

# Siguiendo



ESTADO DE MEXICO  
BIBLIOTECA  
Nº 2

FANZINE DE LA TECNICA DEL COMIC

● N° 2



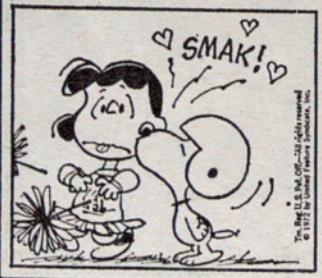
© EDICIONES TORAY, S. A.

EN ESTE NUMERO:

● la cabeza femenina  
● dibujo a pincel

# SUMARIO

- 1.- PORTADA.  
JORDI LONGARON.
- 2.- SUMARIO.  
EDITORIAL.
- 3.- TECNICAS:  
EL PINCEL.
- 4.- TECNICAS:  
EL PINCEL.
- 5.- DOCUMENTA-  
CION.
- 6.- ANATOMIA.
- 7.- ANATOMIA.
- 8.- ANATOMIA.
- 9.- ESTILOS.
- 10.- ANATOMIA/  
HUMOR.
- 11.- ANATOMIA/  
HUMOR.
- 12.- ESTILOS /  
HUMOR.
- 13.- CARICATURI-  
ZACION.
- 14.- LAS CLAVES  
DEL DIBUJO.
- 15.- CONCEPTOS.
- 16.- CONTRAPOR-  
TADA: NUMERO 3.



## Editorial

Fieles a nuestra promesa de salir puntualmente en los primeros días de cada trimestre natural, estamos a finales de junio preparando nuestro número 2, aún sin conocer la acogida que ha tenido nuestra publicación, acogida que en última instancia determinará la supervivencia de STUDIO y/o en todo caso, una reducción en el precio por ejemplar o un incremento en el número de páginas.

Entretanto, empiezan las reacciones positivas: MANOLO DARIAS, crítico de comics (su página "HISTORIETA" acaba de cumplir diez años en la Prensa canaria), apreciado en toda España por todo aquél que tenga algo que ver con el co

mic, ha tenido la gentileza que mucho agradecemos, de echarnos una mano en la promoción de nuestra publicación.

GRACIAS, AMIGO MANOLO !



**MANUEL E. DARIAS D.**

Realizado por el famoso "Profesor Salas"

### STUDIO, un fanzine de la técnica del cómic

Acaba de salir uno de los más curiosos fanzines que he tenido en mis manos. Se trata de STUDIO, una especie de curso por correspondencia, de método de dibujo, con el que

se pretende, con poca literatura y mucha ilustración, conseguir que todo aquél que tenga la vocación de dibujar cómics, pueda hacerlo debidamente orientado y preparado, evitando los sinsabores y pérdidas de tiempo que supone el ser autodidacta.

"Creo que aquel "Dibuja historietas con el Profesor Salas", publicado en el suplemento de prensa ANTENA DOMINICAL, me avala lo suficiente - manifiesta Armando Salas, responsable de STUDIO, en declaración especial para esta página -. Esto va a ser algo similar, pero con la amplitud necesaria para que nada quede al azar y se pueda dar respuesta a cualquier duda del que quiera dibujar cómics. El inconveniente que hay que resaltar es que, por la reducida tirada en fotocopia conven-

cional, el precio de salida tiene que ser alto. Si STUDIO tuviera aceptación, vería de reducir precio o aumentar el número de páginas".

Las características técnicas de STUDIO son las siguientes:

Formato: 21,5 x 30,5 cms.  
Número de páginas: 16.

Periodicidad: Trimestral (garantizada).

Impresión: fotocopia de gran calidad.

Suscripción anual: 1.200 pesetas (número suelto: 300 pesetas).

Dirigirse a Armando Salas Martínez. Avda. de la Paz, 58-60 (3º izq.). El Ferrol. La Coruña.

Los historietistas canarios, tan alejados de los centros neurálgicos del cómic español, pueden tener en STUDIO un importante instrumento de aprendizaje.



## EL PINCEL

Comenzaremos a iniciarnos en el uso del pincel, instrumento muy agradecido si se usa con habilidad. Observad las dos viñetas que siguen; la "A" está resuelta exclusivamente con pluma STAEDTLER de 0,5 mm., y la viñeta "B" totalmente a pincel de pelo de marta, número 2. En este caso concreto resulta mucho más eficaz el pincel: el brillante cuerpo del salvaje recibe a través del pincel unas calidades mucho más logradas.



VIÑETA A



VIÑETA B

ANTES DE PASAR A RECOMENDAROS UNA SERIE DE EJERCICIOS PARA EL DOMINIO DEL PINCEL, VEAMOS QUE PRECAUCIONES HAY QUE TOMAR PARA SU USO. NO ES CONVENIENTE IMPREGNARLO TOTALMENTE DE TINTA: EL PELO TENDERÁ A SEPARARSE, DANDO TRAZOS MUY ANCHOS U ORIGINANDO BORRONES. SIN EMBARGO, SI ESTÁ MOJADO PARCIALMENTE TAN SOLO, PODRÁN OBTENERSE TRAZOS FINÍSIMOS, COMO DE PLUMA, O AMPLIAS MANCHAS, SEGÚN LA PRESIÓN EJERCIDA.



MAL



BIEN

# TECNICAS

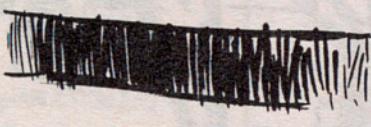
AL VOLVERSE, SE ENCONTRO  
ANTE LOS TERRIBLES "WABONIS",  
**LOS CANIBALES DEL RÍO.**

¡SUNA  
N'HOGA TA-  
GHALA!

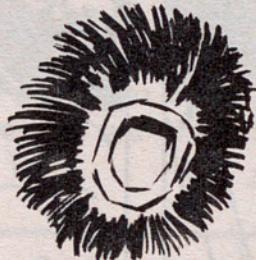
¡TAWA G'HOTA  
MUELAY!



A la vista de esta viñeta de TAMAR (de A. Borrell) os proponemos una serie de ejercicios como los desarrollados abajo. Comprobad el resultado, cotejándolo con la viñeta original. Vosotros mismos veréis si los trazos que habéis realizado valen, o habrá que repetirlos. Un buen ejercicio, en cualquier caso.



LATERALES DE LAS CANOAS.



PENACHOS DE LOS SALVAJES.



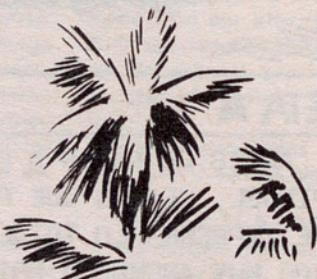
REFLEJOS EN EL AGUA.



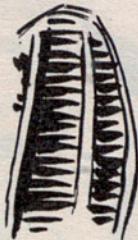
VESTIDOS DE PIELS.



VEGETACIÓN DEL FONDO.



PALMERA.



DORSO DE ESCUDO.



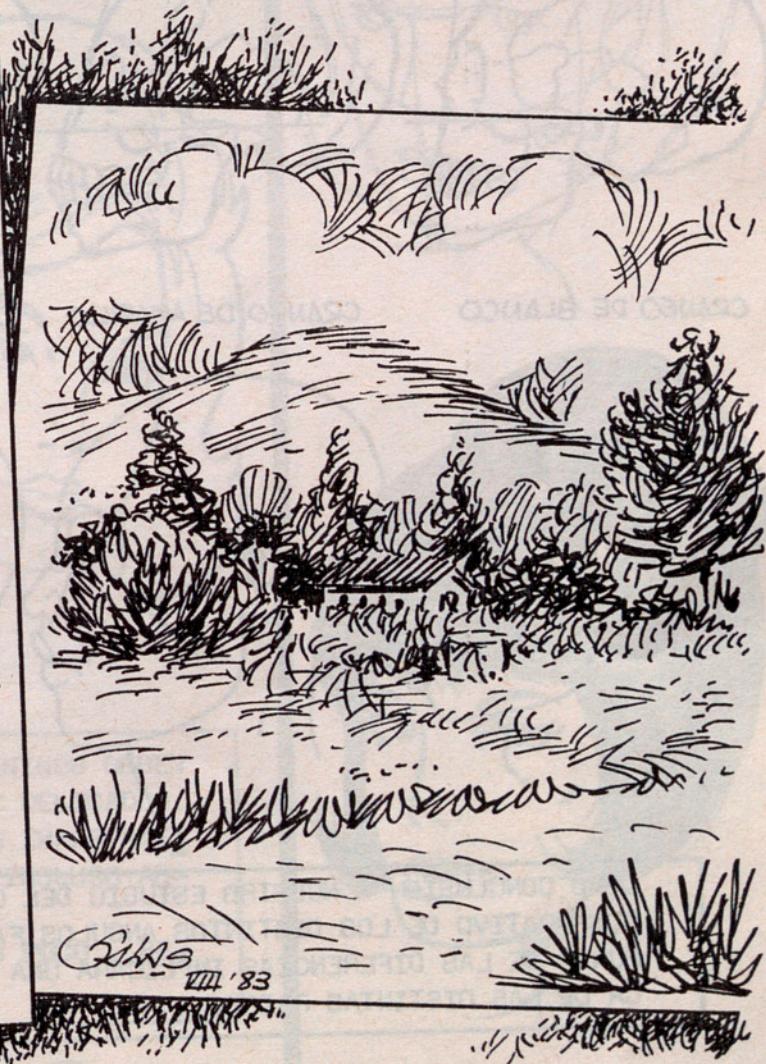
OJOS DE LOS SALVAJES.



DECORACIÓN DE UN ESCUDO.

## DOCUMENTACION

"NULLA DIES SINE LINEA": Ningún día sin una línea. La frase latina cobra especial importancia aplicada a nuestra actividad. Este verano hemos aprovechado la estancia en el campo para realizar multitud de dibujos como los presentes, a punta de rotulador. Sean esquemáticos o detallados , constituyen un buen ejercicio que os aconsejo muy vivamente.



# ANATOMIA

LA DISTINTA RELACION ENTRE LONGITUD Y ANCHURA DEL CRANEO, CLASIFICA A ESTE EN: BRAUICEFALO, MESOCEFALO Y DOLICOCEFALO. ES UNA DE LAS DIFERENCIAS ENTRE LAS RAZAS.



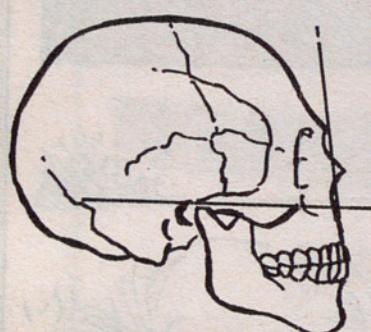
BRAUICEFALO



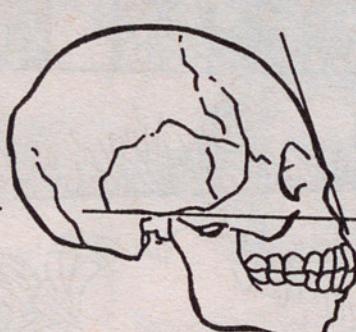
MESOCEFALO



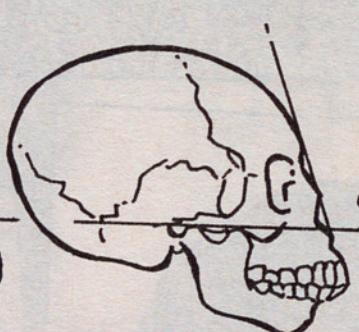
DOLICOCEFALO



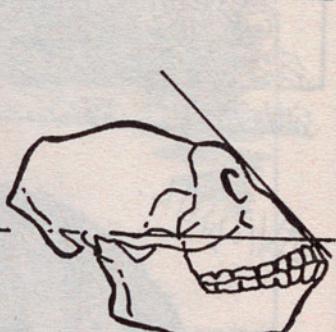
CRANEO DE BLANCO



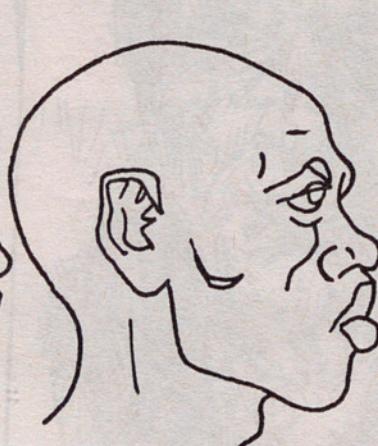
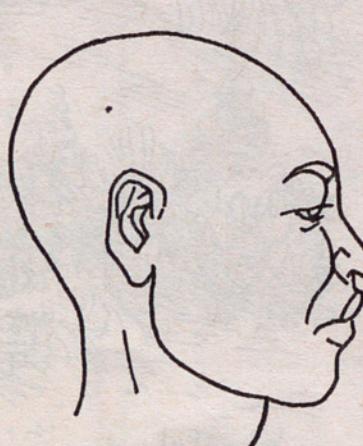
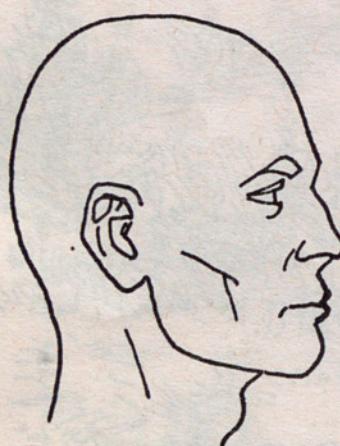
CRANEO DE AMARILLO



CRANEO DE NEGRO

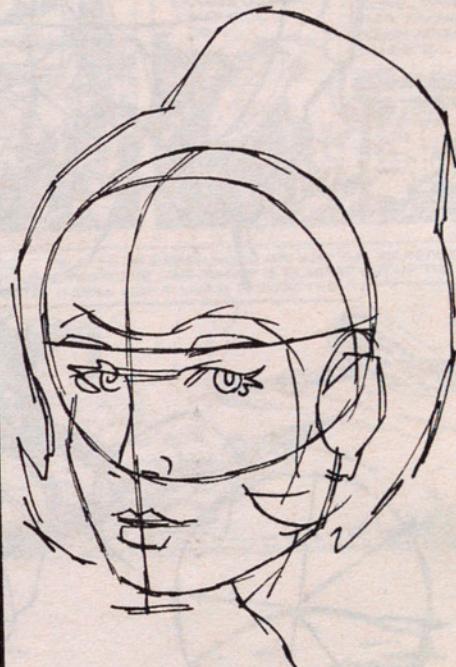
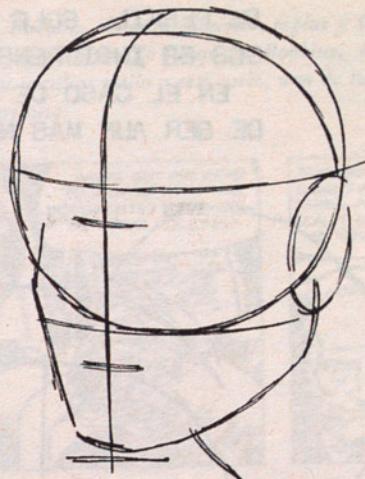
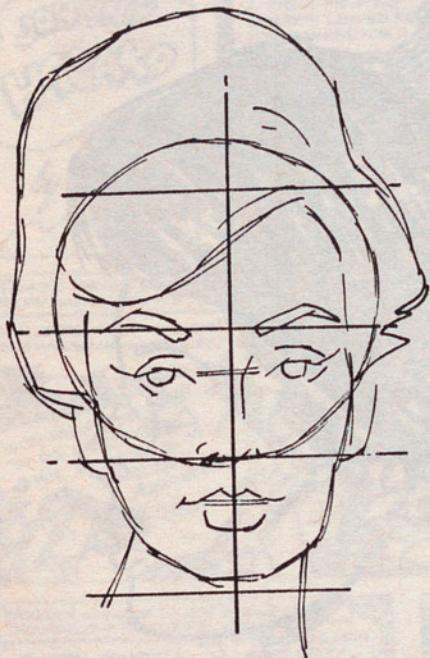


CRANEO DE MONO



COMO CONCLUSION A NUESTRO ESTUDIO DEL CRANEO, PODEIS VER UN ESTADO COMPARATIVO DE LOS DISTINTOS ANGULOS FACIALES. EL CONOCIMIENTO PROFUNDO DE LAS DIFERENCIAS IMPLICARA UNA MEJOR REPRESENTACION GRAFICA DE LAS DISTINTAS RAZAS.

OS REMITO A LAS MEDIDAS QUE HEMOS ESTUDIADO EN LA CONSTRUCCION DE LA CABEZA MAS CULINA, EN NUESTRO NUMERO ANTERIOR. SI HABEIS HECHO PRACTICAS SUFFICIENTES, LA CONSTRUCCION DE LA CABEZA FEMENINA NO DEBE REVESTIR DIFICULTAD ALGUNA.



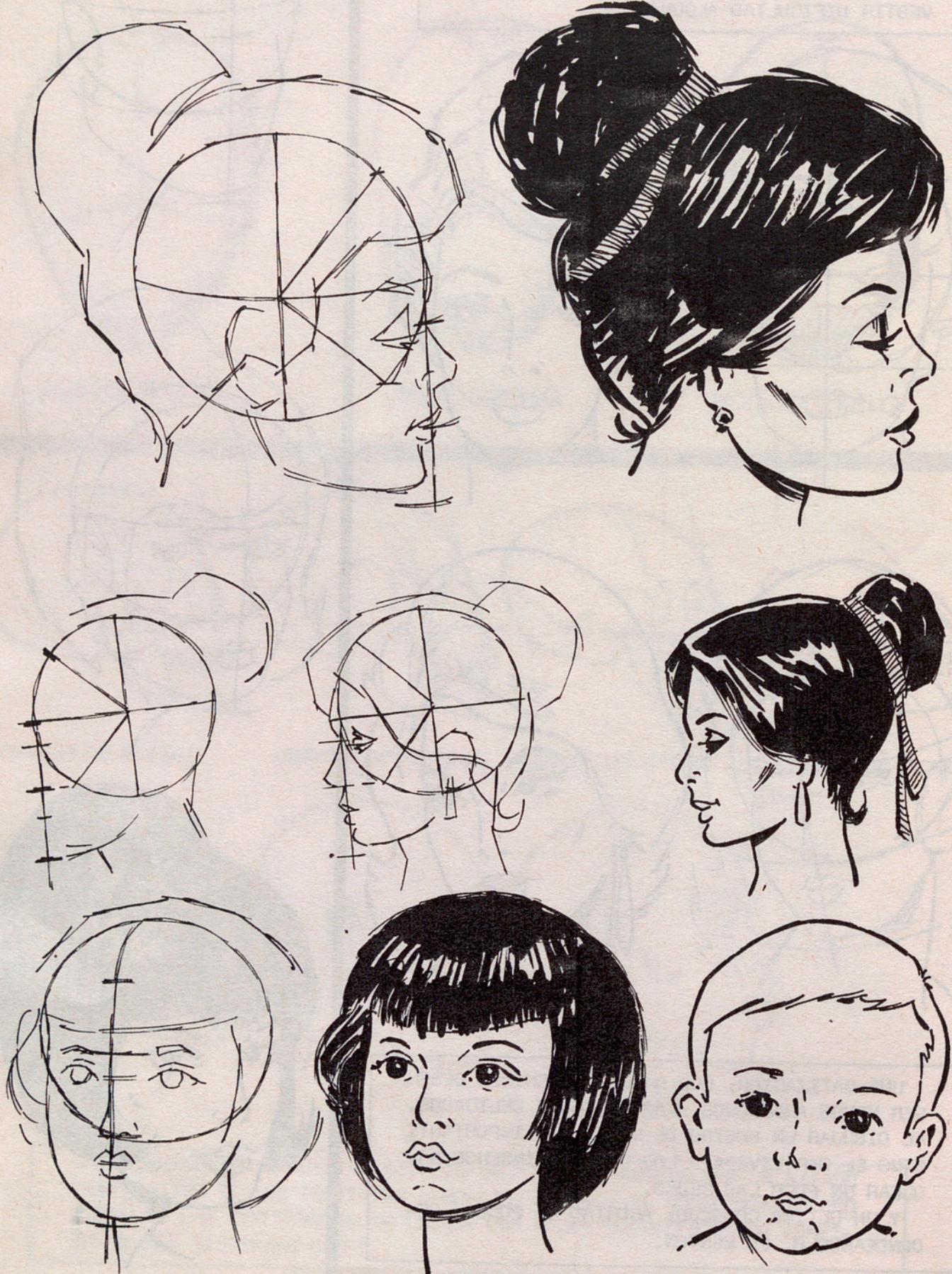
UNA MATIZACION: LOS RASGOS FEMENINOS DEBEN SER MENOS ANGULOSOS, MAS SUAVES Y DELICADOS. AL DIBUJAR UN ROSTRO DE MUJER, ES IMPORTANTE SIMO EL DAR VIVEZA A LOS OJOS, E INCLUSO ARQUEAR UN POCO LAS CEJAS.

Y UN ULTIMO CONSEJO: ACORTAD UN POCO, REDONDEANDOLO, EL MENTON.

# ANATOMIA

TAMPOCO DIFIERE DE LO EXPLICADO LA CONSTRUCCION DE LA CABEZA DE PERFIL. SOLO HAY QUE TENER PRESENTE QUE LA SUAVIDAD DE RASGOS ES INDISPENSABLE PARA LOGRAR EL EFECTO DE FEMINEIDAD.

EN EL CASO DE CABEZAS DE NIÑOS, LA SUAVIDAD DE LINEAS HABRA DE SER AUN MAS NOTORIA, ASI COMO LA REDONDEZ.



FRANK  
ROBBINS

Johnny Hazard, por Frank Robbins. Aviones, mujeres, espías y tesoros ocultos son sus principales ingredientes. El dibujo de Robbins, ágil y repleto de acción, le da su peculiar estilo a esta serie, una de las más importantes del comic americano.

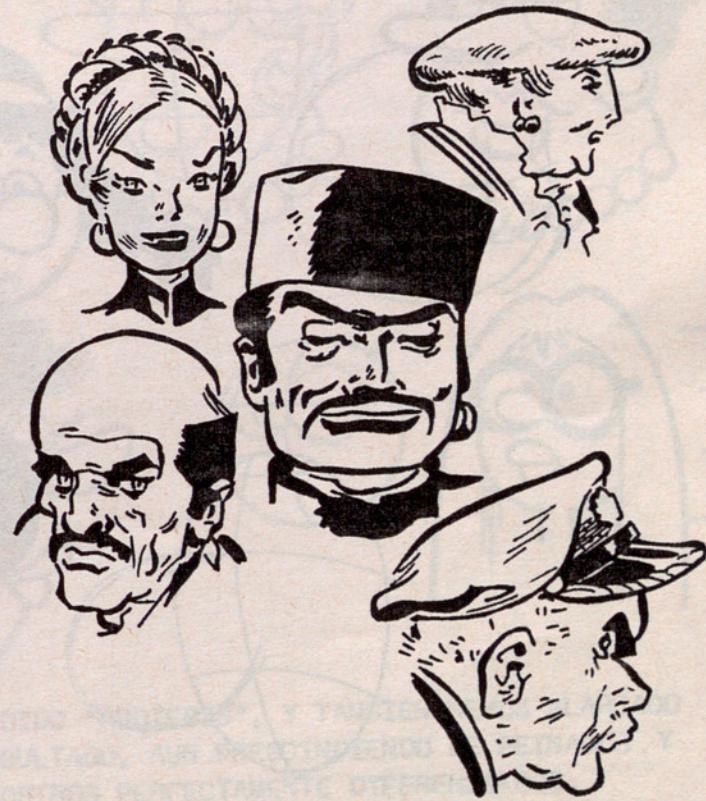


Autor de personalísimo estilo, el americano Frank Robbins ha publicado su personaje Johnny Hazard durante más de treinta años en los periódicos de todo el mundo..

Sus originales, de gran tamaño, están resueltos exclusivamente a pincel, con esa peculiar técnica de masas de luz y masas de sombra.

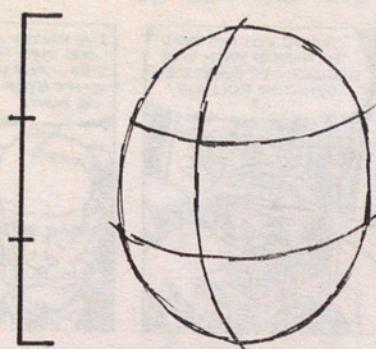
Creador de tipos inolvidables que resultan completamente convincentes y "creíbles", es un insuperable cronista de ambientes. Su documentación es siempre exhaustiva, sobre todo en el tema de la aviación; y las aventuras que transcurren en Oriente tienen algo de mágico y mucho de subyacente.

Es uno de los mejores dibujantes de todos los tiempos.

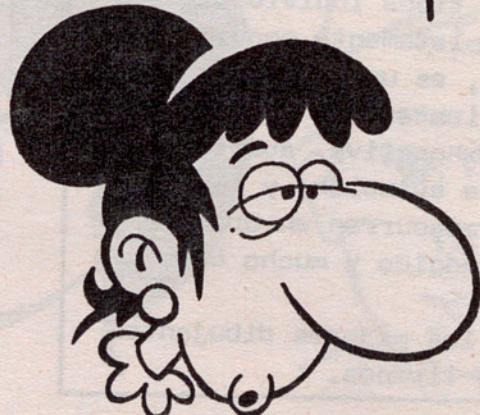
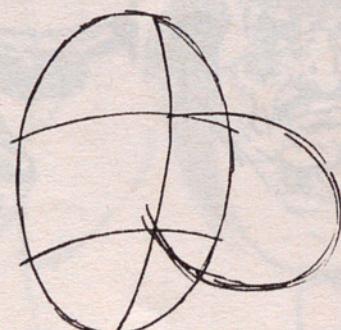
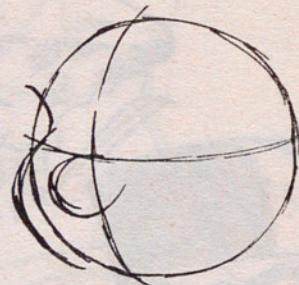
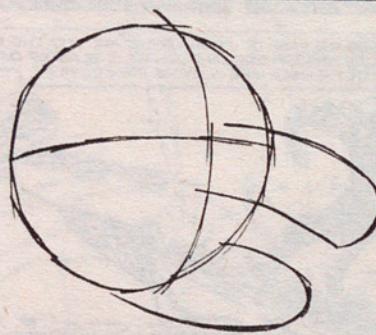


# ANATOMIA/HUMOR

VEAMOS AHORA COMO RESOLVER LA CABEZA FEMENINA CON EL "HUEVO" DIVIDIDO EN TRES PARTES, TAL Y COMO HEMOS VISTO AL ESTUDIAR LA CABEZA MASCULINA.

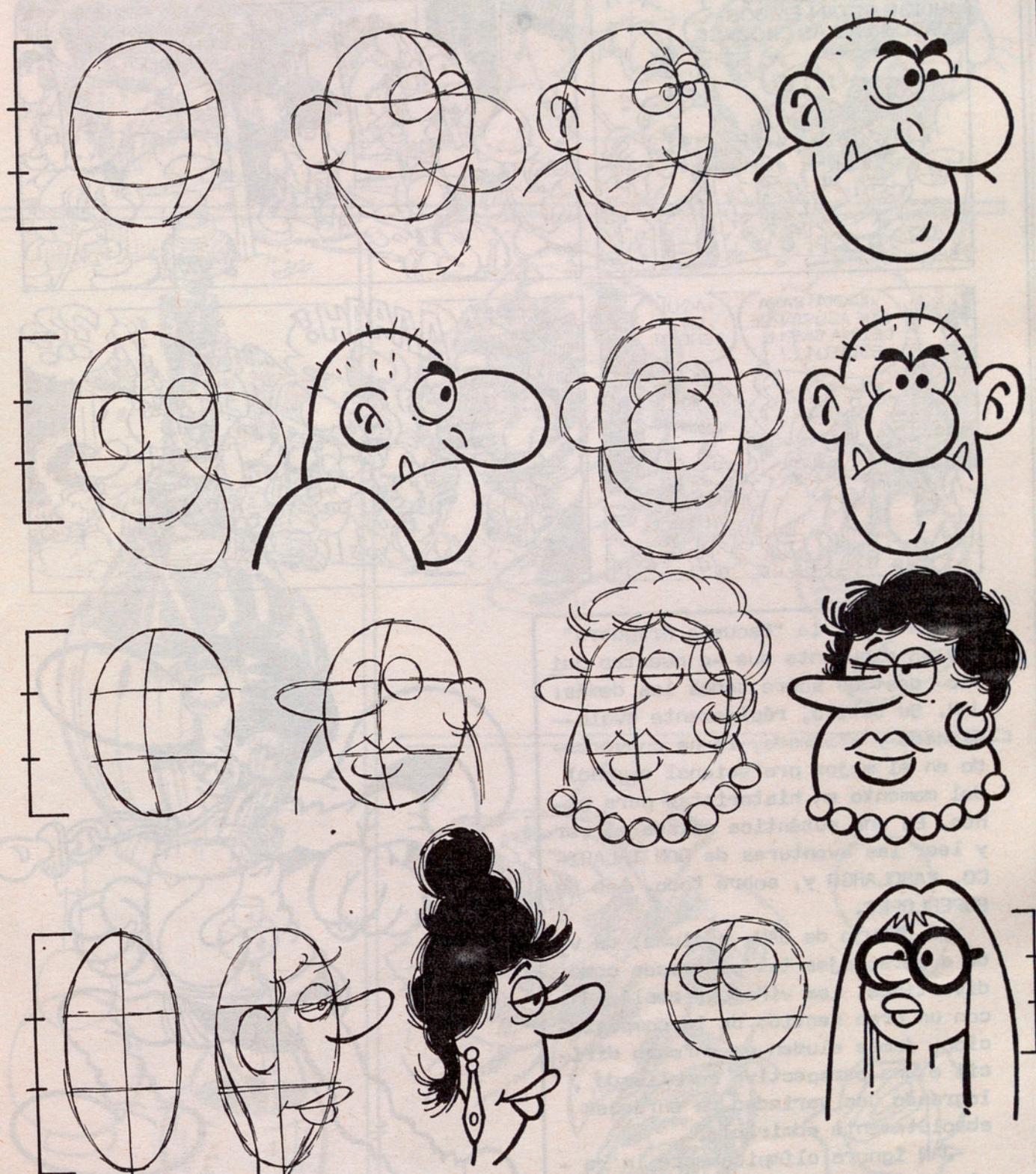


ES MUY IMPORTANTE QUE LA CABEZA FEMENINA CONSERVE SU CALIDAD DE TAL, POR FUERTE QUE SEA LA CARICATURIZACION. ASIMISMO, LA EDAD, RAZA O CARACTER (QUE ESTUDIAREMOS EN PROXIMOS CAPITULOS) TAMPoco DEBE IMPEDIR QUE EL ROSTRO FEMENINO MANTENGA SUS RASGOS CARACTERISTICOS.



# ANATOMIA / HUMOR

APARTEMONOS UN POCO AHORA DEL "HUEVO"-BASE. SU USO EXCLUSIVO NOS DEPARARIA ROSTROS EXCESIVAMENTE "Standard". OBSERVAD EN LAS DOS PRIMERAS SERIES DE DESARROLLOS, COMO HEMOS AÑADIDO UNA "PROTESIS" AL ESQUEMA BASE PARA OBTENER UN ROSTRO DE FACcIONES DURAS. (PRESTAD ESPECIAL ATENCION AL DISEÑO DE LA "PROTESIS" AL "MOVER" LA POSTURA DEL PERSONAJE).



EN ESTAS CABEZAS FEMENINAS, HEMOS AÑADIDO "PROTESIS", Y TAMBIEN HEMOS ALARGADO O COMPRIMIDO EL "HUEVO" BASICO. EL RESULTADO, AUN PRESCINDIENDO DE PEINADOS Y ADORNOS, SE MANIFIESTA EN ESOS TRES ROSTROS PERFECTAMENTE DIFERENCIADOS.

JAN

LAS AVENTURAS DE

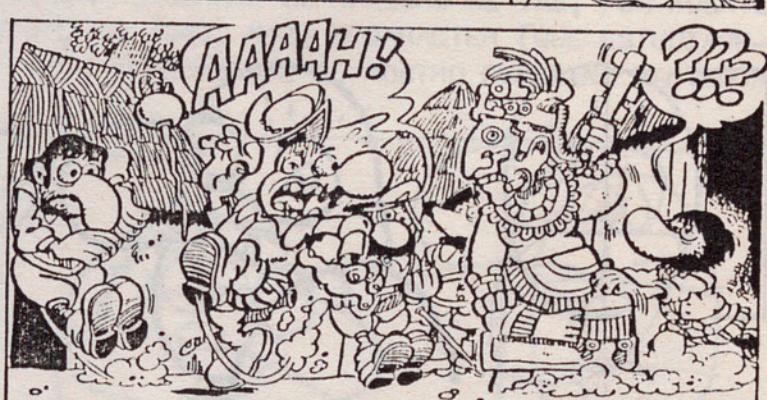
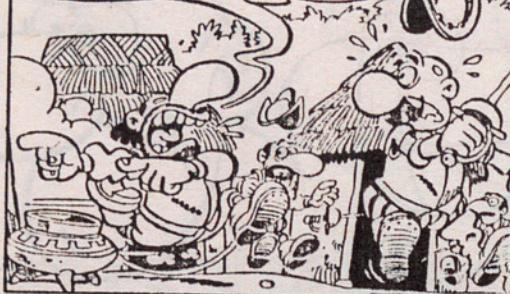
PASOLARGO

GUION  
EFEPE  
DIBUJOS  
JAN



¡A LAS ARMAS! LOS  
INDIOS ESTAN EMBOS-  
CADOS EN LAS CHOZAS!

(19)



Dentro de la "Escuela Bruguera" hay un dibujante que -a nuestro juicio- destaca sobre todos los demás: JAN. Su estilo, rápidamente evolucionado y afirmado, le ha convertido en el mejor profesional español del momento en historietas para niños. Es una auténtica gozada el ver y leer las aventuras de DON TALARIO, PASOLARGO y, sobre todo, las de SUPERLOPEZ.

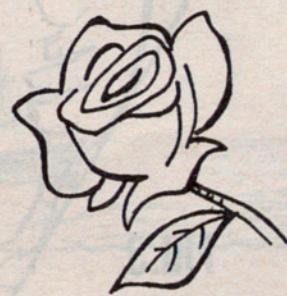
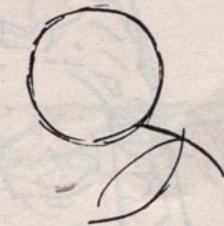
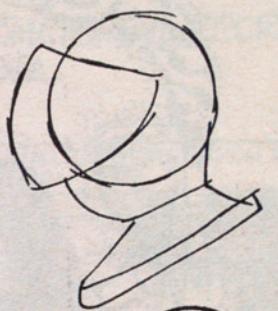
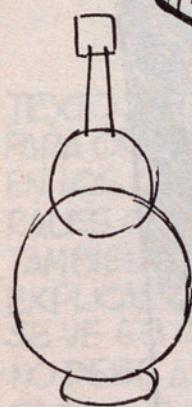
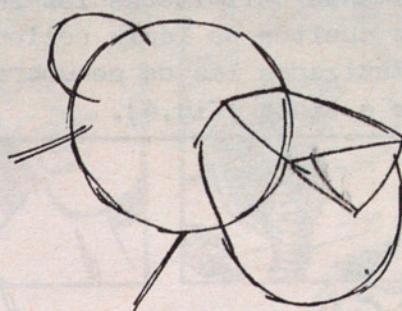
El dibujo de JAN, a pluma, da vida a personajes tan grotescos como divertidos. Las viñetas, realizadas con un gran sentido de la composición, jamás eluden un enfoque difícil o una perspectiva complicada, logrando una variedad de enfoques absolutamente admirable.

JAN ignora olímpicamente la regla, trazando rectas "a pulso", lo cual unido a la proliferación de líneas curvas, confiere a sus dibujos efectos de gran morbidez.



# CARICATURIZACION

Sirvámonos del natural, de fotografías o grabados para realizar una serie de ejercicios como los presentados en esta página. En primer lugar deberemos encontrar la "forma básica" de lo que vamos a dibujar. Superada esta inicial dificultad, lograremos la caricaturización mediante una simplificación -o exageración- de la realidad.



# LAS CLAVES DEL DIBUJO

## LUCES Y SOMBRA

Tomemos un objeto de relieve acusados y sometámoslo a una fuerte iluminación lateral (Fig.1). Tracemos sobre el papel unas líneas que "encajen" el modelo (Fig.2). Estudiando formas y calculando distancias dibujamos el objeto dejando perfectamente delimitadas las zonas de luz, sombra y penumbra (Fig.3). Con trazos sueltos de lápiz rellenamos las zonas de sombra, dejando al mismo tiempo matizadas las de penumbra, con lo que el dibujo queda preparado para pasar a tinta (Fig.4).



FIG.1

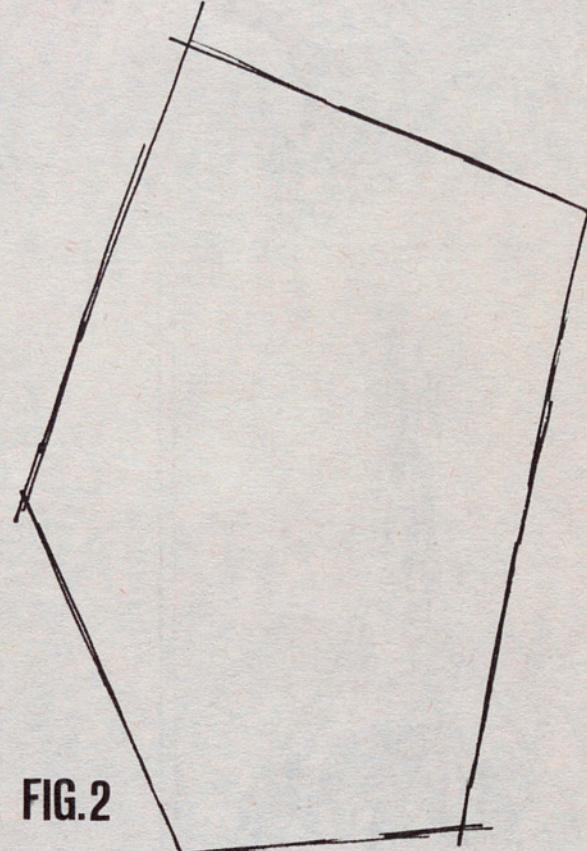


FIG.2



FIG.3



FIG.4



ONOMATOPEYA: FONDO SONORO DE LA VIÑETA. EN ESTAS DOS DEL MISMO AUTOR, REPARESE EN LA MAYOR FUERZA DE LA DE LA DERECHA, GRACIAS A LA INCORPORACION DE LA ONOMATOPEYA DEL DISPARO.



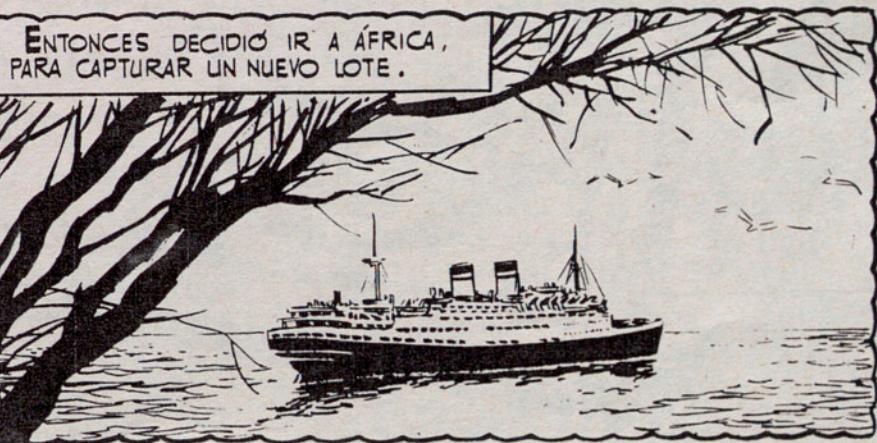
«EN ESTE EJEMPLO, LA PECULIAR ONOMATOPEYA RECREA LAS MODULACIONES DE UNA MELODÍA.

MIENTRAS TANTO A VARIAS MILLAS DE ALLÍ EN UNA MANSIÓN EN EL CORAZÓN DEL BOSQUE CERCA DE UN GRAN RÍO....



TERMINO: DISTANCIA RELATIVA ENTRE ALGO Y EL LECTOR. EN PRIMER TÉRMINO, LOS ARBOLES; EN SEGUNDO, EL RÍO; EN ULTIMO TÉRMINO, LA MANSIÓN.

TEXTO DE APOYO: SIRVE PARA ORIENTAR AL LECTOR EN LOS "SALTOS" TEMPORALES O DE AMBIENTE. TAMBIEN SE UTILIZA PARA EXPLICAR MEJOR LO QUE SE VE EN LA VIÑETA. NO DEBE ABUSARSE DE ESTA ULTIMA FORMULA.



**EL 1 DE DICIEMBRE  
TIENES UNA CITA CON:**

# Studio



• N° 3

FANZINE DE LA TECNICA DEL COMIC



En este número:  
• DIBUJO A PLUMA  
• LAS EXPRESIONES  
entre otros estudios.

**P.V.P: 300 PTAS.**