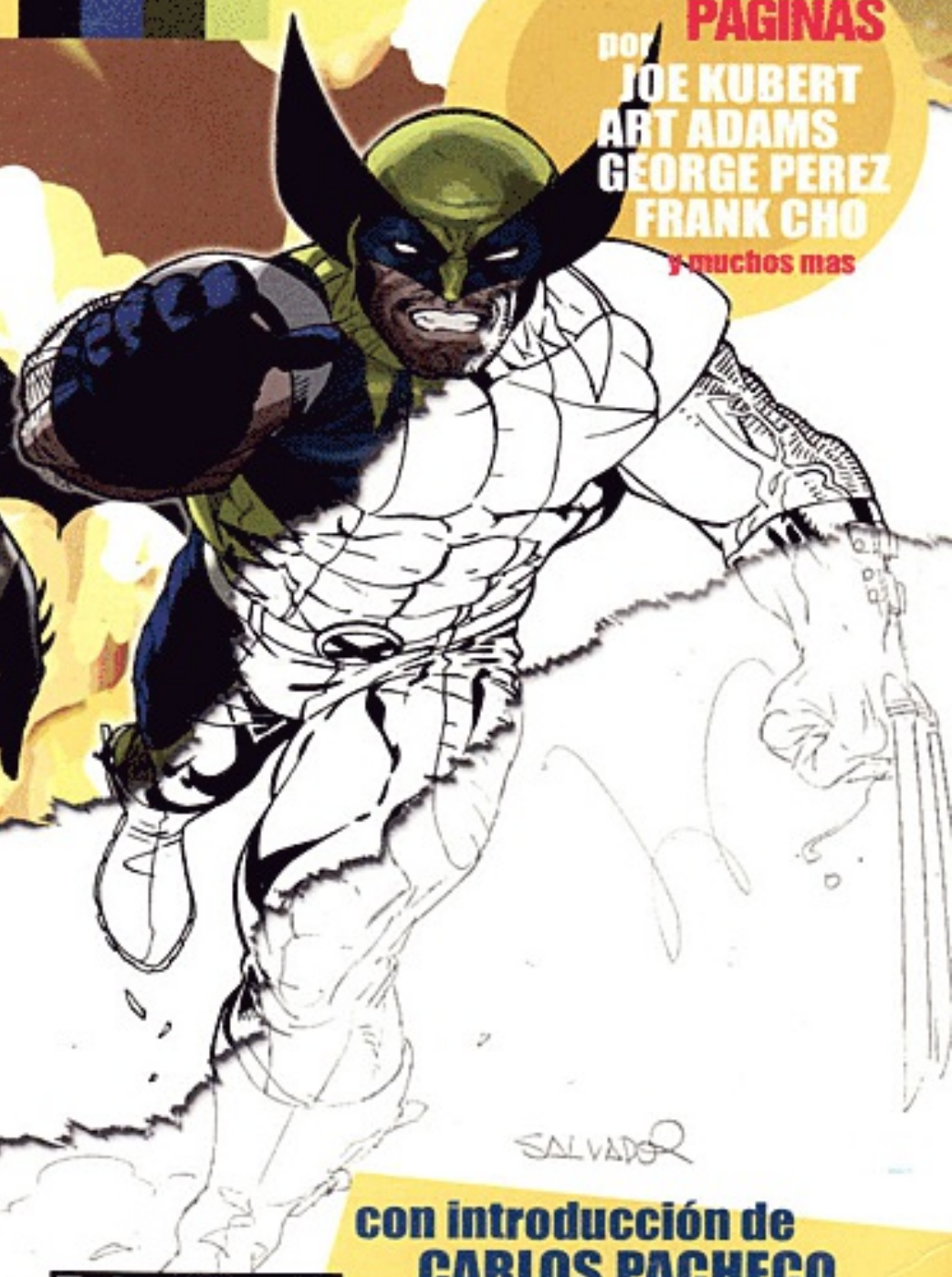


DESCUBRE LA TÉCNICA DEL CÓMIC DE LA MANO DE PROFESIONALES

APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

**NUEVAS
PAGINAS**

por
JOE KUBERT
ART ADAMS
GEORGE PEREZ
FRANK CHO
y muchos mas



PASQUA
PEREZ

SALVADOR

con introducción de
CARLOS PACHECO

DOLBY
EDITORIAL

POR PETICIÓN POPULAR

Recopilando más de 14 años de las mejores lecciones sobre cómic aparecidas en la revista americana **Wizard**.

Continúa aprendiendo desde las bases con los mejores profesionales del medio: **JOE KUBERT, PHIL JIMÉNEZ, TERRY DODSON, GEORGE PEREZ...**



Perfecciona tus habilidades con lecciones sobre fondos, personajes, portadas y mucho más con **WALTER SIMONSON, FRANK CHO, MIKE WIERINGO**



Aprende las lecciones más avanzadas con consejos de profesionales como **BRIAN MICHAEL BENDIS, EDUARDO RISSO, ARTHUR ADAMS, GREG HORN, LOS LIQUID! STUDIOS...**



LECCIONES MAGISTRALES SOBRE CÓMIC!

EN ESTE NÚMERO ENCONTRARÁS CAPÍTULOS DEDICADOS AL **ENTINTADO**, EL USO DEL **COLOR**, LA **NARRATIVA (COMPOSICIÓN Y DISEÑO DE PÁGINA)**, LAS **SOMBRA**S, LA CREACIÓN DE **PERSONAJES**, **MONSTRUOS**, **MECHAS**, LOS EFECTOS DE **SONIDO**, EL DIBUJO DE **GRUPOS** DE PERSONAJES, EL DISEÑO DE **PORTADAS**, CREACIÓN DE **GUIONES**, **CONSEJOS** PARA ENTRAR A **TRABAJAR** EN EL MUNDO DE LOS CÓMICS Y MUCHO MÁS.

INICIA ESTA COLECCIÓN SOBRE CÓMO DIBUJAR CÓMICS Y DE PASO COLECCIONA LOS MEJORES DIBUJOS A LÁPIZ DE TUS ARTISTAS FAVORITOS.

ISBN: 978-84-9670-632-3



APRENDE a DIBUJAR CÓMIC

volumen 2

EDITOR: Vicente García

DISEÑO GRÁFICO: Estudio Manuel Bartual / Esther Campos

TRADUCCIÓN Y CORRECCIÓN: Nacho Bentz

PORTADISTA: Pascual Ferry, Salvador Larroca y Carlos Pacheco

COLOR DE PORTADA: Daniel Acuña

T. Dolmen Editorial S.L. Aprende a Dibujar Volumen #2. Junio 2006. C/Guillem Massot nº 7, 1º, 2º. Palma de Mallorca (07003) Tel. 971 29 04 89. Todas las opiniones expresadas en este volumen corresponden a sus respectivos autores y no tienen que coincidir con los de la editorial. El Copyright de la presente obra corresponde a Wizard Entertainment y a Dolmen Editorial para la edición en España. El Copyright de los dibujos y personajes corresponde a sus respectivos dueños. ISBN: 84-935092-3-X. Depósito Legal: B-23.971-2006. Imprime ALEU S.A.



4 | INTRODUCCIÓN

5 | CAPÍTULO SEIS: LA NARRATIVA

6 | **FUNDAMENTOS DE NARRATIVA** por Joe Kubert

11 | **LA NARRATIVA** por Mike Wieringo

14 | **COMPOSICIÓN DE PÁGINA**
por Norm Breyfogle

18 | **DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS**
por Terry Dodson

21 | **TENSIÓN DRAMÁTICA** por Jim Calafiore

25 | **EL RITMO** por Jim Calafiore



29 | CAPÍTULO SIETE: AVANZADO

30 | **PLANOS DE GRUPO** por George Pérez

36 | **CREANDO PERSONAJES**
por Joe Kubert

41 | **MONSTRUOS** por Doug Mahnke



- 48 | **ROBOTS** por Pat Lee
- 53 | **EFFECTOS DE ENERGÍA** por Phil Jiménez
- 57 | **EFFECTOS DE SONIDO** por Walt Simonson
- 63 | **SPLASH PAGES** por Jim Calafiore
- 67 | **PORTADAS** por Frank Cho
- 72 | **ENTINTADO** por Joe Kubert
- 77 | **TINTA IMPACTANTE** por Steve Lieber
- 81 | **SOMBRAS** por Jim Calafiore
- 85 | **ESPACIO NEGATIVO** por Greg Horn
- 90 | **SILUETAS** por Eduardo Risso
- 94 | **ATMÓSFERAS** por Kelley Jones
- 98 | **EVOLUCIÓN DE UNA PÁGINA**
por Tom Raney y Scott Hanna
- 104 | **COLOREANDO**
por Christian Lichtner y Aron Lusen
- 108 | **COMO ENTRAR EN LA INDUSTRIA**
por Sean T. Collins
- 112 | **MUESTRAS DE GUIÓN**
por Brian Michael Bendis



CARLOS PACHECO



¿Qué siente un aspirante a profesional del dibujo? ¿Cómo ve su propio arte en comparación con el de los profesionales? ¿Cuándo debe considerar que su capacidad creadora está dispuesta para intentar dar el gran paso? ¿Cómo no se da cuenta de que es un inepto? ¿Cómo no se da cuenta de que es un genio?

Uno de los rituales en los que a mí más me cuesta entrar en esos aquelares que son cada uno de los salones, jornadas, etc, es cuando uno debe atender a cada uno de los jóvenes artistas que os acercáis a mostrar vuestro trabajo a los que hemos tenido la inmensa fortuna de vivir de lo que hacemos con un lápiz. Os confesaré un secreto... apenas me importa lo que veo en esas muestras... procuro fijarme más en lo que los rostros me muestran sobre la persona que me habla y me pasa las páginas de la carpeta, que lo que dice de ella misma. Lo que realmente me interesa es la percepción con la que esa persona se contempla.

Unos llegan llenos de orgullo, casi retándose, como si te citaran a un duelo al sol; hablando de sus influencias como de dosis que se hubieran confabulado para crear a un ser como él y por el contrario abjurando de cualquiera que no encaje dentro de los límites de su mundo estético. Intolerantes, orgullosos, altivos... algunos de los que son así tienen algo real en lo que basan esa actitud... algunos tienen talento.

El talento es algo que se desborda... un torrente que te atrapa y del que no puedes escapar. Con sólo un simple vistazo eres consciente de que estás ante alguien dotado de una chispa especial con la que pocos han sido premiados. Pero eso no basta para crecer como artista. Esa capacidad para impresionar, al igual que la belleza, necesita crecer... aprender a hacerla mejor... sin ese deseo por aprender el talento no va a ningún lado.

Otros se acercan con cierto desprecio hacia ellos mismos, renegando de su trabajo, saben que tienen cierta habilidad pero que quizás no les lleve a ningún lado... no quieren aprender... saben que el proceso es demasiado costoso y que con el poco talento del que disponen, aunque se esforzaran, no llegarían a ningún lado.

Además de estos, hay un tercer grupo de artistas que están dispuestos a vender su alma al diablo, a hacer lo que haya que hacer por superar a través del esfuerzo su falta de talento. Conocen el medio, son

fans que saben que los que han construido el mundo en el que quieren entrar son genios que están a años luz de ellos. Quieren formar parte de esa tradición aunque se dejen la piel en el camino... aprender hasta llegar al límite y si se puede... superarlo. Aprenden, leen, miran, trabajan, se esfuerzan, nunca dejan de analizar, de estudiar... y consiguen sus sueños, quizás no de la manera en la que ellos los habían forjado pero viven algo que se le parece mucho.

Muy pocas veces, he tenido la suerte de encontrarme ante alguien que se ha acercado con sigilo, casi sin poder percibir su llegada. Te hablan con un punto de pudor en su voz, como si el mismo hecho de mostrar lo que hacen profanara ese mundo que respetan tanto. Pasan sus páginas disculpándose por habértas hecho, por considerar que no saben lo suficiente, que les queda mucho por aprender o que incluso no tienen esa chispa, esa capacidad para impresionar al mundo. Y como en el primero de los casos puede que eso sea cierto, pero también puede que estén equivocados, que bajo la torpeza de su trazo inseguro se muestre un talento capaz de hacerte sentir envidia. Aprecias las sutilezas con las que unas miradas han sido dibujadas, la sinuosidad de una anatomía, y mientras miras ves que, claro, aún tienen mucho que aprender, sobre composición, sobre fondos, movimiento, de todo... pero, a pesar de eso, cada línea, cada trazo, te hace sentir una profunda envidia, porque estás ante alguien que va a recorrer un camino que le llevara probablemente mucho más lejos de donde tú has ido. Eres consciente que estás delante de alguien que tiene como único obstáculo el no dejar nunca de aprender para ser mucho más de lo que jamás podrá soñar.

Me gustaría que este libro les sirviera para recorrer algo de ese camino.
Slán Go Foill!
Carlos Pacheco



FOTO: PAUL SCHWALD; MARVEL; DIBUJOS: © 1998 MARVEL CHARACTERS INC. ALL RIGHTS RESERVED.



CAPÍTULO SEIS: LA NARRATIVA

- **FUNDAMENTOS DE NARRATIVA**
- **NARRATIVA**
- **COMPOSICIÓN DE PÁGINA**
- **DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS**
- **TENSIÓN DRAMÁTICA**
- **EL RITMO**

FUNDAMENTOS DE NARRATIVA

POR JOE KUBERT

Hola! Soy Joe Kubert (una réplica bastante bien dibujada, de hecho), y éste es el primero de una serie de artículos sobre la narrativa que otros artistas y yo mismo hemos realizado para vosotros, los lectores de la revista Wizard. Transformar palabras en imágenes puede parecer un fácil trámite, pero de hecho, es un trabajo bastante difícil. A veces, incluso desalentador. No obstante, es la tarea primaria del dibujante profesional. Explicar una historia en forma gr-

fica de manera clara, impactante, dramática, con humor y con un suave flujo de continuidad es realmente lo que define al dibujante.

Los dibujos bonitos merece la pena mirarlos. Atraen los ojos. Pero si los dibujos son complicados y difíciles de interpretar, la historia se convierte en algo complejo o poco creíble. Y si la historia es difícil de leer, el dibujante no está haciendo su trabajo de la manera correcta.

GUIÓN

Viñeta Uno-

Descripción: Gran viñeta. Plano amplio. Un cavernícola entra en una zona de apariencia salvaje repleta de enormes piedras y hondonadas pantanosas.

Hombre (pensamiento): NO HABIA VISTO ANTES ESTE LUGAR.

Viñeta Dos-

Descripción: De repente oye un ruido, un grito. Se da la vuelta para mirar en la dirección del sonido.

Viñeta Tres-

Descripción: De detrás de una gran roca, una mujer aparece corriendo hacia él. Está muerta de miedo, gritando.

Mujer: AYUDA... ¡AYÚDA, POR FAVOR!

Viñeta Cuatro-

Descripción: Un robótico y monstruoso T-Rex entra en escena.

Viñeta Cinco-

Descripción: Primer plano de la cabeza del T-Rex rugiendo/gruñendo.

TODAS LAS HISTORIETAS EMPIEZAN PRIMERO CON LA HISTORIA. LA HISTORIA (O GUIÓN) LA PUEDE ENTREGAR UN GUIONISTA, O EL ARTISTA PUEDE ESCRIBIR SUS PROPIAS HISTORIAS. EN CUALQUIER CASO, LA HISTORIA ES LO PRIMERO.

ESTE ES, APROXIMADAMENTE, EL ASPECTO QUE TIENE UN GUIÓN PROFESIONAL. EL PRIMER PASO EN EL PROCESO DE CONVERTIR PALABRAS EN DIBUJOS ES LEER EL GUIÓN CUIDADOSAMENTE.

SI DECIDIS ESCRIBIR VUESTRAS PROPIAS HISTORIAS, NO INTENTIS ESCRIBIR Y DIBUJAR AL MISMO TIEMPO. CONCENTRAOS PRIMERO EN ESCRIBIR. TERMINAD DE ESCRIBIR ANTES DE EMPEZAR A DIBUJAR.



MUCHOS DIBUJANTES (ASPIRANTES Y PROFESIONALES) NO ESCRIBEN. SI ES ASÍ, PRACTICAD VUESTRO DIBUJO REHACIENDO HISTORIAS YA PUBLICADAS Y DÁNDOLES VUESTRA PROPIA INTERPRETACIÓN GRÁFICA. O USAD ESTE GUIÓN.



MINIATURAS

NO, NO ME REFIERO A ESTAS.*



*Las Miniaturas son, en inglés "THUMBNAILS", literalmente "uñas del dedo gordo".

"Miniaturas" es la descripción del tamaño de los bocetos iniciales que haremos para preparar los lápices finales a tamaño normal. Aquí es donde empezaremos a transformar palabras en pensamientos e ideas, que se transformarán en dibujos.

HACER MINIATURAS AL PRINCIPIO OS AYUDARÁ A VISUALIZAR LOS CONCEPTOS MÁS FÁCILMENTE.

NO OS QUEDÉIS CON LA PRIMERA MINIATURA QUE HAGÁIS. PROBAD

PODRÉIS ACABAR ELIGIENDO LA PRIMERA QUE HICISTEIS, PERO TENDRÉIS LA VENTAJA DE PODER COMPARARLA CON OTRAS POSIBILIDADES Y SELECCIONAR PARTES DE OTRAS MINIATURAS.



BORRADORES

OS SUGIERO UN LÁPIZ DEL 3H PARA REALIZAR BORRADORES. ES UN GRAFITO DURO, PERO LO PODÉIS UTILIZAR DE FORMA MUY LIGERA. DE LO CONTRARIO, LA MINA TIENDE A CLAVARSE SOBRE EL PAPEL Y SERÁ MÁS DIFÍCIL BORRAR.

PARA LOS LÁPICES FINALES PODÉIS USAR UN LÁPIZ LIGERAMENTE MÁS BLANDO: UN 2H. ESTO OS AYUDARÁ A DISTINGUIR LOS TRAZOS DEL BORRADOR DE LOS DE LOS DETALLES QUE VAYÁIS TERMINANDO.

Comenzad haciendo borradores de vuestros dibujos. Olvidaos de los detalles. Se que estáis ansiosos por realizar los lápices finales de vuestras ilustraciones, pero es demasiado pronto. No queréis esforzaros demasiado con detalles que posiblemente necesitéis cambiar o incluso debáis eliminar. Haced primero borradores, pero con la claridad necesaria para poder reconocer su significado cuando decidáis terminarlos más tarde.

INCLUID LOS GLOBOS DE TEXTO

El texto es una parte integral del diseño de página de un cómic. Los bocadillos y los textos de apoyo **deben** incorporarse en los bocetos iniciales, nunca en el último momento. Tiene **muy poco** sentido planear la composición de las viñetas y entonces **cubrir** la mitad de las ilustraciones con globos de texto o con efectos de sonido.

NO NECESITÁIS HACER LA ROTULACIÓN MUY DETALLADA, LO JUSTO PARA SABER EL ESPACIO APROXIMADO QUE OCUPARÁ EL TEXTO.

DE NUEVO, NO ES EL MOMENTO DE HACER DIBUJOS MUY DETALLADOS. SÓLO PASADLO BIEN.

REALIZAD ALGUNOS ESBOZOS DE LOS PERSONAJES QUE USARÉIS EN VUESTRA HISTORIA.



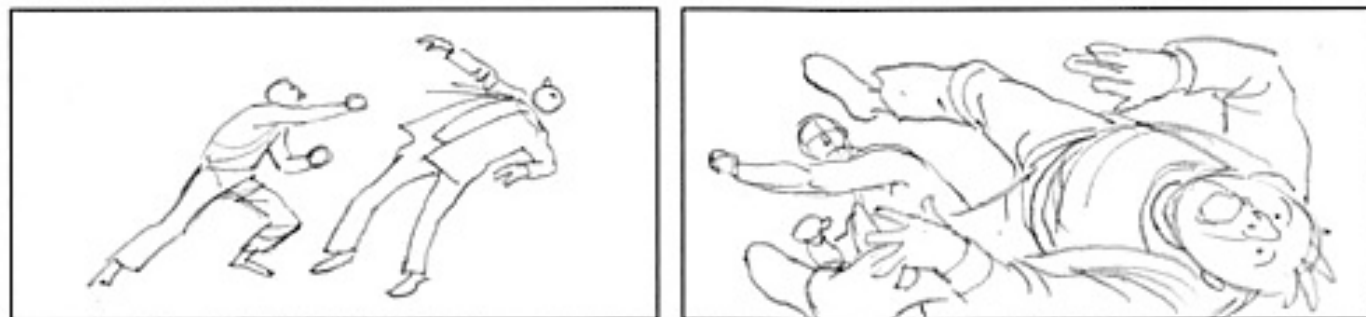


Una página de cómic debe tener una transición suave entre viñetas. Los dibujantes intentamos dar la impresión de movimiento a pesar del hecho de que dibujamos figuras "inmóviles". Para conseguir esta impresión de movimiento, debemos planear nuestras viñetas con la necesaria información gráfica que consiga que el lector rellene en su mente los huecos de la historia. Cualquier cosa que interrumpa esta transición (como un salto demasiado grande entre viñetas, o no poner suficiente información en ella) interrumpe el flujo de la historia (Figura A). Una transición interrumpida detiene el movimiento.



VARIACIONES DE TAMAÑO

La variación del tamaño de los objetos o de las figuras es algo extremadamente importante al crear movimiento.



Una serie de viñetas que contengan figuras de tamaño similar tienden a ralentizar e incluso a detener el movimiento y la acción. Es como rodar una película con la cámara fija siempre en el mismo sitio. Pequeños cambios en el tamaño se traducen en poco movimiento y acción atropellada.

OBJETOS Y FIGURAS DE TAMAÑO DIVERSO CREAN COMPOSICIONES INTERESANTES.

CON LAS VARIACIONES DE TAMAÑO REALIZAMOS LA PROFUNDIDAD Y EL ESPACIO. LA COMPOSICIÓN DE VIÑETA DEBE INVITAR AL LECTOR A INTERVENIR EN LA HISTORIA, A FORMAR PARTE DE LA ACCIÓN.

ES UN EFECTO QUE HAN UTILIZADO GRANDES CINEASTAS.

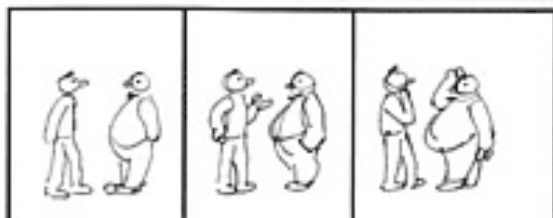
ES LO QUE LOS BUENOS DIBUJANTES INTENTAN HACER CONSTANTEMENTE.

ÁNGULOS

PARA AÑADIR INTERÉS A LAS ILUSTRACIONES, LOS DIBUJANTES DEBEN UTILIZAR ÁNGULOS Y PERSPECTIVAS EN LA COMPOSICIÓN DE LA VIRETA.



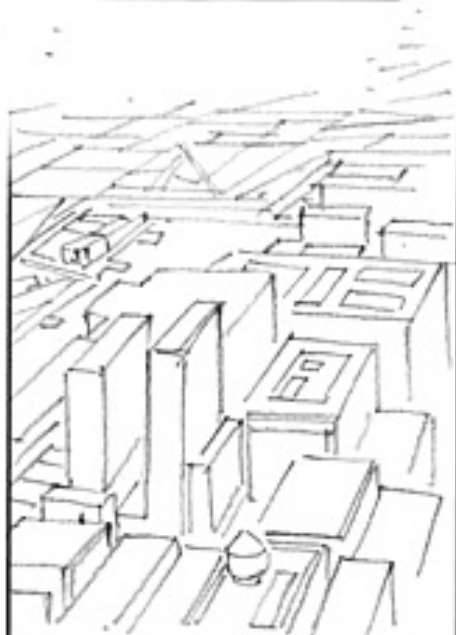
Dibujos planos con pocos cambios de tamaño o de ángulo pueden usarse a veces, pero acaban aburriendo si los usamos demasiado.



Ángulos acentuados y perspectivas radicales despiertan la imaginación del lector, colocándolo en posiciones inalcanzables de otra manera. Especialmente cuando se realizan eficazmente.



UN PLANO AÉREO GENERAL DE UNA CIUDAD PUEDE GENERAR UNA SENSACIÓN DE ALTURA Y ESPACIO, EL LECTOR SIENTE QUE ESTÁ VOLANDO. ATRAE AL LECTOR DENTRO DE LA HISTORIA.



DISEÑO DE PÁGINA

EL DISEÑO DE LA PÁGINA ENTERA, COMPLETA; ES LO PRIMERO QUE ATRAE EL INTERÉS DEL LECTOR.



Si el aspecto de este diseño entorpece al lector el propósito de la historia, el artista ha fallado en su intento de comunicarse y "comunicación" es el nombre de este juego.

Todos los estilos están sujetos a los puntos ya mencionados. La aceptación de un estilo está basada en la **calidad**. El estilo "cartoon" de dibujo más sencillo que existe puede ser la mejor de las maneras de explicar una historia. Conseguir buenos dibujos pero **sencillos**, es a menudo más difícil de conseguir que ilustraciones complejas e hiperrealistas. Sí, a menudo **menos es más**.

TENED CUIDADO, EL DISEÑO DE PÁGINA NO DEBE ENTORPECER LA COMPRENSIÓN.



UTILIZALAREGLA

Demasiado a menudo, los aspirantes a dibujante apresuran su trabajo por la ilusión de ver su dibujo terminado. Os estaréis haciendo **flaco favor a vosotros mismos** si no os tomáis vuestro tiempo con las miniaturas, los borradores, los bocetos y el desarrollo de personajes. Si os apresuráis, vuestro trabajo parecerá chapucero o falto del adecuado detalle final. Es un muy mal hábito caer en este error y puede ser costoso en términos de gratificación personal y de capacidad para conseguir trabajos.

UTILIZAD UNA REGLA PARA LOS BORDES DE LAS VIÑETAS. NO LAS HAGÁIS A MANO. ASEGURAOS DE QUE SON CUADRADAS (SI ES LO QUE PRETENDÁIS) Y QUE ESTÁN TERMINADAS.

USAD LÍNEAS DOBLES PARA SEPARAR CLARAMENTE. LOS BORDES MAL ACABADOS RESTAN MÉRITOS A LA CALIDAD DEL DIBUJO.



UNABUENA GOMADEBORRAR

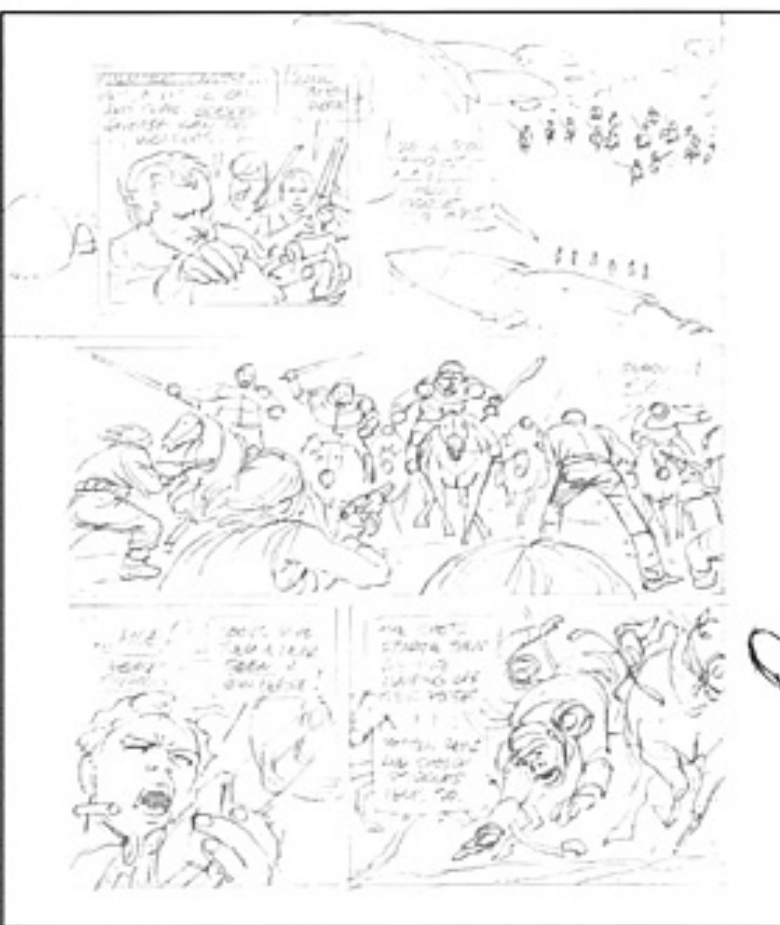
Una página limpia significa que el artista tiene cuidado con su trabajo. Manchas y borrones dan la impresión de que no lo tiene. Si no apretáis demasiado vuestros lápices, una goma de borrar hará un buen trabajo manteniendo limpia vuestra página.



¿LÁPICESAZULES?

Hace años, muchos profesionales usaban los lápices azules como una manera de ahorrar tiempo. Como las líneas azules no podían reproducirse al imprimir el dibujo, no era necesario borrar el trazo de los lápices (sólo los azules). Al no tener que borrar después de entintar se ahorra mucho tiempo, especialmente si tenías que borrar 20 ó 30 páginas.

Actualmente, algunos artistas utilizan los lápices azules para hacer un borrador preliminar. Entonces terminan con lápices negros. Hay cosas positivas y negativas en esta manera de trabajar. Después de entintar, necesitas borrar tus dibujos. La tinta tiende a resbalar sobre las líneas azules cuando borras el lápiz convencional. Además, los originales no tienen una apariencia muy nítida y limpia cuando incluyen líneas azules.



ESTE ARTÍCULO LO HE REALIZADO CON EXPERIENCIAS ACUMULADAS DURANTE DÉCADAS COMO DIBUJANTE PROFESIONAL. A MI ME FUNCIONAN... TAMBIÉN TE FUNCIONARÁN A TI.



NARRATIVA

POR MIKE WIERINGO

Cuando era un niño, una de las cosas que me atrajeron de los cómics, además de los increíbles dibujos y las épicas e irresistibles historias, fue el hecho de que cada artista tenía su propia manera de transmitir la necesaria información para hacer comprensible la historia que se narraba. ¿Lo

entendéis? Narra - tiva. El estilo narrativo de un artista puede ser igual de único que una huella dactilar. Lo que el artista elige para presentar la historia es uno de los aspectos más importantes de los cómics. Hablemos sobre las cosas que deberíais recordar cuando narréis vuestras historias...



EL TIEMPO ES IMPORTANTE...

Una de las muchas herramientas narrativas de las que dispone un dibujante de cómics es la posibilidad de controlar el ritmo de la historia a su voluntad. Alargar o comprimir un instante de una escena es algo que un artista puede hacer para causar un impacto inmediato en la manera en que la acción fluye de la página a los ojos de nuestros lectores. Esto sólo ocurre en los cómics. No necesitáis rebobinar una cinta o apretar el botón de reset de un videojuego; todo lo que el lector necesita hacer es desplazar su mirada hasta el principio de la escena para volver a experimentarlo una y otra vez.

Aquí he utilizado una acción muy sencilla: inesperadamente cae un balón sobre la cabeza de este tipo. Es una escena muy sencilla de ejecutar, pero la manera de representarla puede convertir esta simple escena en algo mucho más complejo. La viñeta donde el balón golpea a este pobre patán es el eje de la escena. Pero añadiendo un par de "latidos" (temporalmente hablando) antes y después de la viñeta 3 alargamos el momento, añadiendo un ligero toque humorístico (Figura A). Una versión mucho más abreviada (Figura B) nos proporciona la misma información, utilizando menos tiempo en contarla.



FIGURA A



FIGURA B



¿QUÉ ENSEÑAS?

Cada artista tiene su propia manera de interpretar una escena. Supongamos que tenemos un guión en el que el guionista nos ordena lo siguiente: "Artista, necesitamos una vista de nuestro héroe, El Búho, lanzándose con aire adusto desde un tejado de la ciudad. Hazlo de la manera que prefieras, simplemente estableciendo que está en la ciudad, que es de noche, y que acaba de lanzarse desde un tejado."

Algunos artistas aprovecharían esta oportunidad para crear una gran y espectacular "splash-page", igual que he hecho yo en el ejemplo de la izquierda. Todo lo que pedía el guionista está aquí, todo en un gran plano. Pero hay muchas maneras diferentes de explicar la misma historia.

PRO-PINA

ACÉRCATE A LOS LIBROS.

"Necesitas aprovecharte de la biblioteca más cercana. Siempre que necesito mantener un periodo de tiempo o un estilo concretos, tanto si son castillos, tabernas inglesas o lo que sea, simplemente busco lo que necesito y me familiarizo con diferentes elementos arquitectónicos".

-Gerhard, "Cerebus".

Soy de la escuela narrativa del "cojamos-al-lector-de-la-manita-y-enseñémosle-lo-máximo-posible", así que he añadido una versión a la derecha donde en cuatro viñetas vemos a El Búho preparándose realmente, disparando su garfio hacia otro tejado y lanzándose después al vacío en la viñeta 5. No es realmente necesario que el lector vea todo esto, pero soy un gran fan de la animación (Disney y japonesa) y una presentación como ésta recuerda mucho a la animación o a los storyboards de una película.



GOLPE-A-GOLPE

A veces, sin embargo, aquello que no muestras puede ser más efectivo, o tener más impacto, que enseñar una acción completa. Esto permite a los lectores conseguir "cierre". En otras palabras, dejamos que la imaginación de los lectores complete la información que no les damos. A veces, dejar más a la imaginación puede ser algo bueno. Aquí he dibujado a un curtido detective dándole nudillos a un matón. Podéis ver como retrocede el matón después del puñetazo, incluso podéis distinguir saliva o sangre volando de su cara. ¡Parece que duele!



LOQUENOSEVE

¿Pero que ocurre si no enseñamos el impacto? Podéis ver a nuestro detective lanzando su puño, pero no podemos ver el efecto que causa, más allá de ver la mano del matón y algunas estrellitas cuando le machaca los dientes. Esto nos obliga a rellenar la información que falta. Con todo lo que sabemos, podemos suponer que gotea sangre de su nariz, que los ojos se le han salido de las cuencas, que su cabeza se ha desplazado hacia atrás violentamente... Creo que vais captando la idea. ¡(Uau!)

En el ejemplo de debajo, incluso hemos aplicado el control del ritmo de los primeros ejercicios, alargando el momento; mientras al mismo tiempo dejamos en gran parte la violencia sin mostrar. Los contendientes se lanzan uno sobre otro - ¡POW! - y el matón está en el suelo, apagado como una vela. El viejo "Mike Hammer" tiene puños respetables.



MANTÉNEL RITMO

Bueno, desafortunadamente, parece que me he quedado sin espacio. En lo que se refiere a narrativa, esto es simplemente una fracción microscópica de lo que deberíais retener en vuestra mente. ¡Hay una razón por la que Will Eisner escribió dos libros sobre este tema! Recordad, construid vuestro propio "lenguaje" mientras aprendéis los fundamentos. Y ahora, ¡atacad esas mesas de dibujo!



* Psicología. Principio de organización de la Gestalt, una de las corrientes de la psicología moderna. Ley de Cierre: la Gestalt sostiene que hay una tendencia innata a percibir objetos incompletos como si fueran completos y a terminar o rellenar los vacíos.

COMPOSICIÓN DE PÁGINA

POR NORM
BREYFOGLE



Mucha gente puede creer que el diseño de la página de un cómic es el primer paso en su realización. ¡No señor! Es exactamente el punto medio de la creación de cómics, el momento en el que las palabras y el arte se unen por primera vez sobre la página. El buen diseñador de páginas debe ser visualmente artístico y además entender bien lo que lee.

Así que, asumamos que vosotros o los amigos de tu hermano habéis conseguido armar un guión entre todos. Asumamos también que habéis aprendido a dibujar. De la realidad. De vuestra imagi-

nación. Habéis aprendido lo necesario sobre luces y sombras, anatomía, perspectiva y composición. Que habéis estudiado Historia del Arte. ¿Habiendo hecho todo eso aún queréis seguir con esto? ¡Uau! ¡Im - presionante! Ahora si estáis preparados para mezclarlo todo sobre la página y diseñar sin miedo. Todas las herramientas que necesitaréis son papel blanco, lápices de dibujo duros y blandos (personalmente uso un 6H para las partes suaves y un HB para las partes oscuras) y un lápiz azul no reproducible. También necesitaréis una goma de borrar. A menos, por supuesto, que seas Jack Kirby.

PRIME / CAPITÁN AMÉRICA

Jones / Capitán Strazewski

Enviado a Macchio el 7 de Diciembre de 1995

PÁGINA UNO

1. Establece Washington DC de noche (Monumento a Washington, etc.), quizás con luna llena.
ENCABEZAMIENTO: Washington, D.C.

TEXTO APOYO: La base del gobierno de Estados Unidos en, por lo menos, dos mundos del multiverso.

2. Plano Medio: La silueta del Capitán América corre entre las sombras hacia la valla que rodea la Casa Blanca. Un rayo de luz de luna ilumina la estrella de su escudo. (Está fuera de la valla)

TEXTO APOYO: En ESTE mundo, ESTA noche, un HÉROE se mueve silenciosamente hacia la Casa Blanca...

3. El Capi empieza a saltar la valla. Ahora lo vemos claramente.

TEXTO APOYO: ...el mayor PATRIOTA de esta realidad.

TEXTO APOYO: Tal vez de CUALQUIER realidad.

4. Mientras el Capi está en lo más alto de la valla, saltando sobre ella, un estallido de energía le rodea y brilla sobre él, borrando todo a su alrededor.

CAPI. PENSAMIENTO: ¿¿Qué...?!

5. El Capi cae al césped de la Casa Blanca, parece algo desorientado. Sacude la cabeza.

CAPI. PENSAMIENTO: Me sentí desorientado un momento, ¡un poco mareado!

CAPI. PENSAMIENTO: No puedo preocuparme ahora. Sigo teniendo que...

6. Primerísimo primer plano: El Capi se sorprende por una voz tras él.

GLOBO EXPLOSIÓN: ¡QUIETO!

LEERES FUNDAMENTAL

Leed lo máximo posible del guión antes de hacer nada. No sabéis si alguna página o número posterior contradirá algo que dibujasteis en una página o número anterior. Llamad a vuestro guionista o al editor si tenéis alguna pregunta o si encontráis errores o contradicciones en el guión. (Para el argumento y la secuencia de viñetas, el nº 1 es la viñeta 1, el nº 2 es la viñeta 2, etc.) Ved el ejemplo con el que trabajaremos a la izquierda.

Aseguraos también de recopilar referencias. Si estáis dibujando Washington, D.C., no intentéis copiar completamente la Casa Blanca. La sección de niños de la biblioteca más cercana es un lugar perfecto para encontrar fotos e ilustraciones de todo tipo sobre cualquier lugar del mundo. Las revistas y las películas son también una buena fuente de referencias.

PRO-PINA

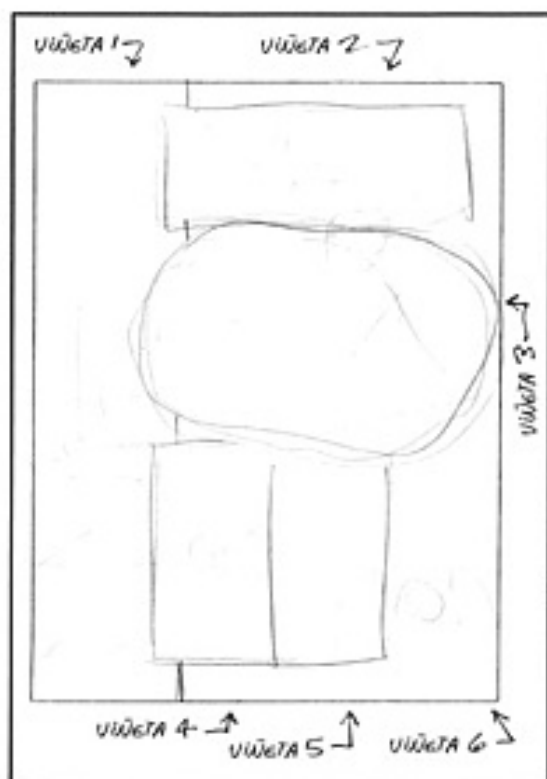
PHOTO FINISH

"Todos los personajes de Ex Machina están basados en alguien real, a los que retrato con mi cámara. El Alcalde Hundred vive al otro lado de la calle, mi mujer interpreta a la madre de Mitchell en los flash-backs, mi hijo interpreta a Mitchell de joven, y Kremlin vive cuatro puertas más abajo. Cuando nos reunimos para hacer las fotos, le doy el guión a cada uno de ellos, y todos leen sus diálogos para conseguir transmitir las emociones a través de sus expresiones faciales."

-Tony Harris, "Ex Machina".

ELIGE EL TAMAÑO

Decidid que tamaño queréis que tengan vuestros bocetos. Generalmente, un tamaño inferior ahorra tiempo al hacer que sea más fácil corregir imperfecciones (en lugar de ensuciar la página de los lápices finales), y ayuda a ver el diseño completo de página más fácilmente. Yo dibujo mis bocetos, aproximadamente, de 10 por 15 cm. en papel blanco convencional.



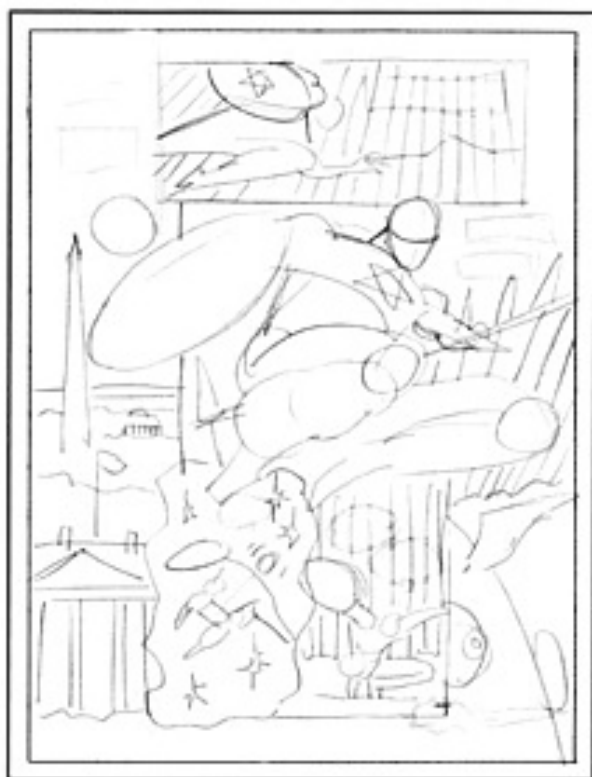
ESTOY LISTA PARA MI PRIMER PLANO, SR. SPIELBERG

Ahora estáis preparados para concentraros en una sola página. Visualizad la escena o las escenas con vuestra imaginación y elegid que elementos requerirán el mayor "énfasis". Empezad abocetando los bordes de las viñetas con el lápiz 6H, para decidir que cantidad de espacio ocupará cada una de las viñetas (observad la miniatura de la izquierda). Generalmente, una viñeta más grande indica mayor énfasis. ¿Cómo sabréis que viñetas deberéis enfatizar más? Bien, básicamente tenéis total libertad para decidir que viñeta será la que sobresalga sobre las demás (licencia artística, le llaman). La viñeta nº 3, en la que vemos al Capi completamente, es el plano más espectacular de la página, así que lo dibujaré más grande; consiguiendo el espacio necesario reduciendo lo posible el resto de viñetas (observad el boceto de debajo). No os preocupéis, probablemente tendréis que volver atrás y borrar algunas de las otras viñetas hasta que consigáis el boceto que os haga felices.

MANTENED LIMPIAS LAS UÑAS

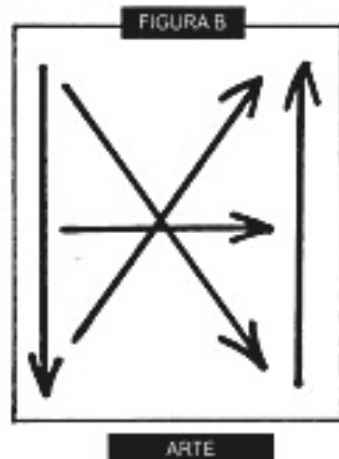
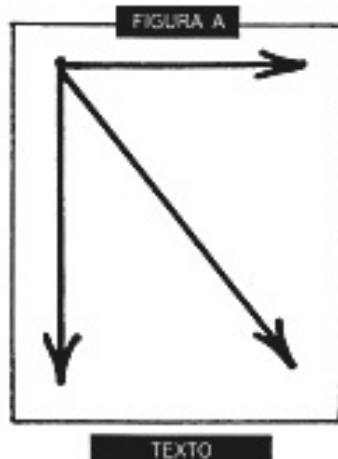
Este es el momento en el que empiezan a ser necesarios todos esos años estudiando arte. Usando todavía el lápiz 6H, empezad a dibujar los gestos y posiciones generales de los objetos y las figuras en vuestras viñetas, donde vuestra "visualización" de ellos os resulte más diáfana.

También debéis abocetar los textos de apoyo y los globos de texto con el lápiz azul, así evitaréis que se confundan con las líneas del dibujo. El texto debe ser considerado parte del diseño de la página, ya que ocupa espacio. Este es el motivo de que prefiera trabajar con un guión completo, y no con lo que llaman el "Método Marvel" de crear primero el argumento, después el dibujo y al final añadir los diálogos. Con este método corremos el riesgo de que algún globo de texto, con el que no contábamos al principio, sea mayor de lo planeado y tape una parte importante del dibujo destruyendo el diseño completo de la página.



LECTURA FÁCIL

Luchad para que cada página y cada viñeta por separado sean lo más claras y comprensibles. Una narrativa comprensible es lo que define a un buen boceto. La **Figura A** nos muestra las maneras más claras de colocar textos de apoyo y globos de texto de manera consecutiva. La **Figura B** nos muestra las maneras más comprensibles de mostrar movimiento en el arte. Fijaos en que el arte es mucho más flexible en cuanto a su comprensión que el texto (el lenguaje en prosa está mucho más estructurado en su forma que el lenguaje visual), porque el movimiento de izquierda-a-derecha es más natural, para nosotros los occidentales, que el contrario de derecha-a-izquierda. Además el inevitable final de la historia siempre lo encontramos en la "lejana derecha" (es decir, la última página del libro). Además vuestros ojos están acostumbrados a moverse de izquierda a derecha.

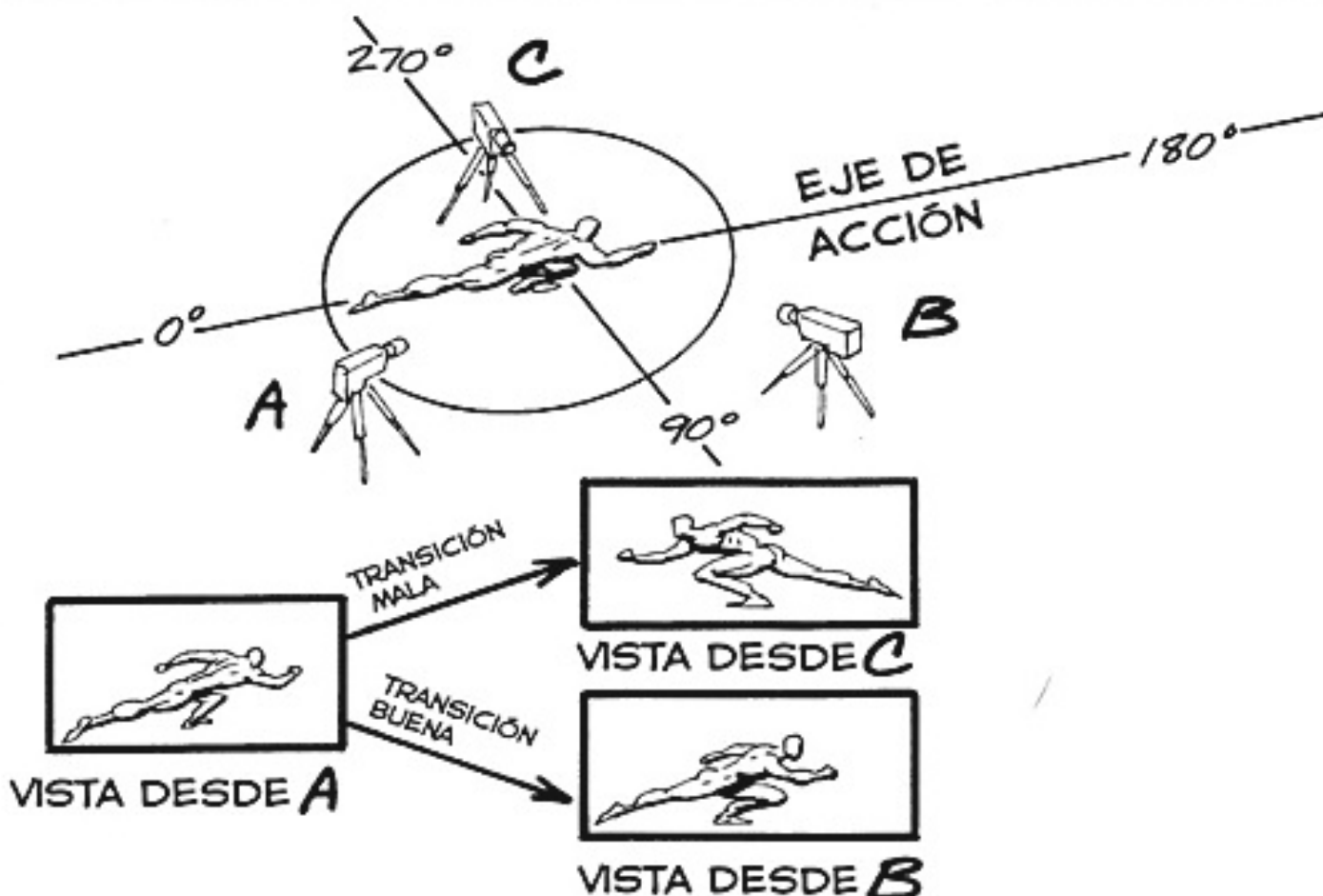


COMPOSICIÓN DE PÁGINA

DATE LA VUELTA, CON MUCHO CUIDADO

Aseguraos siempre de tener en cuenta la norma de los 180 grados, tal y como está representada debajo. En las transiciones entre viñetas, no crucéis el "eje de acción" o tendréis un extraño efecto de "ida y vuelta". Parecerá que la acción haya cambiado de dirección súbitamente. Por ejemplo, si empezáis con un plano desde la Cámara A

(mirad el diagrama), y continuáis, en el sentido de las agujas del reloj, con un plano desde la Cámara B, no debéis continuar con un plano desde la Cámara C. Si cruzáis el eje de la Cámara B a la Cámara C, invertiréis la dirección de la acción, haciendo vacilar la fluidez del diseño de vuestras viñetas.



LAS NORMAS DE LA NARRATIVA

Lo más delicado de abocetar una página es decidir dónde poner todas las cosas. Así que, me he exprimido los sesos y he realizado una lista de normas sobre narrativa (además de la de lectura fácil y la de los 180 grados) que cumplo, tanto consciente como inconscientemente.

- Sitúa la escena lo primero, o por lo menos muy pronto dentro de la secuencia, para que el lector sienta el entorno y sepa dónde ocurre la acción que está viendo.
- El texto es parte del diseño y debe participar de todas las normas de narrativa descritas.
- Con superhéroes o cómic de acción y/o aventuras: Dibujad a lo "grande", exagerando características tanto como os sea posible (figuras grandes, posturas exageradas, escorzos, etc.) Atrae mucho y añade dinamismo al dibujo.
- Aseguraos de que los personajes actúan y aparecen "en personaje". Tened especial atención con el lenguaje corporal. ¡Un artista al abocetar tiene que ser actor también! (Por no mencionar director de escena, diseñador de vestuario, etc.)
- Cambiad el guión si mejoráis su comprensión. Aseguraos antes de tener el

visto bueno de vuestro editor o guionista.

- Usad el número adecuado de viñetas por escena. No abuséis de las splash-pages ni de los cortes rápidos (saltando de una escena a otra y a otra y a otra...) pierden su efectividad si se usan demasiado a menudo. Descubriréis vuestro propio ritmo o estilo cuando tengáis más experiencia en este punto concreto.
- Usad viñetas con formas extrañas únicamente si lo especifica el guión (o crees que la historia lo pide), y sólo si no complica la comprensión. Me he tomado esta libertad en la viñeta cuatro porque el guión mencionaba un brillo de energía que borraba el fondo de la escena.
- Tened conocimiento, y usadlo apropiadamente, de los diferentes ángulos de cámara al mostrar diferentes estados psicológicos. Fijaos en la última viñeta de la página, donde el primerísimo primer plano del ojo del Capi nos muestra su sorpresa. De nuevo os digo, desarrollad vuestro propio ritmo con el tiempo.
- Superponer viñetas puede crear la ilusión de que hay más espacio en la página. En la viñeta tres el cuerpo del Capi se solapa sobre otras viñetas, ayudando a "abrir" la página por completo.

DETALLES, DETALLES, DETALLES

Como ya tenéis los elementos principales colocados en vuestro borrador, este es el mejor momento para realizar cambios en el diseño de vuestro boceto, utilizando vuestros conocimientos (referencias, experiencia, normas de narrativa, etc.). Sería mucho más complicado cambiar cosas (y tardaríais más tiempo) después, al dibujar en la hoja definitiva. En esta fase, normalmente añado detalles con el lápiz HB más oscuro. Como amplío mis miniaturas a su tamaño definitivo con un proyector, directamente sobre la hoja de papel final, ahorro tiempo y fuerzas que después necesitaré. Muchos artistas, sin embargo, usan sus miniaturas simplemente como una guía para volver a dibujarlo todo a mayor tamaño sobre la página final. Elijáis lo que elijáis, agarrad fuerte los lápices y no olvidéis estos detalles.



TODODISPUESTO

Aquí lo tenéis. Vuestra obra terminada, en tamaño de 30 x 45 cms. en papel profesional de dibujo, entintada y con todos los extras. Hay otras maneras de llegar hasta este momento que varían bastante de mi método personal. Podría decirse, sin embargo, que la mayoría de las normas de narrativa, aun siendo flexibles, son de uso universal. Si queréis ser un artista preocupado por la narrativa de vuestro trabajo, el boceto es la fase más importante para dibujar buenos cómics, estando como está en el punto medio entre el escritor y el artista. Un buen creador de bocetos ha de tener buena imaginación, ha de ser un buen traductor del lenguaje en prosa al lenguaje visual, y un buen nexo de unión entre expresiones a veces tan contradictorias como el arte y la literatura. ¡Ah! Sentíos libres a la hora de romper la mayoría de estas "normas" una vez las hayáis comprendido realmente.

¡Soñad a lo grande!



Norm Breyfogle lo ha dibujado casi todo, desde "Batman" de DC Comics hasta "The Escapist" para Dark Horse.

DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS

POR TERRY DODSON



Hola, mi nombre es Terry Dodson, dibujante de diferentes proyectos como "Marvel Knights Spider-Man", la miniserie "Trouble", "Harley Quinn" y "Generation X".

La revista *Wizard* me pidió que os diera una pequeña lección sobre como abocetar viñetas y páginas completas, así que he elegido un personaje familiar para todo el mundo, el bueno de

Spider-Man. Abocetar las viñetas de una página es arte, pero con todos los temas de este libro y mucha práctica conseguiréis mejorar a pasos agigantados.

ELGUIÓN

Aquí tenéis el guión completo de la página 5 del *Marvel Knights Spider-Man* nº 1, escrito por Mark Millar. Mark hace un espléndido trabajo indicando todo lo que es necesario indicar. Además, todo el diálogo está aquí, así que puedes dejar el espacio que necesites para poner globos de texto y poder usar estos globos de texto como elementos de diseño de las viñetas.

LASPLANTILLAS

Esta es la plantilla que uso en la distribución de viñetas de la serie "Marvel Knights Spider-Man" (Figura A). Es un tipo de boceto cinematográfico, de pantalla grande, que observé por primera vez a Rob Haynes usarlo en la serie "Daredevil: Ninja" y veo ahora, casi mensualmente, a Bryan Hitch en "Ultimates". Mark quería contar, realmente, una historia algo más madura, un tipo de historia más oscura, y sentí que esta distribución de viñetas le iba como anillo al dedo.

Cuando quiero realizar un plano de situación, prefiero usar la Figura B, donde la primera viñeta sangra hasta el límite de la página, creo que este tipo de viñeta consigue que el lector se dé cuenta de inmediato que ocurre algo importante. La Figura C es una variación en la que tenemos dos pequeñas acciones que no requieren una viñeta completa, o tenemos una acción enorme e importante o un plano del héroe, o incluso una combinación de ambos ejemplos. Al terminar de leer el guión, considero si es suficiente con que haya cuatro viñetas de acción en la página. Si es así, cambio a una plantilla como la de la Figura D.

Página Cinco

1

Corte hacia la parte de atrás del callejón, el Duende se desliza hacia nosotros, agachándose, como un quarterback, sobre su aerodeslizador, preparado para derribar a un maracaño y apenas consciente Spider-Man. Dispuesto a barrer el suelo con él. Spidey realmente está hecho polvo a estas alturas de la pelea.

TEXTO APOYO: Durante una fracción de segundo, me pregunto que hace la gente NORMAL los domingos por la mañana.

DUENDE VERDE: RESPIRA, RESPIRA HONDO, PARKER...

2

Pasamos al exterior del callejón y vemos al Duende avanzando hacia Spider-Man a 110 Km/h y arrastrándolo a través de la calle mientras ambos van sobre el aerodeslizador de izquierda a derecha de la viñeta. Vemos las reacciones de los transeúntes que han madrugado, frenazos y sacudidas de los coches que se detienen súbitamente para dejarlos pasar a través del tráfico mientras luchan a poca altura del suelo, a medio metro aprox.

TEXTO APOYO: ¿Parpadean al oír sus despertadores? ¿Olisquean a sus mujeres? ¿Les estará partiendo las costillas algún viejo amigo de la familia vestido con un traje de goma?

3

Plano de impacto de ambos golpeando un coche en marcha y Spider-Man impactando en el parabrisas, destruyéndolo en miles de pequeñas piezas.

TEXTO APOYO: ¿O SÓLO ME PASA A MÍ?

4

Corte al interior del coche golpeado mientras el conductor se cubre la cara para evitar el millón de diminutos fragmentos del parabrisas que vuelan hacia él. Este momento ha de ser realista. Los pequeños detalles son lo que importa. Haz esto lo más parecido que puedas al mundo real y con un entorno muy realista. Los colores serán apagados durante todo el número. De la misma manera, la gente debe ir vestida como iría vestida la gente normal y teniendo su mismo aspecto. Haz que los mirones sean jóvenes a la moda. Que todo el mundo tenga aspecto de ser estudiante.

SIN DIÁLOGO



FIGURA A

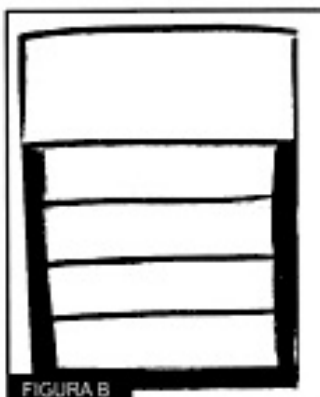


FIGURA B

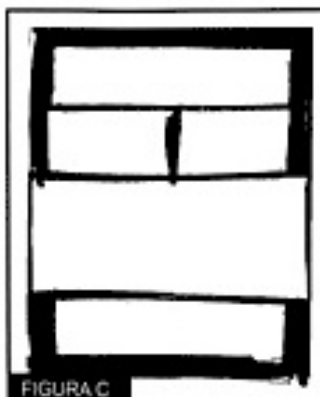


FIGURA C

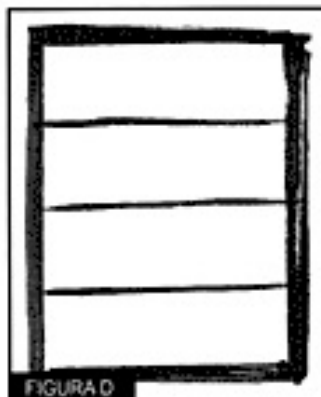


FIGURA D



LOSLÁPICES

Una vez estoy contento con mis miniaturas, empiezo el borrador a tamaño completo. Comparo las miniaturas con lo que voy haciendo a tamaño completo, asegurándome de que todo coincide, comprobando dos veces el espacio que ocuparan los globos de texto, etc. Muchos dibujantes se limitan a ampliar las miniaturas por medios técnicos (p.e.: un proyector) y calcan el dibujo completo, pero yo disfruto dibujando de nuevo a tamaño completo e intentando capturar la esencia de los pequeños dibujos iniciales.

A continuación, empiezo a trabajar sobre la primera viñeta, al principio de la página. Podrías empezar por la viñeta que más os entusiasmara dibujar; sin embargo, trabajar de arriba abajo y de derecha a izquierda nos evita manchas y borrones. Busco la línea del horizonte y todos los puntos de perspectiva de la viñeta, y después dibujo una cuadrícula de perspectiva con lápiz azul basándome en esos puntos (**Figura E**). Muchas veces la cuadrícula me ayuda a solucionar problemas de dibujo y de composición por el simple hecho de tener "algo" en la viñeta. Tras esto, marco las figuras con lápiz azul (**Figura F**) antes de comenzar con el lápiz final (**Figura G**). En esta secuencia no vemos gran parte de la figura, que debería estar en otra viñeta. No os preocupéis y dibujad el resto en la otra viñeta. Sin problemas: simplemente dibujad y luego la borráis.

LOSDETALLES

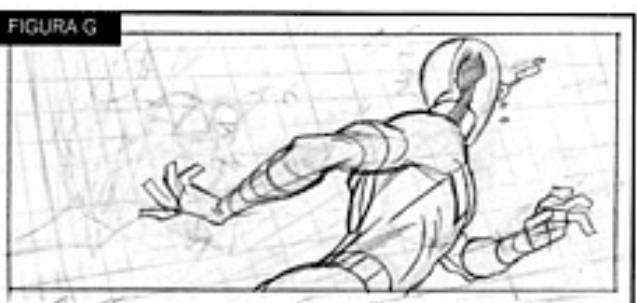
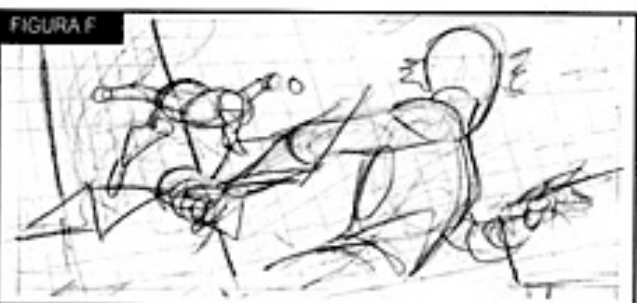
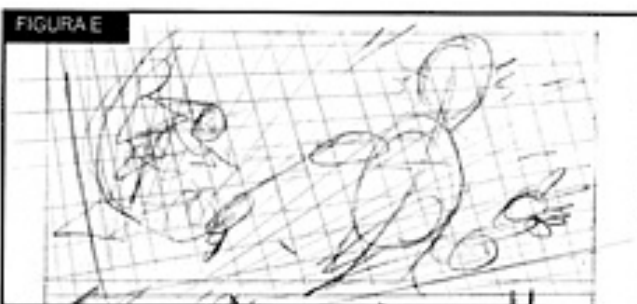
Cuando consigo sentirme plenamente satisfecho con la construcción de la ilustración, borro con una goma de las amasables (que me permiten olvidarme del típico "rastros" de que he borrado) y dibujo los bordes. Los bordes de la viñeta me limitan el espacio para dibujar. Hago el trabajo delicado con un lápiz HB.

Termino el dibujo, añado las partes negras y los detalles de los fondos (**Figura H**). En esta viñeta en particular, terminé cambiando la típica perspectiva que uso normalmente y utilicé una "perspectiva curva" sobre el fondo para que pudiéramos sentir la potencia del aerodeslizador del Duende. Además, decidí usar mayoritariamente las líneas cinéticas para definir el fondo, en lugar de las líneas reales de los edificios, para enfatizar más todavía lo anterior.

LASMINIATURAS

Dibujé mis miniaturas lo más pequeñas posible (5 x 8 cm.) intentando ser capaz de ver toda la composición de golpe. Además, al hacer dibujos tan pequeños, no estoy tan obligado a respetarlos y puedo introducir cambios con mayor facilidad.

La primera viñeta es un plano medio, hecho en un ángulo ligeramente inclinado hacia arriba de manera que sintamos la amenaza del Duende Verde. Amplié el tamaño de la viñeta ya que necesitamos poder identificar claramente a nuestros dos personajes principales en las siguientes páginas. He estrechado la segunda viñeta para enfatizar el movimiento horizontal del Duende. La tercera viñeta vuelve a ser más grande, porque tiene que incluir mucha información relevante, y además tenemos un buen plano de Spidey y del Duende junto a figuras de diferentes tamaños, intentando conseguir que la página sea más interesante. Finalmente, en la última viñeta he entrado en el coche para que podamos sentir la fuerza del impacto del Duende y Spidey.



DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS



LAPÁGINA FINAL

Al terminar la primera viñeta, repito el proceso con todas las viñetas hasta terminar la página.

Hasta aquí llegamos, dejando los lápices finales preparados para entintar. No hay cambios drásticos respecto a mis miniaturas. La parte realmente buena de las miniaturas es que si cometes los errores a tamaño pequeño no

tendrás que preocuparte de ellos en el tamaño final. Lo único que nos queda es la parte buena, ¡dibujar!



Terry Dodson ha abonado el terreno para tener una carrera estelar con títulos como "Marvel Knights Spider-Man" y "Harley Quinn".

TENSIÓN DRAMÁTICA

POR JIM CALAFIORE

Soy un manipulador.

No, no me refiero a esa clase de manipulación, (aunque mi mujer está asintiendo con la cabeza con un entusiasmo inusitado); manipulo al lector. Este es mi trabajo. Este es el trabajo de cualquier narrador: escritores y artistas; manipular al lector hacia el estado emocional necesario para que una escena tenga el impacto buscado.

La mejor herramienta que tenemos los manipuladores es controlar el ritmo, la manera como mostramos la escena al lector. Tenemos el control de la historia, y de esta manera (con un poco de suerte) el control sobre el lector. Si conseguimos realizar bien nuestro trabajo, el lector nos seguirá a nosotros y a la historia casi a cualquier sitio. Si no es así, estaremos perdidos y el lector no seguirá allí para pasar las páginas.

FUTUROTENSO

Simplificando, la tensión tiene mucho que ver con la anticipación: crear un suceso potencial en la mente del lector, y entonces hacerle esperar todo lo que sea posible antes de que ocurra el evento en cuestión. El suceso es la recompensa, pero la tensión está en los momentos anteriores. Y aquí es donde debemos concentrarnos en enganchar al lector y atraparlo en nuestra trampa.

Crear una situación tensa es tarea del escritor. La mía es hacer que dure, incluso cuando, desafortunadamente, sólo tenemos una página para hacerlo; a veces incluso menos.

FIGURA A



Aquí tenemos dos planos de presentación. El primero (**Figura A**): un francotirador se estira en el suelo, tiene preparado un rifle con silenciador. Tenso, por supuesto, y creando una atmósfera concreta, pero necesito que haya más información dentro del plano de presentación, especialmente si la duración del tiempo de la escena es un factor a considerar.

El segundo plano (**Figura B**) añade a *Daredevil* y a *Ben Urich*, y nos da algo de perspectiva sobre la situación. Pero esta única viñeta no soportará toda la tensión que quiero crear. ¿Qué podemos hacer para convertirlo en una escena?

FIGURA B



TENSIÓN DRAMÁTICA

ELENFRENTAMIENTO

Este primer ejemplo es el planteamiento de un duelo: Dos pistoleros, quietos en mitad de una calle desierta, con las manos preparadas sobre la funda de sus pistolas, esperando que el otro haga el primer movimiento. Un enfrentamiento clásico.

Esta construcción es una variación sobre esto. Explicación rápida, el

protagonista (Daredevil) es completamente consciente de su antagonista (el francotirador) y sus aviesas intenciones. Daredevil "ve" el suceso potencial antes de que el francotirador empiece la acción. Quiero que el lector permanezca en este momento, que lo viva el mayor tiempo posible. Con anticipación



El momento es sólo una fracción de segundo en este caso. Necesito extender el momento de manera artificial. En las películas el director consigue esto utilizando la cámara lenta, pero nosotros no podemos hacerlo en un cómic ya que trabajamos con imágenes estáticas. La solución es estirar el tiempo añadiendo viñetas, pequeños insertos o detalles variados.

Como podéis ver, no estoy usando el término "enfrentamiento" de manera literal ya que esto no es un duelo. Lo estoy usando para referirme a un planteamiento concreto donde dos o más caracteres son conscientes el uno del otro y del suceso potencial a la vez.

CAUSA Y EFECTO

En el siguiente ejemplo, he situado la tensión en el momento entre el suceso potencial y la finalización de esa acción. Causa y efecto: *El cobarde villano ha atado a la indefensa niña a las vías en el camino de una locomotora en marcha: ¿será capaz nuestro héroe de salvarla antes de que el tren la*

trinche en tres manejables trozos?

Aquí, el francotirador dispara inmediatamente. ¿Será capaz Daredevil de salvar al objetivo, Ben Urich?



En estos dos primeros ejemplos estoy alargando el tiempo, haciendo que el instante que he elegido dure más que en tiempo real, añadiendo viñetas a la secuencia. Para el lector, a menudo inconscientemente, las viñetas equivalen a tiempo. Más viñetas, más tiempo.

Daos cuenta también de que en ambos ejemplos he usado una alineación de viñetas muy poco convencional. Ralentiza el movimiento de los ojos

sobre la página, obligando al lector a trabajar más de lo normal, algo que he notado ayuda a alargar el tiempo (Los planos de detalle tienen un efecto similar).

En la viñeta ocho he añadido información: Urich no sabe que va a perder algo de materia gris. Añadir información de manera visual durante los momentos tensos es una buena idea, pero debéis tener cuidado. Demasiada, especialmente si no es pertinente a la tensión del momento, puede dejar la acción algo difusa.

LODESCONOCIDO

En este ejemplo he colocado el plano de presentación buscando un aspecto diferente de la tensión: El protagonista no tiene ningún conocimiento de la pretendida acción del antagonista (Somos los únicos conscientes del suceso potencial).

No he añadido nueva información en ningún momento, pero mantengo el punto de vista del francotirador, usando las viñetas con forma de mirilla telescópica para conseguir una sensación de "estoy siendo observado". De

hecho, nosotros somos el francotirador. Además, he dejado el objetivo en el aire, apuntando a Daredevil, sin fijarme en Ulrich hasta las últimas viñetas "mirilla". La incertidumbre siempre añade picante a un guiso de tensión.

En casos como éste donde no hay necesidad de distorsionar el tiempo, puedo jugar con la tensión todo el tiempo que quiera, pero también es delicado. Hacerlo demasiado largo puede disipar la tensión.



COMO ÚLTIMO EJEMPLO os ofrezco una sugerencia, una película: "El Bueno, el Feo y el Malo", dirigida por Sergio Leone, específicamente el enfrentamiento final, y fijaos en como el director alarga el tiempo antes de que nadie haya disparado aún su arma. Ved la escena, y pensad acerca de que cada disparo es bastante estático. Está usando "viñetas" para estirar el momento, la anticipación.

Anticipación. Todo tiene que ver con eso.



EL RITMO

POR JIM CALAFIORE

Hola, soy Jim Calafiore. En artículos anteriores, he mencionado ligeramente la importancia del tono de la historia, pero es ahora cuando vamos a examinar este tema más de cerca.

Lo que estamos buscando ahora es establecer el tono de la historia en la primera página de la escena (si no lo has conseguido en la primera página...bien,

estarás en apuros). Para conseguirlo tenemos varios componentes importantes, el ángulo de cámara y la iluminación son dos, pero el que considero más importante es el ritmo. ¿Cómo está diseñada la página? ¿Cómo presentamos la situación al lector? ¿Consigue el ritmo implicar al lector en la historia? Dependiendo del guión, gran parte de esto será responsabilidad tuya, del artista.

REVISAEELGUIÓN

Un guión muy ajustado, desglosado página por página, viñeta por viñeta y con los ángulos de cámara especificados, ya determina el ritmo. En este caso, el guionista hace el trabajo por ti. Por otra parte, un argumento aproximado deja más espacio al artista. Asumamos que esto es con lo que vamos a trabajar. Esta es la situación:

"HULK está arrodillado en el suelo, acunando el cuerpo ensangrentado

de BETTY, rodeado de varios de sus más temibles enemigos (ABOMINACIÓN, RINO, WENDIGO y el JUGGERNAUT). La sangre de BETTY tiñe el suelo a su alrededor. HULK baja la cabeza mientras habla suavemente con BETTY; caen lágrimas de sus ojos. Finalmente, levanta la cabeza hacia sus enemigos con rabia desatada."



RODEADO

Una de las claves para conseguir el ritmo y el tono adecuados es el plano de situación y la manera que tengamos de usarlo. Generalmente, cada escena necesita uno (ved otra de mis lecciones, "AMBIENTES", página 123. LIBRO 1), pero en cada escena no tenemos porque usar el plano de situación de la misma manera. Aquí está el nuestro. Como podéis ver, tiene toda la información esencial necesaria para establecer la escena. ¿Qué podemos hacer con él?



CORTEAPLASTANTE

En el primer ejemplo usamos un enfoque convencional. El plano de situación es la primera viñeta, dándole al lector toda la información visual que necesita nada más comenzar la página. Es un comienzo rápido de la escena, y atrapa al lector de entrada. Considero que este es un método de "corte aplastante" para establecer la atmósfera y el ritmo, con toda la información

"de golpe" pero con claridad. El inconveniente es que no requiere del lector un gran esfuerzo. Más allá de lo visual, el ritmo de la escena no obliga al lector a nada, ya que todo está aquí. De esta manera ponemos en el diálogo toda la presión de reforzar el tono de la historia.



MEENGAÑAS

En el siguiente ejemplo, abro con una serie de imágenes aisladas, seguidas del plano de situación. Las viñetas de los primeros planos no están pensadas para darle al lector ninguna información visual concreta sobre la escena en cuestión; su única intención es dar información emocional. Estoy estableciendo el tono antes que la situación... o por lo menos una parte de ella. Estoy engañando un poco al lector, invitándole con un pequeño misterio mientras le suministro rastros evidentes: la mano ensangrentada, el ojo lloroso, etc. (Aquí he decidido colocar varias viñetas intercaladas, pero una sola imagen aislada


puede funcionar igual de bien). Entonces, al golpear al lector con la escena completa, el impacto global es muy superior.

Esta técnica funciona en muchas situaciones diferentes. En una fiesta, por ejemplo, las viñetas de primer plano pueden ser caras felices, globos de colores, confeti, copas de cava, lo que sea para establecer el tono de celebración. En un momento pesimista de un personaje, puedo aislar artículos personales de su habitación antes del plano de situación.



PLANOSORPRESA

En este ejemplo, he elegido un enfoque muy diferente para el ritmo, colocando el plano de situación al final; sin dar ninguna pista sobre los villanos que rodean a Hulk en ninguna de las viñetas anteriores. Este ritmo de escena establece que el tono será revelado por sorpresa. La primera viñeta nos dice: "Esto no tiene buena pinta". Las tres siguientes nos dicen: "Algo malo pasa". La última viñeta dice: "¡Oh, tío! Es realmente malo".

Os habréis dado cuenta de que en los tres ejemplos he usado básicamente los mismos planos. Esto demuestra que simplemente moviéndolos un poco, puedo crear tres variaciones de tono diferentes. Este es el efecto del ritmo. Pensad en lo que estáis transmitiendo con vuestro arte más allá de la estricta información visual: los dibujos tipo "pin-up", a página completa, son estupendos, pero una escena puede tener una atmósfera concreta. 

The background of the page is a dark grey color with faint, white line-art illustrations of comic book panels. On the left, there are several panels showing characters in various poses. On the right, there is a larger, more detailed illustration of a character's face and hair. The central text is contained within a white-bordered box.

CAPÍTULO SIETE: AVANZADO

- **PLANOS DE GRUPO**
- **CREANDO PERSONAJES**
 - **MONSTRUOS**
 - **ROBOTS**
- **EFFECTOS DE ENERGÍA**
- **EFFECTOS DE SONIDO**
- **SPLASH PAGES**
 - **PORTADAS**
 - **ENTINTADO**
- **TINTA IMPACTANTE**
 - **SOMBRAS**
- **ESPACIO NEGATIVO**
 - **SILUETAS**
 - **ATMÓSFERAS**
- **EVOLUCIÓN DE UNA PÁGINA**
 - **COLOREANDO**
- **MUESTRAS DE GUIÓN**
- **COMO ENTRAR EN LA INDUSTRIA**

PLANOS DE GRUPO

POR GEORGE PÉREZ



iHola alumnos! Cuando los chicos de la revista "Wizard" me pidieron que presentara uno de estos artículos de "Aprendizaje Básico", me dijeron que habían pensado específicamente en mí para esta lección. Tras más de 30 años en este negocio, sabía a lo que se referían. Para bien o para mal, el motivo principal de mi fama

es dibujar series de grupos. Raramente soy feliz teniendo sólo media docena de personajes por página, soy de los que le encanta tener tantos que tengan que darse de codazos para reclamar un poco de atención. Alguien dirá que estoy chalado, otros dirán que soy un insensato. Y todos tendrán razón. Este es el momento de contagiaros mi chaladura.

UNREPARTODEMILES

De hecho, son sólo 25. Antes de empezar a abocetar un plano de grupo, confecciono una lista de los personajes que voy a usar, para poder ir marcando los que voy dibujando. Los personajes normalmente están determinados por el guión, así que escogerlos no es elección nuestra. Sin embargo, ya que uno de mis más reconocidos trabajos es la serie de "The Avengers" (Auto-promoción descarada), los chicos de "Wizard" pensaron que los Héroes más Poderosos de la Tierra serían una buena elección. El reparto está asignado de la siguiente manera:

1. Bestia
2. Caballero Negro (sobre un caballo alado)
3. Pantera Negra
4. Viuda Negra
5. Capitán América
6. Crystal
7. Halcón (con Ala Roja)
8. Hombre-Gigante
9. Ojo de Halcón
10. Hércules
11. Hulk
12. Iron Man
13. Hombre Máquina
14. Magdalene
15. Photon
16. Mercurio
17. Rabia
18. Hombre de Arena
19. Sersi
20. Bruja Escarlata
21. Hulka
22. Manta Raya
23. Thor
24. Visión
25. Avispa

DINÁMICA DE GRUPO

Lo primero, igual que no hay una sola manera de dibujar un personaje, no hay una sola manera de dibujar un plano de grupo (dejando aparte las portadas que son otro juego completamente distinto). La mayor parte del tiempo, esta decisión viene marcada por el guión. En mi carrera he catalogado tres maneras diferentes de dibujar los planos de grupo:

LA REUNIÓN

En la **Figura A** encontramos habitualmente a los personajes en una gran habitación, charlando unos con otros o reaccionando a los que le rodean. (Por el bien de este artículo, voy a obviar del todo los fondos). Una de las mayores diferencias entre este tipo de enfoque con respecto a los otros, es que tenéis la opción de colocar a algunos personajes de espaldas al lector. En el caso de personajes con capas, es una manera de evitar dibujar todos los detalles en uno o dos personajes. Sólo hay que ser consciente de las alturas comparativas de los personajes.

EL RETRATO

Normalmente se utiliza en "splash page", este estilo muestra a los personajes de pie en posiciones apropiadas mientras miran directamente al lector (**Figura B**). A veces este tipo de retratos se compone simplemente con las cabezas. El boceto que he dibujado sería algo intermedio.



FIGURA A



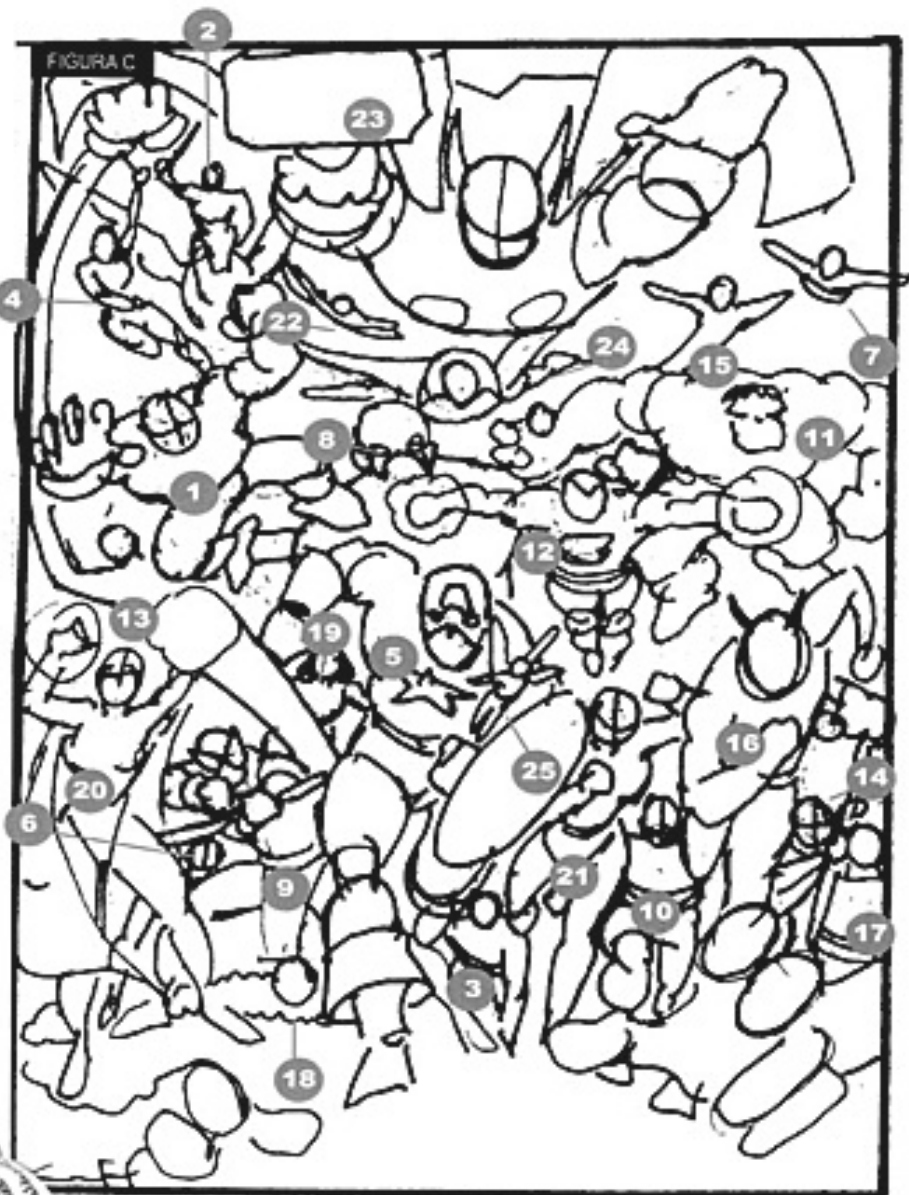
FIGURA B

EL PLANO DE ACCIÓN

¡La **Figura C** tiene superhéroes haciendo lo que mejor saben hacer! Pueden estar atacando hacia el lector, preparados para la batalla, mientras alguno de ellos usa sus poderes para indicar que hay algún enemigo que no podemos ver, fuera de página. Pueden estar corriendo hacia el lector en la misma dirección, o estar en plena batalla rodeados de enemigos por todas partes. Por el bien de esta lección (y ya que dibujar dos grupos peleando puede ser demasiado a estas alturas), nos concentraremos en la "Embustida de Batalla" porque utiliza muchos de los elementos comunes a todos los planos de grupo.

EFFECTO DIRECTO

Ya que leemos de izquierda a derecha, hay una cierta predisposición a establecer la derecha como la dirección de avance, hacia delante. Tener personajes corriendo hacia la izquierda parece implicar retirada, a menos que hayas establecido que la amenaza está en la dirección contraria. Mientras los personajes están corriendo directamente hacia el lector, yo puedo dirigirlos ligeramente hacia la derecha girando ligeramente sus cuerpos y cabezas.



HAY UN MÉTODO EN ESTALOCURA

Desafortunadamente, no hay manera de darles a todos el mismo espacio en un plano de grupo, alguien tiene que vigilar la retaguardia. Esto crea una sensación de profundidad y perspectiva, que os vendrá muy bien si decidís no usar fondos en el dibujo. Elegir que personajes estarán delante es una decisión artística, que será tomada cuando sepamos quienes son los personajes, que es lo que hacen y como lo hacen. Al elegir cuales serán los que enfatizaremos deberemos tener en cuenta muchas cosas.

EL PODER DE LA ESTRELLA

El posicionamiento de los personajes a menudo se basa en la popularidad de ciertos personajes, o de su importancia dentro del grupo. Por ejemplo, muy pocos discutirán el derecho del Capitán América a liderar un ataque de los Vengadores. Sin embargo, esto no significa necesariamente que el Capi sea el Vengador más importante.

PLANOS DE GRUPO

EL TAMAÑO PORENCIMA DE TODO

Como dije antes, la relación de tamaño debe tenerse siempre en mente. Normalmente los personajes más altos o grandes deben colocarse en la parte de atrás, mientras que los más pequeños permanecerán en el primer plano. Sin embargo, asegúrate de que las relaciones de tamaños permanecen claras. Tomemos, por ejemplo, los dos extremos en tamaño: el Hombre Gigante y la Avispa. Fijaos en como el Hombre Gigante, Iron Man, la Bruja Escarlata y la Avispa parece que estén en la misma línea del horizonte, sin ningún tipo de líneas de perspectiva o de fondo que nos indique lo lejos que están unos de otros. Sin esta escala, el Hombre Gigante e Iron Man parecen tener la misma altura, mientras que la Avispa parece tan alta como la Bruja Escarlata. Si añadimos las líneas de perspectiva, la ilusión desaparecerá. Si dibujamos al Hombre Gigante más alto desde el principio, no habría tal ilusión. Así que, para mantener la sensación de altura del Hombre Gigante, dibujado siempre más grande que cualquier otro personaje, sin importar donde está situado en el dibujo. En cambio, superponiendo a la diminuta Avispa delante de cualquier personaje más grande en primer plano, estableceréis con claridad lo realmente pequeña que es.



FIGURA D



EL SUPERJEFE

Hablando de superponer, intentad no juntar los codos de diferentes personajes, ya que esto puede llevar al lector a pensar que están el uno junto al otro, en lugar de estar en diferentes planos de profundidad (Figura D). Superponiendo resuelves definitivamente el problema de saber quién está delante de quién.



VOLADORES HABITUALES

Ya que tenemos un espacio vertical que debemos llenar, decidiremos que chicos y chicas estarán encima y cuales debajo (No de la manera en que estáis pensando, degenerados). La parte superior es fácil: Para estar en el cielo, debes volar, aunque personajes saltarines como la Bestia y Hulk también entran en esta categoría. Los personajes que vuelan son muy útiles, ya que pueden ser dibujados con una perspectiva muy exagerada, así que solo necesitaréis dibujar la parte superior de su cuerpo. Con esto ahorraréis bastante espacio para otros personajes.

CONTROL DE TIERRA

La parte inferior de la página es donde quedan relegados, normalmente, los personajes no voladores.

Primero tenemos los corredores, pero no todos los corredores están creados igual, no hay dos personajes que corran de la misma manera (**Figura E**). Velocistas como Mercurio raramente estarán en la parte de atrás de un ataque, así que deberemos frenarlo un poco para que no se nos salga de plano.

Y no todo el mundo necesita estar corriendo. Algunos personajes funcionan mucho mejor colocados en pose, como Ojo de Halcón o Crystal, como podéis ver aquí. Añade variedad a la composición y atrae al lector hacia su área de la página.

FIGURA E



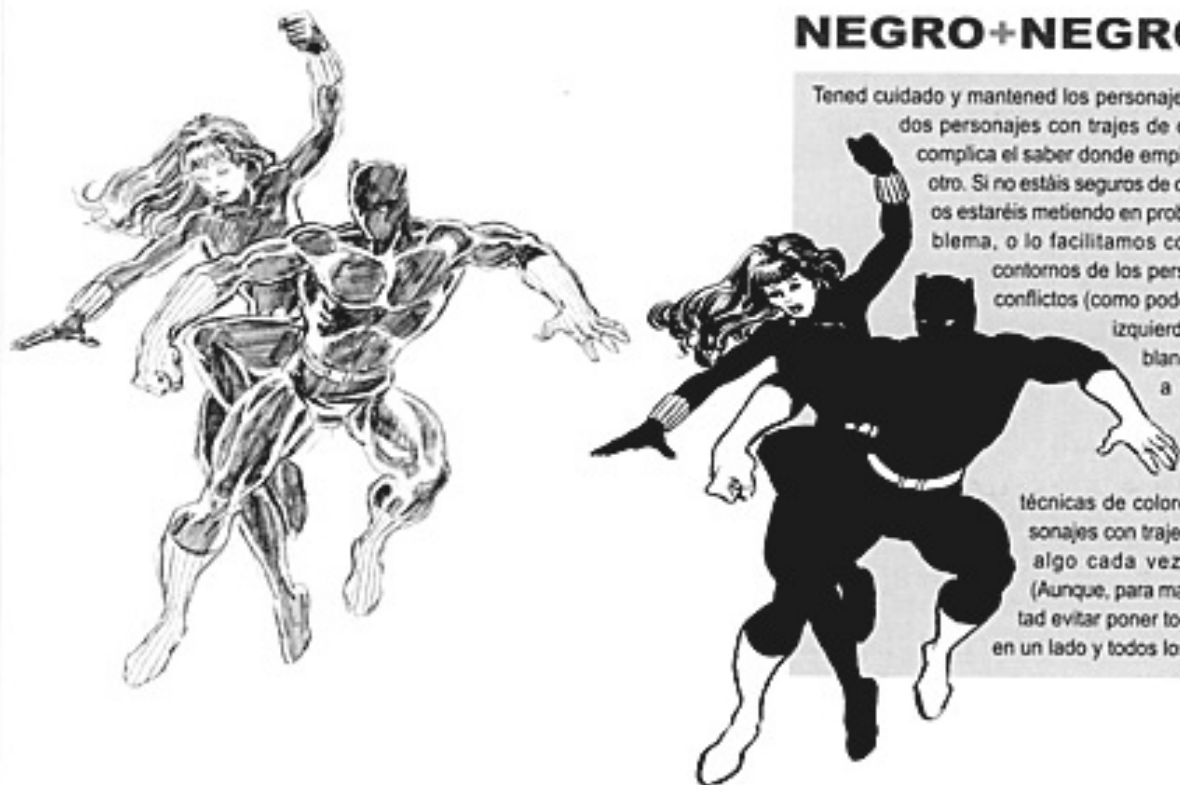
AQUÍ, ALLÍ Y ENTODAS PARTES

Y además tenemos los personajes que pueden representarse de las dos maneras. Personajes con habilidades expansivas, como el Hombre Máquina, pueden estar en muchas partes a la vez simplemente estirando su cuerpo y sus extremidades hacia diferentes puntos de la ilustración. (Comprobad el dibujo final en la página 35 y veréis a que me refiero.) Truquitos como este dan sensación de diseño y unidad a un plano de grupo.



NEGRO+NEGRO=NEGRO

Tened cuidado y mantened los personajes claros y nítidos. Dibujar dos personajes con trajes de color negro superpuestos complica el saber donde empieza uno y donde acaba el otro. Si no estáis seguros de quién va a entintar el dibujo, os estaréis metiendo en problemas. O evitamos el problema, o lo facilitamos colocando reflejos en los contornos de los personajes que puedan crear conflictos (como podéis ver en el ejemplo de la izquierda). Y como dibujamos en blanco y negro, los dibujantes a menudo olvidamos el efecto que tendrá el color en un plano de grupo. Gracias a las modernas técnicas de coloreado, colocar juntos personajes con trajes de colores parecidos es algo cada vez menos problemático. (Aunque, para mantener un equilibrio, intentad evitar poner todos vuestros tipos de rojo en un lado y todos los de azul en otro.)





VENGADORES REUNÍOS

En la obra terminada de la izquierda, podéis ver muchos de los principios que os he explicado anteriormente. Sin embargo, con tantos personajes haciendo tantas cosas a la vez, incluso un experimentado profesional como yo sigue cometiendo errores. Lo más importante es que el dibujo sea interesante y dinámico. Para conseguir esto, componer un plano de grupo debe ser un proceso orgánico, el dibujo va alterándose mientras trabajas sobre él y prestas atención a problemas que no podías prever cuando hiciste el boceto de miniatura previo. Algunos ejemplos:

- He movido el escudo del Capi más cerca de su cuerpo y le hago correr directamente hacia el lector (un cambio respecto a la imagen original). Esto permite que veamos mejor a Hulk tras él.
- He cambiado la mano izquierda del Hombre de Arena por un puño, ya que la mano abierta se parece demasiado a la de Hulk. Además he "pulverizado" la otra mano del Hombre de Arena (abajo a la izquierda) para que no distraiga la atención sobre la Bruja Escarlata.
- He cambiado el arco de Ojo de Halcón a una posición vertical para no bloquear a Crystal tras él.
- He añadido el efecto del disparo del agujón de la Avispa para lanzar algo sobre el lector. El disparo de un personaje más grande oscurecería demasiado el dibujo.
- He eliminado el efecto de energía de los puños de Iron Man para que veamos más claramente la cara del Hombre Gigante.
- He cambiado la postura del Halcón para que no parezca ser la misma que tienen la Visión y Manta Raya.
- He añadido a Ala Roja (el halcón del Halcón) porque no sabía donde ponerlo hasta que el dibujo estuvo terminado.
- He cambiado a la Viuda Negra para que pueda estar agarrada a uno de los brazos del Hombre Máquina.
- Debido a la inmensa cantidad de espacio que el Caballero Negro y su caballo alado ocuparían, tienen que permanecer lo más lejos posible. Ahora parecen tener el mismo tamaño que la Avispa, pero todas las superposiciones de personajes mantienen clara la proporción de tamaño.
- En los puntos en blanco, zonas donde básicamente intento acomodar partes de personajes en las que no hay espacio para figuras completas, intento usar personajes que puedan ser identificados incluso sin que veamos sus uniformes completos. En el caso de Sersi, he usado sus brillantes ojos para que sea fácilmente identificable.



BIEN, aquí la tenéis. Esto son sólo unos ligeros apuntes sobre cómo realizo los planos de grupo, vuestra experiencia puede variar el método. Hay una cosa que no he mencionado, sin embargo. Como dije, los chicos de "Wizard" sólo me pidieron una lección básica de cómo dibujar un plano de grupo, no una portada de grupo. Imaginad, realizar todo esto y dejar suficiente espacio para el logotipo y el código de barras. ¡Acabas en la habitación acolchada de un sanatorio!



La asombrosa habilidad de George Pérez para mostrar a todos nuestros personajes favoritos a la vez en una sola página, puede ser comprobada en títulos súper-ventas como "The Avengers" de la editorial Marvel o "The New Teen Titans" de DC.

CREANDO PERSONAJES

POR JOE
KUBERT

Espero que hayáis estado practicando desde la última lección que compartimos. No lo olvidéis, vuestro ritmo de mejora es directamente proporcional a la cantidad de tiempo que paséis dibujando. Cuanto más dibujéis, más mejorará vuestro dibujo. Es lo mismo que el ejercicio físico. Es mucho más efectivo trabajar un poquito cada día que hacer mucho un día cada dos semanas. Y después de dos semanas, es como si empezárais de nuevo.

No os preocupéis por cometer errores. Cometiéndolos, recono-

ciendo esos errores y corrigiéndolos es la mejor manera de aprender y mejorar vuestro estilo de dibujo.

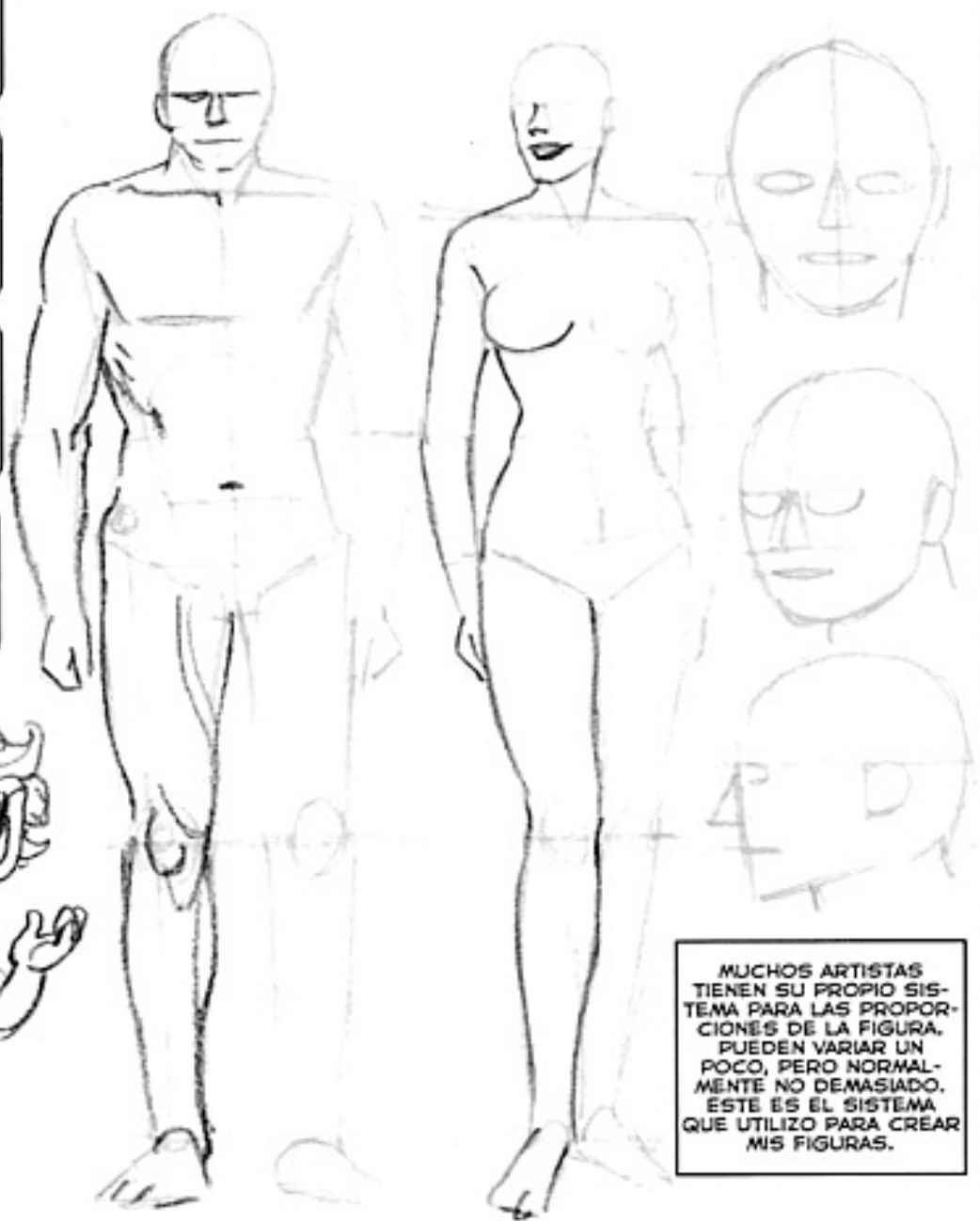
Las sugerencias que intento daros en estos artículos están basadas en el trabajo de miles de aspirantes a dibujante que he tenido que repasar y criticar. Muchos de ellos han terminado convirtiéndose en exitosos dibujantes profesionales, graduados de la Joe Kubert School of Cartoon and Graphic Art, Inc. o de mis series de cursos por correspondencia.

EN ESTA LECCIÓN, VOY A ENSEÑAROS A CREAR PERSONAJES. PENSAD QUE SOIS UN DIRECTOR DE CINE HACIENDO PRUEBAS A ACTORES PARA QUE INTERPRETEN PAPELES EN VUESTRA PELÍCULA

AL DIBUJARLOS, VOSOTROS PODÉIS CREAR A ESOS ACTORES. VOSOTROS LES DECÍS COMO ACTUAR Y COMO MOSTRAR LAS EXPRESIONES CORRECTAS EN EL MOMENTO ADECUADO.

LO PRIMERO, DEBÉIS CONOCER LAS PROPORCIONES ESENCIALES PARA CONSTRUIR UNA FIGURA ADECUADA. LA EXAGERACIÓN ES IMPORTANTE, PERO DEMASIADA DEFORMA.

SI OCURRE ESTO, VUESTROS PERSONAJES NO PARECERÁN CREÍBLES. Y SI EL LECTOR NO CREE EN LA EXISTENCIA DEL PERSONAJE, SE PERDERÁ LA EFECTIVIDAD DE LA HISTORIA.

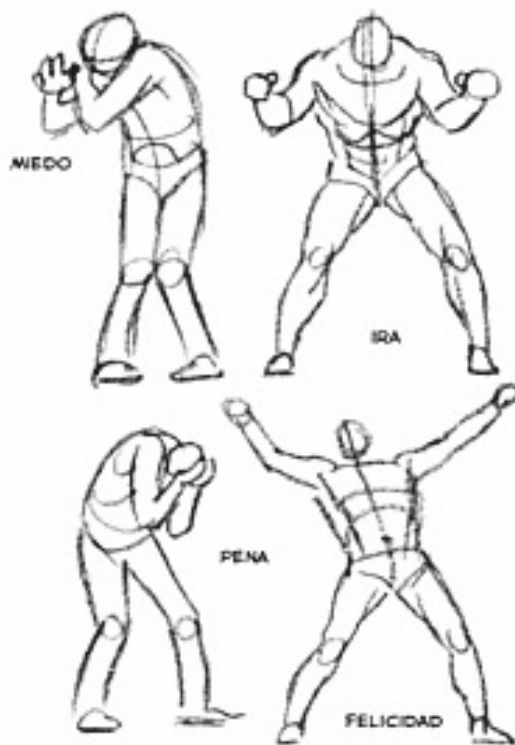


MUCHOS ARTISTAS TIENEN SU PROPIO SISTEMA PARA LAS PROPORCIONES DE LA FIGURA. PUEDEN VARIAR UN POCO, PERO NORMALMENTE NO DEMASIADO. ESTE ES EL SISTEMA QUE UTILIZO PARA CREAR MIS FIGURAS.

UN ARTISTA
(O DIBUJANTE)
DEBE MANTENER
SUS
OJOS ABIERTOS.
NO SÓLO
DEBE MIRAR,
DEBE VER LO
QUE MIRA.



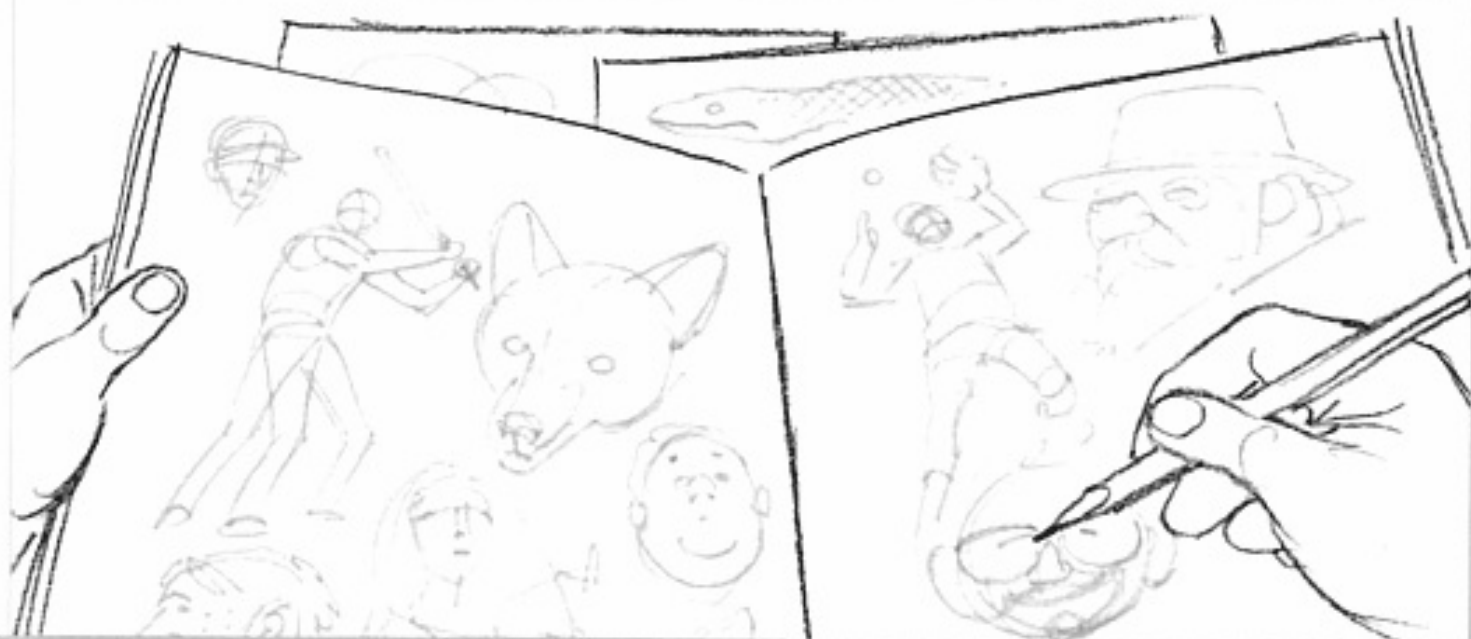
Fijaos en cómo se levanta de la silla un hombre anciano. Muy diferente de cómo se mantiene en pie, o camina, un jovencito. Un anciano se mantendrá tembloroso sobre sus pies, mientras alguien mucho más joven caminará sin esfuerzo aparente. Estos movimientos reflejan las características físicas y emocionales de cada individuo.



BLOCDEDIBUJO

Llevad siempre encima un bloc de dibujo. Si estáis en el parque, haced bocetos rápidos de los niños jugando. Fijaos en los chicos mayores que juegan con el balón. Analizad sus movimientos. ¿Son sus acciones diferentes de las de los adolescentes o de las de los adultos? Haced más bocetos. No

es necesario que sean dibujos completos. Sólo unas pocas líneas que muestren el flujo de la acción y su equilibrio. El movimiento de sus cuerpos os dirá muchas cosas sobre ellos, y podréis incorporar esos bocetos a los personajes que estéis creando.



CREANDO PERSONAJES

Los personajes que diseñéis deberían reflejar físicamente las características que les hayáis otorgado. La actitud del personaje también debe estar claramente delineada. Preguntaos: ¿qué es lo que sé sobre este personaje? ¿Qué

pinta debería tener? Analizad a vuestro personaje. Dadle una historia, una vida. Vuestro dibujo debería ser una descripción gráfica que nos diera tanta información sobre el personaje como nos daría una biografía escrita.



1. El héroe es pulcro, de mirada limpia, con mandíbula cuadrada y con una densa cabellera.



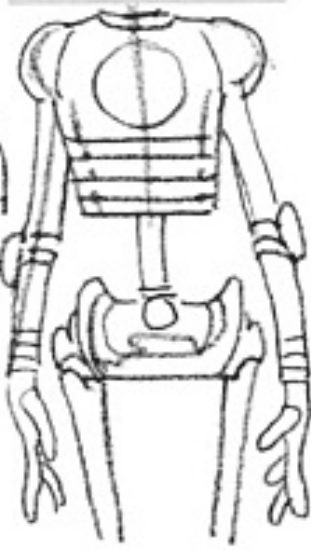
2. El héroe robótico es, esencialmente, una máquina sin expresión.



3. El héroe cachas hiperdesarrollado tiene cuello ancho, entrecejo arrugado y el pelo descuidado.



4. El detective puede parecer un poco disipado debido a su profesión.



¿QUÉ CUERPO PERTENECE A QUIÉN?

EL CUERPO DEL HÉROE DEBE ESTAR EN CONSONANCIA CON SU CABEZA Y SUS FACIONES.

SI EL CUERPO DEL PERSONAJE NO ENCAJA CON SU CABEZA CREARÁ UNA SENSACIÓN DE INCERTIDUMBRE.

PENSAD EN VUESTRO PERSONAJE COMO SI DE UNA PERSONA REAL SE TRATASE. SÓLO ENTONCES EL LECTOR CREARÁ TAMBIÉN QUE EL PERSONAJE ES REAL.



MUJERES

Muchos estudiantes varones me han comentado que encuentran mucho más difícil dibujar mujeres. En cambio, las estudiantes femeninas encuentran, generalmente, más difícil dibujar hombres. La razón es obvia. Las mujeres tienden a dibujar mujeres y los hombres tienden a dibujar hombres. Esto, sin embargo, no disminuye la necesidad del dibujante de ser capaz de dibujar de todo y a todos.



Las mujeres son tan importantes como sus colegas masculinos en el mundo del dibujo de cómics. Exageraciones de carácter sexual pueden excitar, pero también disminuyen la credibilidad.



VILLANOS

Una mujer puede interpretar el rol del villano con la misma efectividad que un hombre. Puede ser igual de poderosa físicamente, pero debe mantener un alto grado de feminidad.



La anatomía de un villano puede reflejar sus superpoderes...



...pero si está demasiado exagerada puede parecer estúpido.



Un villano puede ser atractivo, con una apariencia peligrosa.



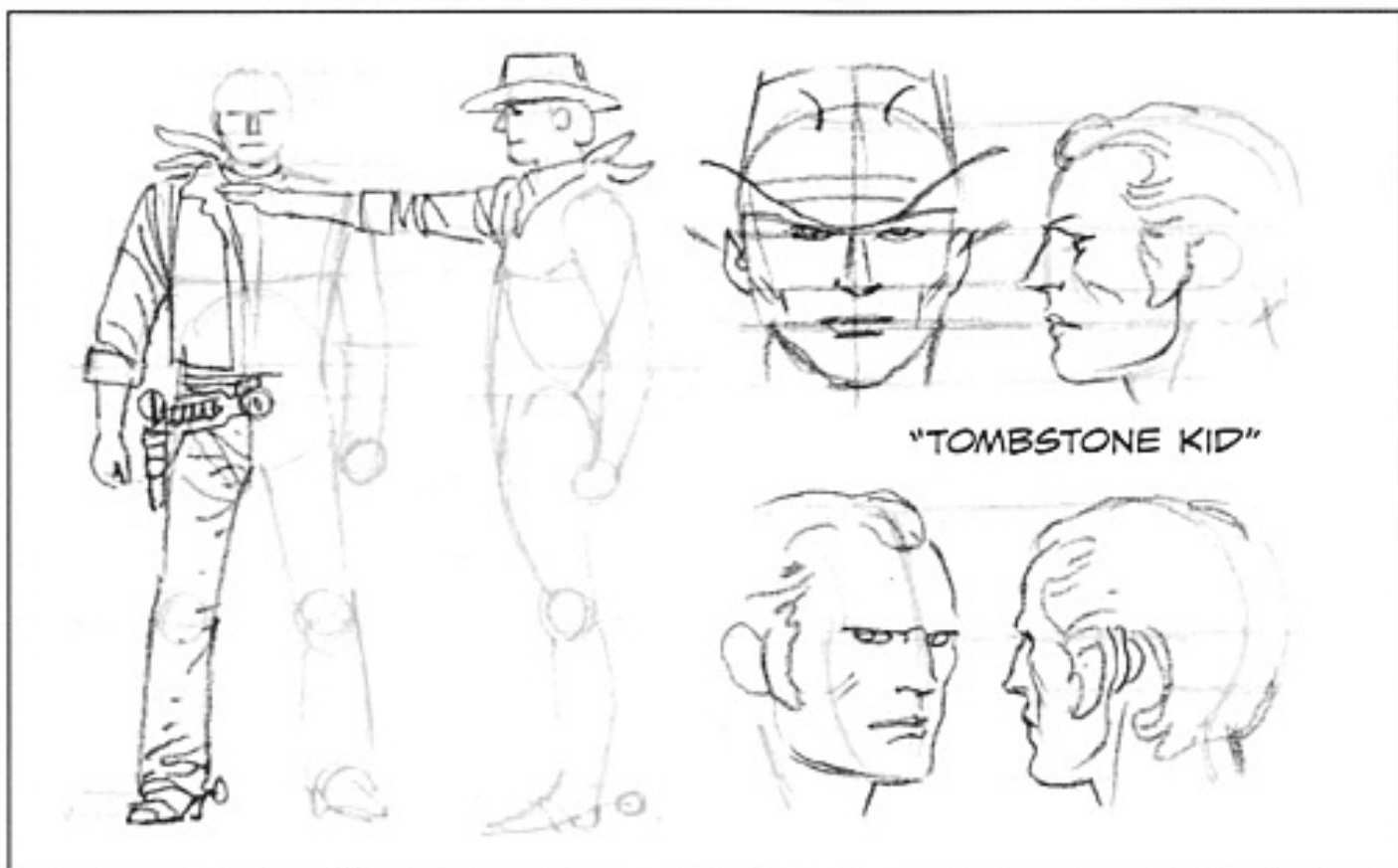
UN VILLANO FEO TAMBIÉN PUEDE RESULTAR CONVENCIENTE. VUESTROS PERSONAJES DEBEN SER TAN DISTINGUIBLES QUE PUEDAN SER RECONOCIDOS AUNQUE NO SE VEAN SUS CARAS. EL LENGUAJE CORPORAL ES UNA FORMA DE IDENTIFICACIÓN FÍSICA Y EMOCIONAL.

LAS HABILIDADES DEL HÉROE SE MEDIRÁN CONTRA LOS PODERES DEL VILLANO. CUANTO MÁS MALVADO O PODEROSO SEA EL VILLANO, MAYOR SERÁ LA HAZAÑA DEL HÉROE AL DERROTAR A SU NÉMESIS.

CREANDO PERSONAJES

No importa lo bien que creáis conocer a vuestro personaje, siempre hay tendencia a añadir, eliminar o cambiar pequeños matices. La nariz; ligeramente más corta o más larga. Los ojos; demasiado grandes o demasiado pequeños.

La boca; muy ancha o muy estrecha. La figura, muy bajo o demasiado alto, muy delgado o demasiado gordo.



LA MANERA DE QUE MANTENGÁIS UNA IMAGEN NÍTIDA Y CONSISTENTE DE VUESTRO PERSONAJE ES HACIENDO UNA HOJA DE PERSONAJE.

MOSTRAD ÁNGULOS VARIOS DE VUESTRO PERSONAJE QUE REFLEJEN SU CABEZA, CARA Y CUERPO.

SI TENÉIS DUDAS BUSCAD VUESTRA HOJA DE PERSONAJE Y MINIMIZAREIS LA POSIBILIDAD DE CAMBIAR ALGO INADVERTIDAMENTE.

Las expresiones faciales deben reflejar el propósito emocional de vuestros personajes ¿Sonríe o se está burlando? ¿Está enfadado o alegre? La fachada os dice (y al lector) como funciona el interior de vuestro personaje.



MONSTRUOS

POR DOUG MAHNKE



Cuando empecé a dibujar a la madura edad de 2 años, los monstruos estaban en mi lista de preferencias. Día y noche dibujé bestias estúpidas de manera primitiva. Cerca de los 5 años mi abuela me pidió que dibujara algo bonito. Lo mejor que pude hacer fue una cara cubierta de insectos, mariquitas concretamente. Muchos de mis profesores fueron degullidos, pisoteados

o destripados por monstruos en el reverso de mis deberes escolares.

Básicamente, los monstruos fueron una parte importante de mi niñez, así que me siento calificado de cierta manera a enseñaros una o dos cositas acerca de cómo dibujarlos. A veces nuestra mente sólo necesita una pequeña chispa para empezar a moverse. Que dé comienzo el festival del horror...

TALLER DE CUERPOS

Los monstruos pueden venir en una infinita variedad de formas y tamaños, limitada únicamente por vuestra retorcida y enferma imaginación. Para simplificar las cosas, nos concentraremos en monstruos de forma humanoide, aquellos que se parecen algo a nosotros en oposición a alguna masa globulosa alzándose temblorosa desde los límites del Infierno. (¡Aunque también sea muy divertido dibujarlos!)

Para empezar, imaginemos algunos patrones conocidos, monstruos muy familiares para todos. De izquierda a derecha, incluyen el jorobado, el zombi descomponiéndose, el bruto estúpido y el diablo alado. Mézclalos con una serpiente y una araña y tendrás la receta perfecta.

Al mirar más de cerca a nuestro jorobado, descubrimos un enfoque sencillo pero muy efectivo para cualquier tipo de monstruo; la falta de simetría o alineamiento de las distintas partes corporales. Los brazos y las piernas no son parejos y la cabeza permanece en un ángulo extraño. Podemos pensar que cualquier movimiento le causará dolor. En cuanto a los demás, el zombi tiene más hueso que músculo, el bruto tiene músculo sobre músculo (fijaos en como sus rodillas se tuercen hacia adentro y su torso se encorva sobre si mismo), y el diablo simplemente tiene esa postura furtiva mientras anda de puntillas sobre sus piernas de macho cabrío.



MONSTRUOS

COMBINANDOMONSTRUOS

Esta es la parte divertida. He realizado unas sencillas amalgamas basadas en nuestro grupo previo y he conseguido tres nuevos monstruos. A la hora de crear criaturas inusuales, puede ser tan sencillo como coser juntas partes que no encajen. Acercaos y mirad exactamente que partes he usado. Fijaos en que la araña y la serpiente (a un mayor tamaño) también se han incorporado a la mezcla.

Ahora bien, algunas combinaciones puede que no funcionen tan bien como otras. Ponerle unas enormes alas demoníacas a nuestro jorobado, o dos bracitos enclenques a nuestro bruto, no crearan precisamente una imagen más espantosa. En cambio, juntar la serpiente con el zombi mientras la araña nos ayuda a formar su boca asustará con toda seguridad. Sólo debéis seguir practicando y rápidamente descubriréis lo que funciona y lo que no lo hace. Resumiendo, enseñádselo a vuestra madre: si chillá, es que funciona.



PÓNSELOAMANO

Cuando busquéis inspiración, el mundo animal os ofrece excelentes oportunidades. Estas manos están basadas en lo que debería ser obvio: la garras de un ave de presa, la mano de un simio y la pinza de un cangrejo. Y todas son apropiadas para usarlas en monstruos. Las garras son mis favoritas para usar en monstruos ya que están especialmente adaptadas para agarrar blanda carne con fuerza (¡Ouch!) y desgarrar humanos en pedazos. Las manos de los lagartos también son geniales, como lo son los tentáculos de los pulpos, con sus ventosas y su agarre despiadado. Cuando añadimos partes animales a la forma humana, sin embargo, debéis decidir: ¿Cuánto necesita un hombre para ser un monstruo? ¿Y el monstruo, cuanto necesita para ser un hombre? En otras palabras, ¿queréis que vuestra criatura parezca un hombre? ¿O un animal?



HOMBREMÁQUINA

Las máquinas pueden proporcionar una excelente inspiración para diseñar monstruos. Mezclar carne humana con aparatos de uso diario y otros artilugios puede ser muy aterrador. Aparatos típicos de las películas como las sierras mecánicas le darán a nuestra criatura ese punto de asimetría necesario. Podría haber usado también un motor fuera-borda, sierras circulares, taladros o cualquier otro instrumento que permita aplastar o cortar humanos en pedacitos. Sólo debéis recordar mezclar metal con carne dondequiera que queráis. Nervios y tendones junto a cables y alambre ponen de los nervios a mucha gente. Y además tenemos los pinchos metálicos afilados, el altavoz en lugar de boca, enormes ojos que no parpadean, etc.



JUNTALASCABEZAS

Ahora daremos un breve vistazo al diseño de cabezas. Tenemos dos criaturas muy diferentes: el zombi (Figura A) con un aspecto deshidratado, arrugado y el bruto de facciones rotundas (Figura B). Combinando elementos de ambos, conseguimos un "zombruto" (Figura C). Esta es una de muchas posibles combinaciones, pero seguro que habéis captado la idea.

Ahora que ya hemos establecido un aspecto concreto, vayamos un paso más allá y pongámosle un efecto de espejo deformante. Este es siempre un buen enfoque para cualquier monstruo cuando estéis buscando algo novedoso.

Aplasta, estira y retuerce hasta no poder más. Si la frente es ancha y protuberante, aplástala sobre los ojos hasta que la cabeza entera quede hundida. O colócale una mandíbula prominente y no os olvidéis de los dientes: separados, agrupados, mellados, afilados, lo que queráis. Tirad de los labios hasta que queden estrados más allá de lo razonable. O estirad la piel hasta el desgarramiento y los ojos sobresalgan a punto de estallar. Una lengua colgando, un hacha en la cabeza, un ojo fuera de la órbita; son toques sencillos, pero efectivos y divertidos a la vez.



FIGURA A

FIGURA B

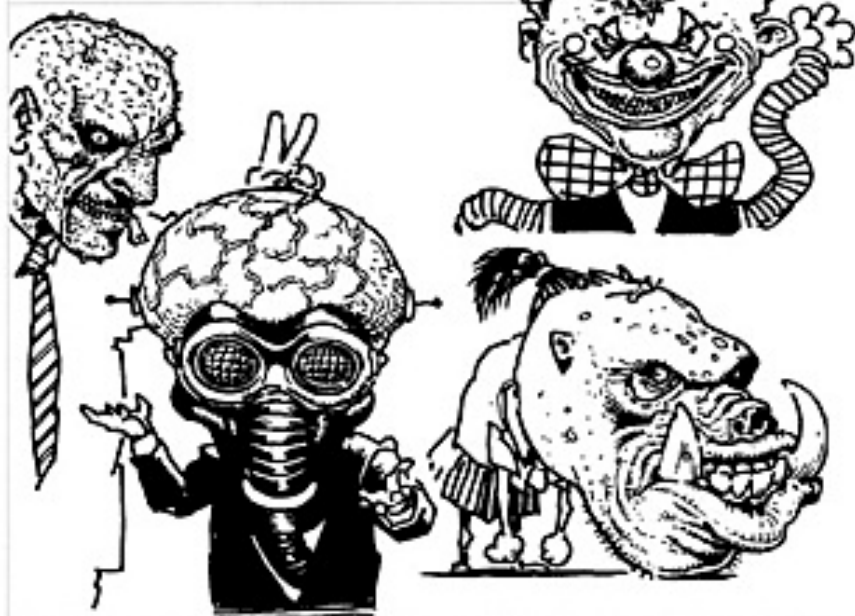


FIGURA C



INSPIRACIÓN SIGNIFICA TRANSPIRACIÓN

A menudo no acostumbra a costar mucho: carne carbonizada, una cremallera en lugar de boca, una cabeza bulbosa y una extraña máscara de gas. La inspiración puede venir de prácticamente cualquier cosa. A veces eres afortunado y extrañas cosas, simplemente, aparecen en tu mente. La gran cabeza hinchada con la extraña máscara de gas en la boca está basada en un elefante. El tipo de los colmillos salió por que les pedí a mis hijas que dijeran algo que les asustará. Una dijo un perro grande, la otra dijo un cerdo. Los combiné y añadí algo de humano a la mezcla. Los niños aún piensan que los payasos dan mucho miedo, así que he añadido una descomunalmente enorme sonrisa de oreja a oreja y pequeños y afilados dientes de canibal. Gracias a eso las pesadillas de los niños son ahora un poco más espeluznantes.



ENFRÉNTATE AL HORROR

Muy bien, pongamos algo de todo esto junto y concretemos. Empecemos con la cabeza, modelada a partir de nuestro "zombrito". Un ojo es enorme e inyectado en sangre, mirando con aviesas intenciones. Me encanta añadir cosas alrededor de los ojos, dándoles ese aspecto de no haber podido dormir. El otro ojo es pequeño y mortecino, probablemente quedó sin vida después de una horrible herida, ahora cosida y cicatrizada por completo. El labio inferior cuelga, casi aletea, con unas pocas babas (no demasiadas). Verrugas y un mal aspecto generalizado cubren la cara. Sí, definitivamente alguien a quien llevarías a casa a conocer a la familia.



BOLSA DE CADÁVERES

El cuerpo está basado en una de nuestras primeras amalgamas. He alargado el cuello, con venas y tendones sobresaliendo. El brazo más pequeño tiene más venas sobresaliendo, con un aspecto tirante y elástico, con una mano huesuda y nervuda esperando agarrar al primero que se acerque. El brazo grande casi arrastra por el suelo, con unas descomunales garras para aplastar, desgarrar y destruir. Lleva la ropa sucia y hecha peda-

zos, como si se hubiera roto tras una horrenda transformación. El torso está curvado sobre las rodillas.

Este tipo es simplemente un desastre ambulante y horrible, dando traspies por un viejo y nublado cementerio. He intentado imaginar un monstruo aplastado y deforme por sus propias debilidades, incómodo con todos, odiando a los vivos. Si eres malvado te convertirás en esto.



NACIONALIEN

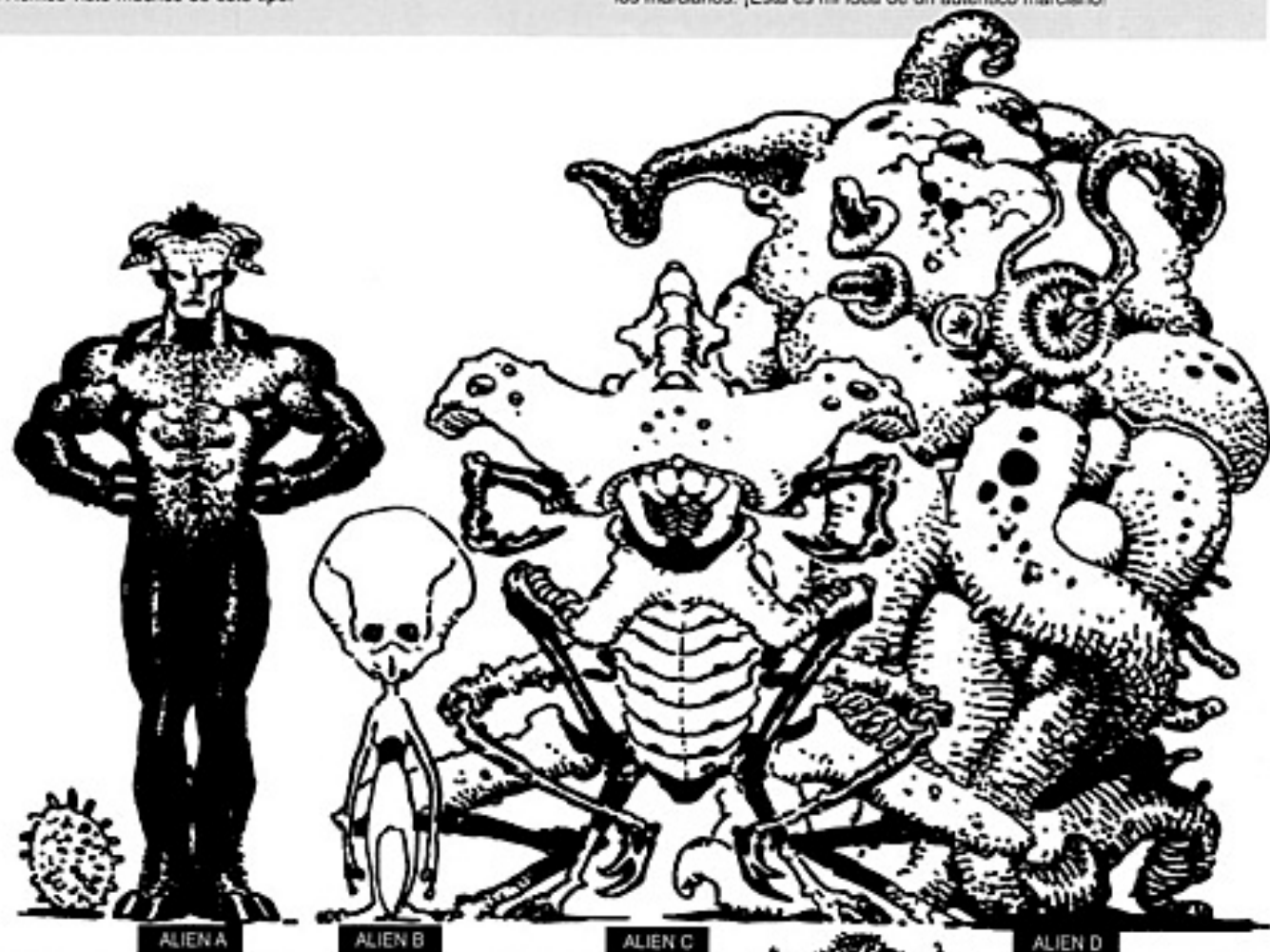
Nada en este mundo os va a permitir tanta libertad para ser creativos como dibujar marcianos, o "monstruos del espacio". Comencemos definiendo algunos fundamentos, digamos plantillas estándar de marciano. De esta manera tendremos un trampolín desde el que lanzarnos a dibujar marcianos mucho más interesantes.

Alien A: Básicamente humanoide. Fácilmente reconocible, con brazos, piernas y cabeza de forma estándar. Mézclalo con algunas características animales (fijaos en las pezuñas y los cuernos), y estará terminado. Hemos visto muchos de este tipo.

Alien B: También muy común. Muy de los años 50: un humanoide que ha evolucionado a un flacuchito hombrecito sin pelo con un enorme intelecto. (Aburrido, aburrido).

Alien C: Este marciano es mucho más inquietante. Basado en los insectos, que parece que asustan a mucha gente. Marcianos tipo bicho, grandes y amenazadores como este, se han ganado su plaza en mi lista de favoritos.

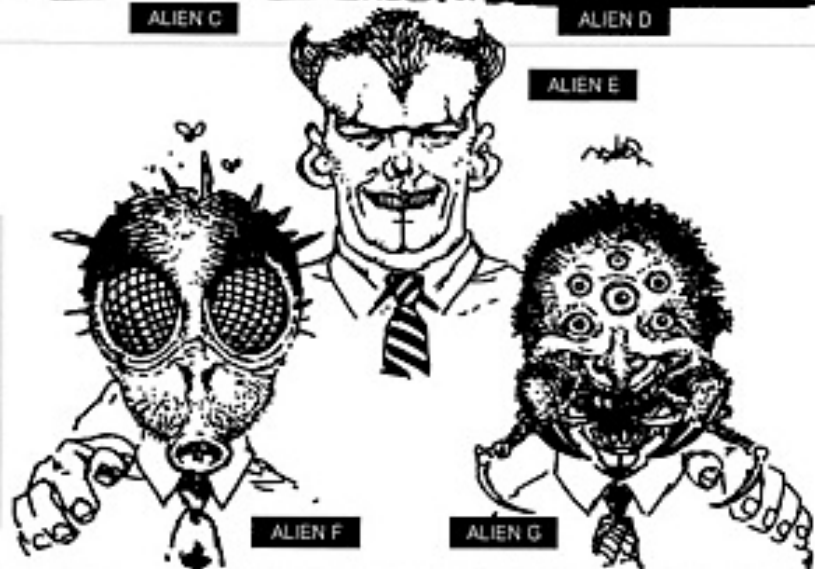
Alien D: Un repugnante montón de arrugados y viscosos tentáculos marcianos. ¡Esta es mi idea de un auténtico marciano!



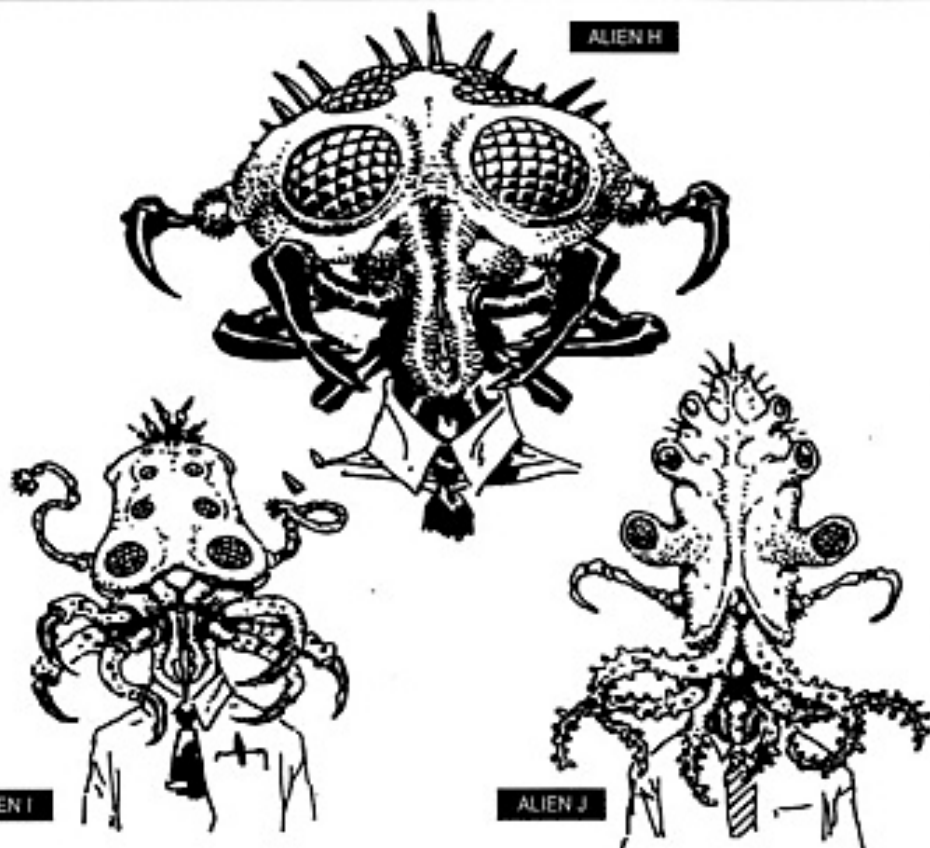
SÓLOHEVISTO UNACARA

Ahora usaremos todo lo que sabemos para crear algo mucho mejor. Primero echadle un vistazo al **Alien E**, no está muy alejado de ideas muy vistas ya. Muchos creamos al marciano básico simplemente alterando ligeramente los rasgos independientes del vecino de la puerta de al lado, añadiendo espacio craneal, arrugando las orejas, etc. Esto puede hacerse de miles de maneras diferentes.

Aliens F y G: Derivados de la mezcla con algún bicho (mosca para F, araña para G). Tienen una apariencia cómica, así que deberemos asustarlos un poquito en el próximo ejemplo.



MONSTRUOS



ALIEN H

ALIEN I

ALIEN J

JETASFEAS

¿Recordáis los marcianos mosca y araña del ejemplo anterior?

Aplastémoslos juntos para formar el **Alien H**. Ahora estamos llegando a alguna parte. Realmente marciana.

Esta técnica de combinar fuentes siempre me ha sido de gran ayuda, lo que nos lleva a los **Aliens I** y **J**. Quedándome con el concepto al que he llegado en el **Alien H**, he creado nuevas imágenes para él.

En el **Alien I**, he suavizado la cara añadiendo algunos tentáculos de calamar con garras, alargando la cabeza, etc. El **Alien J** ha conseguido ojos protuberantes y pólipos en los tentáculos. Fijaos en como una idea genera otra, lo que nos lleva al más horrible de los árboles genealógicos que un marciano podría desear.

ARMADURA PARATODOS

Ahora aplicaremos texturas y formas a estos cuerpos marcianos. Usando el humanoide básico, exploraremos algunas opciones.

Alien K: Grande y Duro. Exoesqueleto basado en los cangrejos. Perfecto para marcianos grandes o pequeños, representado aquí por chapas de armadura con nódulos al azar.

Alien L: Blando y Segmentado. Pienso en orugas y gusanos... gomosos por fuera y cremosos en el interior. ¡Mmm!

Alien M: Blando y Duro. Está inspirado en el contraste obvio. Cuerpo y cabeza globulares ultra blandos, que se mantienen juntos con apliques duros o con trozos de ropa. Pelos puntiagudos sobresalen de la carne blanda. Me encanta esta idea. Es un marciano que llegará lejos, seguro.



ALIEN K

ALIEN L

ALIEN M

EL ALIENISTA

Tomemos todo lo que hemos visto hasta ahora y lancémoslo hasta el final. Empecemos tomando prestadas las extremidades de langosta del Alien K, la simetría gusanil del Alien L, y la carne flácida y blanda con partes duras y el pelo corporal rígido y puntiagudo del Alien M. Tanto como lo permita la postura, hagámoslo lo menos humano posible. Comprobad las absurdas ideas que fui teniendo hasta llegar al marciano de la derecha. ¿El resultado final? Pasé por diferentes composiciones hasta conseguirlo. Lo importante es que estiréis vuestras ideas para conseguir llegar a la realmente adecuada. Mezclad y combinad las posibilidades hasta que sintáis que tenéis la correcta.



LAMORGUE

Un buen consejo es que mantengáis un archivo de ideas y referencias siempre en crecimiento. Donde sea que encontréis algo que os guste, guardadlo en el archivo. No es necesario que lo copiéis, pero tener algo a lo que mirar cuando tu cerebro está seco puede proporcionaros la chispa adecuada.



CUANDO ESTÉIS CREANDO MARCIANOS, no os preocupéis de abrazar lo realmente raro, nada es demasiado ridículo. Diseñar marcianos puede necesitar gran cantidad de paciencia, y podréis llegar rutinariamente a cosas que no sólo no son marcianos, además son muy ridículas. No rechazéis estas ideas, utilizadlas como desafío. Es perfecto que vuestros marcianos sean ligeramente diferentes del resto. ¿No es precisamente esa la idea? Un marciano no tiene por que ser grande para ser fuerte, no debe tener las piernas largas para ser rápido, tener ojos para ver o bocas para poder hablar. Estos marcianos no tienen que infundir miedo o maravillar nuestros corazones, pero podremos pasar un buen rato con ellos. Además, ¿quién dice que el marciano más pequeño no puede saltar el más alto de los edificios de un solo brinco? ¿Qué el marciano del centro no es un maestro de la telequinesis? ¿O qué la última marciana no consigue ligarse a todos los tíos? Estad siempre preparados para mezclar, combinar y distorsionar varios elementos para crear vuestros marcianos. Torced la columna, alargad el cuello, colocad ojos en las puntas de los dedos, poned el estómago en la parte exterior del cuerpo. Todo esto me parecerá muy marciano a mí, no digamos a tu abuelita.



Podéis ver los horrorosamente buenos dibujos de Doug Mahnke en las páginas de "Batman" y "Major Bummer" de la Editorial DC.

ROBOTS

POR PAT LEE



A sí que queréis crear algunos robots? Aquí encontraréis algunos fáciles pasos que os ayudarán a encaminaros en la dirección correcta. Primero, necesitaréis saber que tipo de robot queréis crear, tanto si es un Transformer consciente de sí mismo como el poderoso Optimus Prime o una máquina de guerra pilotada por otros como el Wing Gundam Zero. Tu robot necesitará un alma, algo que le haga único y genial. Por ejemplo, el brillante líder de los Autobots tenía la gran Matriz del Liderazgo escondida dentro de su pecho, que al abrirse liberaba el poder de cada uno de los grandes líderes de los Autobots... junto con la música retro de los 80. ¿Lo veis? ¡Esto es originalidad!

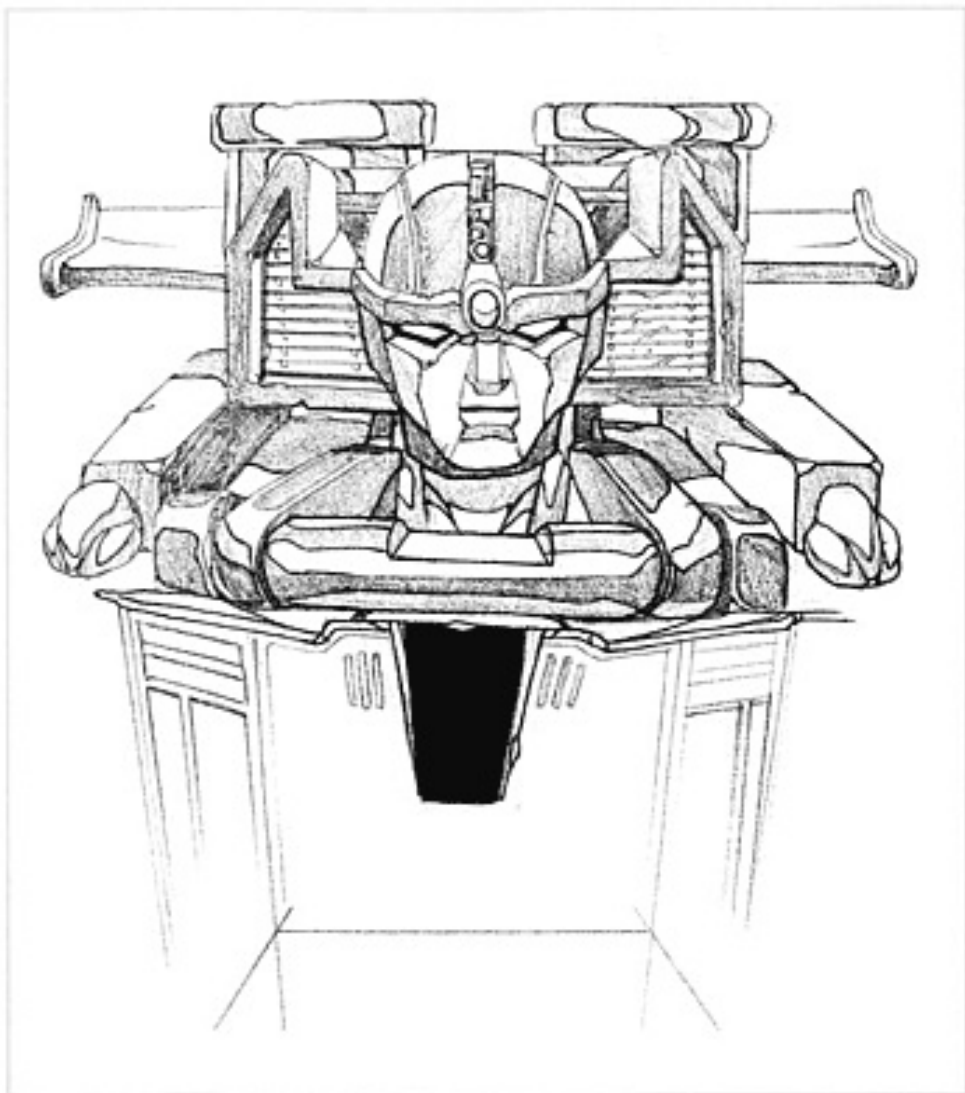
Lo siguiente que necesitamos es determinante: un cuerpo increíble y atrayente. Sin esto, ¿cómo va a ser guay un robot? No es

como si alguien fuera a convertir un trasto como un Dodge Pinto en un Transformer. Añadid una línea elegante, curvas sexy, y sobre todo muchos aparatos que destruyan cosas. ¿Necesitáis algo para rellenar un espacio bajo la axila? ¿Porqué no poner un bazuka? La originalidad siempre tiene importancia.

Lo último pero no menos importante, un robot genial necesita tener una actitud genial. O por lo menos un piloto que la tenga. Fijaos en Starscream, probablemente le gastaron más bromas pesadas de la cuenta siendo niño. ¿Verdad? Un veterano que ha visto acción más que de sobras. Que vuestros personajes parezcan reales y con vida, no simples armarios andantes. Y cread cosas que convengan a vuestro estilo. Si tu estilo es estilizado, inclínate por Neon Genesis Evangelion. ¿Qué es voluminoso? Inclínate por Mechwarrior.

TENCABEZA

Este es un busto de Sunstreaker, uno de los Transformers. Cuando dibujo a lápiz, a menudo coloreo con una línea azul los lugares donde reposarán las sombras. Uso un marcador rojo fino para separar las sombras, para poder aplicarlas correctamente después. Recordad, un robot tiene diferentes texturas. Algunas tienen una apariencia reflectante. Por ejemplo, coged una cuchara metálica y fijaos en todas las sombras y brillos que tienen cuando reflejáis luz sobre ella. Demasiadas líneas en un objeto concreto le dan una apariencia oxidada y envejecida. Utilizo mucho esta técnica para lijar superficies metálicas, y entonces añadir el color encima para darle los reflejos de textura.



PRO-PINA

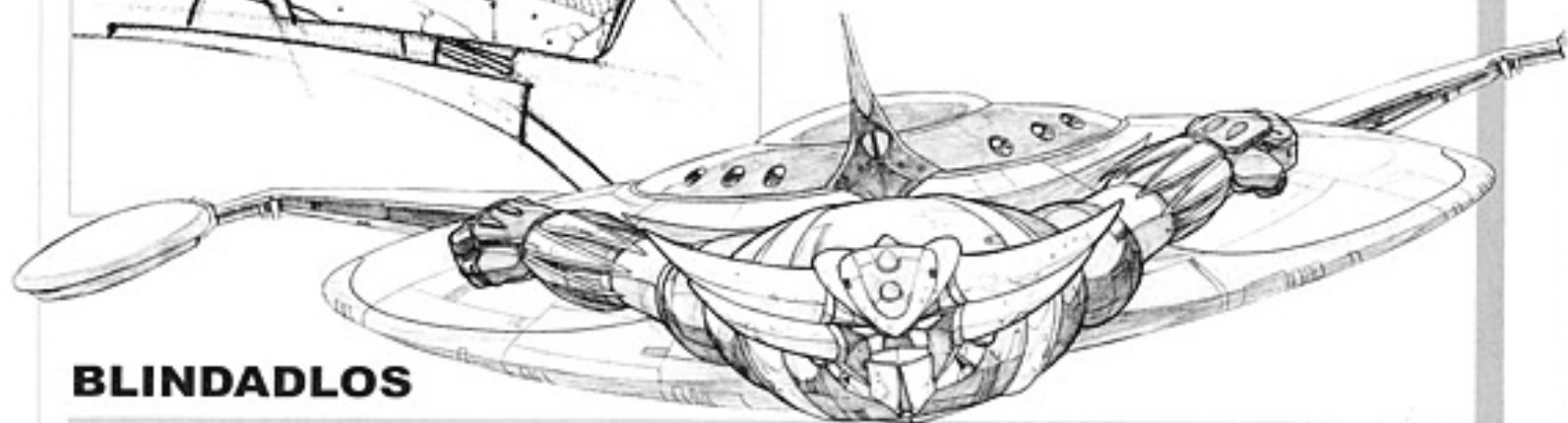
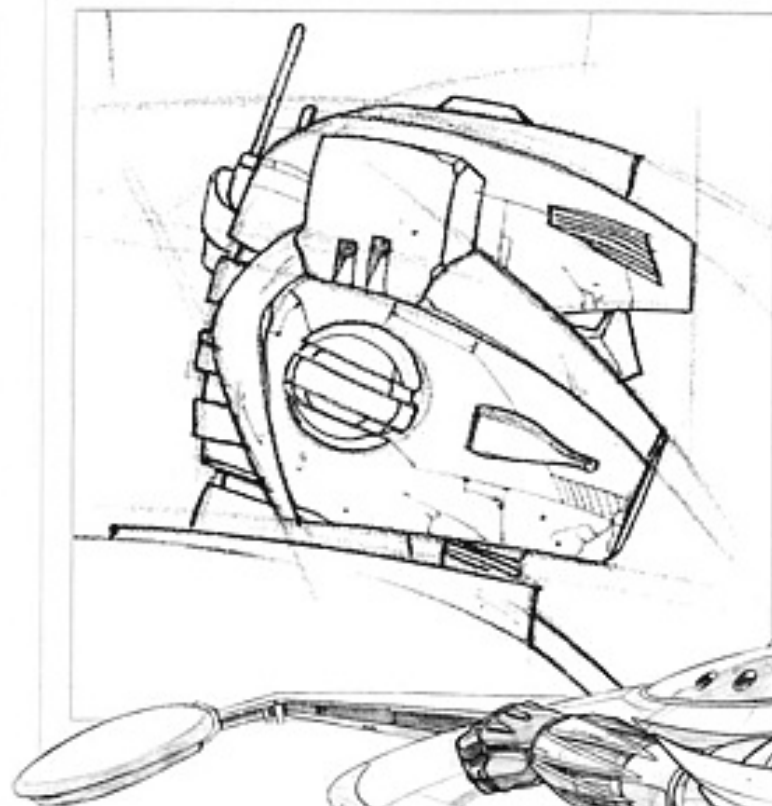
SIN LÍMITES

"No limitéis vuestros campos de trabajo. Practicad en todas las áreas del arte de los cómics, dibujo a lápiz, entintado y coloreado. No podéis saber cual será vuestro billete al éxito"

Greg Horn, "Emma Frost".

AÑADIDCURVAS

A la izquierda tenéis un dibujo de la cabeza de Sideswipe. Me senté unos buenos 10 minutos sólo para observar la aerodinámica y el diseño estructural de este robot específicamente. Fijaos en la cantidad de líneas curvas que forman ángulos hacia arriba, dándole a Sideswipe la velocidad de una ráfaga de viento mientras está en su forma robot. Este detalle puede ayudar a vuestros robots a parecer mucho más futuristas y elegantes. Fijaos en los coches deportivos, por ejemplo. Los coches deportivos han sido creados para poder manejar el aire a alta velocidad. Como lo han sido vuestros robots disfrazados, ya que tienen que moverse tan rápido en su forma robot como cuando son coches o aviones.



BLINDADLOS

¡Dios!, estoy loco por este. Encima tenéis mi versión de Grandizer en "Force Five". Si miráis su caparazón (la parte OVNI tras él), hay placas metálicas en la superficie, como si fuera un avión comercial, protegiendo los frágiles componentes en su interior. Le he dado un aspecto más áspero, ya que Grandizer sería enorme en la vida real. Prestad atención a los pequeños detalles, y seguid que esos detalles destaquen. ¡Grandizer fue una invención increíble! Un robot volador lanzado desde un enorme platillo volante. Nunca digas que esto no pasará, podría llegar a ser real.

HUMANIZADLOS

Aquí hay un dibujo de la cabeza de Voltron. Lo único que tenía como referencia eran unos minúsculos JPEG, así que he tenido que maquillar un poco la tecnología. Dadle a vuestro robot un aspecto 3-D añadiendo juntas y redondeando filos y esquinas. Recordad que algunos de los diseños de robots que hagáis podrán tener cualidades casi humanas. Fijaos en Voltron, por ejemplo, sus labios dicen humano por todas partes, esto es lo que hace de Voltron un personaje tan agradable, tiene rasgos humanos, como los Transformers. Me encanta la idea de cómo su cara aparece desde el interior de la boca de león. Intentad algo parecido a esto, forzad a vuestra tecnología a tener sentido y parecer realmente guay.





PARA ENMARCAR

Comencemos con los pasos necesarios para producir una buena ilustración de robots. Primero, debéis configurar vuestra idea según si queréis mostrarlo en viñetas o en una sola ilustración. Pensad dónde queréis colocar vuestros personajes, donde proyectar sombras y/o el significado del dibujo. Que dibujéis bien no quiere decir que podéis explicar una historia con robots. Podéis mostrar personalidad a través de los gestos y la postura de un robot. Realizad un boceto sencillo antes de empezar con los detalles. En este caso, tengo un borrador de unos 20 cm. de lo que quiero mostrar. Sin referencias, uso poses muy generales y formas básicas para formar la ilustración, y muchas partes parecen simples cuadrados y garabatos. Podréis mostrar el peso de vuestros robots cuando coloreéis la pieza. Si hay muchos personajes en el plano, marcadlos con su nombre.

PONEOSSERIOS

Esta fase será la que os consumirá más tiempo. Tras transformar nuestro boceto y agrandarlo sobre una página de 30 x 45 cm., defino un poco los trazos usando las hojas de personajes de mi archivo personal sobre los *Transformers* (ved debajo). Prestad atención a la perspectiva, los ángulos y las formas antes de añadir cualquier detalle. Rehaced los cubos y las formas cilíndricas como necesitéis. *Optimus Prime* es el centro de atención, así que lo he dibujado más grande que los demás en comparación, bueno excepto *Omega Supreme* al fondo del dibujo. Todavía estamos en la fase de borrador. Personalmente, yo uso lápiz azul en esta fase en particular. Concentraos en dar sentido a la tecnología que dibujéis, intentad que parezca que funciona de verdad. Entre las juntas podéis dibujar aparatos rotatorios y cableado eléctrico, dependiendo de lo tecnológicos que queráis ser.

Llamo a esta ilustración "En primera línea", porque es el último enfrentamiento entre *Autobots* y *Decepticons*, que concluirá la eterna guerra entre ambos bandos. Me encantan las historias épicas, así que esta ilustración contiene imágenes relacionadas con la épica. *Optimus* está en el centro, él es el centro de todo; así que debe destacar sobre el resto de *Autobots*. Si hubiera coloreado esta obra, habría añadido muchas texturas a los *Autobots* y los habría oxidado bastante, como si llevaran meses guerreando. La ilustración también muestra el liderazgo de *Optimus*; de pie, en una despreocupada postura casi humana. *Ultra Magnus* está tras él, ya que es su hombre (robot) de confianza, y *Rodimus Prime* mira a *Optimus* con preocupación porque tiene dudas sobre la victoria final en esta guerra.



ROBOTS

EL GRAN FINAL

Es el momento de finalizar nuestra obra. Normalmente dibujo las cabezas más pequeñas de lo normal para enfatizar la enorme masa de sus cuerpos. Redondead los bordes de cada esquina, y añadid líneas para oxidarlos, como si hubieran ido y vuelto del infierno. Dejad mucho espacio abierto, pero compensadlo extremando los detalles de las zonas más pequeñas. Los robots creados en el futuro más lejano como los Gundam tienen menos tornillería, y si tienen alguna, está bien escondida tras las placas metálicas que protegen los componentes principales. Cuando he terminado, James Raiz, mi hombre de confianza, rellena los detalles de los fondos para completar la página; en este caso, edificios semi-derruidos.



PRACTICAD, DIBUJAD ROBOTS y tarde o temprano conseguiréis algo tan genial como los Transformers o Voltron. Recordad preguntaros que clase de robots queréis dibujar: ¿tienen cualidades humanas? ¿Cuales son las virtudes y los defectos de vuestro robot o raza de robots? ¿Es una inteligencia artificial, o hay alguien tras la máquina controlándola? Recordad las formas básicas, y multiplicadlas una sobre otra hasta formar vuestro robot. Espero que todo esto os haya ayudado un poco y, ¡buena suerte con los robots!



Los lápices de Pat Lee, gran jefe de Dream Engine, lidian sus batallas en "Transformers/G.I. Joe", "X-Men/Fantastic Four" y "Devil May Cry".

EFFECTOS DE ENERGÍA

POR PHIL
JIMENEZ

Sabéis, durante los más o menos trece años que llevo en los cómics, he trabajado en una gran variedad de personajes, con una gama de poderes desde los rayos ópticos hasta la manipulación elemental de los océanos. En este tiempo, he tenido que aprender como dibujar bastantes clases diferentes de "efectos de energía": fuego, relámpagos, humo y muchos más. Y sus efectos en los héroes y villanos que los utilizan.

Estoy aquí para sugerir algunas formas de dibujar estas energías. No puedo repetirlos lo suficiente, sin embargo, lo importante que fue y es la referencia fotográfica para mi aprendizaje sobre cómo funcionan realmente las pautas de energía, y que aspecto tienen. Espero que desempolvéis esos viejos libros y revistas de ciencia, y comprobéis las fotografías. No hay nada como conocer la realidad antes de dibujar lo fantástico, ¡he dicho!

RELÁMPAGO BLANCO

Digamos que estáis dibujando a *Tormenta* o a *Thor* lanzando relámpagos sobre algún penoso supervillano. Recordad, los relámpagos nunca se mueven en línea recta; a menudo se ondulan y dividen en rayos más pequeños (a veces mayores) durante el recorrido. Una buena manera de empezar es dibujando una única línea curva donde comience la forma del relámpago propiamente dicho (**Figura A-1**). Una vez tenemos esto, añadid líneas para los pequeños

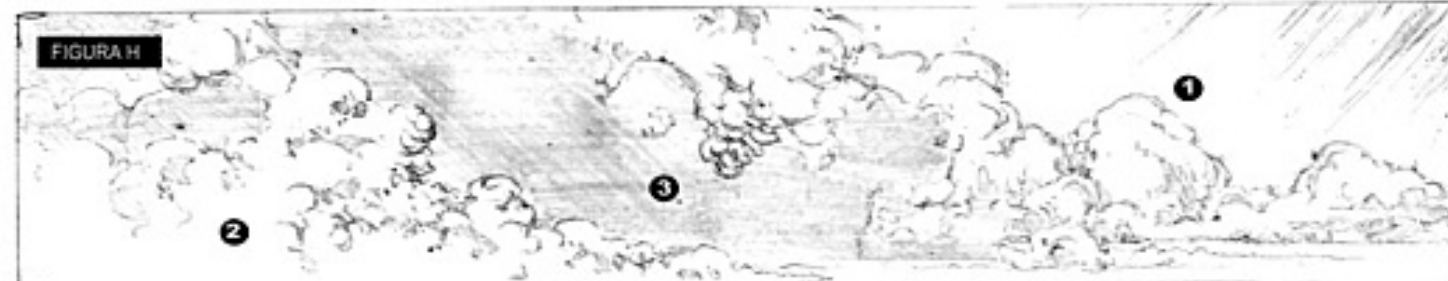
rayos que se desprenden (**Figura A-2**). Separadlos de la manera que queráis, agrupadlos o añadid nuevos a igual distancia unos de otros. Cuando la primera línea de relámpago está terminada, agregad algo de "peso" dibujando una línea paralela a la primera (**Figura A-3**), pero lo suficientemente diferente para que haya algunas partes del relámpago más anchas que otras. Mantenedlo en movimiento, con un "ritmo" real.



También debéis recordar que un relámpago es una fuente de luz, y sus efectos (sombras y luz más cruda) deben reflejarse en la persona que lo está lanzando. La luz blanca de los relámpagos se aprecia mejor salpicando unos fondos oscuros. Sugiero nubes de tormenta, que además ayudan mucho con la atmósfera (**Figura B**). Finalmente, crear una tormenta de relámpagos, no sólo un rayo único, nos ayudará a añadir intensidad al efecto; y consigue que el personaje parezca más poderoso.



EFFECTOS DE ENERGÍA



DEUDA DEFUEGO

Hay un par de maneras de enfocar el fuego en los cómics. Tenemos la versión "cartoon", donde el fuego viene definido por una línea ondulada, o la versión "basada-en-la-realidad", donde el fuego viene definido por su destrucción. Soy un chalado de la combinación de ambas (Figura C-1). El fuego es un objeto en constante cambio, y vuestro dibujo debe reflejar eso. También es una fuente de luz, así que pensad en luz áspera (Figura C-2) y sombras muy definidas (Figura C-3).

Si decidís dibujar fuego a la manera "cartoon", como el de la Antorcha Humana, usad una serie de ondas curvadas, una en rápida sucesión de la anterior, manteniendo un patrón dentado (Figura D). Estas pequeñas ondas pueden variar de tamaño, y el rizo funciona mejor cuando todas las puntas van en la misma dirección (Figura E).

El fuego "basado-en-la-realidad" lo creamos dibujando las zonas oscuras y las pautas de movimiento que causaría un incendio: pequeñas manchas negras, en contraste con zonas blancas sin delimitar (Figura F). Donde las llamas son más intensas, estas pequeñas "lenguas" o "remolinos" en color negro ayudan a indicar el movimiento (Figura G).



ZONADEFUMADORES

El humo, otro elemento constantemente en movimiento, a menudo puede confundirse con nubes de tormenta en los cómics. Simplemente imaginad la consistencia grumosa del puré de patatas cuando queráis dibujar humo, y estaréis en el camino correcto (Figura H-1). Una buena manera de empezar es dibujando una serie de círculos interconectados, que vayan

creciendo en tamaño. Tras borrar la mayoría de las líneas de cruce de los círculos, pero manteniendo la forma en conjunto, podéis añadir el sombreado más oscuro en el borde de los círculos para definir la forma de la nube (Figura H-2). El humo, a menudo, también está relleno de grandes áreas de negro intenso (Figura H-3).

CRISIS ENERGÉTICA

Cada uno de estos personajes proyecta energía de manera singular y tiene "halos" rodeando sus manos que son diferentes uno de otro. (Hablaré sobre "halos de energía" más tarde.)



FIGURA 1



DR. MUERTE

La mano del Doctor Muerte está rodeada por lo que llamamos "Crepitar Kirby", un anillo compuesto de una banda ondulada negra de pequeños círculos negros. La banda parece que esté moviéndose y cambiando constantemente. Las explosiones de energía del Doctor están compuestas de dos líneas dentadas paralelas que emanan del halo de energía que rodea su mano, no directamente de la mano (Figura 1-1). La explosión de energía propiamente dicha está compuesta de líneas ásperas e irregulares, dispersándose como si fuera un manchón de tinta (Figura 1-2).



IRONMAN

Iron Man proyecta energía de aspecto limpio y preciso. Su halo de energía es un círculo alrededor de su mano, con círculos nítidos que ocasionalmente "reventan" para indicar un limpio crujido tecnológico. Sus disparos energéticos, son simplemente dos líneas rectas en paralelo, con ondas de energía rodeando el haz del disparo. Cuando dispara, todos los círculos nítidos de su halo de energía explotan, transformando el halo en una sucesión de afilados puntos emanando en todas direcciones.



PROFESOR XAVIER

Los poderes telepáticos del Profesor X hay que tratarlos de manera diferente. El halo de energía rodea su mano y su cabeza, indicando su energía psiónica. Este es simplemente un enfoque posible a los poderes telepáticos: delgadas líneas iguales en un violento remolino alrededor de su cabeza. Los poderes telepáticos quedan mejor definidos cuando el cuerpo permanece completamente inmóvil, y la energía de la explosión proviene en su totalidad de la cabeza del personaje. Recordad, sin embargo, que con este enfoque tendremos una figura mucho menos dinámica.

EFECTOS DE ENERGÍA



DESTRUYÉNDOLO TODO

Usaréis un poco de todo al dibujar explosiones: se aplican las normas de los relámpagos, el humo y el fuego. Cuando la fuente de la explosión son estallidos de energía, deben propagarse desde el centro de la explosión (**Figura J-1**).

Las explosiones son una gran fuente de luz, movimiento, humo y escombros. ¡Así que pensad a lo grande! Dibujad un gran círculo alrededor de lo que sea que vaya a explotar y desarrollad desde allí. Recordad que el corazón de la explosión será abrasador, y por lo tanto mayoritariamente de color blanco, con unas ligeras "espirales" de oscuridad esparcidas dentro (**Figura J-2**). Las nubes oscuras emanan del círculo que habréis dibujado, volviéndose más compactas y oscuras a medida que se van alejando (**Figura J-3**). Puede haber chispas desprendiéndose de los bordes del humo (**Figura J-4**), mientras líneas irregulares pegadas al borde de la viñeta nos ayudan a añadir una sensación de "explosividad" a la escena (**Figura J-5**). Recordad de nuevo, una explosión también es una intensa fuente de luz.

El mejor ejemplo que haya visto de algo explotando es la catástrofe del dirigible Hindenburg en los años 30. Si podéis encontrar esa foto y usarla como referencia, no podréis equivocaros.



TUMULTOS MÍSTICOS

Yo llamo a las pautas de energía que rodean las manos o la cabeza de los personajes "halos de energía". Simplemente son anillos de energía que rodean la cabeza o la mano. Como hemos visto antes, hay una variedad infinita de maneras de mostrar esos halos y los rayos que emiten. Echadle un vistazo al Dr. Extraño (**Figura K**). La energía que proyecta emana en bandas y lazos extraños y ondulados, para conseguir un efecto muy psicodélico. Incluso sus manos están retorcidas (muchos personajes que proyectan energía con sus manos las

mantienen completamente abiertas o apretadas en un puño), dándole ese efecto de hechizo de otro mundo que queremos cuando dibujamos al Hechicero Supremo.

Dato al margen: Los halos de energía del Dr. Extraño están basados en diseños de pósters de música rock de los 60 que encontré en un libro de arte. Creo que es el ejemplo perfecto de la clase de material increíble que podéis encontrar mirando fotografías e imágenes en libros de todo tipo, más allá de los cómics.

ESPERO QUE ENCONTRÉIS algo útil aquí, algo que podáis añadir a vuestro repertorio de técnicas, algunas de las cuales os han mostrado en las páginas de este libro muchos grandes artistas. Hagáis lo que hagáis, seguid dibujando porque os guste, y nunca olvidéis lo realmente divertido que puede llegar a ser.



HOW I DO SOUND EFFECTS

(HOLA)
 MI NOMBRE ES WALTER SIMONSON, GUIONISTA Y DIBUJANTE DE CÓMICS.

PERO ADEMÁS, ME ENCANTA JUGUETEAR CON LOS EFECTOS DE SONIDO.

PUEDEN MARCAR UNA GRAN DIFERENCIA EN ESE CÓMIC EN EL QUE ESTÉS TRABAJANDO...

...PORQUE REALMENTE PUEDEN REALIZAR LA INMEDIATEZ DE LA HISTORIA.

SMACK!

BIEN REALIZADO, ¿EH?

OS LO ENSEÑARÉ...

...PERO ANTES VEREMOS ALGUNAS COSILLAS SOBRE EL SONIDO.

RECORDAD...

...LOS CÓMICS SON UN MEDIO HÍBRIDO, UNA COMBINACIÓN ÚNICA DE PALABRAS Y DIBUJOS...

...DONDE LOS DIBUJOS AMPLIFICAN Y AUMENTAN LAS PALABRAS (O VICEVERSA)...

BUMP

...Y LAS PALABRAS, DE HECHO, FORMAN PARTE DE LA COMPOSICIÓN DEL DIBUJO.

FLOAT! LIFT!

¡HEY! ¡ESTOY AQUÍ...!

GERRR!

LOS EFECTOS DE SONIDO CARGAN CON UN DOBLE PESO. NO SÓLO DEBEN CREAR UNA INTERPRETACIÓN FONÉTICA DE CUALQUIER SONIDO QUE NECESITEMOS,...

...COMO ESTE...

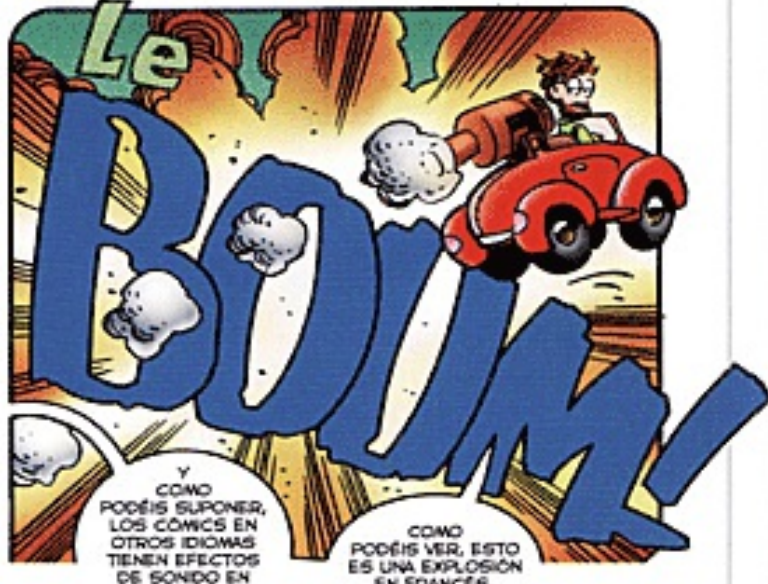
BLAM!

...ADEMÁS SON PARTE IMPORTANTE DEL MISMO DIBUJO.

¡COMO ESTE!

© WALT SIMONSON. NÚM. CARACTERES 7, 8, 9. DIBUJO: RESPECTIVE. AMERICA.

EFFECTOS DE SONIDO



ME INTERESA MUCHO LA TIPOGRAFÍA Y LA CALIGRAFÍA E INTRODUCO AMBOS ELEMENTOS EN MI TRABAJO...

...USÁNDOLOS PARA DAR FORMA A LA ROTULACIÓN QUE DISEÑO.

DEJAD QUE OS PONGA UN EJEMPLO.

ESTO ES CAPTAIN FEAR, UNA HISTORIA DE PIRATERÍA EN ALTA MAR QUE HICE PARA DC. ELEGÍ DELIBERADAMENTE EL TIPO DE LETRA CASLON.

ES DE UN ESTILO ANTICUADO Y LE AÑADÍ UN LIGERO ASPECTO APOLLADO QUE CREÍ QUE ENFATIZARÍA LA ANTIGÜEDAD DEL RELATO...

...INTENTANDO QUE PARECERA UN PERIÓDICO DEL SIGLO 18.

OLD STUFF

TH-BOOM!

UNA VEZ USÉ LA PALABRA "DOOM" COMO EFECTO DE SONIDO, ELEMENTO PICTÓRICO, MECANISMO NARRATIVO Y DE TÍTULO DE LA HISTORIA...

...TODO EN EL MISMO DIBUJO DE LA SERIE "THE MIGHTY THOR".

SUERTE QUE LAS PALABRAS NO PIDEN HORAS EXTRAS.

DOOM!

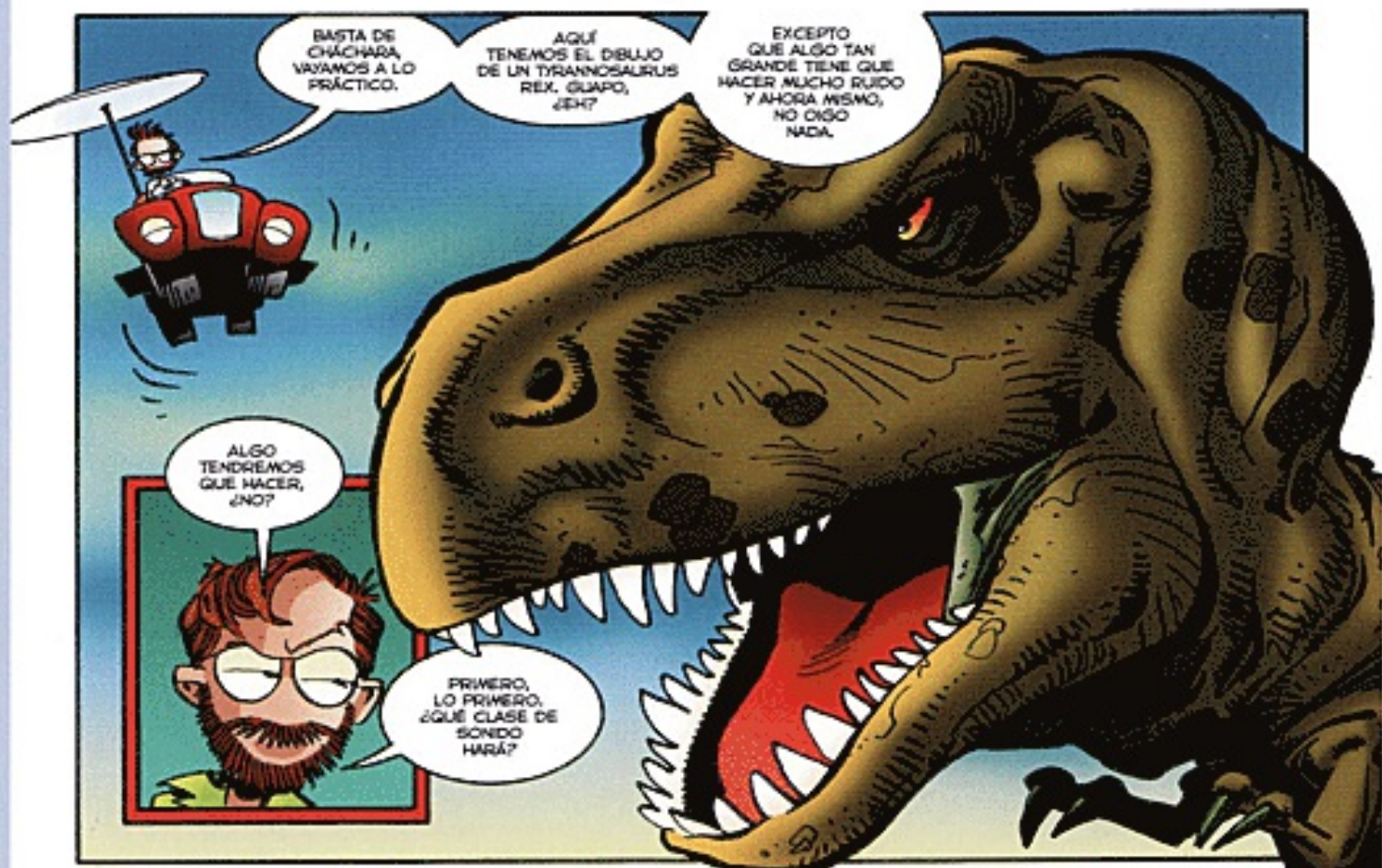
Y EN UNA HISTORIA RECIENTE DE "STAR SLAWMERS" PARA DARK HORSE PRESENTS, AÑADÍ UNA DOBLE LÍNEA AL CONTORNO DEL TÍTULO, PARA ENFATIZAR LAS PALABRAS...

...Y PARA MOSTRAR EL PUNTO DE SUERO FEBRIL / ALUCINATORIO DE LA HISTORIA QUE SUGERÍA EL MISMO TÍTULO.

Fever Dream

VALE, EL TÍTULO NO ES ESTRICTAMENTE UN EFECTO DE SONIDO. DENÚNCIAME, DE HECHO, JOHN WORKMAN PUEDE DENUNCIARME. EL ES EL TIPO QUE REALIZA LA MAYOR PARTE DE MI ROTULACIÓN ACTUALMENTE. EL TÍTULO ES SUYO.

EFFECTOS DE SONIDO



BASTA DE CHÁCHARA, VAYAMOS A LO PRÁCTICO.

AGÜE TENEMOS EL DIBUJO DE UN TYRANNOSAURUS REX. GUAP0, ¿EH?

EXCEPTO QUE ALGO TAN GRANDE TIENE QUE HACER MUCHO RUIDO Y AHORA MISMO, NO OIGO NADA.

ALGO TENDREMOS QUE HACER, ¿NO?

PRIMERO, LO PRIMERO. ¿QUÉ CLASE DE SONIDO HARÁ?



PARECE OBNO, ALGO MUY POTENTE, ENCRME Y MUY GRAVE.

YO DIRIA QUE UN "/ROARRRRRRR/" PARECE ADECUADO.



SIGUIENTE, NECESITAMOS ELEGIR UN TIPO DE LETRA ADECUADO.

ESTE PARECE ESTUPENDO, GRANDE, SOLIDO, BIEN DEFINIDO...

...JUSTO LA CLASE DE SONIDO VISUAL QUE HARIA UN T. REX RUGIENDO EN LA SELVA VIRGEN.



ENTONCES... ¿QUÉ?



OS ESTAREIS PREGUNTANDO COMO PUEDO PENSAR EN TODOS ESTOS TIPOS DE LETRA DIFERENTES.

EL TRUCO ES... QUE NO LO HAGO. USO REFERENCIAS.

EN NUESTRA CULTURA, HAY ALFABETOS POR TODAS PARTES.

GUARDO PÁGINAS CON TIPOS DE LETRAS CHULOS QUE ARRANCO DE REVISTAS...

DE TIENDAS DE ARTE, TENGO CATALOGOS...

...TENGO HOJAS DE LETRAS AUTOADHESIVAS* SENSIBLES A LA PRESION CON CIENTOS DE ALFABETOS DIFERENTES....

Y EDITORIALES COMO DOVER BOOKS TIENEN LIBROS DE ALFABETOS MUY BARATOS. DE CALIGRAFIA Y TIPOGRAFICOS.

ADEMAS, NO TENÉIS QUE SER TAN PREVISIBLES. PODÉIS DISEÑARLAS VOSOTROS.

UNA VEZ CREÉ UN EFECTO DE SONIDO USANDO UN TIPO DE LETRA INSPIRADO POR LA ETIQUETA DE UN BOTE DE MERMELADA.



*SON HOJITAS FINAS DE PLÁSTICO, CON LETRAS QUE SE DESPRENDEN AL APRETAR CON UN BOLIGRAFO Y PUEDEN APLICARSE DONDE QUERAMOS.



HAY TIPOS DE LETRA INCREÍBLES POR TODAS PARTES ESPERANDO A QUE LOS ENCONTRÉS..

EMPEZAREMOS DIBUJANDO UN RECTÁNGULO DEL TAMAÑO ADECUADO EN EL LUGAR DONDE QUERAS VUESTRO EFECTO DE FONDO.

ESTE PARECE ESTUPENDO, GRANDE Y SÓLIDO. LO PONDEREMOS EN ÁNGULO PARA ENFATIZARLO.

NORMALMENTE ARAO UNA REJILLA PARA GUARME, HORIZONTAL Y VERTICALMENTE, CON LOS CONTORNOS DEL TIPO DE LETRA...

...Y PARA COLOCAR CORRECTAMENTE LAS LETRAS.

RECORDAD QUE EL ESPACIO QUE DEJÁS ENTRE LAS LETRAS ES TAN IMPORTANTE PARA LA APARENCIA FINAL COMO LAS MISMAS LETRAS.



POCO ESPACIO, LAS LETRAS PARECEN APRETA-DAS.



DEMASIADO ESPACIO, PARECE QUE SEAN DE PALABRAS DIFERENTES.



HAGO EL BOCETO A MANO ALZADA.



COMPRUEBO EL ESPACIO Y ME ASEGURO DE QUE LAS LETRAS TENGAN LA FORMA ADECUADA, EL CULO ES VUESTRO GUÍA, ESCUCHAD LO QUE OS DICE.



DEFINIMOS LAS FORMAS ESPECÍFICAS DE LAS LETRAS. USAMOS UNA REGLA RECTA...

...ARADIENDO LIGEROS RETOQUES CON UNA REGLA DE CURVAS FRANCESAS.

COMPROBAD LA PALABRA A OJO DE NUEVO, POR EL MOMENTO BASTARÁ.



ENTINTADLA POR COMPLETO CON TINTA CHINA.

PLUNTAFINAS TIPO ROTRING SON PERFECTOS PARA ESTE TIPO DE TRABAJO.

EFFECTOS DE SONIDO



SPLASH PAGES

POR JIM CALAFIORE

Enséñales dónde está tu casa. Cuando era un niño, jugando a béisbol en las Ligas Mini, eso era lo que le gritábamos a un compañero cuando se colocaba sobre el cajón para batear: "Enseñales dónde está tu casa". Significaba golpearla fuera del estadio y consigue un "home run". Era un desafío envuelto en ánimos, exactamente igual que cada oportunidad de dibujar una splash page. Sea donde sea que recibo un nuevo argumento y reviso lo que tendré que hacer

en la splash page, siento como si el guionista estuviera diciendo: "¡Enseñales dónde está tu casa!". Es mi oportunidad de sacar la bola del estadio.

Esa es la razón de que busque un sitio para esconderme cada vez que bateo una bola muy suave directamente hacia el receptor de tercera base. A todo el mundo le pasa de vez en cuando, pero no es nada bueno, así que veamos como intentar que eso no nos pase nunca más.

COLOCÁNDOTESOBREELCAJÓN

A menudo hay más de una oportunidad en cada historietita de conseguir un "home run", pero la que examinaremos aquí es la de apertura, habitualmente en la página uno del cómic. Puede ser la página más importante, y algo más que una simple "ilustración guapa". Establece el tono de la historia. Lo ideal sería que enganchara al lector y lo propulsara al interior del resto del número.

Y, estrictamente desde un punto de vista mercenario, determina la venta a los clientes indecisos, los que miran antes de comprar. Si la splash page no le engancha, devolverá el cómic a la estantería. Las primeras impresiones pueden ser definitivas.

Este es nuestro guión: Un plano de acción. *Hulk* y *Daredevil* están en mitad de una pelea en una calle de Nueva York, la destrucción les rodea. *Hulk* está rompiendo el suelo con un formidable pufetazo que el Cuernecitos acaba de esquivar por los pelos.

PRO-PINA

ADOPTA UNA POSTURA

"La postura de una persona puede decirnos su edad, estatus social, vocación, incluso lo que está pensando. Concentraos en la columna, los hombros y flexionad las rodillas."

Rags Morales,
"Identity Crisis"

POSICIÓNDEBATEO

El primer paso que realizo para conseguir una imagen es una serie de pequeños esbozos llamados miniaturas. Son muy toscos, los personajes apenas son figuras de palitos, pero es la mejor manera de avanzar en tus ideas de manera rápida.

Esto dos son muy similares. En ambos uso las líneas de perspectiva de los edificios para dirigir el ojo del lector. La **Figura A** mira desde arriba a los combatientes dentro de un cráter de destrucción, mientras la **Figura B** está al nivel del suelo mirando desde el final de un rastro de escombros. Las perspectivas transmiten buenas sensaciones, pero ambas sufren el mismo defecto. Los personajes están demasiado lejos de nosotros. En una splash page, a menos que haya una razón en el guión que lo impida, quiero estar cerca de la acción.



FIGURA A



FIGURA B

FIGURA C



ELLANZAMIENTO

La siguiente idea, **Figura C**, está bien, pero eso es todo. Todo lo que necesitamos está aquí (Hulk, DD, la ciudad al fondo, etc.), pero no he conseguido nada interesante con todo ello. A menudo le echo un segundo vistazo a una idea que me parecía perfecta, y pienso si rotando el punto de vista conseguiré posiciones mucho más interesantes.

FIGURA D



La **Figura D** está mucho mejor. Girar la cámara hasta ponerla tras Daredevil, coloca a Hulk en dirección hacia nosotros, involucrándonos más en la acción. El único problema que nos queda es que Daredevil está de espaldas a nosotros. Quiero a ambos personajes de cara a nosotros, así que he "juguetead" con la figura de DD de forma separada (**Figura E**). He usado el viejo truco del nos-mira-pero-no-nos-mira: retorciendo la figura al girar el torso de Daredevil hacia nosotros, pero haciendo que su cabeza mire hacia atrás, hacia Hulk; manteniendo, al menos, su cara de perfil.

FIGURA E



FIGURA F



También quería retocar ligeramente a Hulk. Su movimiento en la miniatura es hacia abajo y hacia la izquierda, apartado de Daredevil. Para colocarlo en la dirección de DD, simplemente le he dado la vuelta (**Figura F**). Pero seguía sin gustarme la postura, así que decidí exagerarla un poco para poner más potencia en el puñetazo. Fijaos en la **Figura G**, realmente está machacando el pavimento. Lo que nos lleva al siguiente paso.



FIGURA G

FALLA LAPRIMERA

La **Figura H** es un boceto más grande y detallado, donde se junta todo lo visto. Pero, ¿por qué no está terminado?, os preguntaréis. Bueno, en este punto me di cuenta de que no funcionaba. Recordaréis que dije que la primera splash page debía propulsar al lector a través del resto del cómic. Mientras que ahora tengo un ángulo mucho más interesante, no hay la emoción suficiente. De eso se trata este proceso: descubrir tanto lo que no funciona como lo que sí lo hace. Bueno, de vuelta a la mesa de dibujo. Literalmente.

FIGURA H



FIGURA I



FIGURA J

¡LEDÍ!

La **Figura I** me gusta mucho más.

Tenemos a Hulk viniendo directamente hacia nosotros, destrozando el pavimento. Un escurridizo Daredevil también viene hacia nosotros, encajado entre Hulk y la cámara (está entre la espada y la pared, podríamos decir), tan cerca que puede oler en su aliento el brécol que Hulk comió esta mañana.

En el boceto más detallado (**Figura J**), he rotado a Hulk ligeramente para darle más empuje a su movimiento y he añadido los escombros voladores alrededor de DD. Tras Hulk podéis ver las líneas que indican donde pondré algunos edificios para establecer la ciudad de fondo.

SPLASHPAGES



Aquí tenéis el producto finalizado. Si esto fuera para una historieta real, le sugeriría al editor que pusiera el título en la parte superior, tras Hulk, y con letras transparentes para que se pudiera ver la ciudad a través de ellas. Y los créditos quedarían geniales en blanco sobre los trozos de pavimento.

ESTE ES MI PROCESO para crear una splash page. Sencillo, ¿verdad? Ahora es vuestro turno. Dad un paso, poneos en la zona de bateo y "Enseñadles donde está vuestra casa".



PORTADAS POR FRANK CHO



Hola a todos! Mi nombre es Frank Cho (alias "El Niño Mono"), y los chicos de la revista "Wizard" me pidieron, no sólo que dibujara la portada del libro que tenéis entre manos, además me pidieron que os explicara como la hice, y como podríais hacerla vosotros. Bien, a grandes rasgos, conocer perspectiva y anatomía (este libro os ayudará en estas dos áreas), que sea sencilla, que sea audaz y que recordéis la fecha de entrega.

¡Ya está! Fácil, ¿verdad? Un momento, ¿qué decís? ¿Queréis algo más? Muy bien, con cómics como "Shanna, the She-Devil", "Marvel Knights Spider-Man" y "Liberty Meadows", creo que todo esto de las "cubiertas" lo tengo bastante, ejem, cubierto. Todo se reduce a crear imágenes que puedas ver y entender a cierta distancia o de un vistazo rápido. ¡Vamos allá!



TENER CUBIERTO LO BÁSICO

Los directores artísticos quieren que la portada marque el tono del cómic que vamos a leer. Dependiendo del cómic, a veces eso significa que quieren una portada que refleje la historia del interior. Pero la mayoría de las veces, actualmente por lo menos, los editores quieren una bonita, genérica e icónica pose, como esta que hice para "Amazing Spider-Man". Para realizar portadas como ésta (y para todas las portadas, realmente), me planteo las cosas de la manera que lo haría si fuera a dibujar un póster: tiene que ser algo que podamos ver desde el otro lado de una habitación, algo que salte sobre tí. Normalmente para portadas como ésta, intento usar dos o tres figuras como máximo, pero una sola figura es lo que mejor funciona.

ENCUENTRA LA POSTURA

Es importante que la pose que elijáis para vuestra portada identifique al personaje que estáis dibujando. Por ejemplo, no podéis utilizar la misma pose para Spidey que para Superman. Superman es uno de los iconos superheróicos más poderosos, así que le basta con estar de pie aparentando ser un tipo duro. Spidey no puede hacer eso. Es un personaje muy enérgico, así que necesitáis tenerlo rebotando por todas partes, como he hecho a la derecha.



VIVE LA DIFFERENCE!

Tampoco podéis usar las mismas posturas para hombres y mujeres, y es mucho más difícil dibujar portadas con mujeres. Con los tíos simplemente tenéis que transmitir fuerza para conseguir que el personaje funcione, pero con las mujeres tenéis que enfatizar, ya sabéis, su naturaleza curvilínea. Es casi como una pose para un especial de bañadores, debéis enfatizar sus curvas, a la vez que también reflejáis su fuerza.

Debéis dejar que el cómic os dicte la portada. Si es un cómic de humor, intentad inyectarle humor a la imagen final. Si es un cómic de acción, intentad que los personajes estén en movimiento.

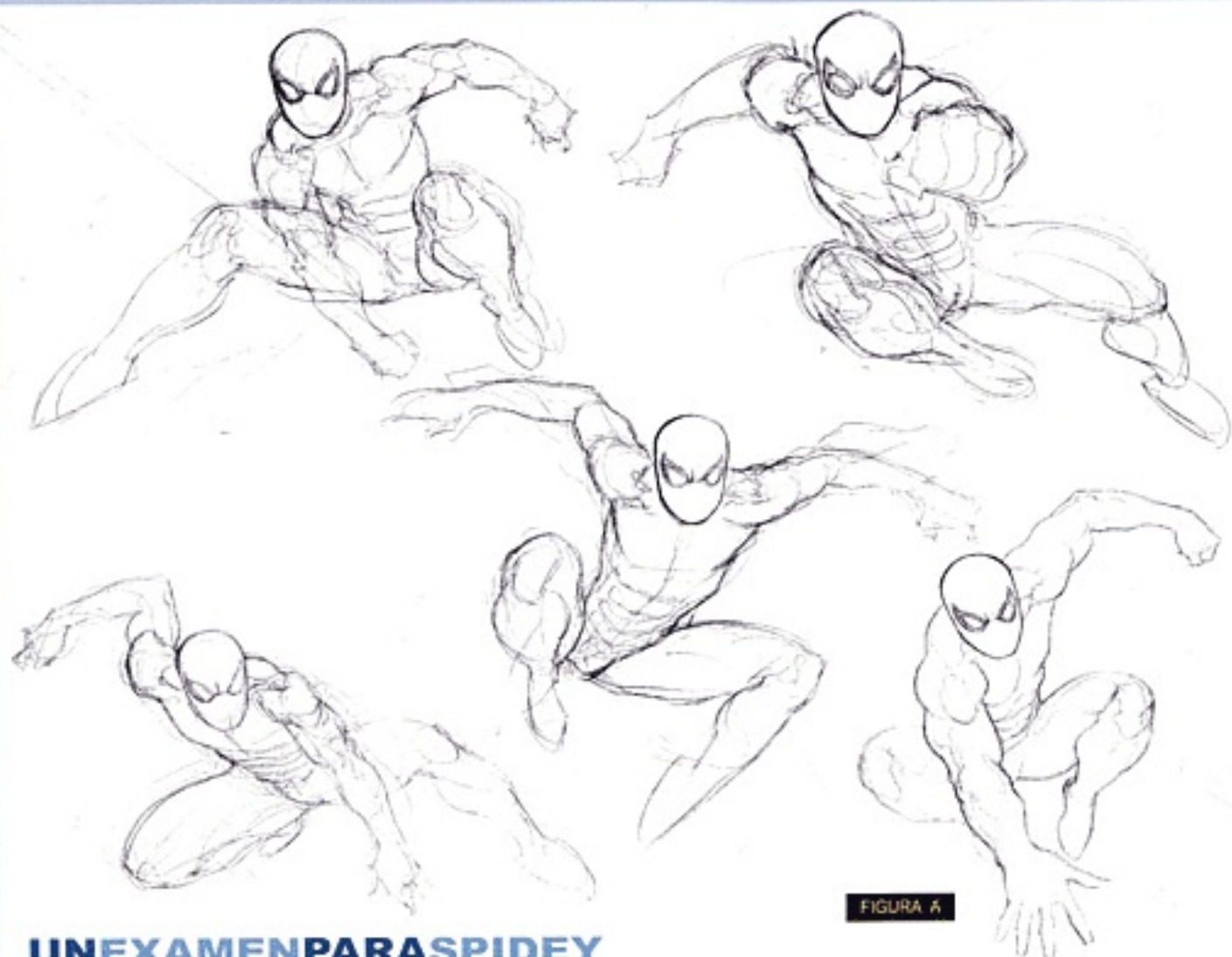


FIGURA A

UNEXAMENPARASPIDEY

Para una portada de Spider-Man que me pidieron que hiciera, el director artístico quería utilizar el enfoque icónico que tiene el personaje, con Spider-Man lanzándose hacia el lector. Me pareció una buena idea y realicé cuatro o cinco bocetos. De nuevo os lo digo, la portada tiene que reflejar al personaje con precisión. No puedes tener a Spider-Man en una pose de vuelo, porque no

puede volar. Así que le dibujé saltando, casi colocado en cuclillas, dándole cierto lenguaje corporal que nos grita a la cara: "Spidey".

Al final nos decidimos por el Spider-Man que mejor reflejaba a Spider-Man, y a la vez tenía esa cualidad icónica del personaje. Eso nos hizo decidimos por la pose que podéis ver en la **Figura A**.



DADMELIBERTAD

Olvidémonos de los superhéroes por un momento. Con cómics como "Trouble" o "Liberty Meadows", sigo utilizando el mismo enfoque "icónico", si podemos llamarlo así, pero con algo más. Intento transmitir una idea con cada portada, es más una instantánea de una situación concreta, y en el caso de un cómic de humor como "Liberty Meadows" es habitualmente algo risible, como caerse de culo. Es casi como una de esas maravillosas portadas de Norman Rockwell para *The Saturday Evening Post*. Muchas de las portadas de Rockwell tienen una historia tras ellas, son momentos congelados en el tiempo más que simples retratos de figuras icónicas. Pero sigo intentando diseñar estas portadas como si fueran pósters, mostrando la idea lo más clara posible.

CURACIÓN TEXTUAL

Lo que nos lleva a la portada que hice para el libro que estáis leyendo en estos momentos. Aquí tenéis algunas de las poses de Brandy que probé para esta portada. En una está apoyada, en otra está sentada en un árbol y en la otra está sentada en el suelo.

¿Por qué estas posturas en particular? Bien, el director artístico había abocetado donde irían el título, el logotipo y el resto del texto en la portada, la mayoría del cual estaba colocado en la esquina superior derecha. Así que tenía que pensar en como ajustar la imagen en el espacio asignado, que era lo que intentaba conseguir con estas figuras concretas. Actualmente, con los ordenadores, realmente no importa. El director artístico puede manipular fácilmente la imagen para dejar sitio al título, los créditos o lo que haga falta. Pero habitualmente intento facilitar el proceso dejando el espacio necesario. (Y entregando en la fecha prevista).



FIGURA B



FIGURA C



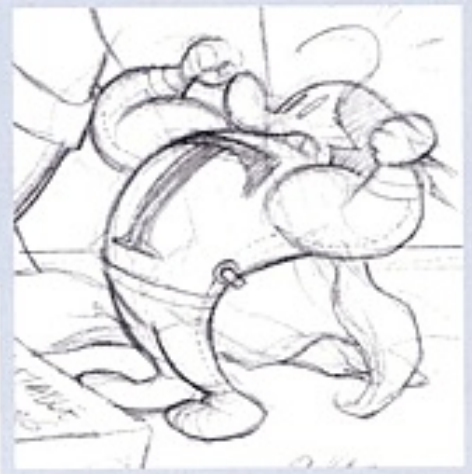
ATRATIVO BOCETO

Dibujar una portada es mayoritariamente intentar conseguir una postura convincente e intentar construir a partir de ahí. Es realmente difícil cuando dibujas chicas, porque intentas conseguir una postura fuerte, dominante; pero a la vez conseguir que parezca sensual y sexy. Estaba jugueteando con diferentes poses, y por alguna razón que desconozco ninguna de ellas era lo suficientemente sexy para mí.

Cuando llegué al boceto de la **Figura B**, seguía sin parecer el adecuado, pero podía ver que iba por el camino adecuado. Bien, no se como trabajan otros artistas, pero yo básicamente empiezo a garabatear hasta que llego a la figura que quiero. Es un proceso muy orgánico, como una reacción visceral. Y eso es lo que tuve cuando terminé este último boceto (**Figura C**).

EL SHOW DE TRUMAN

Intento construir las poses de manera que atraigan los ojos del lector hacia el punto focal principal de la imagen o hacia el "chiste" de la escena. En este caso, el pato Truman probándose el traje de superhéroe. Así que una vez que tuve a Brandy terminada, la pose superheroica de Truman llegó casi por accidente. Como he dicho antes, en todas mis portadas de "Liberty Meadows" intento explicar una historia. Ya que esto es una colección de las lecciones "Entrenamiento Básico" de la revista "Wizard", pensé que ponerle a Truman un traje de superhéroe para divertir a Brandy era una bonita idea que encajaba con el tema. La postura sentada de Brandy es muy sexy, y Truman con su traje de superhéroe encaja con el tema del libro, y en el dibujo completo encaja el logotipo y el texto de la manera que debía hacerlo. ¡Todo estaba donde debía estar!



PERFECCIÓN CON LOS LÁPICES

Ahora que tenía el boceto adecuado, me dediqué a mejorarlo, borrando las líneas equivocadas. Si hay partes que no acabo de ver correctas, busco referencias fotográficas que me ayuden a corregir la pose o la parte del cuerpo con la que estoy teniendo problemas. Si esto no acaba de ayudarme, normalmente termino posando yo mismo frente a un espejo y usándome como referencia.

En la mayoría de mis trabajos, mis lápices están muy poco definidos, hasta el punto de que sólo yo puedo entintarlos. Normalmente hago el 60% de mis dibujos a lápiz, y termino el 40% restante al entintar, en cierta manera imaginando las cosas mientras las voy realizando. Para este encargo, sin embargo, me adelanté y realicé lápices muy detallados, no súper-detallados a la manera de artistas como Adam Hughes, sus lápices son dibujos completos; pero más detallados de lo normal en mí. Fue realmente genial, siempre es una experiencia divertida intentar algo nuevo.

LLEGAOTROENTINTADO

Normalmente entinto y dibujo a la vez. Entinto con una pluma Pigma Micron, tamaño 02 (0.30 mm.) o tamaño 08 (0.50 mm.). Tiene una punta muy flexible, así que cuando aprieto fuerte, produce una línea ancha, y si aligero la presión, se vuelve más y más fina. Actúa casi como un pincel, y con años de práctica mi trazado se ha convertido en algo muy parecido a un trazo de pincel, hasta el punto que mucha gente cree que eso es lo que uso para entintar. Ya que mis lápices para esta obra eran más detallados de lo normal, la entinté más rápida y fácilmente. Pero la espontaneidad del proceso de entintado, donde por accidente puedes encontrar algo bueno, quedó ligeramente limitada. Por regla general, todavía estoy imaginando los pequeños detalles al entintar.



TERMINADECOLOREARME

¡Ta-Da! Habitualmente no coloreo mi propio trabajo. Normalmente le cedo el trabajo de elegir la paleta de colores al colorista asignado. Pero algunas veces pongo anotaciones de color en la imagen, recomendando los colores que más me gustan. Intento mantener el color lo más sencillo que sea posible, de nuevo, para reflejar esa cualidad de póster de la que hablo. Fijaos en la serie de cambios que sufrieron los colores de esta portada de Brandy para conseguir que resaltaran adecuadamente.



MUCHA GENTE, incluso yo, cae en la trampa de crear una imagen muy elaborada con múltiples figuras y fondos desorbitados. A veces me dejo llevar y me ocurre esto. Pero cuando me siento y empiezo a dibujar, más allá de la etapa de boceto, en la etapa de dibujo real; entonces me doy cuenta de que necesito empezar a suprimir cosas, recortar algunos de los fondos o el exceso de personajes, porque lo único que consigo es abrumar al lector. Cuando se trata de portadas, sólo necesitáis mantenerlo limpio, sencillo y definido. De esta manera otras personas, solo con un vistazo, entenderán el mensaje. Y si todo esto falla, dibujad mujeres realmente sexys en vuestras portadas, porque los chavales adoran a las mujeres sexys. ¡Hoo-HAH!

Para ver algunas portadas increíbles, tomad cualquier cómic de Frank Cho, incluidos "Liberty Meadows" de la editorial Image y "Shanna, the She-Devil" de Marvel Comics.

ENTINTADO

POR JOE KUBERT

Desde su creación, las historietas eran dibujos presentados con una línea negra perfilando sus contornos. El término "línea de corte" era usado para describir el proceso de impresión usado en las ilustraciones preparadas para ser publicadas en los periódicos o en "comic books". En los viejos tiempos, los tonos de gris eran difíciles de reproducir y mucho más caros que los dibujos de "línea de corte". Los dibujos a lápiz y las fotografías tienen más fluctuaciones de oscuridad, y en la reproducción o al publicarlas podían oscurecerse demasiado o incluso romperse. Una línea entintada se imprime mucho

más claramente que una línea a lápiz.

A través de los años, los dibujos con líneas negras de tinta se han convertido en el factor de identificación de las ilustraciones de historieta. Con la llegada de los ordenadores, los procedimientos de impresión han mejorado sensiblemente. Los cómics de hoy en día están impresos en papel magnífico con una tremenda variedad de colores y calidades de tonos. Los cómics ahora pueden ser pintados en su totalidad o acabados a lápiz, al óleo o con pinturas acrílicas. No obstante, el perfilado en negro sigue siendo la técnica predominante.

HERRAMIENTAS PARA ENTINTAR

Usar buenos materiales es especialmente importante para los principiantes. Un profesional puede conseguir que materiales de menor calidad funcionen a un nivel más que aceptable. Un novato lo único que conseguirá es frustración.

Yo uso un pincel Raphael del nº 3. Este pincel es parte de los materiales incluidos en todos mis cursos por correspondencia. Descubrí este pincel hace años en París, mientras buscaba materiales con Will Eisner. También usan este pincel todos mis estudiantes que asisten a mi escuela los tres cursos completos.

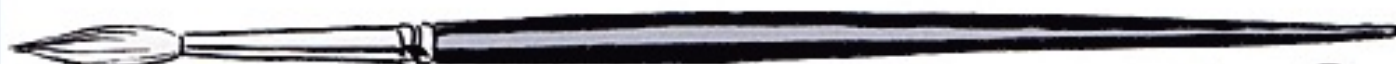
Uso una gran variedad de plumillas diferentes. Cada artista que conozco tiene sus preferencias respecto a alguna herramienta o material concreto. Algunos prefieren usar plumas técnicas mientras otros usan pinceles. En cualquier caso, sin embargo, estos artistas han llegado a dominar todas las herramientas antes de decidir cual es su favorita.

En este punto voy a mencionar el papel. El material donde realizamos nuestros dibujos. A menos que tengáis una buena hoja de papel, no os funcionará ni la mejor pluma, pincel o tinta. Una baja calidad del papel puede ser la causa de que la línea de la pluma se difumine, o que se ensanchen las líneas hechas con pincel o que salpiquen las plumillas y estropeen todos vuestros intentos de entintado. Realizad algunas pruebas de tinta en el papel que queráis usar antes de empezar a dibujar. Yo uso papel Strathmore suave de 2 capas.



AQUÍ ESTOY OTRA VEZ CON OTRA LECCIÓN EN ESTA SERIE DE "APRENDIZAJE BÁSICO" PARA ASPIRANTES A DIBUJANTE.

ESTA LECCIÓN SERÁ SOBRE EL ENTINTADO.



LA HABILIDAD PARA USAR ESTAS HERRAMIENTAS NO SE ADQUIERE FÁCILMENTE. NECESITAS PRÁCTICA, MUCHA PRÁCTICA. OTROS LO HAN CONSEGUIDO. TÚ PUEDES. UNA VEZ DOMINADAS, ESTAS HERRAMIENTAS SON BUENAS ADQUISICIONES PARA EL REPERTORIO DE CUALQUIER ARTISTA.

LOS PINCELES Y LAS PLUMAS QUE USAN LOS PROFESIONALES SON RELATIVAMENTE CARAS. ES MUY IMPORTANTE QUE CUALQUIERA QUE QUIERA APRENDER A USARLAS SE ASEGURE DE QUE SON DE LA MEJOR CALIDAD.

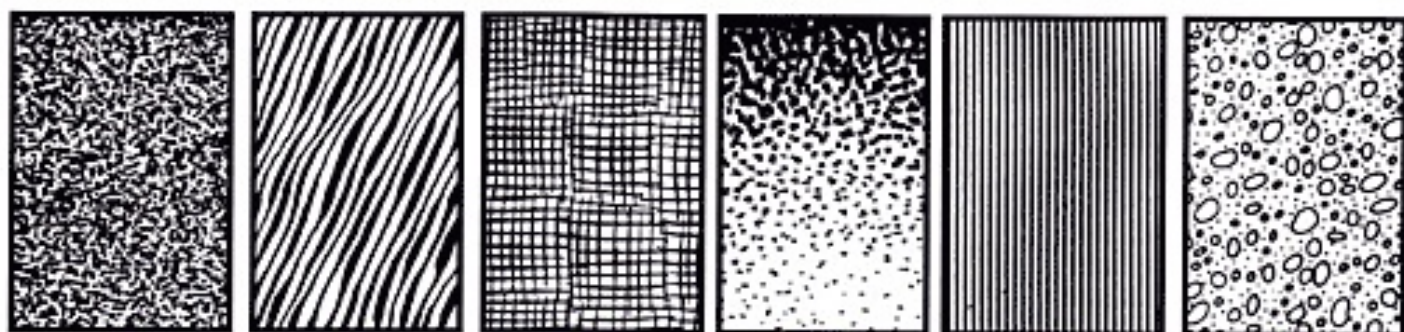
UN PINCEL PARA ENTINTAR (QUE BÁSICAMENTE ES UN PINCEL DE ACUARELAS) SE APROXIMA A LOS 20 EUROS CADA UNO. UNA APROXIMACIÓN BASTANTE CARA.

LAS PLUMILLAS ALGO MÁS DE UN EURO, UNA ONZA DE TINTA CHINA ALREDEDOR DE 3 EUROS POR BOTELLÍN.



PRÁCTICAS DE PLUMA Y PINCEL

Practicad usando vuestras plumas y pinceles para conseguir los diferentes efectos mostrados en el gráfico. No corráis. Tomaos vuestro tiempo. Nadie adquiere la habilidad necesaria para ser un buen entintador intentándolo una o dos veces. Repetid las prácticas. Hacedlo una y otra vez. Todo necesita tiempo, repetición y perseverancia.



Este estampado plano se hace con la pluma. Aplicando la misma fuerza en todo momento. Aprenderás a controlar la presión que debes aplicar sobre las plumillas.



Estas estrías se consiguen con una pluma flexible o con un pincel. El truco está en conseguir que no se toquen las líneas.



El estampado de trama cruzada se puede hacer con pluma o pincel. Los trazos deben ser iguales en consistencia y oscuridad.



El punteado lo creamos apretando cada vez menos la pluma y espaciando cada vez más los puntos.



Practicar con líneas rectas de ancho igual nos ayudará a controlar ambas herramientas. No uséis regla.



Este gráfico se ha realizado con una pluma. Combina líneas y puntos de varios tamaños y formas para crear un patrón.



TINTA



Usad sólo tinta china resistente al agua. Hay un buen número de buenos fabricantes. Las tintas pueden variar en consistencia. Los profesionales tienden a seleccionar la que "sienten adecuada" para ellos. Probad diferentes tintas hasta que encontréis la que mejor encaje con vosotros.

- Cuando abráis una botella de tinta por primera vez, removed la tinta del fondo. Cuando no se utiliza, las partes sólidas y líquidas de la tinta se separan. Necesitarán mezclarse de nuevo.
- Es una buena idea agitar suavemente la tinta antes de cada uso. Aseguraos de que la tapa está bien cerrada. Os podría explicar cantidad de desastres que han ocurrido porque el artista pensaba que la tapa estaba apretada, y realmente no lo estaba.
- El líquido de la tinta se va evaporando cuando la botella está abierta. Si notáis que la tinta no fluye del pincel o la pluma de la manera habitual, probablemente significará que la tinta se está espesando. Añadid unas gotas de agua y removed.

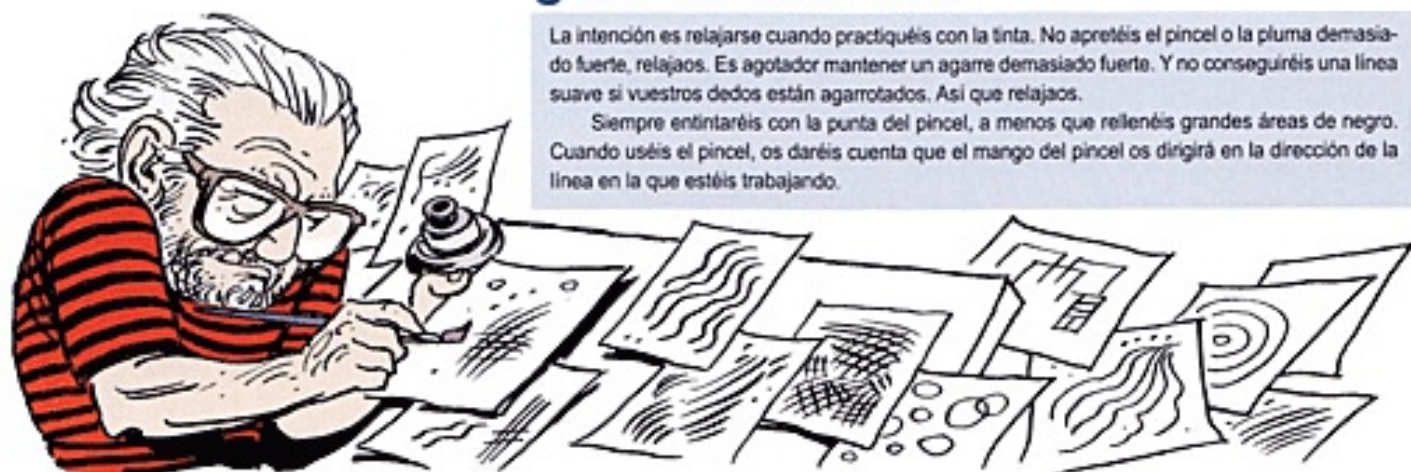
Si la tinta continua espesa o gomosa, deshacedos de ella. La tinta estará pasada y necesitaréis abrir una nueva botella.



¿LO ENTENDÉIS?

La intención es relajarse cuando practiquéis con la tinta. No apretéis el pincel o la pluma demasiado fuerte, relajaos. Es agotador mantener un agarre demasiado fuerte. Y no conseguiréis una línea suave si vuestros dedos están agarratados. Así que relajaos.

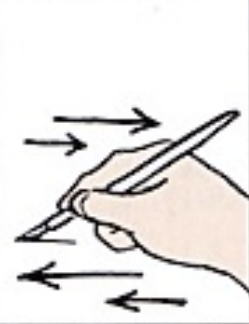
Siempre entintaréis con la punta del pincel, a menos que rellenéis grandes áreas de negro. Cuando uséis el pincel, os daréis cuenta que el mango del pincel os dirigirá en la dirección de la línea en la que estáis trabajando.



Empujad hacia abajo y el pincel apuntará hacia vosotros.



Un trazo horizontal hará apuntar al mango a izquierda o derecha. Dependiendo de la dirección del trazo.



Un trazo cortante os dará una línea que se ensancha.



Las grandes áreas de negro deben entintarse con pincel, nunca con pluma.



Cuando uséis la pluma, usadla hacia atrás o hacia los lados. Nunca empujéis en la dirección de la punta. De lo contrario se clavará en el papel y creará un manchón de tinta o romperéis la punta.



¿DIBUJAR Y ENTINTAR?

ME TOMARÉ UN MOMENTO PARA EXPLICAROS ALGUNAS COSAS FUNDAMENTALES RELACIONADAS CON DIBUJAR Y ENTINTAR. ENTINTAR ES LA APLICACIÓN DE UNA TÉCNICA.

NO ES UN SUSTITUTO DEL DIBUJO. TAMPOCO CONVIENE UN MAL DIBUJO EN UNO BUENO. CUANDO ENTINTAS, SIMPLEMENTE REPASAS EL MISMO DIBUJO A LÁPIZ CON UN PINCEL O UNA PLUMA.

"Si las proporciones de una figura están mal, el entintado no las corrige."

"Si la anatomía está mal, el entintado no la corrige."

"Si la perspectiva está mal, el entintado no la corrige."



"Aunque un mal entintado puede arruinar un buen dibujo, un buen entintado no mejora un dibujo malo."

LO QUE QUIERO DECIR ES, SI QUERÉIS SER BUENOS ENTINTADORES, DEBERÍIS PRIMERO SER BUENOS ARTISTAS. SER CAPACES DE DIBUJAR BIEN. CONOZCO ENTINTADORES QUE TRABAJAN BIEN CON UN PINCEL Y UNA PLUMA, PERO NO SON DIBUJANTES COMPETENTES.

CUANDO ENTINTAN EL TRABAJO DE BUENOS DIBUJANTES, SU MATERIAL LUCE GENIAL. PERO CUANDO ENTINTAN EL TRABAJO DE ARTISTAS MEDIOCRES, LOS RESULTADOS SON CALAWTOSOS.



NOOS EXCEDÁIS

Todos los que dibujamos intentamos hacerlo lo mejor posible. Es parte del placer (y de la frustración) de dibujar. Conseguir ese resultado a menudo nos lleva a excedernos. Esto es especialmente cierto al entintar. Saber qué es lo que debemos omitir es tan importante como saber lo que debemos incluir.

Al entintar, menos es, a menudo, más. Esto quiere decir, cuanto más simple y claro sea el entintado, más efectivo será el dibujo.

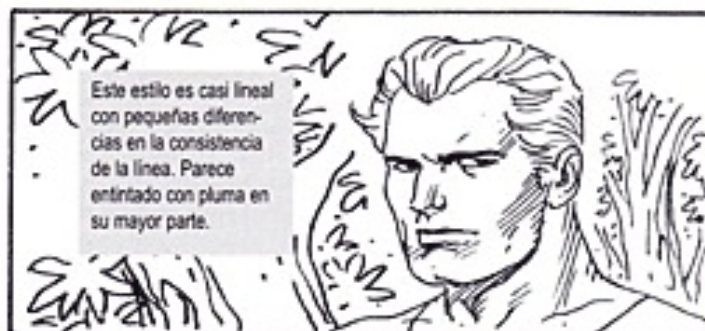


• Los "cartoons" humorísticos son un buen ejemplo de cómo entintar con la máxima sencillez. Este estilo de entintado también se usa en la animación cinematográfica. Debido a la cantidad de dibujos usados para crear movimiento y transiciones suaves, la simplicidad es un requisito.

• Muchos aspirantes a dibujar con este estilo, creen que "sencillo" significa fácil. Lo contrario sería más creíble. Es mucho más fácil complicar en demasía un dibujo con exceso de trazos, que saber con precisión que línea es la correcta y olvidarte de las líneas superfluas.

ESTILOS

Los estilos de entintado son tan variables como artistas existen. No hay un estilo bueno o un estilo malo. El estilo de un artista está siempre cambiando. Es un reflejo de su proceso de aprendizaje y de su experiencia. El estilo con el que empezéis puede no ser el estilo con el que acabéis.



EL PUNTO EN COMÚN QUE UNE TODOS ESTOS EJEMPLOS ES EL SÓLIDO DIBUJO QUE SOPORTA LOS ENTINTADOS



ENTINTADO

CORRECCIONES



Tras entintar vuestro trabajo, necesitáis borrar el lápiz. Debe hacerse con una goma de borrar que no corra la tinta o la levante del dibujo. Yo uso gomas de borrar Magic Rub. Estas gomas también son parte del material incluido en todos mis cursos por correspondencia.

Usad la goma de borrar con cuidado. Deshacedos de todas las partículas del borrado una vez hayáis terminado.



Los lápices tienen las gomas de borrar para corregir errores. Los entintadores usan pintura blanca opaca para eso mismo. Para las correcciones, la pintura blanca debe tener la densidad de la nata agria. Si la pintura es demasiado fina o líquida, la tinta se verá a través de la pintura. A veces es necesario aplicar dos o tres capas de pintura antes de que la tinta quede completamente cubierta.

Hay una clase de tinta que es soluble en agua. Esto significa que no podréis entintar sobre este tipo de pintura, porque la tinta puede desprenderse o mezclarse con la pintura. Hay otra clase de pintura blanca no soluble. Tiene una base plástica y la tinta no se desprende. Es un fluido corrector que se usa para subsanar errores tipográficos y podéis encontrarla en aplicador y en botellines.



Creo que es más correcto hacer las correcciones después de haber borrado el lápiz, una vez la tinta se ha secado. La pintura blanca tiende a ensuciarse si realizas las correcciones antes de borrar los lápices.

MANTENIMIENTO DE TUS HERRAMIENTAS

Cada artista desarrolla diferentes maneras de cuidar su material de dibujo. Esta es la manera que yo utilizo con mi material. Como he mencionado antes, vuestras herramientas son caras. Lavo las plumas y los pinceles después de cada uso. Los seco con un paño suave o servilletas de papel.



La tinta tiende a secarse en el cuello del mango del pincel. De vez en cuando utilizo un jabón suave para limpiar la zona donde se acumula la tinta seca. Después de enjuagar el jabón, baño el pincel en acondicionador de cabello, y lo dejo durante unos minutos. Entonces lo agito en agua limpia y seco el pincel en forma puntiaguda. Nunca dejéis que un pincel húmedo se seque doblado. Es la manera perfecta de acabar con él.



Las plumillas debéis limpiarlas después de usarlas. Si permitís que la tinta se seque en la punta durante un largo periodo de tiempo, pueden ocurrir dos cosas: A) La tinta seca de la punta hará que todas las líneas que realices con la pluma sean más anchas, perdiendo la habilidad de conseguir líneas finas. B) Dejar que la tinta se seque durante una noche hará que sea más difícil limpiarla. La tinta se adhiere más fuerte cuanto más tiempo dejes entre limpiezas.



PARA CONCLUIR ESTA LECCIÓN, SÓLO HAY TRES MANERAS PROBADAS Y VERDADERAS DE APRENDER A SER UN BUEN ENTINTADOR: PRÁCTICA, PRÁCTICA Y PRÁCTICA.



TINTA IMPACTANTE

POR STEVE LIEBER



Hola! Mi nombre es Steve Lieber. He trabajado en los cómics durante 18 años en proyectos como "Whiteout", "On the road to Perdition" y "Hellboy: Weird Tales". Estudié en la Joe Kubert School, y mi objetivo como artista es muy sencillo: explicar buenas historias. Una forma de hacerlo es la composición cuidadosa de la tinta sobre la página, también llamado "manchas de negro". La cuidadosa colocación de áreas de negro en un dibujo artístico lineal distingue un trabajo profesional de uno aficionado. Áreas de negro bien colocadas consiguen que un dibujo sea más fácil de descifrar, controla

donde mira el lector, realiza la ilusión de profundidad, establece la dirección de la luz y mejora la apariencia del dibujo. En un cómic a color, vuestra composición de negros ayudará a un buen colorista a entender vuestras intenciones y evitará que un colorista principiante estropee vuestro dibujo. Si estáis dibujando un cómic en blanco y negro, estas áreas negras serán incluso más importantes: Son tus notas graves y vuestra herramienta más fiable para asegurarnos de que vuestros dibujos comunican lo que vosotros queréis realmente.

CONTROLADONDEMIRAN

Aquí tenéis una regla que todo artista debería recordar: El ojo es atraído por el punto de mayor contraste. Con cada dibujo que hagáis, deberéis decidir cuál es el centro de interés del dibujo, ¿dónde queréis que miren?

No respondáis "a todas partes", porque un lector de cómics mirará vuestro dibujo con el rabillo del ojo mientras lee los globos de texto y pasará a la siguiente viñeta. Vuestro dibujo tendrá sólo uno o dos segundos para conseguir su objetivo. Preguntaos que necesita descubrir un lector de un dibujo, y entonces convertid esa parte del dibujo en el punto de mayor contraste: un objeto blanco sobre negro, un objeto negro sobre blanco. En la Figura A, el ojo es atraído hacia la pistola. En la Figura B, la pistola es menos importante que la señal de la ventana. (A propósito, ella es Carrie Stetko, la U.S. Marshal de la serie "Whiteout", realizada por Greg Rucka y yo mismo y editada por Oni Press.)



FIGURA A



FIGURA B

TINTA IMPACTANTE

ENMARCADO

Puede que encontréis útil "enmarcar" vuestras zonas importantes, o colocar vuestras zonas de negro de manera que rodeen las partes importantes de vuestro dibujo. En la Figura C, he usado el negro para colocar un anillo alrededor de la caja en el centro. Es como el centro de una diana. Fijaos en la misma técnica en la Figura D, dirigiendo vuestra atención directamente al descubrimiento de Carrie.



FIGURA C



FIGURA D

PLANOS DE PROFUNDIDAD

Para muchos ojos, los dibujos planos son aburridos. Vosotros queréis crear la ilusión de profundidad, así que vuestros personajes tienen un mundo completo para moverse, en lugar de simplemente permanecer planos sobre la página. Superponed objetos en vuestros dibujos. Mirad la Figura E, Carrie y el poste se superponen a la cabaña del Quonset, el cual se superpone al edificio principal. Pero lo podéis hacer mucho más fácil para vuestros lectores explicando que parte está más cercana y cual más lejana si desarrolláis vuestros dibujos superponiendo planos de luz y sombra. ¿Veis que es mucho más clara la sensación de profundidad en la Figura F? Imaginad que vuestros dibujos se componen de tres planos de profundidad: la parte más cercana, llamada "primer plano", la distancia media, llamada (ejem) "la zona media" y la parte más alejada llamada "el fondo". Al separarlos ayudaréis a que el lector distinga qué está lejos y qué cerca en ese segundo y medio que utilizará para observar tu obra maestra.



FIGURA E



FIGURA F

ESTABLECEUNPATRÓN

Usa zonas de negro para crear patrones. Es algo muy básico, pero necesitarás práctica: No queréis que vuestras viñetas o páginas parezcan desequilibradas. Intentad colocar zonas de negro creando una agra-

dable pauta por la viñeta y por toda la página. La **Figura G** no está mal. La **Figura H** está claramente desequilibrada.



FIGURA G



FIGURA H

QUEBRILLELALUZ

Colocar manchas de negro en el lugar en el que caerían las sombras os ayudará a no parecer dibujantes aficionados. Os asombraría saber la cantidad de artistas que no comprenden esto. La **Figura I** está muy bien. No seáis los tipos que dibujan la **Figura J**.

Además, sed conscientes de lo impactante que puede ser la atmósfera de la historia con unas zonas de negro bien colocadas. Hay una gran

diferencia de sensaciones entre un dibujo con zonas de negro repartidas por todas partes y uno que sólo tiene una o dos pequeñas zonitas. Ponedle un nombre al sentimiento que queréis transmitir: "Agitación", "Peligro", "Tranquilidad", "Velocidad", "Dignidad". Después intentad formar una composición que enfatice ese sentimiento.



FIGURA I



FIGURA J

JUGAR A ESCONDITE

¿Recordáis que dije que el ojo es atraído por el mayor contraste? Bien, lo contrario también es cierto. El lector tiende a ignorar el punto de menor contraste. Si colocáis una textura compleja sobre otra textura compleja, tendréis camuflaje. A veces necesitaréis usar esto para esconder detalles poco importantes, pero si tenéis que mostrar algo importante para la historia, ¡no uséis el camuflaje! ¡Mostradlo claramente! En la **Figura K**, la bota de la izquierda se ve claramente. La bota de la derecha está desaparecida.



SOBRELATANGENTE...

Uno de los peores errores que debemos evitar son las tangencias: la colocación accidental de partes del dibujo que confunden al lector o cambian el significado del dibujo. Intentad colocar las zonas de negro de manera que quede claro donde termina un dibujo y donde empieza otro. En la **Figura L**, he incluido intencionadamente unas cuantas tangencias, que he marcado en gris en la **Figura M**.



UNOS CONSEJOS PARA MEJORAR: haced copias reducidas de vuestros lápices, coged papel de calco y un rotulador bien gordo. Planificad vuestras zonas de negro sobre el papel de calco. No os preocupéis por dibujar bien, utilizad trazos gordos y marcados. Dadle la vuelta al boceto del rotulador y comprobad si el negro que habéis marcado dirige vuestro ojo a donde debe dirigirlo. Os ayudará entornar los ojos o alejar el dibujo ligeramente.

También probad a hacer bocetos de la realidad con carboncillo para acostumbraros a componer dibujos con grandes zonas de negro. Estudiad a los maestros del blanco y negro: Alex Toth (*Zorro*), Milton Caniff (*Terry and the Pirates*), Wally Wood (sus historietas para *EC Comics*), Al Williamson (otro maestro de *EC*), Bernie Wrightson (*Frankenstein*) y muchos otros.

Cuando entinto, de manera regular miro mis páginas entornando los ojos o reflejadas en un espejo para tener un nuevo punto de vista. ¿Tiene profundidad el dibujo? ¿Se dirigen mis ojos a las partes más importantes? ¿Me gustan las pautas de negro? ¿Hay tangencias estropeando el dibujo? ¿Estoy camuflando algo importante? Cuesta mucho trabajo mejorar en esto del dibujo, pero es cierto que merece la pena aprender cualquier cosa. ¡Buena suerte!



Steve Lieber puede hacer más cosas aparte de entintar, también ha escrito *"The Complete Idiot's Guide to Creating a Graphic Novel"* para la editorial Penguin.

SOMBRAS

POR JIM CALAFIORE

Los cómics son en blanco y negro. No hablo sólo de los cómics independientes publicados sin el beneficio del proceso de cuatricromía. Todos los cómics son en blanco y negro. Allí es donde empiezan y, en cierto sentido, donde terminan. Los coloristas completan y embellecen el trabajo, pero no lo finalizan. Si una página no funciona convincentemente en blanco y negro, quiere decir que el dibujante y el entinta-

dor no han hecho su trabajo. Esto es lo que hace que trabajar con sombras sea tan importante.

La interacción entre zonas de negro, y como se relacionan estas con el blanco, transmiten el ambiente, la acción, el tono y, con suerte, claridad. Dicho esto, estoy aquí para mostraros la mejor manera de trabajar con sombras. Así que encended las luces y coged un lápiz...



FIGURA A

LLEGALAOSCURIDAD

Empecemos por uno de los extremos. Aquí tenemos a Thor en una serie de viñetas rodeado completamente de negro o envuelto en sombras. He interpretado la "interacción" de tres maneras diferentes. Ninguna de las tres es la forma "correcta". Usad la que encaje en la situación requerida y con vuestro estilo.

La **Figura A** mantiene un halo de blanco rodeando por completo a nuestro héroe. Separa claramente a Thor de la zona negra y no interfiere con la fuerza de su contorno.



FIGURA B

En la **Figura B** he dejado que el negro se acerque un poco más, rellenando hasta el contorno. Pero para preservar la silueta, he puesto un halo blanco en el interior del contorno. Ahora está mucho más conectado con las sombras, pero sigue estando separado.



FIGURA C

La última opción, la **Figura C**, permite que el sombreado convencional de la figura se mezcle con la zona de negro que la rodea. Ahora está inmerso en la sombra, casi como si nadara en ella.



FIGURA D



FIGURA E



FIGURA F

SOMBRASCHINESCAS

El uso de sombras puede favorecer la narrativa y transmitir la atmósfera de la historia.

En la **Figura D**, tenemos a un hombre, obviamente, en una habitación cualquiera. Podemos ver la pared tras él y parte de una puerta, pero poco más que nos dé información.

En la **Figura E**, he elegido una fuente de luz, una ventana fuera de la viñeta, y he proyectado sombras negras por el resto de la habitación. Atmósfera instantánea. Fijaos que ahora no hay halo que separe a la figura de las sombras. Tiran de ella hacia la viñeta, conectándolo directamente con la atmósfera de la habitación.

Por último, en la **Figura F**, sin cambiar el plano de ninguna manera, he añadido un único elemento a la sombra y el personaje ha quedado situado en un ambiente muy específico.

AGUJEROSNEGROS

No creáis que por permitir que las zonas de negro se toquen y estén unidas no quedará claro el dibujo (**Figura G**). Seguro que vuestros ojos le dirán a vuestro cerebro que no pueden ver los brazos y las piernas del Punisher. (Tranquilos, acólitos de Frank, siguen allí). Pero todos hemos visto una figura humana antes, así que nuestro cerebro compensa con esa información mientras intentamos descifrar lo que vemos. En otras palabras, completa las "líneas" por nosotros y casi podemos ver el resto del cuerpo del Punisher.

Un dato: Cuando decidáis si usáis, o no, sombras muy marcadas y zonas de negro extensas, pensad siempre en el personaje. Por ejemplo, a menos que lo especificara muy claramente la historia, no usaría muchas zonas de negro con Superman. De hecho, si tuviera la oportunidad, no usaría sombras de ninguna clase con él, confiando más en el espacio blanco y en los detalles para describir su mundo. Es un personaje muy positivo que vive en un mundo de vívidos colores.

PRO-PINA

MANOS ARRIBA

"Tardé años en llegar al punto de poder dibujar manos creíbles. Conseguí llegar forzándome a dibujarlas con mucha frecuencia, concentrándome visualmente en las manos dentro de la historia que estaba contando. ¡El problema lo tengo ahora con los pies!"

-Tony Harris, "Ex-machina".



FIGURA G



VUELVE ELNEGRO

Con un personaje que lleva un traje tan oscuro como *Pantera Negra*, hay cantidad de interacciones posibles entre las zonas de negro y la figura. En estos casos me gusta dejar que las zonas de negro y las sombras se unan y fluyan juntas, evitando confusión en la imagen. Si tiene un símbolo en el pecho, como *Daredevil*, lo rodeo de zonas de negro para que brille como un faro.

He dejado la parte interior de su capa desplegada y sin sombrear con el propósito de enseñárselo. No es la mejor manera de utilizarla, confiando demasiado en el color para completar la imagen. En los ejemplos de la derecha, he rellenado por completo con negro la parte inferior de la capa.



FIGURA H



FIGURA I

En la **Figura H**, no he cambiado el sombreado del brazo. Aunque reconoces lo que miras, no funciona muy bien. Está demasiado conectado a la capa y parece desaparecer en su interior.

En la **Figura I**, he añadido algunas zonas de reflejos al brazo. Estos halos permiten que el brazo resalte y nos parezca más cercano. También ayuda a conseguir este efecto la sombra que la capa proyecta sobre el brazo. Las sombras proyectadas por objetos pueden incrementar el efecto tridimensional del dibujo. La marcada sombra que cruza el antebrazo ayuda a que creamos que el brazo está apareciendo desde un recóndito lugar del interior de la capa.



UNAMASA DESOMBRA

Siluetas fácilmente reconocibles pueden sustituir a los personajes en gran número de situaciones. La sombra de *Hulk*, por ejemplo, pesa tanto como él. Este pobre tipo ha sido, prácticamente, derrotado por la sombra. Rodeado por tanto negro absoluto, no he puesto mucha zona de negro dentro de la figura, pero lo poco que hay "sangra" hacia el negro de la sombra de *Hulk*, manteniendo a este desafortunado caballero firmemente inmovilizado contra el muro.

SOMBRAS

LOPONEMOS TODO JUNTO

Okay, pongamos en práctica todas estas técnicas. Tenemos a Lobezno en una situación no muy buena. Ha estado en alguna clase de pelea, y aparentemente ignorante de la presencia de Dientes de Sable, se ha detenido frente a una alambrada metálica. No es un obstáculo para Lobezno, pero como elemento visual está aprisionándolo, aumentando la tensión. Para intensificar esto, dejo que la sombra de la alambrada caiga sobre él. La prisión le afecta así de manera "física".

También, he evitado que las sombras interiores del cuerpo de Lobi se mezclen con el fondo negro, manteniéndolo separado de él, y colocándolo en primer plano. (Para conseguirlo, he usado halos internos, como hice en la **Figura B** de Thor de la primera sección de este artículo).

En contraste, todos los negros de Dientes de Sable, incluidas las partes oscuras de su traje, se unen con el fondo, conectándolo a él. (Sí, esta vez he utilizado la técnica de sombreado que vimos en la **Figura C** de Thor en la primera sección). Consiguiendo el efecto de hacerle aparecer amenazadoramente de entre las sombras. ¿Conseguirá realmente Dientes de Sable sorprender a Lobezno? Por supuesto que no, pero tendremos una imagen increíble.



PRO-PINA

HISTORIA DE PORTADA

"Por regla general intento que la acción de mis portadas se mueva de izquierda a derecha. Ésta es la manera de leer de la mayor parte de la gente, y nuestro ojo está entrenado para moverse en esa dirección."

- Joe Quesada, "Daredevil: Father".

Y ESTO ES TODO. Por supuesto, las sombras también pueden tapar algunos defectillos, como el hecho de que soy incapaz de dibujar un autorretrato decente. Ese de la derecha soy yo... ¡Que sí! Gracias por la atención y tened cuidado con las sombras.



ESPACIO NEGATIVO

POR GREG HORN

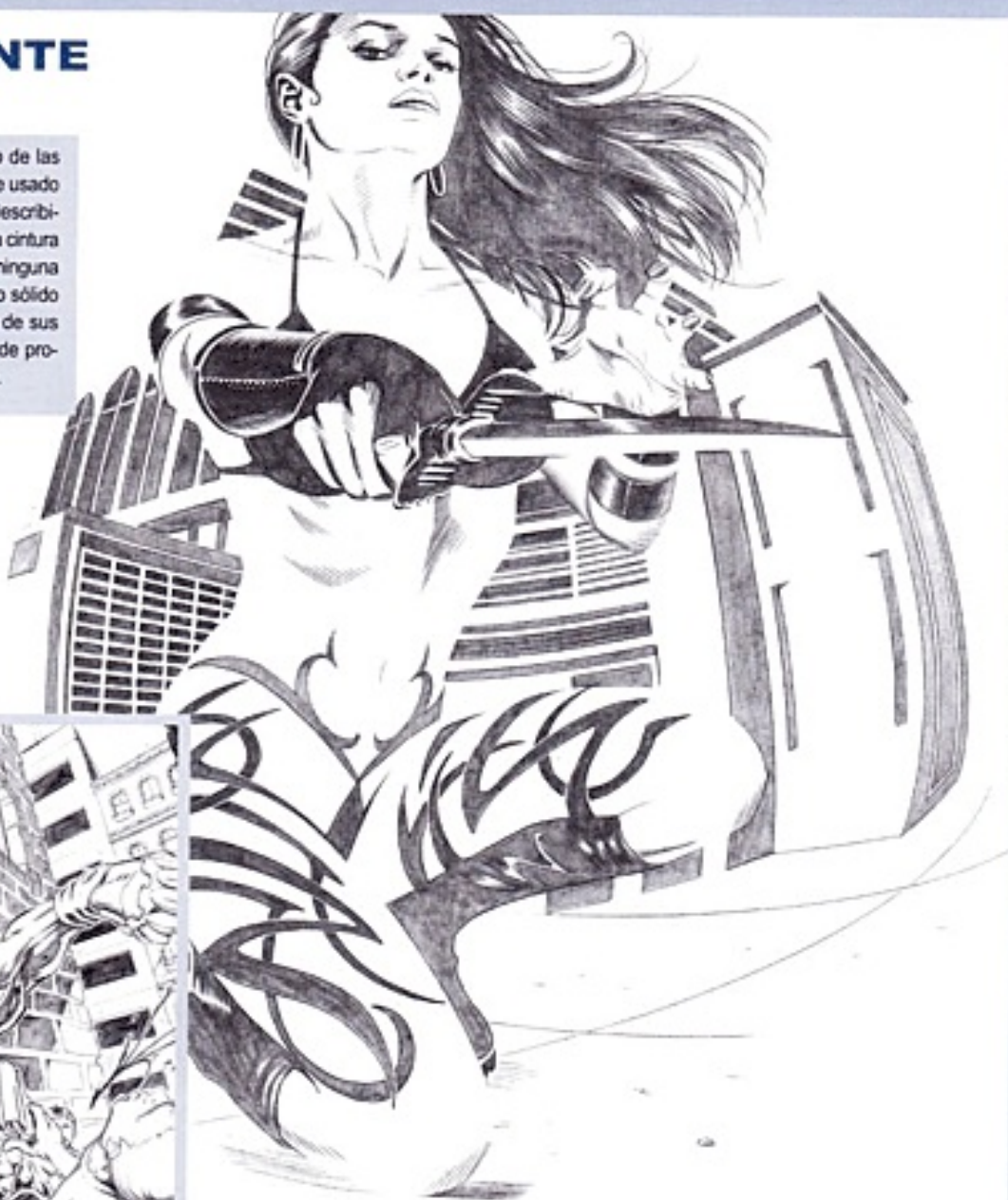


Hola a todo el mundo! Mi nombre es Greg Horn. Antes de desarrollar mis técnicas pictóricas, dibujé a lápiz durante años, y esto me proporcionó un gran conocimiento básico de diseño y composición que pude usar más tarde en mis ilustraciones a color. Hoy estudiaremos algunos de los conceptos necesarios para el espacio negativo. ¿Qué que es eso? Bueno, no es el lugar donde

Anihilus organiza sus fiestas. El espacio negativo es una poderosa herramienta del artista, y en esta lección, voy a revelaros alguno de sus secretos. Con un diseño adecuado de vuestros espacios negativos, podréis conseguir mejor un equilibrio en la composición y mejorar la sensación de claroscuro en los elementos con luz y sombra.

POSITIVAMENTE NEGATIVO

Este primer dibujo es un buen ejemplo de las técnicas. Aquí, las formas negras que he usado para diseñar el espacio negativo están describiendo visualmente la curva de la cadera, la cintura y la espalda de la mujer sin haber usado ninguna línea de contorno. Los tatuajes de negro sólido de sus piernas conforman la redondez de sus preciosas extremidades, dando ilusión de profundidad y escorzo sin ayudas externas.



El aspecto más importante de una ilustración con espacios negativos es la planificación de la composición antes de empezar a dibujar. Es una buena idea considerar de antemano donde van a estar colocadas las áreas de negro y de blanco en el espacio negativo y el positivo. Sin el adecuado equilibrio, la escena puede resultar difícil de descifrar, como este ejemplo.

FIGURA A



ESTÁS RODEADA

Espacio negativo es el término usado para describir las áreas que rodean al protagonista principal de la ilustración. Y el área que ocupa el protagonista principal se llama (podéis adivinarlo) espacio positivo. Arriba, esta sencilla imagen de Elektra (**Figura A**) se ha realizado rellenando de negro las áreas de espacio negativo que la rodean. En esencia, es un dibujo de Elektra creado sin haber tenido que dibujarla realmente.

Debo admitirlo, un fondo completamente negro es bastante lamentable, ¿verdad? Así que el siguiente paso es dividir el fondo colocando áreas de negro en el espacio negativo que correspondan con la colocación de áreas de blanco en el espacio positivo.

VES MANCHAS. CORRE

En la realidad, no hay líneas de contorno y omitiéndolas en vuestro trabajo podéis añadir un realismo muy gráfico a vuestras escenas. Las líneas invisibles dependen de "salpicar negro" cuidadosamente para funcionar correctamente.

Al hablar de salpicar negro, nos referimos a la técnica de colocar cuidadosamente áreas de negro en vuestros dibujos para reforzar la composición, estas zonas de negro pueden ocupar espacio negativo o positivo. Si combináis el concepto de salpicar negro con el dibujo del espacio negativo, conseguiréis una ilustración como la **Figura B**. Fijaos en como he colocado las áreas de negro en el espacio negativo, de manera que correspondan con áreas de blanco adyacentes en el espacio positivo y viceversa. Hay suficientes áreas de negro bordeando la gorra que lleva que podemos ver claramente su forma sin dibujar ningún contorno, creando una "línea invisible". También hay líneas invisibles dentro del espacio positivo de este dibujo: el contorno de su muñeca derecha no está dibujado, pero se adivina por los bordes de sus muñequeras y por el pelo.

FIGURA B





PASADE LASTANGENCIAS

En dibujos lineales, las tangencias apistan, pero en un dibujo con líneas invisibles, las tangencias son 100 veces más dafinas para la claridad de vuestra escena. Tangencia es el término usado para describir el confuso efecto que conseguimos al cruzar involuntariamente líneas de diferentes elementos. Comprobad uno de los peores casos (**Figura D**). Es prácticamente la misma viñeta que la de la izquierda, excepto que las formas diagonales del fondo se cruzan con los brazaletes de Elektra y la empuñadura del sai se cruza con el marco de la ventana. Además, la hoja no reposa sobre un espacio negativo negro. Lo que tenemos es un Picasso en blanco y negro, excepto que nadie os dará un céntimo por él. Si planeáis vuestro espacio negativo en la fase de boceto, podréis evitar estos desagradables problemas.

EN LA INVISIBILIDAD CONFIAMOS

En el dibujo de la izquierda (**Figura C**), no hay contorno en la representación del brazo de Elektra, pero la colocación de áreas de negro en el espacio negativo muestra claramente el borde del espacio positivo al lector. Confío en que los lectores puedan descifrar estas líneas no existentes con su imaginación. Además, las formas negras que representan sus brazaletes están curvadas para dar sensación de volumen a su brazo.

SUBE UN POCO EL NIVEL

Una vez hayáis entendido todas las particularidades del espacio negativo, podréis diseñar composiciones más complejas. En este dibujo, he ido un poco más allá salpicando grises. He usado líneas paralelas simulando tonos de gris. Fijaos en como se ha creado una línea invisible donde el tono de gris de su mejilla muestra la punta de su dedo.



PRO-PINA

ARTE SUBTERRÁNEO

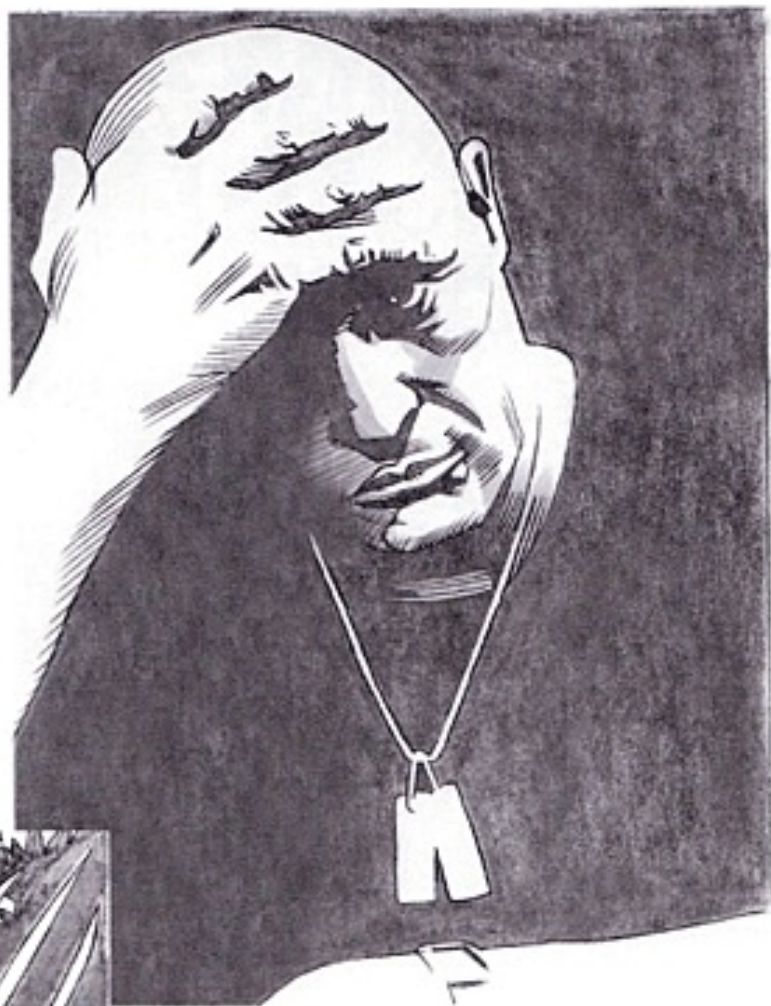
"El metro de Nueva York es el lugar de trabajo más inspirador que existe. He abocetado mis cómics en la línea N durante años."

-Alex Maleev, "Daredevil".

CLAROSCURO, BABY

Los maestros del Renacimiento desarrollaron la poderosa técnica del claroscuro en el siglo XIV para darle realismo, tono y atmósfera a sus pinturas, y les funcionó de maravilla, supongo, si te va el rollo de Rembrandt... Es el término fundamental al referirnos a un artista que usa luz y sombra para representar algo en un espacio tridimensional. En la actualidad el concepto vive bajo muchos nombres diferentes tanto en el arte como en el cine, pero la idea sigue siendo la misma. En los cómics, los chicos de Gaijin Studios, han realizado un montón de buenos trabajos usando estos conceptos, y, por supuesto, *Hellboy* es un ejemplo impresionante de la atmósfera que podemos conseguir con luces y sombras.

Un gran ejemplo de claroscuro filmico son las escenas finales de *"Apocalypse Now"*, donde tiene lugar un asfixiante enfrentamiento entre Marlon Brando y Martin Sheen. Sus caras están semi-ocultas en sombras, y la luz y la oscuridad parecen imitar la lucha de un personaje contra el otro. La iluminación y el tono de la película en general me impresionaron realmente y cambiaron mi manera de entender el arte. Recuerdo haber dibujado viñetas, con mis personajes de cómic, con la iluminación exacta de esa película.



FUENTES DE NEGRO

Para mí, el claroscuro es un estado mental durante todas las fases del dibujo. Incluso durante los más básicos bocetos, estoy pensando donde estarán colocadas las fuentes de luz y como afectarán las sombras a la coherencia de la escena. Al mismo tiempo, tengo en cuenta la colocación de los objetos brillantes, los oscuros y de las siluetas. Por ejemplo, el dibujo a la izquierda de *Lobezno* obviamente tiene áreas de negro representando sombras, pero también hay otras áreas de negro representando una silueta (las hojas del árbol) y otra zona representando un objeto de color oscuro (su adornada máscara). Hay bastantes fuentes de negro diferentes, y todas ellas debéis tenerlas en cuenta cuando trabajéis en el diseño.

USANDO ESTOS CONCEPTOS EN COLOR

Todos los conceptos tratados en las páginas precedentes pueden trasladarse directamente desde el blanco y negro a las pinturas en color. A la derecha tenemos a Kat Farrell y al Juez de la serie "Deadline". Primero, he usado las ideas del claroscuro en esta pintura al planear que las áreas más oscuras estén colocadas cerca de las áreas de luz. Esta atención al diseño me ha permitido cubrir el tercio inferior de la escena con niebla y aún así conservar la claridad de la imagen. El salpicado de áreas de negro le da a la escena fuerza y comprensión. Fijaos en como los puños oscuros del jersey de Kat me ayudan a separar sus manos de la chaqueta y planeé anteriormente que su libreta blanca reposara sobre un área negra para contrastar. En cuanto al espacio negativo, fue diseñado para que fuera en su mayoría blanco, un medio tono alrededor del Juez (cuyos bordes son mayoritariamente negros) y más oscuro donde cubre la niebla. Todo esto me permite realizar una pintura claramente definida con mínimos contornos y líneas invisibles.



La portada del "Black Widow" n°1 está diseñada usando los mismos principios, excepto que he puesto más énfasis en los reflejos ya que su traje es oscuro y el fondo también lo es. La otra alternativa era iluminar el espacio negativo a su alrededor, pero podría haber amuinado la atmósfera de la escena.

BIEN, FUE DIVERTIDO. Estos días sólo trabajo como pintor, y es muy agradable volver a mis raíces lapiceras por un rato. Me siento muy afortunado por haber aprendido todo lo esencial dibujando a lápiz. Sin los conocimientos que adquirí en blanco y negro, mi técnica pictórica nunca se habría desarrollado hasta lo que es hoy en día.



El trabajo de Greg Horn podéis encontrarlo en las portadas de "Emma Frost" y "Mystique", y aseguraos de echarle un vistazo a su libro, "The Art of Greg Horn" de la editorial Image.

SILUETAS

POR EDUARDO RISSO



Las siluetas son legítimas herramientas cuando estás creando un cómic. Para aquellos que empiecen a dibujar, es importante que en primer lugar hagáis un buen trabajo en el personaje, o la cosa, que representará la silueta antes de transformarla efectivamente en una silueta. Esto puede sonar simplista, pero he visto a cantidad de artistas realizar este enorme error, dibujar el contorno de una figura

sin saber lo que iba a haber dentro primero, y acabar convirtiéndose en un fallo monumental.

Cuando empecé a dibujar pensaba que las siluetas tenían un uso muy limitado, sin embargo, al pasar el tiempo, rápidamente descubrí que podía superar esos límites.

SALVAVIDAS

Empecé a usar siluetas cuando las fechas de entrega empezaban a abrumarme, y me quedaba sin tiempo material. No quería que decayera la calidad de mi trabajo, así que necesitaba usar las siluetas como manchas de negro para conseguir una sensación concreta, pero sin abusar demasiado.

Sabiendo que la mayoría de los lectores aprecian los dibujos detallados, tenía que espabilarme si tenía que recortar esos detalles. Las Figuras A y B muestran cómo las siluetas dan vida a las viñetas sin sacrificar demasiados detalles.

FIGURA A



FIGURA B



FIGURA C



NOCHEYDÍA

El correcto uso de las siluetas puede ayudarnos en muchas situaciones; por ejemplo, en un plano nocturno ya establecido (**Figura C**). Son rápidos de hacer, y los planos nocturnos no son demasiado detallados para empezar. Además, las viñetas con silueta no confunden o distraen a los lectores cuando siguen una secuencia. Con una buena composición y una iluminación adecuada, una viñeta con una silueta oscura puede resolver tus problemas y transmitir el mensaje correcto.

Pero no es siempre de noche en los cómics. En escenas diurnas, las cosas se complican un poco. Pero de nuevo, ¿qué es el Sol si no una poderosa fuente de luz? A pleno día, todo y todos proyectan sombras. En la **Figura D**, por ejemplo, puedo jugar con siluetas a pleno día, marcando con algún tipo de sombra sólida a algunos personajes. Aquí los personajes están silueteados por una sombra que proyectan sobre ellos los edificios que bordean la calle que están cruzando. De esta manera, puedo hacer que los lectores presten atención a elementos importantes en la historia.

PRO-PINA

TRANQUILIZA TU EGO

"Contén tu ego. Intenta ser realista acerca de ti mismo: no eres tan bueno como crees que eres, pero nadie lo es. Llevo 20 años en este negocio y todavía tengo cosas que aprender."

Mark Bagley, "Ultimate Spider-Man".

FIGURA D





ENMARCA ELTRABAJO

Algo que siempre me preocupa es como separar de manera precisa el fondo del primer plano. Si podéis encontrar el marco adecuado, creo que podréis obtener resultados satisfactorios con las siluetas. También podréis reforzar expresiones faciales a través de las siluetas. Echad un vistazo a la **Figura E**. De nuevo aprovechándome de las sombras que proyectan los edificios sobre los personajes, he cubierto al personaje secundario con ellas. No me preocupa mucho este personaje, excepto por los cambios de su expresión facial en el resultado final de la secuencia. También podría haber decidido siluetear al personaje principal y el resultado no habría cambiado tanto, pero quería enfatizar su inocente actitud. Dejándole visible mientras pongo al personaje secundario en silueta era la manera de conseguirlo.

NEGATIVIDAD

La **Figura F** es una buena elección para una silueta negativa, porque te permite mostrarte moderado. En esta viñeta, las siluetas me permiten entrar dentro de la oscura atmósfera donde esta ocurriendo la acción, desarrollando una manera alternativa de componer el marco. Puedo enfatizar las características del personaje del fondo de la acción sin perder los sexys movimientos del personaje en primer plano.

Recordad, queréis usar siluetas como ésta en los momentos que sean relevantes para lo que esté pasando en la historia. Es posible jugar con ciertos detalles que sugieran cosas antes que enseñarlas abiertamente, sin perder el foco de atención sobre lo que es realmente importante dentro de la viñeta. Puedes caer en la tentación de cambiar simplemente el color de la silueta.



FIGURA F

ELDIBUJOCOMPLETO

La búsqueda constante de cómo mejorar mi trabajo puede, eventualmente, llevarme al masivo uso de siluetas en una sola viñeta (**Figura G**). En el momento adecuado de la historia (¡como siempre!), descubrí que usando todas estas siluetas juntas podía realizar el impacto sobre el personaje principal, usándolas sin perder sus personalidades. Recordad, los lectores deben ser capaces de reconocer a los personajes individuales dentro de la masa de siluetas; podéis conseguirlo con una buena elección de su ropa, color del pelo, accesorios de la vida diaria, etc. Este tipo de cosas también ayudan a separar un plano de otro dentro del dibujo.

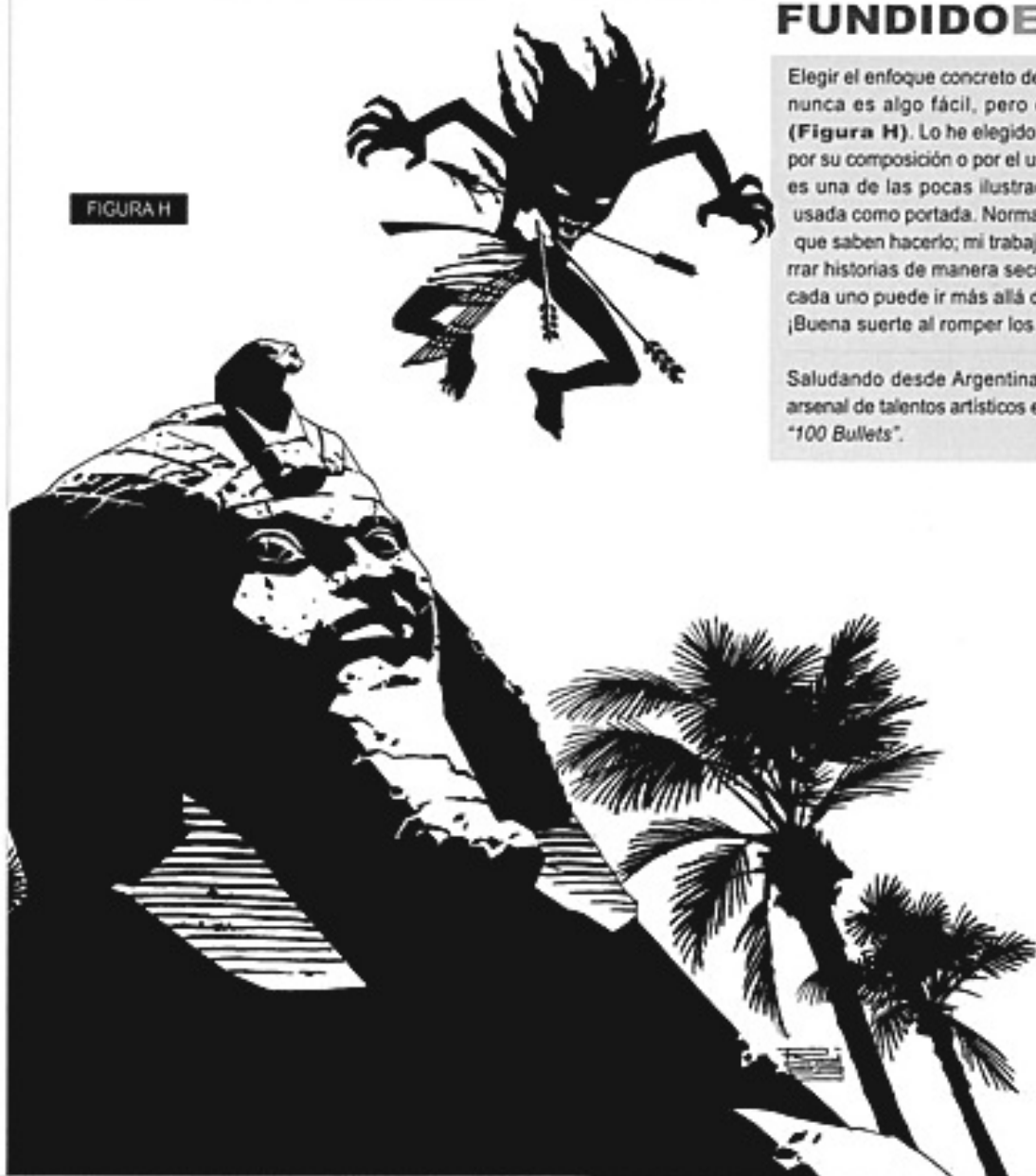


FUNDIDOENNEGRO

Elegir el enfoque concreto de un dibujo, una viñeta o una página nunca es algo fácil, pero quiero dejaros con este ejemplo (**Figura H**). Lo he elegido no por una cuestión de buen gusto, por su composición o por el uso de la silueta, lo he elegido porque es una de las pocas ilustraciones que he concebido para ser usada como portada. Normalmente dejo este trabajo a aquellos que saben hacerlo; mi trabajo es, fue y siempre será intentar narrar historias de manera secuencial; pero esto os enseñará que cada uno puede ir más allá de nuestros auto-impuestos límites. ¡Buena suerte al romper los vuestros!

Saludando desde Argentina, Eduardo Risso usa su completo arsenal de talentos artísticos en las páginas de la serie DC/Vertigo, "100 Bullets".

FIGURA H



PRO-PINA

ADMÍTELO

"No le pases la pelota a nadie. Oigo historias de horror todo el tiempo acerca de tipos que mienten acerca de cuando pueden tener algo terminado, fallando irremediablemente; eso simplemente les cierra las puertas de todos los editores. Se honesto y sufre las consecuencias si es necesario, pero que la gente sepa que tu palabra significa algo".

John Cassaday,
"Astonishing X-Men".

ATMÓSFERAS

POR KELLEY JONES



Antes de todo, permítame que os diga que toda esta cantinela sobre como representar horror en los cómics es algo completamente personal. De ninguna manera quiere decir que esta sea la única forma de hacerlo. En esta columna, enfatizaré más las ideas que las técnicas, porque eso es realmente el horror. Es un enorme juego mental. No os preocupéis, explicaré lo más claro que pueda como conseguir de estas ideas el máximo impacto en vuestros dibujos. Y en lo que se refiere a los requisitos previos

necesarios para establecer satisfactoriamente el ambiente de vuestras historias, os recomendaría encarecidamente que realizarais algún curso de comprensión fílmica. Las películas y los cómics son muy similares en su narrativa imagen-por-imagen. Estos cursos no sólo os enseñarán como reconocer planos diferentes y otros aspectos técnicos, también os enseñarán como mirar realmente vuestro trabajo. Bien, ésta ha sido mi charla de preparación, ahora atenúa la luz y subid el volumen de esa música de miedo!

NARRATIVA OSCURA

Para empezar. He abocetado ligeramente mi idea con un lápiz de acuarela color azul pálido. En este ejemplo, no he borrado las líneas que no vamos a necesitar, porque quiero que veáis la construcción completa y las decisiones que he tomado hasta su conclusión.

Bien, un dibujo de horror puede sugerir una historia para atraer al lector. Las siluetas y la iluminación intensa me ayudan a guiar al lector a través de las diferentes partes del dibujo que pueden conseguir eso.

Creo que los mejores resultados se consiguen cuando miro algo y me hago alguna de estas dos preguntas "¿Qué ha ocurrido?" o "¿Qué ocurrirá?" En este dibujo, estoy intentando causar repulsión ante lo que está ocurriendo y también, tensión sobre lo que ocurrirá.



PRO-PINA

UN CONSEJO SOBRE ROPA

"Miraos en los espejos de casa. ¿Qué dice acerca de vuestra actitud, de vuestro trabajo y de vuestros amigos la ropa que lleváis puesta? La ropa puede hablar por un personaje mucho más que lo que harían ellos mismos."

Rags Morales, "Identity Crisis"



ENTINTO, LUEGO EXISTO

Para entintar he usado sólo un pincel de acuarelas del n.º 3. Deberíais probar a entintar sin preocuparos demasiado por equivocaros. Mantenerse relajado os ayudará a cometer menos errores. Así que atacad los lápices y sentíos libres de mover el papel sin miedo. Esto os permitirá "ver" el proceso de crecimiento de las líneas y decidir dónde colocar las áreas de negro.

Para conseguir una atmósfera concreta, uso diferentes texturas. Para hacer musgo uso trazos más cortos y anchos en la corteza del árbol, y trazos más largos y redondeados en las piedras. Para las sombras, intento mantener los bordes claros para que el lector pueda ver el objeto sombreado.

CON LA CABEZA EN LA LUNA

Para enfatizar al duende y añadir más atmósfera a la escena, he incorporado la luna. Más que dibujarla, he colocado una hoja de papel de calco y la he pegado con cinta adhesiva. Entonces he cortado y he retirado toda la forma del cielo. Para conseguir el efecto de aerógrafo, he usado un viejo cepillo de dientes aplicando la pintura sobre él con un pincel de acuarelas. Mojando el pincel dos o tres veces tendréis suficiente. Entonces, apretando con el dedo sobre las cerdas del cepillo he salpicado la pintura sobre el dibujo. Hacedlo desde unos centímetros de distancia sobre donde queráis el efecto spray y repetido más veces donde queráis zonas más oscuras. Para que la luna parezca más brillante, no he dibujado la línea de contorno. De esta manera queda integrada en el fondo y enmarca al duende, consiguiendo que las sombras parezcan más oscuras.



COGELA PINTURA BLANCA

La última etapa es la de la utilización de la pintura blanca. No sólo podréis corregir posibles errores, sino que puede añadir cosas a vuestros dibujos. Fijaos en como las rocas son más redondeadas y las raíces se extienden mucho más dentro de la oscuridad.

Y esto es todo. ¿Veis cómo el horror no es sólo sangre y tripas? A través de la iluminación y las siluetas, puedo sugerir lo que pasa. Esto, para mí, es mucho más efectivo, porque el lector puede usar su imaginación para completar los desagradables detalles mucho más explícitamente de lo que yo podría dibujarlos.



JUEGO DE CONFIANZA

En este boceto, sólo he entintado parcialmente las áreas que estoy dibujando. No necesitáis dibujar todos y cada uno de los detalles si vais a entintar vosotros mismos. Esto ayuda a añadir vitalidad al dibujo y también a ganar confianza en tus propias habilidades. También lo encuentro divertido porque pueden ocurrir todo tipo de "buenos" accidentes. Por ejemplo, en esta pieza, la forma en que el pelo se riza en la superficie del agua no estaba en los lápices.



PINCELES MALVADOS

El entintado de este dibujo está realizado con pincel. Ayuda a conseguir la fluidez y la sensación de flotabilidad del agua. Intento siempre hacer primero el trabajo con pincel, porque mantiene el dibujo fresco y excitante.

En el monstruo, he remarcado sus pies y su mano usando los mínimos trazos posibles; simplemente con la línea de contorno. El monstruo parece más espeluznante con extremidades humanas, y la cabeza decapitada da peso a la parte inferior de la ilustración, además de insinuar el más que posible destino de la muchacha.



UNENTINTADO PARA ALARDEAR

Esta fase del entintado está realizada con plumilla. Las podréis encontrar en la zona donde tengan almacenados los lápices de caligrafía en las tiendas de arte. Son más flexibles que los puntafinas convencionales (que se usan normalmente para dibujar material técnico y con líneas rectas como edificios y maquinaria), aunque necesitaréis más tiempo para aprender a dominarlas. Son perfectas para cosas como las burbujas y el contorno de las ondas del agua, porque mantienen la anchura de línea constante. Y en las líneas que suben hasta la superficie, la plumilla "cede" un poco, transformándose casi en un pincel.

DOSPÁJAROSDEUNTIRO

Usar un poco de pintura blanca sobre las olas de la superficie y en el pelo de la cabeza decapitada nos ayuda a darles nitidez a ambos elementos.

El principal interés de esta ilustración es que contiene dos dibujos. Si tapas la parte superior y solo te fijas en la escena subacuática, tenemos un dibujo interesante. Sin embargo, la escena superior, con los ojos de la chica, te permite saber que algo no funciona, incluso si no puedes ver lo que pasa. Y el pescador que no contesta te indica que es una acción silenciosa, lo que hace la escena más aterradora si cabe.

BIEN, CON UN POCO DE SUERTE, esta columna os habrá ayudado a entrar (se veía venir) en atmósfera. De todas maneras, el mejor consejo que puedo daros es que os disciplinéis vosotros mismos a sentaros en una silla y dibujéis durante horas cada día. Una vez aceptéis el hecho de que vuestros dibujos no serán perfectos nunca, podréis dejar de perder el tiempo preocupándoos con eso. Intentad también dibujar cosas que no os gusten, así dejaréis de tener miedo a dibujarlas. Cuando tengáis estas cosas encamilladas, notaréis que vuestro tiempo será horriblemente más productivo.



Kelley Jones ha sondeado las profundidades del horror en cómics como "Batman/Dracula" de DC y la serie de Cal McDonald para IDW Press.



EVOLUCIÓN DE UNA PÁGINA

POR TOM RANEY Y SCOTT HANNA



Okay, tenéis un argumento y una hoja de papel en blanco. ¿Cómo transformáis esto en una obra de arte dispuesta a ser reproducida? Tom Raney y yo mismo os enseñaremos paso a paso nuestro respectivo proceso de dibujo y entintado de una página de trabajo real, el número 50 de "Thor".

Hemos trabajado juntos en series como "X-Men", "Ultimate X-Men" y "Uncanny X-Men". Como en muchos cómics, el producto final es el resultado del esfuerzo de muchos. Aquí tenéis como hacemos nuestra parte. ¡Te toca, Tom!

Cuando recibo el argumento de Dan Jurgens para Thor, lo leo completamente, anotando mis impresiones generales sobre lo que va a pasar en el cómic. Intento buscar el ritmo de la historia al completo. Pero aquí sólo vamos a ocuparnos de una única página, una sola imagen de hecho. ¡Así que empecemos de una vez!

MINIATURAS

¡Una de las partes más importantes del proceso! Aquí decido que necesito incluir en la página para que la historia avance con claridad. La composición se planea en esta fase. Estas miniaturas (**Figuras A y B**) son a tamaño real. Me gusta trabajar a pequeño tamaño; si es legible a esta escala, lo será una vez impreso. Dan buscaba una poderosa imagen de Thor en contrapicado con los edificios de Nueva York tras él y nubes de tormenta acechando en el cielo. Mi primer intento incluía todo lo necesario para contar la historia, pero le faltaba algo de fluidez izquierda-derecha. Ya que leemos de izquierda a derecha, nuestros ojos buscan instintivamente este tipo de movimiento. Crea una imagen más confortable, más inmediata.

BOCETOS

A partir de aquí trabajamos con el tamaño definitivo, en la página final (**Figura C**). En los bocetos es donde coloco todas las formas básicas. En este punto aún estoy pensando en proporciones y en la estructura general. ¡Sin detalles! Es muy fácil dejarse llevar con pequeñas secciones de la página y pasárselo en grande, pero es crucial planearlo todo con antelación. Un planteamiento mediocre muy a menudo se traduce en redibujados masivos y mucha goma de borrar. Una nota breve acerca de las herramientas: utilizo lápices portaminas (minas 2H), gomas "magic rub" y borradores eléctricos, y un surtido de reglas triangulares y plantillas para círculos.



BORRADORES

"Sin concretar" es el nombre del juego a estas alturas (**Figura D**). En esta fase presento la anatomía básica, empiezo a abocetar el vestuario y, aunque no se vea en el ejemplo, coloco una cuadrícula de perspectiva. Intento mantener mis trazos a lápiz lo más suaves posible porque casi ninguno llegará a ser uno de los definitivos sobre la página final.



LÍNEACLARA

En esta fase termino de dibujar a lápiz (**Figura E**). Busco entre las líneas de borrador de la fase anterior y elijo las que más me gustan, asegurándome de que los complementos de vestuario (como el martillo de Thor) y el entorno están completos y sobre la página. Para mí, esta es la parte del trabajo en la que utilizo más tiempo. Terminando toda la parte exterior del dibujo primero, elimino la necesidad de tener que volver atrás para corregir. Los errores son la ruina de las fechas de entrega.

SALPICANDO NEGRO

El color negro le añade peso a la página. Ayuda a atraer el ojo del lector y a darle el tono adecuado a la escena. Intentad darle siempre una sensación de equilibrio también. Quería que esta imagen estuviera muy conectada a la tierra, muy aposentada sobre ella; colocar zonas de negro en la parte inferior da una impresión de "sólido", mientras que esparcirlas por la parte superior ayuda a aligerar la ilustración (**Figura F**). Además, colocando negro alrededor de la sincera cara de Thor ayuda a dirigir los ojos hacia allí.



FIGURA G



LÁPICESTERMINADOS

Esta es la parte divertida. Todos los detalles y el trabajo minucioso entran en juego (**Figura G**): el pelo de Thor, las nubes, las grietas en los edificios, texturas, niebla, etc. Igual que en los pasos previos, intento mantener un equilibrio en la página. No quiero que una parte parezca demasiado recargada o como si no le hubiera prestado la suficiente atención a alguna otra parte. Para terminar, quiero señalar que un cuidadoso planteamiento previo de vuestra página resultará en un trabajo mucho mejor. Pensad en lo que queréis conseguir sobre vuestra página y atacad.

Os dejo con Scott.

PRO-PINA

¡SONREÍ!

"Dibujar personajes con sonrisas realistas en sus caras realmente atrae la atención del lector. Los aficionados están tan acostumbrados a ver muecas y ceños sombríos y desagradables que mirar a, digamos, Wonder Woman sonriéndoles, es efectivo por alguna razón. Los cómics no necesitan ser siempre tan negativos. Las imágenes positivas, debido a que son raras en este medio, parece que venden mucho mejor ahora mismo."

Ethan Van Sciver, "Green Lantern: Rebirth".

REPASANDO

Tras recibir el dibujo a lápiz de Tom, normalmente le hago una llamada para felicitarle por su excelente trabajo. Tom es un dibujante muy limpio y conciso. De muchas maneras, hace mi trabajo mucho más fácil porque ya ha realizado casi todo el trabajo de texturas e iluminación y presta mucha atención a los detalles. Por otra parte, ahora es mi responsabilidad mantener todo su magnífico trabajo en la traslación a tinta y mejorarlo si es posible.

Intento analizar el estilo del artista con el que estoy trabajando en cada momento. El estilo de Tom tiende a ser muy orgánico y fluido, no rígido ni angular, ilustrativo como opuesto a gráfico. Debido a eso, hago la mayor parte de las fases iniciales con pincel y tinta para mantener la fluidez de sus líneas y su estilo. Sobre otro dibujante podría empezar con pluma en lugar de pincel.



RELLENANDO NEGRO

Empiezo con un pincel de mara del nº 4, pintando las zonas de negro más grandes y los contornos del cuerpo y las manos (**Figura H**). Esto me permite sentir con rapidez la fuente de luz principal, el equilibrio de negro sobre la página y conseguir una buena imagen de la página completa. También hay una gran sensación de deber cumplido al observar que una gran parte del dibujo se ha cubierto rápidamente.

Intento empezar por la parte inferior de la página e ir subiendo. Cuando empiezo con pluma, usualmente trabajo desde arriba a la izquierda y voy bajando, para no rozar mucho las líneas a lápiz. Ninguna de mis reglas es permanente. Voy ajustándolas dependiendo del dibujo. Cada página es diferente, así que cada página será entintada de manera diferente.

ACABANDO EL NEGRO

Sigo con el pincel grande y termino las áreas de negro del cielo (**Figura I**). Empiezo usando la técnica del pincel seco (dejando que la tinta se seque en el pincel ligeramente antes de utilizarla) con las nubes para que tengan una textura diferente al cercano pelo del personaje. Mientras estoy por aquí arriba, empiezo con parte de las líneas de la cara, cuello y pelo. Para realizar los edificios, uso una plumilla del 102 y una regla recta (uso escuadras de plástico con bordes para entintado) para contornear las zonas de negro y realizar el trabajo de líneas rectas antes de acabar con las zonas de negro. Prefiero la plumilla a las estilográficas. Las estilográficas sólo tienen un ancho constante de línea. A esto se le llama una línea muerta, no puedes darle vida. Con la plumilla puedo variar la anchura de línea sin tener que cambiar de punta ni tener que repasar varias veces cada línea.





TRABAJO FINO DE PINCEL

En esta etapa cambio a un pincel de mara del nº 3 para tener más control sobre los pequeños detalles (**Figura J Primer plano**). Aquí debemos concentrarnos en el pelo y la barba. De nuevo, uso el pincel para mantener el flujo y la textura del pelo lo más ajustado al estilo de Tom. Con la pluma dejaríamos el pelo rígido y sin vida. Tom le presta mucha atención al pelo, así que yo también lo hago. Necesitas práctica y tener control sobre el pincel para conseguir este tipo de detalles. Para muchos entintadores principiantes, el pelo es lo más difícil de dominar.

BRAZO Y HACHA

Tras terminar el pelo, la barba y las cejas, cojo de nuevo la plumilla del 102 y empiezo a trabajar sobre el hacha que sostiene Thor (**Figura K**). Quiero que tenga una apariencia metálica, así que mantengo las líneas suaves y uniformes. Uso una regla de curva francesa con la pluma para que parezca que la cabeza del hacha se haya creado por medios técnicos pero manualmente. Las nubes son más ásperas y las entinto a mano alzada para que parezcan más naturales. Esto es muy sutil en un cómic impreso pero el ojo puede llegar a verlo. Los detalles pueden transmitir un mensaje casi subliminal que realce las imágenes.



TEXTURA

Ahora que todas las zonas de negro y los contornos están terminados, es el momento de concentrarse en los detalles (**Figura L**). Para las rocas del fondo y el martillo uso una plumilla del 108. Es mucho más flexible y tiene mayor variedad de ancho de línea. He sido consciente de las texturas desde el principio, pero ahora se convierten en el centro de atención. Los escombros del asfalto, el martillo, el humo y las manos deben parecer muy diferentes unas de otras. Tom es genial con las texturas y todo ese esfuerzo me obliga a hacerlo todavía mejor. Esta sección de la página queda completada.

TRABAJO FINO CON PLUMA

El nivel de detalle de Tom requiere más trabajo que el de la mayoría, así que gran parte del trabajo de pluma se consigue con la del 102 (**Figura M**). Puedo usar tres o cuatro plumas diferentes en el trabajo de otros dibujantes para conseguir varios estilos. Usando una regla y la pluma, entinto las líneas principales de los edificios más cercanos. Después, realizo los detalles y el sombreado de Thor, terminando el hacha y el martillo y añadiendo un poco a las nubes.

PÁGINA TERMINADA

El trabajo de detalle puede consumir mucho de vuestro tiempo, pero el resultado final merece la pena. Usando la misma pluma, terminé el cielo y la cara de Thor. Entonces, hago el trabajo de texturas sobre los edificios. Decido añadir algunos toques extra a algunas ventanas para variar un poco. También añadí negro en las ventanas cercanas a Thor. Con esto

añadimos dimensión, equilibramos los niveles de negro en los edificios del fondo y, lo más importante, acentuamos la figura de Thor.

Finalmente, terminé con el vello corporal y la hebilla del cinturón y el entintado está completo.



LA ILUSTRACIÓN ORIGINAL en blanco y negro está terminada, pero el trabajo en equipo continúa. Dan Jurgens escribe el guión tras recibir una copia de los dibujos terminados. La página se escanea y se envía electrónicamente al colorista, Dave Kemp, y después al rotulista. Después, tenemos que hacer todo el proceso de nuevo, con cada una de las 21 páginas restantes para poder terminar el número.



Tom y Scott han descargado su martillo artístico sobre muchas series, incluyendo "Outsiders" de DC.

COLOREANDO

POR LIQUID! GRAPHICS



CHRISTIAN LICHTNER ARON LUSEN

Sabemos lo que estáis pensando. "¿Colorear? ¡Será una broma! Lo único que tienen que hacer estos idiotas es no salirse de las líneas y ya está." La verdad sea dicha, es imposible abarcar un tema tan amplio como el color en una sola lección. En esta columna, esperamos poder tocar algunos principios básicos de la teoría del coloreado y

explicar algunos de los procesos de pensamiento que nos llevan a hacer lo que hacemos en la Casa del Color, Liquid! Graphics. En última instancia, esperamos convencerlos para que salgáis y busquéis algo mejor que esa caja de 64 lápices de colores con el sacapuntas en uno de los lados.

Juzgad vosotros mismos.

CÍRCULO VICIOSO

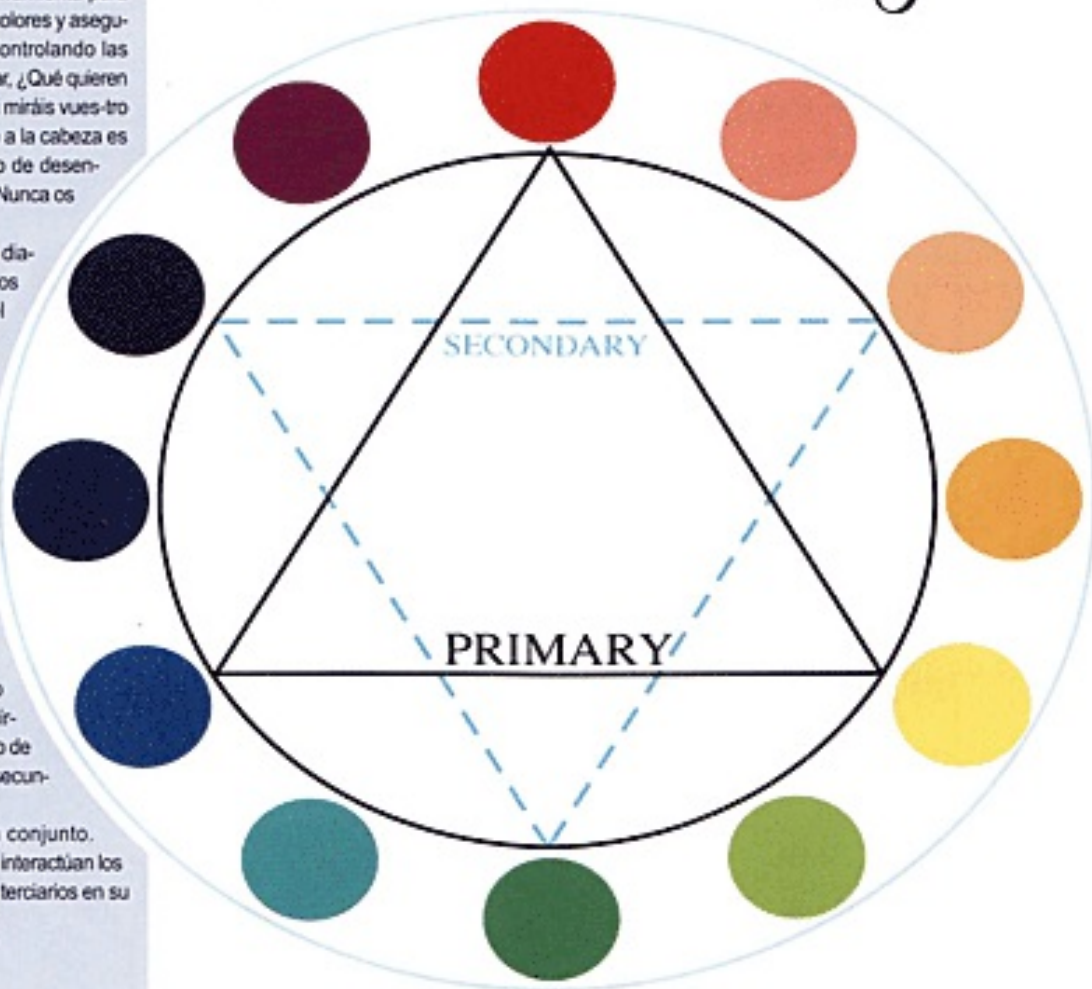
Hablemos del mejor amigo de cualquier colorista, el círculo cromático, una útil herramienta para planificar tus combinaciones de colores y asegurarte de que no se están descontrolando las mezclas. Ahora deberíais preguntar, ¿Qué quieren decir con descontrolar? Bueno si miráis vuestro trabajo y lo primero que os viene a la cabeza es "Sam, el Tucán", es el momento de desenfundar ese fiel círculo cromático. Nunca os mentirá.

Echadle un vistazo a este diagrama de un círculo cromático. Los tonos primarios son el rojo, el amarillo y el azul. Fijaos en que los tonos primarios forman un triángulo equilátero dentro de la circunferencia del círculo.

Los tres tonos secundarios son el naranja, el violeta y el verde. Los tonos secundarios son el resultado de mezclar un tono primario con otro tono primario. Los tonos secundarios están colocados equidistantemente entre los tonos primarios, formando otro triángulo. El resto de tonos del círculo son los terciarios, el resultado de mezclar uno primario con uno secundario.

Recordad el círculo en conjunto. Debéis ser capaces de ver como interactúan los primarios, los secundarios y los terciarios en su progresión alrededor del círculo.

CÍRCULO CROMÁTICO



COLORÉAMEAZUL

¿Os habéis fijado alguna vez en como los colores pueden evocar un ambiente concreto? Precisamente eso es lo que buscamos al usar el color para crear atmósferas. Cuando trabajéis con una serie de colores concretos, recordad que diferentes tonalidades comunican diferentes sensaciones.

Mirad esta imagen de E.V.E. de nuestra serie "E.V.E. Protomecha". Aquí tenemos a E.V.E. sobre un fondo vacío (**Figura A**). Ahora bien, mirad el mismo dibujo de E.V.E. sobre un fondo rojo (**Figura B**). La calidez del fondo aumenta la sensación dramática de la ilustración. ¿Escéptico? Bien, sigamos con la siguiente imagen. Tenemos el mismo dibujo, pero con un fondo frío (**Figura C**). Ahora la imagen transmite una sensación de mayor tranquilidad, un enorme contraste con la anterior de fondo rojo.

Aquí tenéis algunas atmósferas básicas y los colores que las transmiten:

- Colores Cálidos (rojo, naranja) - transmiten calor y energía.
- Colores Fríos (azul, verde) - transmiten frío y tranquilidad.
- Colores Luminosos (colores con blanco añadido) - transmiten claridad y despreocupación.
- Colores Oscuros (colores con negro añadido) - transmiten melancolía.
- Colores Brillantes (tonos intensos y coloridos) - generan excitación.

¿Por qué creéis que los anuncios son, casi siempre, amarillo brillante?

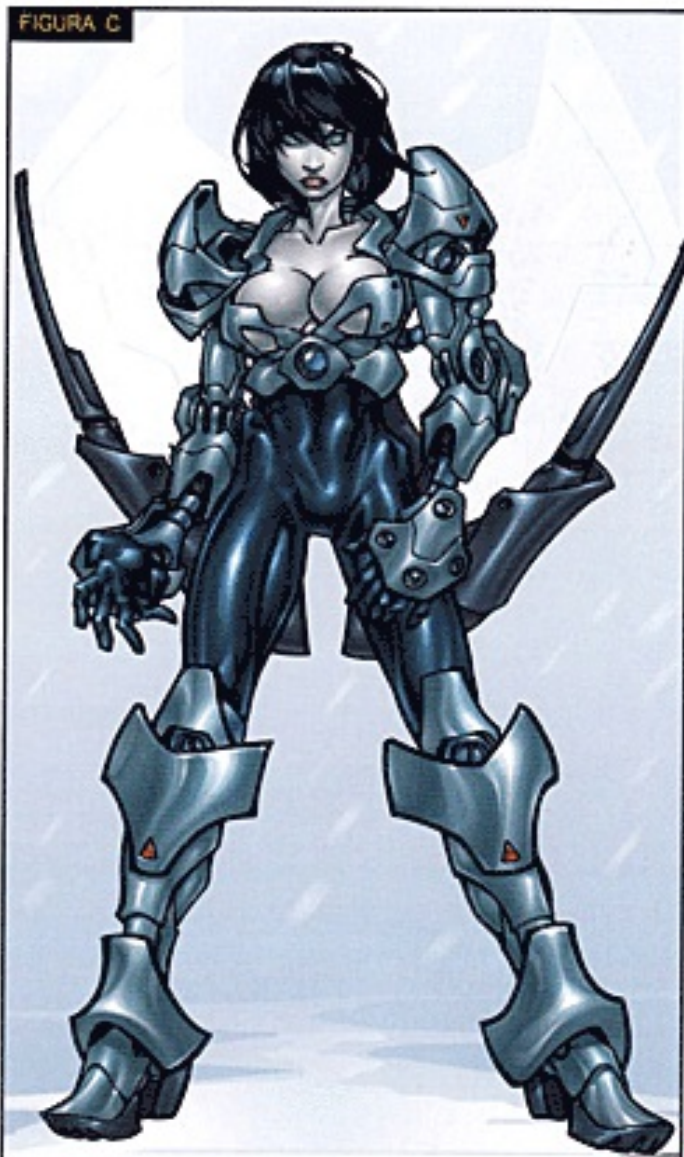
FIGURA A



FIGURA B



FIGURA C



COLOREANDO

ESCALAS Y SUEÑOS

Lo siguiente será hablar de las escalas de color. Suena complicado, ¿verdad? Podéis relajaros, no necesitaréis aprender música, ni jugar al póquer, ni por supuesto subir al último escalón de la escalera de la cocina para poder entenderlo. La escala se refiere a una combinación de colores que

se usan juntos para obtener una atmósfera concreta. Las escalas de color te permiten seguir ciertos patrones ya establecidos para conseguir que todo funcione como debería. Seguid lo que indica el mapa, y llegaréis donde queráis llegar. Dejemos que nos indiquen el camino:

ESCALAS MONOCROMÁTICAS. Esta es la más básica de las escalas de color, realizada con un solo color. Otra subcategoría son las

acromáticas, que son básicamente escalas sin color alguno. Pero, estamos hablando de colores, ¿verdad?



ESCALAS ANÁLOGAS. (Figura D) Escalas realizadas con tres colores consecutivos del círculo cromático. Elegid tres, ¡los que sean!

ESCALAS COMPLEMENTARIAS. (Figura E) Composiciones que dependen de un color yuxtapuesto con otro directamente opuesto del todopoderoso círculo cromático. Eso es, colores complementarios.

ESCALAS DE CONFLICTO. Estas escalas combinan un color con otro a la derecha o a la izquierda de su complementario.



ESCALAS NEUTRAS. (Figura F) Son escalas que dependen de colores que han sido "neutralizados" añadiendo negro o su color complementario. Resultando en colores muy grisosos y, por supuesto, neutros.

ESCALAS PRIMARIAS. Como su nombre indica, escalas que usan los primarios: rojo, amarillo y azul.

ESCALAS SECUNDARIAS. Estas son... ¿ya lo sabéis? Sí, escalas que usan los secundarios: verde, violeta y naranja. Fácil, ¿eh?

LA TRIÁDA DE ESCALAS TERCIARIAS. Finalmente tenemos escalas que usan una de las dos combinaciones. Rojo-naranja, amarillo-verde o azul-violeta. O usan azul-verde, amarillo-naranja o rojo-violeta. Fijaos en que todos estos colores están equidistantes, uno de otro, en el círculo cromático. Bonito, ¿eh?

HABLANDO ESTILÍSTICAMENTE

Todo esto nos conduce finalmente al concepto más importante de todos: estilo. Ahora es cuando cogéis todo lo que habéis aprendido en las páginas previas y lo mezcláis. Mezcladlo con cuidado, añadid un poco de vuestra personalidad y, voila, tenéis el "estilo". El estilo es realmente el corazón del coloreado y muy a menudo separa lo que es bueno de lo genial. Hay una tonelada de estilos diferentes por ahí, y os desafiamos a que creéis el vuestro propio.

A un lado del espectro tenéis la representación plana. Lo vemos muy a menudo en el anime y consiste en, a un nivel muy básico, el uso de un color

oscuro y otro luminoso para mostrar vuestros dibujos tridimensionalmente. A menudo se llama a esto representación bitoral. Sin embargo, podéis añadir más tonos a este estilo y llegar a usar tres, cuatro o cinco tonos, aunque sigáis usando colores planos (Figura G). Al otro lado del espectro, tenéis la representación total. De esta manera podéis intentar representar vuestros dibujos de la forma más foto-realista posible. A menudo el colorista usa un estilo casi de aerógrafo para imitar la realidad lo mejor posible (Figura H).

FIGURA G



FIGURA H



Con esto finaliza esta edición de "Chris y Aron perorando tonterías". De todas maneras, sabemos que de forma superficial estáis deseando que vuelvan los dibujantes, pero que en lo más profundo de vuestro oscuro corazón, en lo más recóndito de vuestra mente, en esos lugares que no dejáis que nadie conozca, estáis secretamente ilusionados esperando nuestro regreso. Admitido, amáis el color, lo amáis.



Además de su creación propia, "E.V.E. Protomecha", el estudio Liquid! Graphics de Christian Lichtner y Aron Lusén ha coloreado unas 64 series de cómics diferentes, incluyendo "X-Treme X-Men" y "Ultimate Elektra".

COMO ENTRAR EN LA INDUSTRIA

POR SEAN T. COLLINS

“No puedo seguir haciendo esto”. Lo dijo el futuro artista de “Batman/Superman”, Ed McGuinness, tras dos semanas en la escuela comunitaria. Contagiado por el gusanillo de los cómics, sabía que sería un artista profesional...o moriría intentándolo. “Esa es la dedicación, la determinación que necesitas”, dice McGuinness. “Tienes que estar casado con tus cómics”. Pero, ¿qué debéis hacer una vez terminada la luna de miel? Le hemos pedido consejo a alguno de los grandes talentos de la industria sobre lo

que os hará falta para acceder al negocio de los cómics. Desde reunir un portafolio asombroso, hacer amistades en las convenciones, tratar con editores y editoriales, e incluso evitar la pavorosa canción de sirena de esa Playstation 2, todo está aquí. Con un poco de suerte, mucha determinación y las propinas que encontraréis más abajo, quien sabe...puede que busquemos vuestros consejos para el siguiente tomo de “Aprende a Dibujar Cómics”.

ORGANÍZATE

Aunque tengáis habilidades que Miguel Ángel envidiaría, no será fácil meter el pie en la puerta de vuestra editorial favorita. Como habrá otros mil dibujantes compitiendo por el mismo trabajo que tú quieres, todo dependerá de la disciplina, los buenos hábitos y una ética de trabajo muy fuerte. Los recién llegados a la industria a menudo caen víctimas de los mismos obstáculos y problemas, dejando a los tristes pero más sabios y experimentados negando apesadumbrados con la cabeza acerca de lo increíble que podría haber sido. “Muchas veces un tipo arranca gracias al talento natural pero termina no haciendo nada con él”, explica McGuinness sobre estos contendientes que pudieron-ser. “Egoístamente, me enfado mucho con estos tipos, porque quiero ver más material dibujado por ellos”.

Si lo que queréis hacer es lanzar un ataque preventivo contra la pereza y los retrasos, el artista Ethan Van Sciver, “Green Lantern: Rebirth”, tiene un consejo muy sencillo para ti: “No compres una videoconsola. Sería mejor que te engancharas a alguna droga. Ambas adicciones pueden ser igualmente destructivas en lo que se refiere a realizar páginas y entregarlas a tiempo. ¡Es así de serio!”. Bien, quizás esté exagerando un poco, pero aunque Halo no sea heroína, es de suprema importancia que hagas de tu arte la principal prioridad, incluso cuando estés empezando.”



DIBUJA HASTA DESFALLECER Acostúmbrate a pasar muchas horas mejorando tu destreza si quieres intentar meter la cabeza en el negocio de los cómics.

FOTOS: PAUL SORVALDI / ALL CHARACTERS™ & © THEIR RESPECTIVE OWNERS

PORTAFOLIO PERFECTO

Realizáis unos lápices increíbles. Sois capaces de entintar con los mejores materiales. Naturalmente, quieres conseguir un portafolio que realmente enseñe todo tu material. ¿Pero cómo?

El primer paso, dicen nuestros expertos, es evitar la tentación de colocar todo lo que has dibujado dentro del portafolio. El Editor Asociado de Marvel, Andy Schmidt señala que los editores son un grupo de gente muy atareada, tanto si están revisando pruebas enviadas por correo o examinando portafolios en las convenciones, así que un portafolio atiborrado consume demasiado tiempo cuando hay que revisarlo. "Menos definitivamente es mejor", aconseja Schmidt. Podéis estar muy orgullosos de una gran ilustración que hicisteis años atrás en una clase de arte, pero si no se parece en nada a lo que estáis haciendo ahora mismo, no debería estar en vuestro portafolio. Concentraos en una reducida pero sólida colección de vuestro más reciente material.

GRANDES ÉXITOS

El portafolio debe tener lo mejor de vuestro arte, pero aseguraos de que no haya sólo pin-ups.



VUELTA A LOS ORIGENES

Y aseguraos también de que ese arte realice la totalidad de vuestras habilidades como artista, particularmente vuestra habilidad para explicar una historia con imágenes. "La narrativa es un arte olvidado", asegura Frank Cho, artista de "Liberty Meadows" y "Shanna, the She-Devil". "Un montón de artistas recién llegados se olvidan de ella para hacer material más llamativo y vacío. Así que no llenéis el portafolio de pin-ups, o de dos tíos zurrándose la badana el uno al otro". En su lugar, sugiere Cho, "Una página de conversación con gente sentada hablando, con una transición hacia un paseo por el parque. El material cotidiano, el más simple, le enseña a los editores, los escritores y al lector que

eres capaz de explicar una historia visualmente".

Muestras que enseñen vuestro conocimiento de los fundamentos también son importantes. "En cada convención a la que voy, hay normalmente más de una docena de estudiantes de arte que quieren entrar en la industria", nos explica Cho. "Pero cuando miro sus portafolios, su anatomía no existe y su perspectiva es completamente plana. Estupendo, vuestro portafolio tendrá algunas imágenes extrañas, alocadas y surrealistas, pero no podréis usar eso en un cómic."



ASÓMBRALOS Para cautivar a los editores desarrolla tu propio estilo como hace John Cassaday con sus pin-ups y su trabajo en viñetas (derecha)

SÉ TUMISMO

Recuerda, finalmente que vuestro portafolio os ha de representar a vosotros, no vuestro amor por el artista de moda del momento. "Disfruta de las influencias," dice John Cassaday, artista de "Astonishing X-Men" (a los lados podemos ver su trabajo), "pero no dejéis que lleven la voz cantante". El dibujante de "Ex-Machina", Tony Harris, advierte, "Evita copiar a cualquiera. La mayoría de los tipos que trabajan actualmente en los cómics le dan un aspecto muy específico a su material, y es muy fácil descubrirlo. No queréis quitarle su reconocimiento a nadie robándole su estilo". Darick Robertson, artista de "Nightcrawler" coincide: "El gran error que cometí al principio fue permitir que me influenciaran modas pasajeras, en lugar de seguir mis instintos".



PRESTA ATENCIÓN Lo que te digan los editores mejorará tus páginas, si prestas atención a sus sugerencias.



QUE CONTINUE EL ESPECTÁCULO

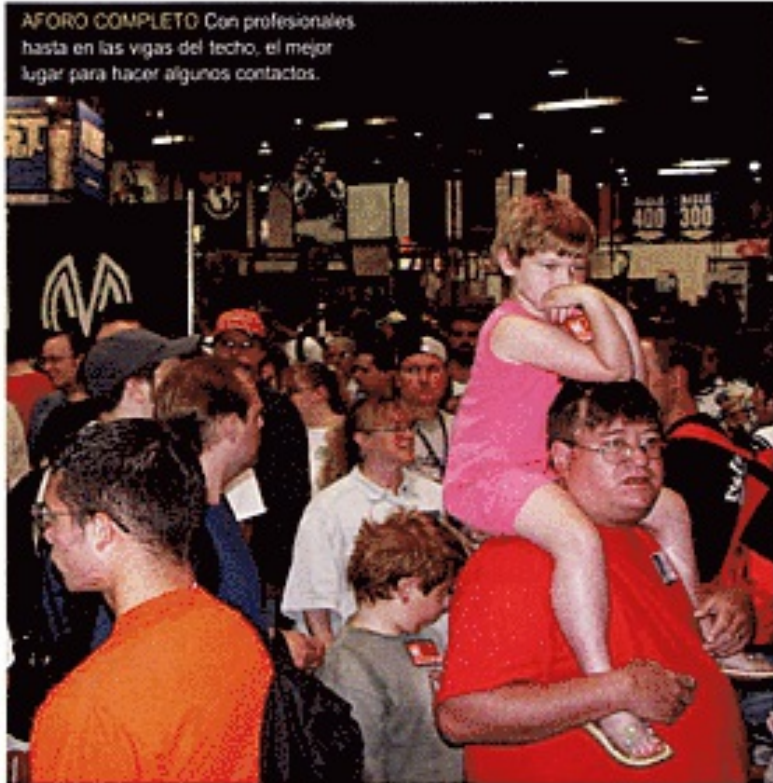
Muy bien, habéis conseguido reunir un bonito portafolio donde mostráis vuestros mejores trabajos. Ahora lo que necesitáis es que llegue a las manos adecuadas y lo vean los ojos adecuados. El mejor lugar para esto, por supuesto, son las convenciones de cómics, donde los aficionados, los profesionales y las editoriales se reúnen más a menudo que cambian de traje los X-Men.

"Realmente creo que enseñar tu material en las convenciones es la mejor manera de darte a conocer", afirma Cassidy. "Es lo que hice. Más y más, las convenciones se usan como herramientas del trabajo de editor para encontrar nuevos talentos". Es más, superestrellas como Marc Silvestri

y Michael Turner consiguieron sus primeros trabajos profesionales en la primera convención a la que asistieron.

McGuinness piensa lo mismo en lo que se refiere al toque personal que proporcionan las convenciones. "Si puedes enseñar tu portafolio a un editor en persona es un kilómetro ganado que no podrías haber comido por e-mail", nos dice. "Puedes ser el mejor artista del país, pero si eres el mejor en un buzón junto a otros 100 envíos de dibujos, probablemente nadie se dará cuenta. Pero si eres el mejor de la cola en una convención, puede que seas el rayo de luz que ese editor estaba esperando ese día, y diga '¡Uau!', simplemente porque estás allí en persona."

AFORO COMPLETO Con profesionales hasta en las vigas del techo, el mejor lugar para hacer algunos contactos.



PÁSATE Y SALUDA

El artista Steve McNiven, "Ultimate Secret", predica sobre el poder de las convenciones debido a la gran cantidad de información positiva que pueden proporcionarte. "Id a las convenciones y enseñad vuestro trabajo a la mayor cantidad posible de gente", nos dice, incluyendo editores y cualquier artista profesional que pueda atenderos. "Recibid consejos, ponedlos en práctica y volved el año siguiente", aconseja McNiven. Ser persistente vale la pena.

También ayuda poder hablar con las personas adecuadas, así que mientras estéis allí, no os olvidéis de ser agradables con los grandes guardianes de los cómics, los Editores Asistentes. "El Editor Asistente es la persona con la que tenéis que ser realmente amables", insiste Robertson. "Tiene el trabajo más duro y tratarán mucho más con vosotros que el editor. Cuanto mejor lo tratéis, más fácil será vuestro trabajo. Además, ¡el asistente de hoy es el editor de mañana!".

No importa con quien intercambiad apretones de manos, recordad que podéis causar buena impresión simplemente siendo educados y profesionales. "¿Habéis visto a los artistas de cómics de hoy día?" bromea el extraordinario portadista Greg Horn, que también dice que comportarse de una manera formal puede daros una ventaja en la competición y convencer a los editores con los que habléis. "Sed educados, ¿de acuerdo?" añade Schmidt.

ASUNTOS INTERNOS

El barullo de una convención no es la única manera de poner tu nombre, y tu arte, frente a las personas adecuadas. Hay muchas otras maneras de conseguir poder pagar tus facturas en la industria antes de conseguir la gran oportunidad en una de las dos grandes.

Una de ellas es hacer prácticas en una editorial o en un estudio artístico. "Si tenéis la suerte de relacionaros con algún profesional, o si hacéis prácticas en algún estudio, ese es el camino a seguir", dice el artista Tony Harris. "Os beneficiaréis de su experiencia y de sus conocimientos. Es mucho más fácil, cuando finalmente das el salto, conseguir tus propios trabajos." Muchas editoriales y estudios ponen información respecto a la posibilidad de realizar prácticas en sus páginas web. Echadles un vistazo, descubrid lo que buscan, seguid sus directrices, enviad el currículo y no temáis seguir insistiendo (educadamente, por supuesto) si no os responden inmediatamente.

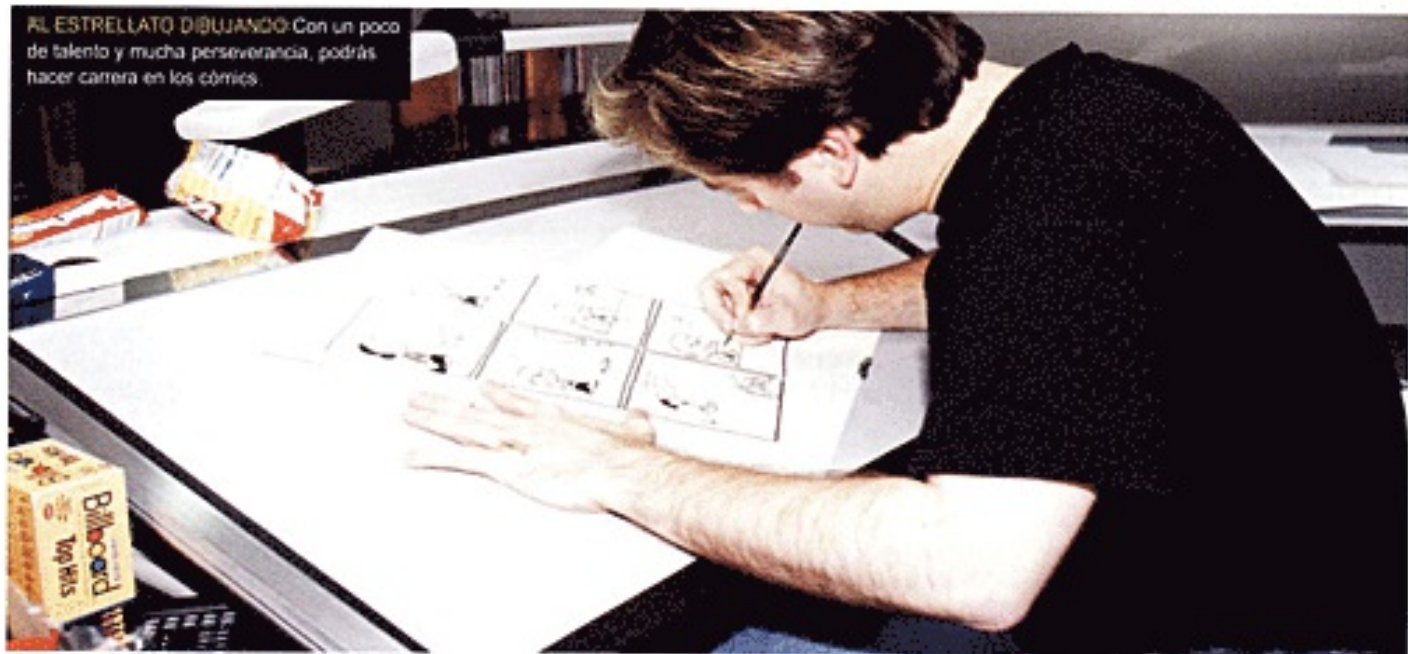
DÍA DE LA INDEPENDENCIA

Si estáis preparados para publicar inmediatamente, o eso creéis, probad en el circuito de cómics independientes. Compañías como Ori, Slave Labor y Top Shelf están siempre a la caza de nuevas y frescas voces, muchas de las cuales acaban siendo superestrellas del cómic, como le ocurrió a Joe Linsner con "Dawn" (a la derecha). "Trabajad en el mercado independiente, durante el tiempo que podáis", dice Ethan Van Sciver. "Las pequeñas editoriales son como tocar en el garaje de casa cuando tienes un grupo de música, y requiere la misma atención". Las directrices a seguir en los envíos de material se encuentran habitualmente en las páginas web de las editoriales, así que aprended qué es lo que quieren, si están buscando poco convencionales autobiografías en blanco y negro que empiecen y acaben, vuestra serie regular de ciencia ficción seguramente no pasará el corte. Finalmente, Internet presenta una gran variedad de opciones de auto-publicación muy asequibles.

PRIMERA LUZ Joe Linsner, con su personaje Dawn, se ganó los elogios de toda la industria.



AL ESTRELLATO DIBUJANDO Con un poco de talento y mucha perseverancia, podrás hacer carrera en los cómics.



¡CONSEGUIDO!

Intentar entrar en la industria puede ser algo lento y frustrante, pero hacer carrera en este increíble medio realmente merece el esfuerzo. "Sed positivos sobre este trabajo", anima Cassaday. "Explicar historias y que te paguen por ello es la cosa más increíble que puedes conseguir. No hay muchas otras cosas que le puedas pedir a una profesión". Y el momento en el que consigáis esas prácticas, os hagan una crítica genial de vuestro

portafolio o publicéis vuestro primer cómic en una pequeña editorial, también os daréis cuenta. "Solo tenéis que pensar en lo siguiente," nos dice Horn, "cada vez que pensáis en abandonar, un montón de artistas aficionados también lo piensan... y abandonan. Así que todo lo que tenéis que hacer es tener paciencia, y más tarde o más temprano, mientras todo el mundo abandona, ¡vosotros llegaréis a la cima!".



MUESTRAS DE GUIÓN

POR BRIAN
MICHAEL BENDIS

Creéis que estáis preparados para merecer la confianza del más grande guionista del mundo del cómic-book? "Realmente necesitas confiar en tu colaborador", dice Brian Michael Bendis, el escritor superestrella de "Ultimate Spider-Man", "The New Avengers", "Daredevil" y otras series de éxito. "Yo les digo a mis artistas, 'Aquí tenéis un guión completo, haced lo que tengáis que hacer. Es vuestro cómic.'"

Y como este es vuestro libro, Bendis y la revista "Wizard" han unido esfuerzos para proporcionaros los guiones necesarios para poner a prueba todo lo aprendido hasta ahora. Con él y sus socios artísticos, Mark Bagley (*Ultimate Spider-Man*) y David Finch (*The New Avengers*), proporcionando consejos y comentarios, tendréis la oportunidad perfecta para poner a trabajar esas habilidades que habéis conseguido en las páginas anteriores.

MUESTRA DE
ESCENAS DE DRAMA

EL GUIÓN: *Ultimate Spider-Man* # 13, escena primera.

LO QUE CUENTA: Por primera vez, Peter Parker está a punto de revelar a su mejor amiga, la hermosa Mary Jane Watson, que él es Spider-Man.

BENDIS: "Este es mi número favorito de toda la serie, pero no era parte del plan original. Le dije a Bill Jemas (Presidente de Marvel) y a Joe Quesada (Editor Jefe), 'Estos personajes me están hablando, y Peter quiere decirle a Mary Jane que es Spider-Man.' Teniendo en cuenta el típico rollo de los quinceañeros: Está enamorado de la chica. Además, Mary Jane es su único amigo. Está completamente convencido de querer decirselo. Les dije esto y que además abriría el campo para todo tipo de nuevas historias, y Bill dijo que sí. Vista ahora, la actuación fue entre buena y excelente."

BAGLEY: "No sabía lo mucho que les iba a gustar a los fans porque en ese momento estaba expectante, no exactamente por culpa de Brian. Soy un poco de la vieja escuela en lo que se refiere a los cómics. Cuando recibí el guión del primer número fue como: '¿Ni siquiera va a salir con el traje? ¿De qué coño va esto?' Así que con este guión pensé, 'Bien, esto va a ser interesante.' Y entonces se puso a la venta y todo el mundo se volvió loco con él, y me dije, 'Creo que Brian sabe lo que está haciendo.' Esto realmente me convenció."

*¡SIN COPIAR!
¡NO MIRÉIS LOS CÓMICS
DE LOS QUE SON ESTOS
GUIONES HASTA DESPUÉS
DE HABERLOS DIBUJADO A
VUESTRA MANERA!*

GUIÓN ULTIMATE SPIDER-MAN · NÚMERO TRECE
Por BRIAN MICHAEL BENDIS

MARK- Este guión en gran parte será cosa tuya. Espero poder contar contigo, como he hecho hasta ahora satisfactoriamente, en que el personaje actúe con sutileza y cariño. El "menos es más" deberá recorrer un largo camino para poder vender este cachorrito. Diviértete.

PÁGINA 1-

1 - Interior habitación Peter Parker - día
MEDIA PÁGINA, PLANO DE SITUACIÓN.

La habitación de un colgado de la ciencia al fondo. Un póster de Einstein. Mira el número uno para las referencias.

Mary Jane y Peter sentados a los pies de la cama de Peter. Nada inapropiado. Inocencia pre-adolescente. Están susurrando, cerca uno de otro pero no demasiado cerca. Peter está un poco inquieto. Esto es muy difícil para él.

Ambos están sentados con las piernas cruzadas. Los dos vestidos con ropa informal de colegio.

MARY JANE

¿Y?

2 - Peter tiene los ojos muy abiertos. Mira a Mary como si su cabeza fuera a explotar por los nervios y la expectación.

PETER

Sí.

Y, yo... ah...

3 - Mary. Expectante. Paciente. Pero con buen humor. ¿Qué irá a decir Peter?

4 - Peter. Igual que en la viñeta dos pero más cerca.

PETER

Tengo que contarte algo.

5 - Igual que la viñeta 3.

MARY JANE

Vale.

6 - Peter casi sin respiración. ¿Se desmayará antes de atreverse a hablar?

PETER

Algo... Demonios...

Algo grande.

7 - Igual que la 2. Está esperando a que lo suelte.

MARY JANE

Vale.

¿NO PUEDES ENCONTRAR
REFERENCIAS PARA UNA
EXPRESIÓN FACIAL?
USA UN ESPEJO.

PÁGINA 2-

1 - Sobre el hombro de Mary. Peter mueve las manos como un árbitro.

PETER

Y... y no... no puedes contárselo a nadie...

De veras... a nadie.

2 - Igual que la 3 de la página anterior.

MARY JANE

Vale.

3 - Igual que la uno, pero más cerca. Peter la observa para ver si lo entiende.

PETER

Nunca.

Nun...ca.

4 - Igual que la 2.

MARY JANE

Vale.

5 - Igual que la 3, pero más cerca.

PETER

Tienes que prometerlo.

6 - Igual que la 2.

MARY JANE

Lo prometo.

7 - Igual que la 5, pero más cerca.

PETER

En serio, tienes que prometérmelo.

8 - El mismo plano que la 2, pero Mary empieza a enfadarse.

MARY JANE

Peter...

9 - Peter se rinde.

PETER

Vale.

BENDIS: "Sabía que Mark había sido enormemente desaprovechado como dibujante con talento, y que podría realizar este número, que era todo actuación, con toda seguridad. Él se toma las caras y la actuación de sus personajes muy seriamente, probablemente la cosa más importante que ha añadido a sus habilidades. Bastante a menudo tenía que eliminar globos de texto de sus páginas, porque la cara lo decía todo, o incluso más."

Este es el mayor cumplido que le puedo hacer a un artista, pensar que mis diálogos no son necesarios. Con este número, el primer borrador podría haber sido más largo debido a lo mucho que hablaban, pero mirando la radiante cara de Mary Jane, ¿qué más tenía que añadir? Me enamoré mucho de Bagley durante el proceso de creación de este número."

BAGLEY: "Sí, de hecho, estamos casados. Me encantan los judíos calvos y bajitos. [Risas]. En serio, nunca he sido un gran fan de mis caras. Son demasiado "cartoony", e intento hacerlas cada vez menos de ese estilo. Miras ese material y lo comparas con lo que estoy dibujando ahora mismo, y creo que hay una mejora en la estructura facial y los ojos son algo más pequeños y menos "cartoony". Ahora bien, para mí, las escenas de conversación que he dibujado con el material de Brian son las más gratificantes."

BENDIS: "Prestad atención a los planos individuales y a los que tienen dos personas. El individual es cuando no hay una conexión mental entre los personajes, o están pensando cosas diferentes; el plano con dos personas es cuando piensan casi igual de algo. Esto es algo que aprendí de las películas. Hay un mensaje subliminal que se les dice a los lectores; cuando hay un plano doble, hay una conexión entre ellos, especialmente después de una serie de planos individuales como en la página anterior. Es una historia muy íntima, así que tiendes a confiar en estas caras."

BAGLEY: "Tengo un archivador entero de fotografías de caras desde todos los ángulos, de diferentes revistas de moda, revistas locales y hasta de Newsweek. A veces, con una cara más grande, la llevo hasta el proyector y, aunque no la calco idéntica, estructuro la cara muy básicamente a partir de la fotografía. Intento ser muy sutil y usarla lo justo para que los ojos queden en el lugar correcto o la nariz tenga el ángulo correcto. A partir de ahí la dibujo sin calcar. Con muchos artistas, cuando usan referencias fotográficas, miras la cara y puedes decir que es una fotografía. Te abstraes de la historia, así que intento no hacerlo de ninguna de las maneras."

PÁGINA 3

1 - Peter mira fijamente a Mary. Las palabras no salen de su boca.

2 - Mary espera. Parece estar un poco sonrojada. Emocionada. Podemos ver que ella piensa que Peter le va decir lo enamorado que está de ella.

3 - Peter sigue mirándola fijamente. Su boca se abre como si fuera a decir algo pero no lo hace.

4 - Igual que la 2.

MARY JANE

Peter...

5 - Igual que la 3.

PETER

Soy Spider-Man.

6 - Mary pensaba que iba a oír: "Me gustas." Así que procesar esto le lleva un segundo.

¿UNA DE LAS HABILIDADES MÁS
DIFÍCILES DE DOMINAR? CONSEGUIR
QUE LOS PERSONAJES SE MANTENGAN
COHERENTES DE VIÑETA A VIÑETA.
PRESTAD ATENCIÓN A LA FORMA DE LAS
CABEZAS, LA FORMA DE SUS BOCAS, SU
ESTILO DE PEINADO Y LO SEPARADOS
QUE TENGAN LOS OJOS.

BENDIS: "Pido repetir viñetas exactas de vez en cuando, porque hay mucho plano/contraplano, y hay implicado una especie de ritmo del cómic. Pero el hecho de que Mark dibuje cada viñeta ligeramente diferente en lugar de fotocopiarlas le da mucha vitalidad al conjunto. Es divertido: [el dibujante de "Powers"] Mike Oeming ya no copia viñetas. [el dibujante de "Alias"] Michael Gaydos lo hace, y me encanta cuando lo hace Gaydos. Y [el dibujante de "Daredevil"] Alex Maleev lo hace, pero Alex siempre rediseña las viñetas. No existe la manera correcta o errónea de realizar una página de cómic."

BAGLEY: "Las páginas con cabezas parlantes pueden representar un desafío, porque intento no engañar cuando podría usar la misma imagen. Incluso si el guión de Brian lo pide, como, 'VIÑETA CINCO: Igual que la 3.' Intento mejorarlo visualmente, así, incluso en una conversación, entras y sales de la página. Visualmente, logras que sea más espectacular. Si miras todo este número, hay momentos que te piden la repetición de viñetas, y aunque lo hago un par de veces, la mayoría de las veces le doy lo que me pide...pero no exactamente. Brian confía en mi narrativa lo suficiente para decir, 'Bien, esto funciona'. A veces es tan efectivo, o mejor aún, que lo que él me está pidiendo. De hecho, en 76 números creo que sólo me ha hecho cambiar tres cosas. En serio".

PÁGINA 4-

1 - Plano de ambos juntos. Perfil. Peter chistando a una confusa Mary.

MARY JANE

¿Qué?
¿Qué acabas de decir...?

PETER

Chist...

MARY JANE

¿¿Qué?!

2 - Peter susurra. Su dedo sobre su boca con cuidado mientras habla y mira por encima de su hombro hacia la puerta cerrada de la habitación.

PETER

Soy Spider-Man.
3 - Mary lo mira fijamente. Ligeramente confusa.

MARY JANE

¿Tú eres Spider-man?
4 - Peter sigue chistándole.

PETER

Si.
5 - Igual que la 3.

MARY JANE

¿El superhéroe?
6 - Igual que la 4.

PETER

Si.
7 - Mary frunce el ceño ligeramente. Pensando. Sigue procesando.

¿PROBLEMAS AL ABOCETAR UNA ESCENA? MIRA UNA PELÍCULA DONDE OCURRA UNA SITUACIÓN SIMILAR QUE TE AYUDE A SOLUCIONARLO.

PÁGINA 5-

1 - Sobre el hombro de Peter. Mary rompe a reír. Risa fuerte. Una risa contagiosa, en plan Julia Roberts con ojos desorbitados y fuera de sí.

MARY JANE

Ha ha ah ahahahahah
Oh tío...hahahah

2 - Peter pone los ojos en blanco.

MARY JANE (CONTINÚA)

Hahahahahahaa vaya...
Efecto sonido: klump
3 - Mary se golpea el pecho, burlándose. Plano de los dos.

MARY JANE (CONTINÚA)

Calla.

PETER

Lo soy.

MARY JANE

Para.
Eres tan memo.

PETER

Más bajo.

MARY JANE

Para ya.
4 - Peter mueve los ojos hacia arriba, con una mirada que dice: Sabía que iba a tener que hacer esto...

PETER

Sabía que iba a tener que hacer esto.

MARY JANE

Para ya.

BENDIS: "Este número, de hecho, es una obra en un solo acto. Ocurre todo en una pequeña habitación, y es todo actuación, y sabía que Mark podía hacerlo. Le presté mucha atención a esto cuando lo estaba escribiendo. Esto es en lo que pienso todo el día. Robo todos los trucos de [el director de cine Martin] Scorsese que puedo recordar. Leo el American Cinematographer como un poseso, y allí hay muchos trucos de narrativa que pueden aplicarse fácilmente a una viñeta de cómic. Estudio material de esta clase como si fuera un perturbado. Y le agradezco a Mark, porque he aprendido de él un montón sobre economía de estilo...la sencilla elegancia de cómo explicar una buena historia de superhéroes."

BAGLEY: "Cuando empecé en este negocio, trabajaba siempre con argumentos, y desde hace unos 10 años ha habido un cambio hacia los guiones completos. Ha hecho más fácil mi trabajo en un sentido, porque no tengo que decidir el ritmo de todo el cómic... ya han decidido por mí. También es un poco restrictivo porque tienes que respetar lo que hace el guionista. Pero por otra parte, el guionista tiene que respetar el hecho de que es un medio visual, y la parte visual es mi trabajo. Y si tienes un guionista que respeta lo que haces y tú respetas lo que él hace, todo funciona perfectamente. Y con Brian, tengo ese tipo de relación."

PÁGINA 6-

1 - Viñeta grande. Mary al fondo, de espaldas a nosotros, mira como Peter, con calcetines, da un brinco hasta la pared de su habitación con delicadeza. El salto lo lleva sobre su póster de la cara de Einstein.

Las viñetas mudas de Peter haciendo esto deben ser sobrecogedoras. Un momento a la vez épico e íntimo. Nadie ha visto esto antes. Un adolescente pegado a una pared.

Este es un momento realmente único para un cómic de superhéroes. Y cada una de las imágenes debe grabarse en la memoria.

2 - Viñeta grande. Punto de vista de Mary.

Peter se pega a la pared con ambos pies y una mano. Con la otra hace un gesto como el "ta-daa" circense.

3 - Plano a vista de pájaro. Cercano y desde arriba mientras Mary mira hacia nosotros. Está con los ojos como platos. Le está costando un momento aceptarlo.

¿CÚANDO ACABA EL TRABAJO DEL ARTISTA? NO LO HACE. INCLUSO SI EL GUIÓN ES ULTRA-DETAJADO, DALE AL LECTOR SENSACIONES INMEDIATAS SOBRE QUIEN SON LOS PERSONAJES UTILIZANDO Matices SUTILES. MIENTRAS MUCHOS ADOLESCENTES TENDRÍAN PÓSTERS CON TÍAS BUENAS, LOS EMPOLLONES OPTARÍAN POR UN PÓSTER DE EINSTEIN, POR EJEMPLO.

BENDIS: "Este es un momento brutal. La historia es desde el punto de vista de Peter, y tan pronto como se pega a la pared cambia al punto de vista de Mary. Y desde el punto de vista de Mary, es un momento abrumador que tu novio se quede pegado en la pared. [Risas] Tienes que tratar este momento como si fuera la cosa más importante del mundo, porque lo es. Es una megaconmoción. Recordad que en este punto de la historia en "Ultimate Spider-Man", no había superhéroes de ningún tipo, así que es doblemente increíble."

BAGLEY: "Creo que realmente quería el plano definitivo en este momento. Realmente quería este impacto visual... ¡BAM! ¡Está pegado a la pared! Justo sobre su póster de un realmente mal dibujado retrato de Einstein [Risas]. En este punto todavía no estaba muy seguro de lo que Brian estaba haciendo, así que en cierto modo intentaba asegurarme del impacto visual de la escena. Esta página, además, es una de las pocas en las que repetí la cara de Mary Jane de una viñeta a otra. Puse tres viñetas de reacciones al final de la página que creo funcionaron muy bien, aunque Brian no las había solicitado."

BENDIS: "Bagley y yo tenemos una relación excelente. Sé muy bien lo que quiere, cuales son sus objetivos, qué le entusiasma, qué le intriga. Tenemos nuestros códigos propios. Tengo la tendencia a cortar las escenas de acción en viñetas con una única acción, y él es capaz de cogérlas y decir, 'A la mierda, puedes hacer dos cosas en una sola viñeta.' Proviengo del cómic independiente con todo nuestro pomposo parloteo, y él proviene del cómic más comercial y manufacturado que existe. Él me ha vuelto más comercial y yo le he independizado un poco, y justo en la mitad del camino tienes un cómic realmente bueno."

BAGLEY: "Este era un momento especialmente visual, e intenté que fuera mucho más impactante con las partes importantes y significativas de la página. No quería usar una parrilla típica de cinco o seis viñetas, porque la viñeta en la que da la vuelta hacia el techo es una idea muy vertical. Funcionó muy bien, aunque podría haber colocado otra viñeta entre las dos y haberle colocado girando sobre sus manos, porque queda un poco confuso lo que está haciendo. De hecho, la idea de ella sintiendo vértigo por lo que él hace es algo que podríamos haber incorporado... algo como '¡Uuhau!'. Pero nadie es perfecto. Creo que Brian ha llegado a entender que no soy el mejor artista del mundo, pero soy muy buen narrador. Y todo depende de la narrativa." "Este era un momento especialmente visual, e intenté que fuera mucho más impactante con las partes importantes y significativas de la página. No quería usar una parrilla típica de cinco o seis viñetas, porque la viñeta en la que da la vuelta hacia el techo es una idea muy vertical. Funcionó muy bien, aunque podría haber colocado otra viñeta entre las dos y haberle colocado girando sobre sus manos, porque queda un poco confuso lo que está haciendo. De hecho, la idea de ella sintiendo vértigo por lo que él hace es algo que podríamos haber incorporado... algo como '¡Uuhau!'. Pero nadie es perfecto. Creo que Brian ha llegado a entender que no soy el mejor artista del mundo, pero soy muy buen narrador. Y todo depende de la narrativa."

¿CÓMO CONSIGUES QUE LO ESTRAFALARIO PAREZCA TODAVÍA MÁS SURREALISTA? CONSIGUE QUE EL RESTO DE LA VIÑETA ESTÉ SÓLIDAMENTE ANCLADA EN LA REALIDAD.

PÁGINA 7-

1 - Plano corto sobre Peter, sonriendo cariñosamente desde su percha en la pared. Intenta descifrar la reacción de Mary Jane.

2 - Mary mira a todos los lados de la habitación buscando donde está la broma.

3 - La habitación completa. Peter da una voltereta y salta hasta el techo, justo sobre la cabeza de Mary.

4 - Plano a vista de pájaro sobre Mary mirando con calma.

5 - Peter cabeza abajo. Con el pelo colgando.

PETER

¿Estás bien?

MUESTRA DE ESCENA DE ACCIÓN

EL GUIÓN: *The New Avengers* # 2, escena cinco.

LO QUE CUENTA: Los héroes, *Luke Cage*, *Matt Murdock (Daredevil)*, *Jessica Drew (Spider-Woman)*, el *Capitán América* y *Spider-Man* luchan contra *Mr. Hyde*, *Matanza* y el resto de presos que han escapado de la prisión de máxima seguridad para súper humanos, *La Balsa*.

BENDIS: "Definitivamente tenía un ambiente y unas sensaciones para esta escena que estaban bien explicadas en el guión, y sabía que iban a presionar a Finch y [al colorista] Frank D'Armata, responsable en una gran, gran parte del resultado final de este número. Es claustrofóbico, es un desastre, es el mayor motín de supervillanos de la historia. Es un pozo infestado de supervillanos, una melé pura y dura. Así que, para coreografiar esto y darle esas sensaciones, necesitas confiar completamente en el artista. Quiero decir, puedo escribir: 'Alguien dice, "Oh, Dios mío, esto es una melé disparatada". Pero necesitas enseñarlo. Es una escena para mostrarla, no para explicarla. Y una pelea barriobajera de este tipo es casi como una película de terror. Cuando se apagan las luces... es *Resident Evil* con supervillanos."

FINCH: "Bendis consigue que sea muy fácil, porque todo está allí. Nunca dice nada contradictorio o imposible de dibujar, algo con lo que me había encontrado antes. Intento pensar sólo en términos de primer plano, plano medio y fondos, y decidir cuál es el elemento dominante; que viñeta de la página quiero que sea la más grande y destacada, y cuál es el punto de interés dentro de cada viñeta."

PÁGINA 14

1 - Viñeta enorme! Vigía está ahí, de pie. Crepitando con dorada energía. El héroe ha vuelto.

Hay una sensación diferente en la habitación cuando él entra. Todos dejan de pelear y fijan su mirada en este dios dorado.

Su cara permanece sin expresión, casi parece avergonzado. Permanece de pie frente a la recién destruida puerta de su celda.

2 - Punto de vista de Vigía. Todo el mundo está aturdido. En mitad de la pelea se giran y miran. Incluso *Matanza* se detiene a mirar un segundo.

3 - Desde el hombro de Vigía, *Matanza* empuja a un lado a *Luke Cage* y *Jessica* y ataca violentamente a Vigía.

4 - Con una tranquilidad asombrosa, Vigía agarra el tentáculo que iba a golpearle.

Como *Keanu* al final del primer "Matrix". No representa ninguna amenaza para él.

GUIÓN NEW AVENGERS - NÚMERO DOS

Por **Brian Michael Bendis**

PÁGINA 13

1 - Interior. Pasillo nivel inferior.

Matt apenas puede esquivar el puño de Mr. Hyde. La ropa de Matt se va desgarrando en la sangrienta y sucia pelea.

El puño de Mr. Hyde golpea el muro, rompiéndolo y despidiendo escombros.

Al fondo, *Jessica Drew* dispara a *Matanza* en el cogote con su brillante mano mientras

Luke Cage forcejea con *Matanza*, intentando evitar que le consuma.

MISTER HYDE

¡Tú me metiste aquí, Murdock!

Efecto sonido: spash

MATT MURDOCK

En realidad, Zabo, te metiste tú solito...

¡...pero veo que no estás de humor para verlo de esta manera!

2 - *Matanza* está asfixiando a *Luke Cage*, que se defiende agarrándole la lengua y haciendo todo lo posible para evitar que se acerque a *Jessica* y los demás.

LUKE CAGE

Ni siquiera sé contra qué estoy peleando.

JESSICA DREW

¡Es *Matanza*! Uno de los de *Spider-Man*.

LUKE CAGE

Estupendo, ¡que venga él aquí!

MATANZA

¡Me encantaría! ¡Pero tú iras primero!

3 - Matt patea a Hyde en el mentón. Usando el muro para empujar todo su cuerpo hacia la cara de Hyde.

La cabeza de Hyde golpea contra el muro. El tamaño de la sala juega a favor de Matt.

Efecto sonido: crack

4 - *Jessica* coge a *Matanza* por detrás y dispara una de sus ráfagas veneno dentro de su boca antes de que pueda morder a *Luke Cage* en la cabeza.

Cage y *Drew* juntos sólo pueden frenarlo; no pueden ganar.

Ella le grita al agente de SHIELD que está agachado cerca de los cadáveres de sus compañeros.

JESSICA DREW

¡Chicos, seguimos sin saber qué ha pasado!

Hay 87 criminales convictos en esta prisión. Tenemos que salir de aquí y pedir...

5 - Primer plano sobre *Jessica*. Ella es la primera en verle. El pelo desordenado sobre uno de sus ojos. Está conmocionada y aliviada a la vez.

JESSICA DREW

Refuerzos...

Efecto sonido: krafoom

BENDIS: "Es como un instinto visceral, pero podía sentir que Finch iba a dibujar un *Matanza* asombroso. Simplemente lo vi. Porque cuando escribo intento entrar en la cabeza del artista, e imaginar el aspecto que tendrán sus dibujos, y que cosas podría hacer que molaran mucho aunque nunca las hubiera hecho antes. Cuando llegué a la página en la que aparece *Matanza* por primera vez, fue casi lo mismo que tenía en mi cabeza, pero mejor iluminado. Me sentí realmente bien por lo que habíamos conseguido."

FINCH: "Aprendí un montón sobre como salpicar negro trabajando con *Marc Silvestri*, y fijándome en *Mike Mignola*, *Eduardo Risso* y *Frank Frazetta*. Intento poner capas de negro siempre que puedo para que las zonas de negro no parezcan demasiado turbias. Me gusta que las escenas queden realmente oscuras, pero me he dado cuenta de que no puedes tener oscuridad superpuesta sobre luz. Así que en las zonas de negro, puedes colocar capas realmente oscuras sin enturbiar su aspecto. Se mantienen separadas. Sigues perdiéndote cosas, pero a mí me ayuda de todas maneras. Me encanta la anatomía y las sombras y todo eso, así que hace muy fáciles escenas como ésta, o agradables en todo caso."

PÁGINA 15

1 - Viñeta muy pequeña. ¡Boom! Un enorme golpe y un efecto de sonido que revelaremos es Vigía atravesando completamente una planta de La Balsa.

Es Vigía arrastrando a Matanza fuera del edificio, atravesándolo en línea recta ascendente.

Efecto sonido: ¡boom!

2 - Viñeta muy pequeña. ¡Boom! Un enorme golpe y un efecto de sonido que revelaremos es Vigía atravesando completamente otra planta de La Balsa.

Efecto sonido: ¡boom!

3 - Viñeta muy pequeña. ¡Boom! Un enorme golpe y un efecto de sonido que revelaremos es Vigía atravesando completamente otra planta de La Balsa.

Efecto sonido: ¡boom!

4 - Viñeta muy pequeña. ¡Boom! Un enorme golpe y un efecto de sonido que revelaremos es Vigía atravesando completamente otra planta de La Balsa.

Efecto sonido: ¡boom!

5 - Viñeta muy pequeña. ¡Boom! Un enorme golpe y un efecto de sonido que revelaremos es Vigía atravesando completamente otra planta de La Balsa.

Efecto sonido: ¡boom!

6 - Viñeta muy pequeña. ¡Boom! Un enorme golpe y un efecto de sonido que revelaremos es Vigía atravesando completamente otra planta de La Balsa.

Efecto sonido: ¡boom!

7 - Viñeta muy pequeña. ¡Boom! Un enorme golpe y un efecto de sonido que revelaremos es Vigía atravesando completamente otra planta de La Balsa.

Efecto sonido: ¡boom!

8 - Exterior La Balsa, superficie.

El Capitán América pelea salvajemente con el grupo de supervillanos. Es un guerrero nato.

Sabe como usar la aglomeración a su favor.

Spider-Man se tambalea de dolor. Su brazo está roto. Sigue lanzando su red a la cara de todos los villanos que puede. Intenta ayudar al Capi como sea. Peter Parker no se rinde. En el fondo lejano, nadie tiene tiempo a reaccionar a la explosión de escombros y acero a 30 metros tras ellos, cuando Vigía atraviesa el suelo arrastrando a Matanza...

Efecto sonido: ¡boom!

9 - Exterior La Balsa.

Perfil amplio de La Balsa. Vigía es un rayo de energía dorada desplazándose hacia el cielo nocturno en una perfecta línea recta.

En el fondo lejano, Manhattan sigue sumida en un apogón.

BENDIS: "Creo que la explícita imagen del Vigía partiendo en dos a Matanza era LA IMAGEN, ¿sabes lo que quiero decir? Así que cuando David la cambió, fui a por él y le dije, 'Lo que nos estamos perdiendo es el plano del jodido-desmembramiento-de-Matanza. Es lo que va a hacer que la gente diga, 'Sal y compra uno. ¡No ves algo así todos los días!' casi siempre encuentro una manera de hacer que un cambio funcione, pero con éste lo único que dije fue, 'Ésta será, para mucha gente, la presentación de Vigía, así que vendamos este momento.' Si odiabas realmente el cómic, por lo menos podrías decir, 'Hey, he visto a Matanza partido por la mitad.'"

FINCH: "Realmente quería realizar la viñeta donde Matanza es desmembrado de manera fría y distante, como si esto fuera el tipo de cosas que Vigía puede hacer cada día. Tenía dos viñetas más mientras volaba hacia el espacio, y la viñeta donde parte en dos a Matanza era mucho más pequeña. Tenía una viñeta con sangre flotando por delante de su cara, entonces se giraba y miraba La Tierra bajo sus pies. En el desarrollo de la página conseguí la atmósfera que buscaba, pero no se acercaba en nada a lo que Bendis estaba buscando. Mirándola ahora, al leer la historia tal y como se publicó, fue un acierto que me hicieran arreglarla."

BENDIS: "Como podéis ver en el guión, tenía una idea muy clara sobre esta escena de Vigía y Matanza. David tomó una decisión con la que el 90% de las veces estaría de acuerdo, mantener un ritmo más regular y potenciar sus cualidades cinemáticas. Pero creo que era difícil de describir, y además cambié mi enfoque a mitad del primer número. Se convirtió en algo sobre impactantes e icónicas imágenes de horror más que en narrativa cinemática. Él estaba inmerso en la zona cinemática y yo cambié de marcha, narrativamente hablando. No hay nada intrínsecamente erróneo en lo que hizo, simplemente eran dos ideas diferentes. Terminamos haciendo que [el colorista] Frank D'Armata volviera atrás y jugueteara un poco con las páginas. Claramente no fui capaz de describir mi idea original lo suficientemente bien."

FINCH: "A ver, no pasa tan a menudo que se cambien cosas. E incluso pasa menos a menudo que yo cambie un guión. Si alguna vez lo hago, estamos siempre completamente de acuerdo, o casi siempre. Intento no cambiar cosas de manera que afecten a la intención de lo que se cuenta. Con éste, más o menos lo hice. Bendis normalmente lo hubiera tolerado, pero ésta era la escena más importante del cómic, y realmente no la abordé como si lo fuera. Creo que funciona mejor así que si la hubiéramos hecho a mi manera."

PÁGINA 16

1 - Exterior. Espacio / Órbita de la Tierra.

Vigía, cubierto de dorada energía, ha transportado al frenético y enloquecido Matanza hasta la j—da órbita de la Tierra.

Lo hace con determinación y estilo, pero en su cara vemos desconfianza y neurosis.

Pero en una brutal viñeta vemos lo realmente poderoso que es Vigía. Marvel tiene su superhombre.

La Tierra en la distancia. Gran cantidad de satélites de TV bailan en órbita. (Técnicamente, es demasiado exagerado, pero lo que intentamos expresar esencialmente, es como este personaje se rige por unas reglas físicas diferentes a las de los demás)

2 - Vigía coge un buen trozo del flexible cuerpo de Matanza con cada mano y lo parte por la mitad.

Vigía acaba con el problema rápida y definitivamente. La cara de Matanza grita silenciosamente de terror por este violento final.

Vigía tiene que forzarse a hacerlo. Pero lo hace.

3 - Vigía se deshace del destrozado cuerpo de Matanza como si no fuera más que basura y mira abajo, hacia La Tierra.

PÁGINA 17

1 - Interior La Balsa.

Luke Cage ha arrancado la puerta de metal y piedra de la celda de Vigia y con ella golpea a Mr. Hyde en la cabeza.

Matt se escabulle de la pelea.

Jessica Drew pasa por encima de los escombros del suelo y señala hacia el enorme agujero del techo. La luz de la luna se filtra por el agujero. Un rayo de esperanza.

El suelo está lleno de agua.

LUKE CAGE

¡Esto ya me gusta más!

Efecto sonido: ¡¡Smash!!

MISTER HYDE

¡Aaargh!

LUKE CAGE

Brazos, piernas y una enorme y %*@&da boca... ¡A ti puedo manejarlo!

JESSICA DREW

Por lo menos ahora tenemos una salida.

2 - Spider-Woman agarra a un asombrado Foggy por el brazo con una mano y al agente de SHIELD superviviente con la otra. Está preparada para despegar. Foggy se da cuenta del nivel creciente del agua del suelo. Les llega a las rodillas súbitamente.

JESSICA DREW

Sr. Nelson, agárrese, puedo volar un poco, le sacar...

FOGGY NELSON

¿Un poco?

JESSICA DREW

Si, un poco. Puede que necesite un par de intentos.

FOGGY NELSON

¿De donde viene toda este agua? ¿Nos hundimos?

HYDRO-MAN

(fuera de la viñeta) ¡No!

3 - Tras Luke y Matt, la enorme figura de Hydro-Man sale de su celda abierta y comienza a burbujear convirtiéndose en una ola gigante.

HYDRO-MAN

Pero os estáis ahogando.

4 - ZOOM EN BLANCO Y NEGRO. Igual que la viñeta anterior pero un primer plano en blanco y negro. Hydro-Man gruñe como lo hacia Elvis. Él es el amo.

En letra de imprenta podemos leer:

Nombre: Morris "Morrie" Bench

Alias: Hydro-Man

Transformación biológica en líquido

5 - EN COLOR OTRA VEZ. Ligero contrapicado. Las bocas de Luke y Matt se abren cansadas. Esto es malo.

LUKE CAGE

Oh, mierda...

BENDIS: "Lo más divertido de hacer este número fue cuando [el editor] Tom Breervort y yo desenterramos los nombres de los personajes que podían estar en La Balsa, y encontramos, no sé, 40 nombres de supervillanos realmente increíbles, grandes villanos que no habían visto la luz en un montón de años. Usar a Hydro-Man fue divertido, porque básicamente lo que intentaba hacer era ir acumulando un villano tras otro. Hicimos una lista de todos estos villanos, y miré la parte baja de la lista y fue algo como 'Bien, tenemos a Mr. Hyde, a Matanza... ¿cuál de ellos podría ser el peor que podrías encontrarte en el sótano de una prisión flotante? Hey, ¡Hydro-Man!'"

FINCH: "No tenía ninguna presión con todas estas peleas. Me siento cómodo dibujando este tipo de cosas. Lo que no me gusta es dibujar gente hablando durante páginas y más páginas. Entonces es cuando me preocupo, es cuando pienso, 'Bien, a la gente no le va a importar lo más mínimo y se irán a otra parte.' Me encanta leer los guiones, porque los diálogos de Bendis son geniales, y consigue que te preocupes de los personajes. Pero cuando los dibujo, es fácil, en cierto modo, distanciarse de todo eso, y me siento bastante menos cómodo dibujando ese tipo de material que dibujando gente que se pegan entre ellos. Material de tipo narrativo, intento trabajar este tipo de historias, pero siempre se me han atravesado bastante."

BENDIS: "De todo el guión, me hubiera gustado tener algo parecido a un tlfon en esta escena. Pero David prefería esta clase de presentación lenta. Su versión también daba mucho miedo. Yo decía, 'Que suba la marea; que los techos y las paredes estén cada vez más cerca.' No puedes equivocarte y, realmente, amplifica las cosas. Además, habréis notado que Daredevil está apropiadamente atemorizado. Es un truco subliminal: El protagonista es el Hombre Sin Miedo, y aunque no está lloriqueando, ni diciendo, 'Estoy preocupado', parece atemorizado. Y con esto consigues que el lector piense, 'Oh, ¡mie—! Si el Hombre Sin Miedo está asustado...'"

FINCH: "Fue un desafío. Dibujar a Hydro-Man al principio fue realmente fácil, pero saber como iba el agua a rellenar la habitación y afectar a los héroes, era algo de lo que no estaba muy seguro. Afortunadamente, recuerdo que en 1990 ó 1991, Marc Silvestre dibujó una secuencia con Lobezno en las alcantarillas de Nueva York con todo tipo de cosas flotando y todo lo demás, así que me limité a buscar ese material y fusilarlo [Risas]."

PÁGINA 18

1 - Plano amplio del pasillo. La ola furiosa arrastra a Luke Cage, Mister Hyde, Jessica, Foggy, los dos agentes de SHIELD y al resto. El tunel está inundado por completo.

Efecto sonido: whoooooohh

FOGGY NELSON

¡Aaggh!

2 - Viñeta pequeña. Jessica está bajo el agua arremolinada, con los ojos abiertos. Esto no es nada bueno. Es aterrador.

3 - Viñeta pequeña. Jessica coge el flácido cuerpo de Foggy bajo el agua.

4 - Viñeta grande. Jessica ha recogido de nuevo a Foggy y al agente de SHIELD y vuela directamente hacia el agujero que hizo Vigia durante su espectacular fuga. Tiene agarrado a Foggy del cuello de la americana y al agente del brazo. Las olas de agua pisándole los talones, de hecho le ayudan a volar. El viento la empuja.

Se está esforzando al máximo. Echando el resto, apretando los dientes.

Al fondo, vemos a Matt y Luke luchando con las olas y siendo empujados hacia arriba y afuera por el empuje del agua embravecida.

Todo el mundo es arrastrado fuera con la fuga de Hydro-Man.

5 - Interior La Balsa pasillo principal.

Luke, Matt, Jessica y Foggy atraviesan el agujero junto con un millar de litros de Hydro-Man. Aterrizan en el suelo ante la sorpresa de todos, el agua en movimiento derriba a unos cuantos de los villanos que huyen. La sorpresa generalizada le da al Capi y a Spidey un minuto para respirar. El inconsciente Mr. Hyde también reposa sobre el nuevo suelo.

Una explosión de agua vuelve a traer el caos, incluso peor que antes.

Efecto sonido: foosshh

6 - Primer plano del Capi y Spidey, ambos con la ropa destrozada. Están atónitos al ver a los nuevos héroes.

PÁGINAS 19 Y 20

1 - Enorme viñeta en ambas páginas. Los NUEVOS VENGADORES están juntos... casi todos. Sobre el hombro del Capi, plano general de la habitación. El agua ruge mientras se escapa por el agujero del techo, Hydro-Man está huyendo y se lleva a un par de sus colegas con él. Mientras, Matt Murdock, Luke Cage y Jessica Drew se zambullen en la pelea con todo lo que les queda.

Spidey se aguanta el brazo roto mientras patea a Barbados en la cabeza. Matt Murdock, sin camisa, salta y golpea en el cuello a dos miembros de la Brigada de Demolición con un preciso golpe de kárate.

Jessica Drew se ensaña disparándole con sus agujones a El Cruzado.

Luke Cage lucha usando el cuerpo inconsciente de Mr. Hyde como un bate de béisbol, eliminando tres villanos cada vez.

Aunque todos están sucios, sin uniforme, heridos, húmedos y sangrando, en el aire flota la sensación de que han cambiado las tomas.

Hay una sensación de loca excitación en el caos formado. La desesperación se ha transformado en emoción.

El batallón de Agentes de SHIELD armados también ayuda. Algunos cogen a Foggy y le protegen. Mientras tanto todos los villanos que pueden volar o saltar, se arrastran fuera y huyen. Imagino que de los 87 villanos, por lo menos cincuenta han escapado aprovechando esta locura.

SPIDER-MAN

¿Matt Murdock? ¿Qué demonios estás haciendo aquí?

MATT MURDOCK

¿Estás bien?

SPIDER-MAN

¿Aparento estar bien?

MATT MURDOCK

Has perdido tu máscara.

SPIDER-MAN

Si.

MATT MURDOCK

¡No creo que sea buena idea!

JESSICA DREW

¿Capitán América? No es que no esté entusiasmada de verte.

LUKE CAGE

¡A mí no me entusiasma nada de esto!

2 - El Capitán América está dejando inconsciente a Foolkiller mientras su escudo rebota tras él, noqueando al Dr. Demonicus antes de que pueda saltar sobre el Capi.

Al fondo, Spidey sufriendo por el dolor, dispara una de sus redes fuera de la viñeta.

CAPITÁN AMÉRICA

¿Sabe alguien cómo empezó todo esto?

SPIDER-MAN

No, pero podéis culparme a mí si queréis, todo el mundo lo hará.

Efecto sonido: THWIP

3 - El Capitán América se inclina a un lado para coger su escudo en el aire pero este movimiento le deja indefenso un momento y el Destructor lo coge del cuello.

CAPITÁN AMÉRICA

No importa, ¡necesitamos contenerlos y evitar que escapen tantos como podamos! ¡Esto es un des...aaargh!

4 - Plano bajo mirando hacia arriba. El Destructor lanza al Capi, escudo incluido, hacia el aire con toda su fuerza a través de uno de los enormes agujeros del techo. El Capi es lanzado de cabeza.

Spidey y los demás están conmocionados al ver desaparecer al Capi e inmediatamente pierden el orden de la pelea. Muchos villanos siguen yéndose volando o arrastrándose por el agujero, mientras otros pelean.

DESTRUCTOR

¡Ja!

SPIDER-MAN

¡Capi!

5 - Exterior La Balsa. Noche.

El Capi vuela lejos de La Balsa mientras un par de villanos escapan volando. El Capi está a punto de dar la vuelta y caer a peso sobre el techo de La Balsa cuando...

6 - Guantes metálicos rojos lo cogen por debajo de los brazos. El Capi se sorprende por el salvamento. Mira hacia arriba para ver a su rescatador.

IRON MAN

Eh, Steve...

BENDIS: "Es la primera vez que vemos a este nuevo grupo de Vengadores juntos en la misma página. La idea era tenerlos a todos en la misma viñeta, luchando por todo lo que se puede luchar. Hay una especie de promesa subliminal al lector, cuando la mitad estén luchando en un nivel inferior durante gran parte del número y la otra mitad lo hagan en el superior, querrá decir que finalmente se encontraran, y aquí tenéis el encuentro. Podéis verlo de esta manera, cada vez que se encuentren todos, algo especial ocurrirá. A muchos de los personajes les pasa eso en cuanto ven al Capitán América, respiran hondo y recuperan el aliento. Para el lector es: '¡Mira este grupo!'. Es mi trabajo, habiendo destrozado a los Vengadores, vender esta idea que tengo en mi cabeza, en el momento de volver a juntarlos... esta imagen de un grupo, unido de nuevo en una pelea."

FINCH: "No sabía que hacer con todo esto, de veras. A veces, ¡Bendis se pasa pidiendo cosas! [Risas] Y no creo que se dé cuenta de cómo va a quedar la página con tantas cosas pasando a la vez. Éste es un momento en el que realmente pedía muchas cosas, y realmente, realmente intenté colocar lo máximo que pude. Creo que conseguí ponerlo casi todo, de hecho. Normalmente no hago bocetos miniatura, pero como no sabía como manejar esto, los hice para esta página. Sabía que quería mantener la pelea principal en el primer plano de la viñeta, y al fondo tener a Foggy rodeado por los agentes de SHIELD, tal y como dice el guión. Lo planteé colocando a Foggy muy pequeño a la derecha, añadiendo una línea de horizonte, y colocando al Capitán América muy grande a la izquierda. Los dibujé a ambos muy detalladamente, y después me limité a dibujar el resto. Otra cosa que me ayudó fue que dibujé a los héroes primero, porque son lo más importante y eran las figuras que no quería cubrir ni oscurecer. Una vez que estaban todos, dibujé a los villanos a su alrededor, así pude asegurarme de que no cubrían a los héroes. Sólo faltó que me dibujara a mí mismo en una de las esquinas. Necesité bastante tiempo para acabar esta viñeta. ¡Podría haber escamoteado algunas cosas! [Risas]"



Brian Michael Bendis es el hombre-maquina-de-escribir tras títulos como "Ultimate Spider-Man", "The New Avengers", "Daredevil", "The Pulse" y "Powers".

Mark Bagley se ha balanceado con Spider-Man durante años, primero en "Amazing" y ahora en "Ultimate".

David Finch afiló sus dientes en "Witchblade" y "Aphrodite IX" para Top Cow antes de dirigirse a Marvel y a sus series "Ultimate X-Men" y "The New Avengers".

MUESTRAS DE GUIÓN





ULTIMATE SPIDER-MAN #13

MUESTRAS DE GUIÓN





THE NEW AVENGERS #2

