páginas intentaré dar ejemplos de cómo encaro la tarea de narrar. Mi modo no es en absoluto el único modo, y le animo a buscar tu propia manera de lograr los mismos objetivos. Si haces bien tu trabajo, ¡ni un solo lector se fijará en tus habilidades narrativas particulares, porque tu trabajo será una combinación perfecta de dibujo, trama y narrativa!



CAPÍTULO 5: VIÑETAS BÁSICAS

EL PRIMER PLANO

En mi opinión, hay tres buenas razones para elegir un primer plano frente a otros: (1) Para que un personaje muestre claramente una emoción, (2) para ocultar algo que se vería si mostraras un plano más amplio y (3) para introducir variedad en una página que tiene muchos planos generales y medios.



- 1 El primer plano de la cabeza entera, el enfoque más convencional, es lo mejor para expresiones sutiles y un mínimo de drama.
- 2 El primer plano de parte de la cabeza es un poco más dramático y deja sitio para texto y/o fondos.
- 3 Primeros planos de la mitad de la cabeza son estupendos para miradas de reojo o viñetas estrechas.
- 4 Usa primerísimos planos para mostrar emociones intensas y marcadas.
- 5 El plano detalle se centra en una mano u otra parte del cuerpo, o en un objeto esencial para la escena.
- 6 Un primer plano puede dirigir la atención hacia una acción concreta. Se gira para ver...

EL PLANO GENERAL

Un plano general es aquél en el que tu "cámara" está situada lejos del punto de interés de tu imagen. Normalmente incluye detalles del fondo que podrían formar parte de un plano más cercano a medida que la historia avanza. Los planos generales pueden establecer un estado de ánimo o, lo más frecuente, la localización de una secuencia.

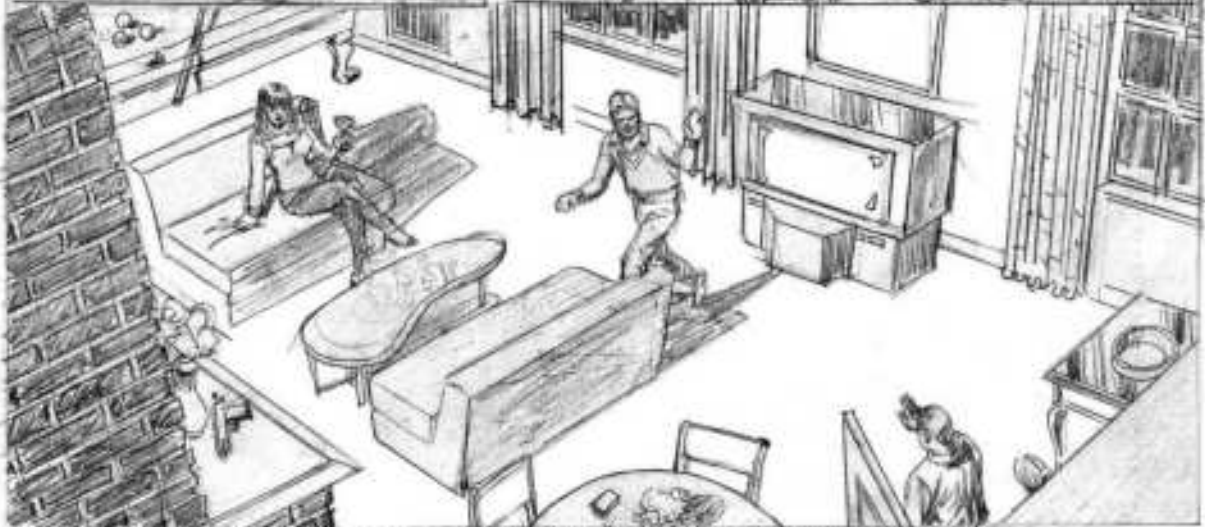


Este plano general vertical tiene un poco más de energía, con la carretera en curva y el vehículo creando movimiento hacia la ciudad a lo lejos.

Un plano de una panorámica rural puede crear un estado de ánimo sereno y establecer la localización.



¡Empieza la caza! Una perspectiva sencilla de un solo punto de fuga acentúa el movimiento hacia el lector. El coche en primer término refuerza la sensación de profundidad y dirige el ojo hacia la acción principal.



Este clásico plano de situación en picado responde con rapidez y eficacia las preguntas de quién, qué, dónde, cuándo y cómo.

CAPÍTULO 5: VIÑETAS BÁSICAS

EL "PLANO DE DOS"

El plano "de dos" es un recurso visual que se usa cuando dos o más personajes hablan para transmitir al lector información necesaria que no se puede o no se quiere mostrar visualmente. La "cámara" generalmente encuadra por encima del hombro de un personaje hacia el otro, para permitir una secuencia de acción/reacción.



- 1 El plano de dos arquétipo –muestra a ambos personajes mirándose –a menudo basta con esto.
- 2 Este plano más complejo muestra una reacción a una acción fuera del encuadre. ¿No quieres saber qué ocurre fuera del encuadre? ¡Pues por eso pasará la página el lector!
- 3 Si no es necesario un primer plano de las caras de los personajes, un encuadre de cuerpo entero aportará variedad a tu secuencia.

LA ESCENA DE MASAS

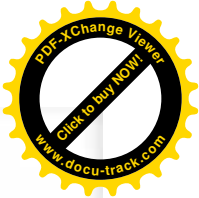
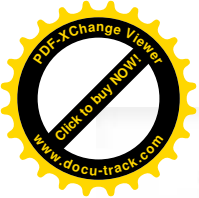
Dibujar una escena de masas lleva mucho tiempo, ¡pero puede ser muy divertida de hacer!



EL PLANO EFECTISTA

Los planos efectistas muestran un punto de vista insólito o poco convencional. Aunque es tentador usar este tipo de plano a menudo -¡Tienen un aspecto molón!-, demasiados planos efectistas perjudicarán a una buena narrativa, que a menudo requiere mostrar varias acciones en una viñeta. La cantidad de información que pueden transmitir los planos efectistas es limitada. Úsalos en pequeñas dosis como contrapunto en una página de contenido más convencional o para acentuar un momento dramático.





NARRATIVA SECUENCIAL

COMPONER LAS PÁGINAS... PASADO Y PRESENTE

Hoy día, los dibujantes de cómics tienen más o menos plena libertad para diseñar la distribución de viñetas en sus páginas. Esto no fue siempre así.

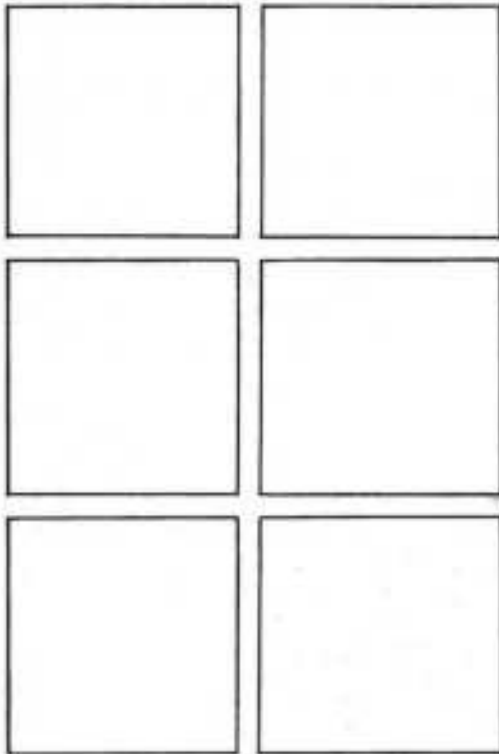
TÉRMINOS A CONOCER

- **Viñeta** - Las líneas dibujadas, generalmente rectangulares, que rodean a un dibujo y texto en una historia. Representa un segmento de la historia.
- **Gutter** - En inglés, el espacio blanco entre viñetas.
- **Formato estándar de página** - Un tamaño de borde de página exacto, generalmente en una proporción 3:2 entre el largo y el ancho. En este formato tradicional el dibujo no puede salirse de los márgenes establecidos dentro de los bordes de la página. El único uso en cómics hasta los años ochenta.
- **Formato de página sangrada** - Permite que el dibujo "sangre", sobresalga de los márgenes de página estándar hasta el borde del papel.

Generalmente me lo pienso mucho a la hora de diseñar y elegir el tamaño de las viñetas en una página. Es importante no sólo ayudar al lector a desplazarse sin esfuerzo por la página (y en consecuencia por la historia), sino también cómo presentar de la mejor manera la acción de cada viñeta.

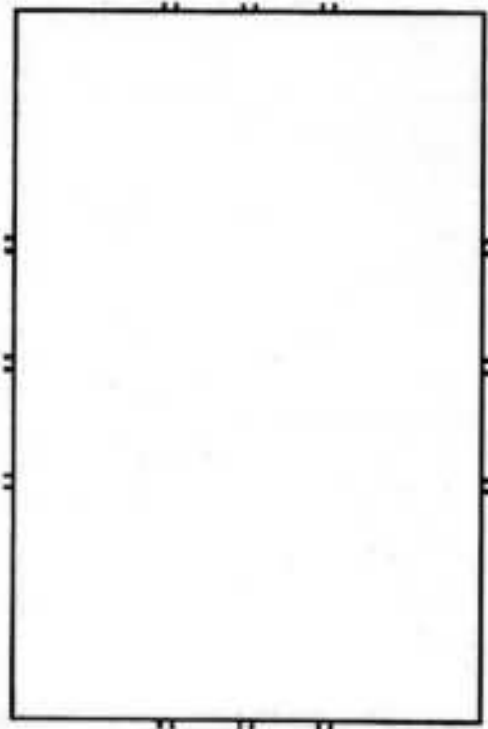
Prefiero hacer un número impar de viñetas (5, 7, 9) por página, porque esto permite una mayor variedad de oportunidades de diseño. Además, el número impar tiende a ser más agradable a la vista.

Con la llegada de las páginas sangradas, la variedad de viñetas es casi ilimitada. Esta variedad interminable no siempre beneficia al resultado, sin embargo. Algunos dibujantes son a menudo demasiado creativos en la distribución de viñetas de sus páginas, lo que puede perjudicar a la narrativa.



PLANCHAS TRADICIONALES

Hace algunas décadas, algunos editores daban a sus dibujantes planchas preimpresas en azul no reproducible que les obligaba a dibujar en el mismo formato de seis viñetas para casi todas las páginas. Cuando era necesario una o más viñetas más grandes, el editor o el guion indicaban qué viñetas combinar vertical u horizontalmente para formar la viñeta más grande. Los blancos entre viñetas extra-grosos estándar no podían reducirse.

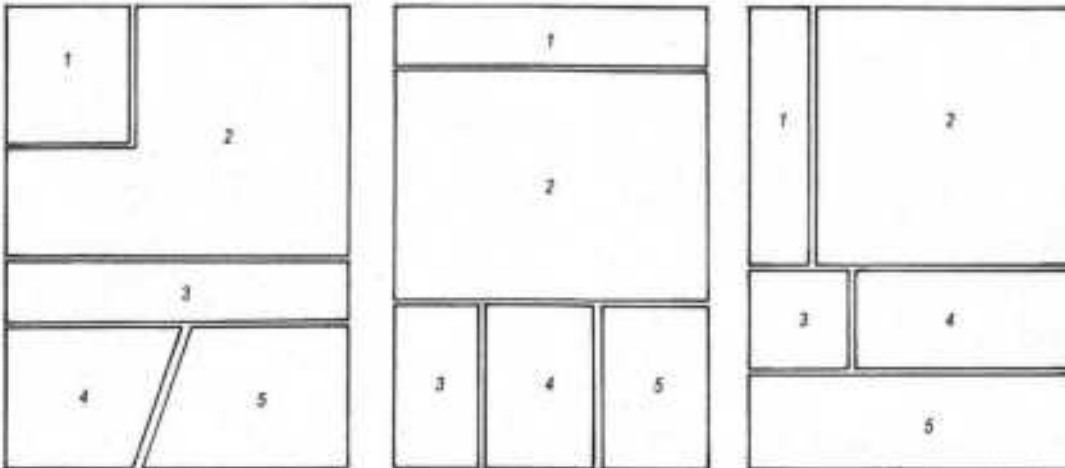


LA FLEXIBILIDAD DE HOY EN DÍA

Las planchas con marcas de división más flexibles, que ofrecen guías para crear un par de tamaños de viñeta distintos, dividiendo cada página en mitades y en tercios, dan a los dibujantes la opción de usar una regla para conectar las marcas y crear rápidamente viñetas rectas.

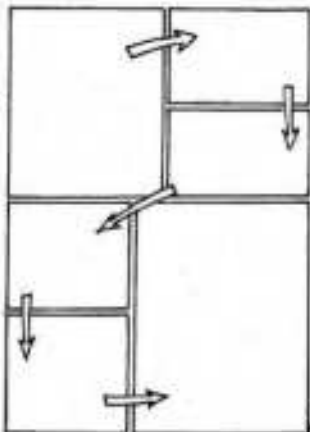
FLEXIBILIDAD DE VIÑETAS

Problema: Un guión requiere que la segunda viñeta sea la más grande de la página. Aquí presento unas cuantas opciones. Haz tu elección según el dibujo que deba aparecer en tus viñetas.



EVITA LAS VIÑETAS APILADAS

Pueden despistar al lector. Si no tienes más remedio que usarlos, diseña dibujos o bocadillos que ayuden a guiar claramente el ojo hacia la viñeta correcta.



EXPERIMENTA CON LAS FORMAS

La forma de una viñeta puede dar una pista de su contenido.

Panorámica: serena, agradable

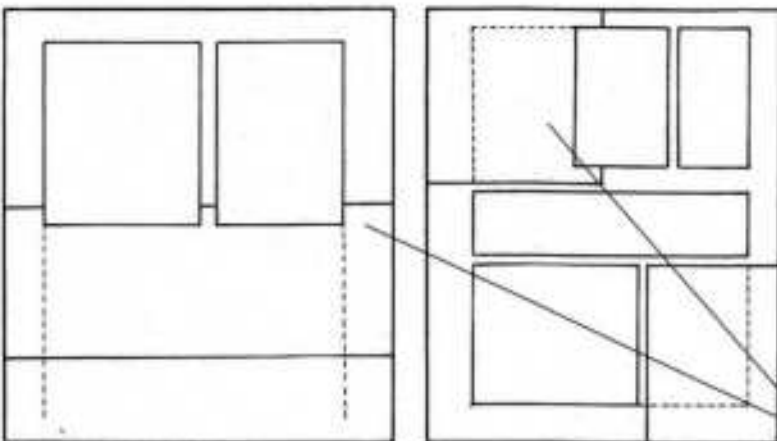
Diagonal: velocidad, acción

Alta y estrecha: Elementos altos, o para múltiples "cortes" rápidos y seguidos

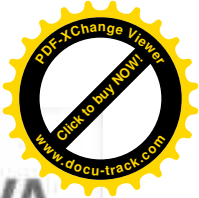
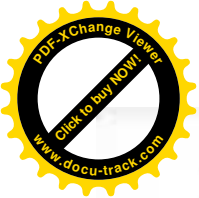
Círculo: Foco

QUE CORRA LA SANGRE

Los formatos que permiten que las imágenes sangren fuera de la página nos permiten ser creativos con las viñetas. Sin embargo, hay que tener cuidado de evitar que la creatividad en las viñetas perjudique la lectura de la página. Me gusta que mis imágenes rebasen los bordes (o a veces se superpongan) en la primera y última viñetas de cada página (ver página 119). Es mi modo de "entrar" en una página por el extremo izquierdo y "salir" por el extremo derecho. Por supuesto, esto no impide utilizar sangrados en otras viñetas de la página.



Viñetas superpuestas e imágenes que sangren hasta el borde de la página pueden darte más espacio para dibujar y añadir dimensión a una página. Las líneas de sangrado de puntos indican dónde terminan los márgenes y empieza el sangrado.



CAPÍTULO 5: INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA

DE LA PALABRA AL DIBUJO

"Ella avanzaba en silencio por la calle desierta y oscura. No miraba a los lados. Sabía que no tardaría en encontrarle. Hacia la mitad de la calle, un sonido apenas audible a su espalda le hizo detenerse. Se giró. Y allí, abalanzándose hacia ella desde las sombras de un callejón, estaba..."

TÉRMINOS A CONOCER

- **Texto de apoyo** – Recuadro de texto que suele dar información necesaria para cambiar el tiempo y/o el lugar y la atmósfera. El narrador de los textos de apoyo puede ser un personaje de la historia o un narrador omnisciente.
- **Bocadillo** – Diálogo hablado por los personajes. De forma oval.
- **Cola** – El segmento que se extiende desde un bocadillo y apunta, o conduce al personaje que habla.
- **Bocadillo eléctrico** – Una exclamación en voz alta. Borde de dientes de sierra.
- **Bocadillo de pensamiento** – Una serie de formas de burbuja conectadas que contienen los pensamientos de los personajes.
- **Bocadillo de susurro** – Palabras susurradas, indicadas por bocadillos con borde de línea de puntos o rotulación pequeña en un bocadillo grande.

La narración de arriba es similar a un guión de "argumento". Detalla simplemente y de forma breve la acción que debe aparecer en una página concreta de una historia, y contiene sólo pistas de lo que será el diálogo. Es tarea del dibujante el convertir las palabras en imágenes claras; crear una narrativa gráfica. Este método de guión de argumento –a menudo llamado método Marvel –le da al dibujante más libertad en la composición de página y en establecer el ritmo de la historia.

Un guionista, habitualmente el que escribió el argumento, cogerá luego las páginas a lápiz y creará los bocadillos de diálogo y/o los textos de apoyo. El guionista generalmente indica la posición de bocadillos y textos de apoyo en una capa superpuesta.

Este es un ejercicio que he planteado en muchas de mis clases de narrativa, y lo he dibujado yo mismo unas cuantas veces. Aunque los personajes y pequeños detalles cambian de un intento a otro, mi enfoque se mantiene constante: Muestra a los lectores, no se lo cuentes. Estuézrate en lograr claridad visual.

Teniendo esto en cuenta, comparemos este argumento con el dibujo de la siguiente página.

VIÑETAS 1-3

"Ella avanzaba en silencio por la calle desierta y oscura."

El plano de gran angular de la primera viñeta muestra toda la calle, para poder mostrar que es oscura y está desierta. Las dos viñetas siguientes siguen a la figura mientras avanza en silencio por la calle. Podemos apreciar su movimiento por el espacio porque ella se va acercando gradualmente al lector.

VIÑETAS 4-6

"No miraba a los lados. Sabía que no tardaría en encontrarle."

Un dibujo de la figura mirando hacia delante no significa que ella no haya mirado a izquierda o derecha antes o después de ese dibujo. Estas tres viñetas, con cada plano acercándose un poco más a la cara del personaje, funcionan mejor que una sola viñeta. Una sensación de movimiento es aparente porque cambia el fondo, así como las sombras sobre la cara de ella.

VIÑETAS 7

"Hacia la mitad de la calle, un sonido apenas audible a su espalda le hizo frenar en seco."

"Hacia la mitad de la calle" es complicado, pero el dibujo está diseñado para que nosotros (y ella) "veamos" el ruido que le hace detenerse.

VIÑETAS 8

"Se giró."

¿De dónde ha salido la estaca? Fíjate bien en la viñeta anterior –está en su mano derecha.

VIÑETAS 9

"Y allí, abalanzándose hacia ella desde las sombras de un callejón, estaba..."

Aquí tenemos dos escuetas de pensamiento. Algunos dibujantes y guionistas creen que esta última viñeta debe acabar en suspense (no sabemos todavía quién se abalanza); otros creen que una revelación es el mejor modo de acabar una página.





CAPÍTULO 5: INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA

CREAR UNA AMBIENTACIÓN

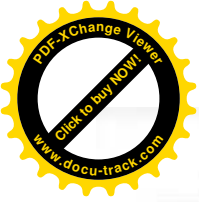
¿Dónde rayos estamos? Tu lector tiene derecho a saber dónde sucede la acción en todo momento en cada secuencia de la historia.

El plano de situación (o plano general) debería aparecer hacia el principio de cada secuencia, preferiblemente en la primera o segunda viñeta. Este plano muestra dónde está todo en relación con todo lo demás. Cuando las siguientes viñetas encuadren más de cerca la acción, puedes escoger porciones más pequeñas del "decorado" como fondo para establecer que seguimos en el mismo sitio y para poder seguir los movimientos de los personajes. Por supuesto, puedes eliminar por com-

pleto el fondo en algunas viñetas, siempre y cuando vuelvas a establecer de vez en cuando dónde estamos.

Es relativamente sencillo ver dónde está sucediendo la acción en cada una de las viñetas de esta página. Si he hecho bien las cosas, deberías poder sacar conclusiones sobre lo que ha ocurrido o va a ocurrir. La ambientación juega ahora un papel en cómo se cuenta la historia.





CAPÍTULO 5: INTRODUCCIÓN A LA NARRATIVA

CREAR RITMO Y GUIAR EL OJO

A medida que tus personajes se mueven por su historia, el lector debería poder "leer" sus movimientos con facilidad y total comprensión. El lector debería saber exactamente adónde mirar a continuación en una página y cuánto debe tardar en mirar allí.

VIÑETA 1

Un plano general guía el ojo hacia la página. ¿Quién es este tipo?

VIÑETA 2

Un plano más cercano revela unos cuantos detalles más —una pistola, pelo largo. Ha llegado hasta la bolsa de basura mostrada en la viñeta 1.

VIÑETA 3

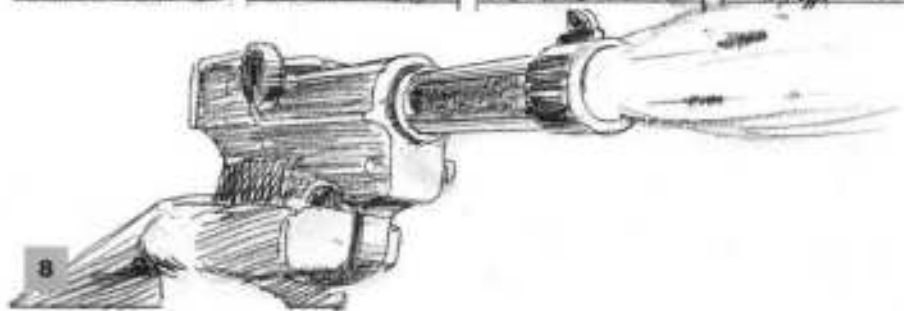
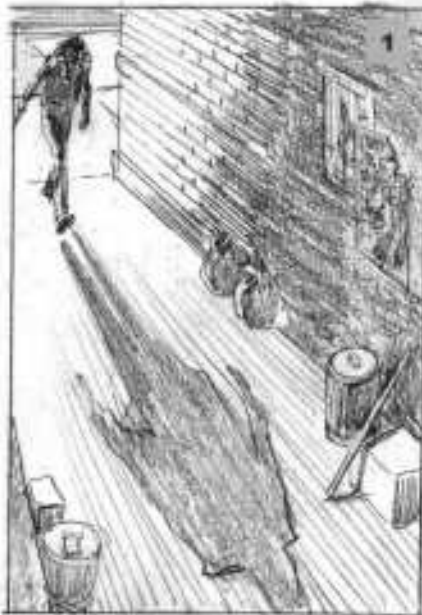
Acercándonos aún más, podemos ver su cara. Ahora está frente al cartel roto que vimos en la viñeta 1.

VIÑETA 4-7

La escena cambia; el segundo personaje nos lleva en cuatro cortes rápidos de vuelta al primer personaje. La "cámara" se desplaza cuando el segundo personaje se vuelve para ver quién está detrás de él...

VIÑETA 8

El primer personaje nos explica para qué (y para quién) trae la pistola.

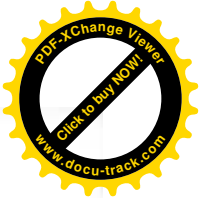
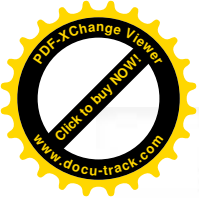


DIRIGIR EL TRÁFICO... Y LA MIRADA

No he podido resistirme a incluir esta página de una de mis historias favoritas. Se titula KYM y apareció en el número 10 de WITZEND. Como era "muda", tuve que echar mano de mi habilidad como narrador para mantener el interés del lector.



Kym © 2004 William Pearson y Dick Giordano



CAPÍTULO 5: CREAR UN CÓMIC

AL RECIBIR EL GUIÓN

Este guión lo escribió mi viejo amigo Brian Augustyn para Unforgiven, publicado por Metron Press. Como puedes ver, un guión completo -al contrario que un guión de argumento- proporciona al dibujante toda la información necesaria para dibujar las páginas. Es algo así como el texto de una obra de teatro: contiene descripciones de acción de los personajes, diálogo completo, efectos de sonido y textos de apoyo, si los hubiera.

Esta página de la historia muestra a Nate, un ladrón de casas, haciendo su trabajo en silencio y con cautela.

UNFORGIVEN/METRON NOVELLA/SICÓN PARA 36 PP./AGUSTIN/MS- 15

PÁGINA NUEVE

VIÑETA 1:
Nate cruza mirando hacia atrás por las puertas de entrada de cristal del edificio de apartamentos, mientras el portero y la pareja están distraídos con el taxi. Nate se sonríe ante su propia audacia.

TEXTO APOYO 1:
¡Por la puerta principal! No se le puede echar más agallas.
Le encantaba correr RIESGOS.

TEXTO APOYO 2:

VIÑETA 2:
Nate se cuela en silencio por una puerta con el letrero ESCALERAS en el lujoso portal. Lleva un par de guantes de piloto de cuero.

TEXTO APOYO 3:
Le salió REDONDO.

VIÑETA 3:
Nate echa un vistazo a un pasillo por una puerta entreabierta unos centímetros. Está comprobando que nadie le ve. Si vemos alguna puerta de apartamento, deberíamos ver que están señaladas como 6-C, 6-D, etc.
(NO HAY TEXTO)

VIÑETA 4:
Nate de pie ante la puerta del 6-H. Está apretando el timbre y mirando a su alrededor aparentando calma.

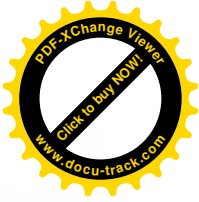
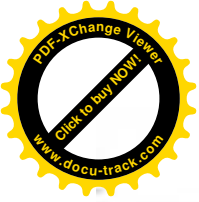
TEXTO APOYO 4: El piso TENÍA QUE estar vacío, pero no se iba a arriesgar TANTO.

ONOMATOPEYA 5: BZZZT-BZZZT

VIÑETA 5:
En primer plano, vemos las manos de Nate usando una herramienta delgada para forzar la cerradura de la puerta.

ONOMATOPEYA 6:
>SNARKT<

Unforgiven © 2004, The American Bible Society.
Todos los derechos reservados.

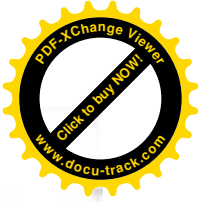


BOCETOS

Cuando trabajo con un guión completo, primero hago un 'thumbnail' o boceto bastante detallado de la página al tamaño de una página de cómic-book estándar. Siento que al hacerlo así, veré lo que el lector ve, y me ayuda a asegurarme de que los elementos importantes de la historia quedarán claros en el dibujo final. Uso una plantilla sacada de una plancha de dibujo, que señala detalles como márgenes y espacios en blanco entre viñetas.



Unforgiven © 2004, The American Bible Society.
Todos los derechos reservados.



CAPÍTULO 5: CREAR UN CÓMIC

LÁPICES

Para crear un original en limpio sobre el que trabajar, hago una fotocopia ampliada de mi boceto, la pego con celo a la parte de atrás de una plancha de dibujo en blanco y la calco usando una mesa de luz. Ahora es cuando añado los detalles (por ejemplo, la fachada del hotel, la nota sobre los guantes de Nate), y tomo decisiones sobre la luz, y hago correcciones importantes mientras trabajo. Por ejemplo, giré la posición de Nate en la viñeta 1 para que el lector pudiera ver su cara.

Este método de trabajo me permite probar a cambiar el tamaño o reubicar elementos individuales o viñetas enteras simplemente haciendo fotocopias del boceto (reducido, ampliado o a tamaño real) y jugando con ellos.



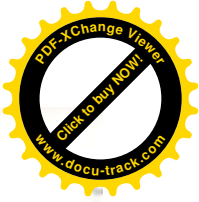
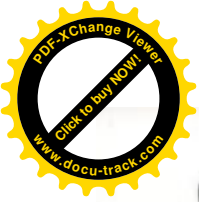
Unforgiven © 2004, The American Bible Society
Todos los derechos reservados.

ENTINTADO

La magia del entintado de Terry Austin completa la página, conservando todo lo que había en el dibujo a lápiz y añadiendo toques propios chulos como texturas y efectos de iluminación. El trabajo meticuloso de Terry y su cuidado con los detalles vuelven el dibujo más limpio y fácil de comprender. Al reducir ligeramente el borde inferior de la viñeta 1, resolvió un problema de viñeta que yo había dejado sin darme cuenta en los lápices acabados. Además, pasó mi nota sobre el color al colorista.



Unforgiven © 2004, The American Bible Society
Todos los derechos reservados.



CAPÍTULO 5: CREAR UN CÓMIC

COLOREADO

Si tu dibujo va a ser coloreado, otro colaborador entra en escena. Mis socios en Future Comics y yo tenemos la suerte de haber trabajado con un gran colorista, Brad Nault. Brad hizo el color de este libro. Aquí explica los fundamentos del arte del colorista.



1 El dibujo con sus líneas es el punto de partida. Bien el dibujante escanea las páginas, o bien éstas son escaneadas por alguien de producción. Hasta este momento la narrativa ha estado a cargo del dibujante y el entintador, pero ahora es tu turno de contribuir a la historia.



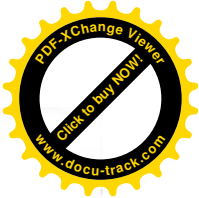
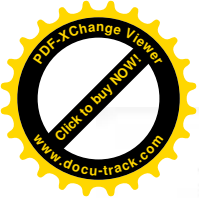
2 Las tintas planas son los cimientos del color. Son en esencia tonos medios, sin brillos ni sombras. Así que es razonable el utilizar tonos medios de colores como tu base. Al "aplicar las tintas planas", intenta rellenar una página en su totalidad para establecer un equilibrio de colores en la página.



3 Nada define mejor la estructura tridimensional de tus personajes que añadir zonas brillantes y sombras. Antes de haberlo, piensa en la procedencia de tu fuente de luz. ¿Viene de arriba o de abajo? ¿De la izquierda o la derecha? ¿Es la fuente de luz intensa, como por ejemplo una explosión? ¿O tenue y débil, como el brillo de una pantalla de ordenador? Una vez has establecido la fuente de luz y la intensidad, puedes añadir los brillos y las sombras que realmente expresan la dimensión de tus personajes.

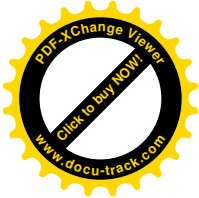
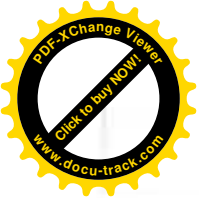


4 Un 'knockout' significa colorear la línea negra con otro color. En el caso de Deathmask puedes verlo en la nube mágica de su mano. Los 'knockouts' funcionan muy bien para crear transiciones más suaves entre la línea y el color. Pueden combinarse eficazmente con halos para crear efectos especiales impactantes. Los halos se usan para reforzar la intensidad de una fuente de luz, como se ve en el resplandor de la detonación y en los ojos. Unos y otros pueden usarse para establecer unos efectos realmente asombrosos, desde el halo de la luna a la explosión feroz del poder de un héroe.



APRENDE A DIBUJAR CÓMIC





CONSEJO PROFESIONAL

QUÉ LLEVAR EN TU CARPETA

Es mejor pecar por defecto que por exceso. Los profesionales que revisan carpetas no suelen tener el tiempo o la paciencia para mirar montones de páginas. Lléalala delgada, sencilla y ordenada.

La carpeta ideal es un archivador con fundas de acetato en las que puedas meter tus muestras. Mejor que sean planchas originales, no fotocopias. Evita incluir páginas sueltas y pequeños recortes. También evita los pósters y las portadas; por muy bueno que creas ser, es muy poco probable que un editor se arriesgue a encargar una portada o un póster a un novato.

Se puede incluir una cantidad muy modesta de muestras que recojan todas las habilidades que poseas (diseño gráfico, color, rotulación, etc.), pero si tu objetivo principal es dibujar cómics, incluye tres o cuatro páginas seguidas de una historia. Los editores quieren ver tu nivel como narrador. Si estas páginas representan lo mejor que puedes hacer en el campo en el que te interesa trabajar, ponlas al principio de tu carpeta. Si al que revisa le gustan, él o ella pueden hojear el resto de tu carpeta, para ver qué más puedes hacer.

Si tu objetivo principal es convertirte en entintador, la mayoría de estos consejos son también válidos para una carpeta de entintador. La principal diferencia es que debes tener fotocopias de los dibujos a lápiz que usaste para crear las muestras de entintado. Esto le ayudará a la persona que revisa tu trabajo a valorar cuál fue tu contribución al acabado del dibujo. Como dije antes, limitarse a repasar las líneas a lápiz no es la idea que tiene el profesional de lo que significa "entintar". ¡Tienes que añadir algo a la receta del pastel!

Lleva siempre varios juegos de muestras fotocopias en tu carpeta para que los editores se las lleven si quieren. Cada página debería tener tus datos impresos en la parte de atrás. (Te sorprendería lo rápido que se traspapelan las páginas sobre la mesa de un editor). Grapa las páginas o ponles un clip y mételas en un sobre que tenga todos tus datos escritos fuera. Por cierto, puede que los editores no lo digan, pero se sobreentiende: ¡No me llames, ya te llamaré yo a tí!

QUÉ DECIR MIENTRAS REVISAN TU CARPETA

¡Mejor no decir "nada"! Bajo ninguna circunstancia expliques por qué hiciste tal cosa en tal página –sobre todo si el profesional

la está criticando. Nunca digas "Oh, lo hice así porque..." Mi respuesta-tipo a esa declaración es, "Qué explicación más interesante... Si estás dispuesto a ir con cada copia y explicárselo a cada lector, puede que lo publiquemos". No intentes disculpar tus dibujos. Si el dibujo no habla por sí mismo, tus intentos de hablar por él serán un fracaso. Toma las críticas como lo que habitualmente son: Un intento de explicarte lo que el que revisa tus dibujos cree que falla en tu trabajo. Puedes no estar de acuerdo con él, pero deberías al menos plantearte cómo remediar lo que criticó sin renunciar a tu integridad.

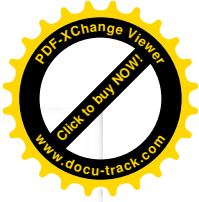
La persona que compra tu trabajo siempre tiene el derecho a exigir unos niveles que tú debes alcanzar. Un editor o una directora artística te dice lo que ella o la compañía que representa piensan que es comercial. No tienes que ir por ese camino, pero entonces tampoco trabajarás para ellos. La única manera de evitar esto en parte es autopublicarse.

No te compares con otros profesionales. "¿Por qué le publicáis al Dibujante A y a mí no? ¡Yo soy al menos igual de bueno!" En primer lugar, esa es tu opinión. Y aun en el caso de que fuera cierto, no tiene mucho sentido que contraten a un dibujante que es tan bueno como el Dibujante A si ya tienen al Dibujante A. Conseguirás venderte mejor si puedes convencer a los que revisan tu carpeta de que eres un talento único en lugar de uno igual de bueno que el Dibujante A.

Por último, relájate. Intenta aprender algo de la experiencia, y prepárate para afrontar el rechazo. Te expones a ello cada vez que te presentas a un trabajo. Usa las críticas para motivarte más que para deprimirte, y puede que en el futuro te encuentres en la silla del que revisa carpetas.

QUÉ HACER DESPUÉS

Sacúdete las críticas negativas y busca a otra persona que revise tu carpeta. Lo que para uno es una birria le puede parecer la gloria bendita a otro. En cualquier caso, no te desanimes; presta atención a lo que otros digan (pero no lo consideres la palabra divina), y sigue trabajando en ello. Si trabajas duro y mejoras y lo deseas lo bastante, no te rechazarán. Yo me gradué de mi escuela de dibujo entre los de la mitad para abajo, y lo mismo mi mejor amigo. A pesar de esto, ambos hemos logrado nuestros objetivos vitales, y hemos llegado más lejos que los de la mitad para arriba. ¿Por qué? Porque lo deseábamos con más fuerza que ellos. ¡Una prueba de que el sudor vence al talento!



APRENDE A DIBUJAR CÓMIC

ÍNDICE

A

Acción, arte de dibujar 40
 caer, 45
 caminar, 41
 correr, 43
 patadas, 58
 peleas, 46
 puñetazos, 46
 retroceso, 49
 saltar, 43
 volar, 44

Adultos. Ver Figuras: tipos; Cabezas

Aérea, perspectiva
 objetos, 72
 perspectiva, 70

Afiladores, 8

Ambientación (crear una), 112

Ancianas
 efectos de la edad, 30
 tipos de figuras, 51, 64

Ancianos
 efectos de la edad, 31
 tipos de figuras, 50, 65

Árboles, 101

Armas, 78-79

Atuendos, 54-55. Ver también Figuras: tipos

B

Bala, herida de, 45

Blanco entre viñetas, 108

Boca, 12

Bocetos (Thumbnailing) 117

C

Caer. Ver Acción

Cabello, 13, 96

Cabezas

dibujo, 11
 perfil, 15
 tipos
 héroes, 22
 heroínas, 24
 jovencitos, 27
 Ver también Escorzo: contrapicado

vista, picado vista:
 Ancianas; Ancianos
 matones, 26
 villanas, 25
 villanos, 23
 vista frontal, 14
 vista $\frac{3}{4}$ frontal, 16
 vista $\frac{3}{4}$ posterior, 17

Caminar. Ver Acción

Camiones, 85

Celofán, uso de, 83

Coches, 84

Coloreado, 120-121

Compás, 8

Corrector, líquido, 9

Correr. Ver Acción

Cuadro, plano del, 69

Cuero, 97

Curvas francesas, 8

D

Diálogo, bocadillo de, 110

Dos puntos de fuga. Ver Oblicua, perspectiva

E

Efectistas, planos, 107

Efectos especiales, 82-83

Eléctrico, bocadillo, 110

Emoción, expresar, 20

Entintado, 88-91, 119
 arte del, 87
 estilos, 93-95
 plan de acción, desarrollo, 92
 texturas, 96-101

Escorzos, 52-53
 contrapicado vista, 18
 picado vista, 19

Esponjas, uso de, 83

Estándar, formato de página, 108

Explosiones, 82

F

Feathering gradación, 91

Figuras, 34-39, 52-55
 construcción, 36-37
 dibujo, 33
 movimiento, 40-49
 tipos
 héroes, 56
 heroínas, 58
 matones, 60
 mujeres sexys, 61
 niños, 62
 personajes mutados, 63
 villanas, 59
 villanos, 57
 Ver también Ancianas; Ancianos

Fondos, 74-77

Fondos, dibujar, 67

Frontal, perspectiva
 habitación, 71
 objetos, 71
 perspectiva, 69, 70

Fuga, punto de (P.F.), 69





<p>G Gomas de borrar, 8 Gota, método de entintar con, 91 Gradación. Ver Feathering Guión, al recibir el, 116</p> <p>H Habitaciones atestadas, 77 Hombres héroes tipos de cabezas, 22 tipos de figuras, 56 variedad, 50 villanos tipos de cabezas, 23 tipos de figuras, 57 Ver también Ancianos Horizonte, Línea del (L.H.), 69 Horizontales, líneas, 68</p> <p>I Inmovilizado, método de entintar, 89</p> <p>J Jóvenes. Ver Cabezas: tipos; Figuras: tipos</p> <p>L Ladrillos, 98 Lana. Ver Tejido Lápices/dibujo a lápiz, 8, 118 L.H. Ver Horizonte, Línea del. Líneas, 68 control de, 90 Líneas cinéticas, 42 Localizaciones, 74</p> <p>M Manos, 38 Materiales, 8-9 Metal, 100 Masas, escena de, 106 Mujeres heroínas tipos de cabezas, 24 tipos de figuras, 48 variedad, 51</p>	<p>villanos tipos de cabezas, 25 tipos de figuras, 58 Ver también Ancianos</p> <p>N Nariz, 13 Narrativa, 103, 110-111 Niños. Ver Figuras: tipos; Cabezas: tipos</p> <p>O Objetos, 78-81 Oblicua, perspectiva objetos, 71 perspectiva, 69, 70 habitación, 71 Oblicuas, líneas, 68 Ojos dibujo, 12 guiar el ojo, 114-115 Orejas, 13</p> <p>P Páginas, composición de, 108-109 Paladas. Ver Acción. Peleas. Ver Acción. Pensamiento, bocadillos de, 110 Personas, colocación de, 76 Personajes diferenciar, 113. Ver también Figuras: tipos diseño, 21 Perspectiva, vocabulario, 69-70 P.F. Ver Fuga, punto de Piedra, 99 Pies, 39 Pinceladas, grosores, 91 Pinceles, 9 entintar con, 94. Ver también plumas Pinceles, selección de, 88 Pinceles, técnicas/consejos, 88-89 Pistolas disparo de, 82 manejo, 81 tipos, 79</p>	<p>Plancha de dibujo, 9 Planos generales, 105 Plantillas, 8 Plumas, 9 combinación con pincel, estilos de entintado, 95 estilo de entintado, 93 Plumas técnicas/consejos, 90-91 Plumillas, 90 Primeros planos, 104 Punto de vista, altura ajuste, 73 perspectiva, 70 Puñetazos. Ver Acción.</p> <p>R Rayado trama, 91 Reglas, 8 Retroceso. Ver Acción Ropa. Ver Tejido Rotrings, 90 Rotuladores, 90</p> <p>S Saltar. Ver Acción Sangrada, formato de página, 108 Seda, 97 Susurro, bocadillo de, 110</p> <p>T Tejido, 97 Thumbnailing. Ver Bocetos Tintas, 9 Tres puntos de fuga. Ver Aérea, perspectiva.</p> <p>U Un punto de fuga. Ver Frontal, perspectiva</p> <p>V Vehículos, 84-85 Verticales, líneas, 68 Villanos/as. Ver Figuras: tipos Volar. Ver Acción. Volumen (creación), grosor de líneas (uso), 89</p>
--	---	--





Carlos Damasceno
DESENHOS

www.carlosdamascenodesenhos.com.br



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.cursovisuonline.tk



Escola Visuart OnLine
Cursos de Desenho pela Web

CLIQUE AQUI

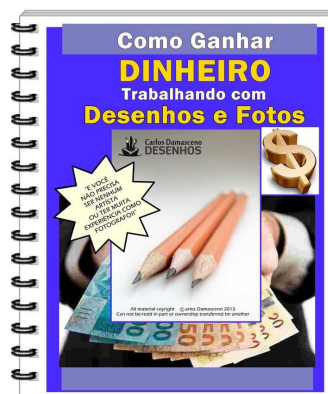


Seja pago para desenhar

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.

Alem 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

