

# Studio



HEMEROTECA

FANZINE DE LA TECNICA DEL COMIC

Nº 4

En este número:  
● LOS OJOS  
● EL RAPIDOGRAPH



# SUMARIO



- 1.- PORTADA: THE PHANTOM.
- 2.- SUMARIO.  
NOTAS FANEDITORIALES.
- 3.- MATERIALES.
- 4.- TECNICAS:  
RAPIDOGRAPH/CERAMICRON.
- 5.- DOCUMENTACION:  
EL ARCHIVO.
- 6, 7 Y 8:- ANATOMIA.
- 9.- ESTILOS: BERNET.
- 10 Y 11.-ANATOMIA/HUMOR.
- 12.- ESTILOS: CAVAZZANO.
- 13.- CARICATURIZACION.
- 14.- LAS CLAVES DEL  
DIBUJO: CALIDADES.
- 15.- CONCEPTOS: PLANOS.
- 16.- CONTRAPORTADA:  
NUESTRO NUMERO 5.



# NOTAS FANEDITORIALES

● En nuestro afán por observar la puntualidad en las salidas, nos sorprende Noviembre cerrando este número, que debe distribuirse en el mes de Marzo. Por ello, si se produjera alguna noticia que nos afecte, no podremos darla a conocer hasta el próximo número.

● Para los suscriptores por periodo anual: les recordamos que su suscripción vence al recibir este ejemplar y que pueden renovarla a partir de este momento.

● JOAN NAVARRO ha dado noticia en CIMOC, de la aparición de STUDIO. El conocido crítico define nuestra publicación como IMPRESCINDIBLE. ¡Gracias, Joan!

● A ANTONIO MARTIN, fundador de BANG!, experto, crítico, autor de artículos y libros sobre comic, conferenciante, y hoy máximo responsable de la División Comics de Ediciones Forum, le hemos hecho llegar un ejemplar de nuestro núm. 3. A vuelta de correo nos solicita los otros ejemplares publicados al tiempo que se suscribe, y nos manifiesta su propósito de hablar de nosotros en cuanto tenga un conocimiento más profundo. A pesar de la amistad que nos une, de muchos años, sabemos que Antonio será objetivo e imparcial a la hora de juzgar este "invento", lo que nos sume en un estado expectante, mitad nerviosa, mitad morbosa.

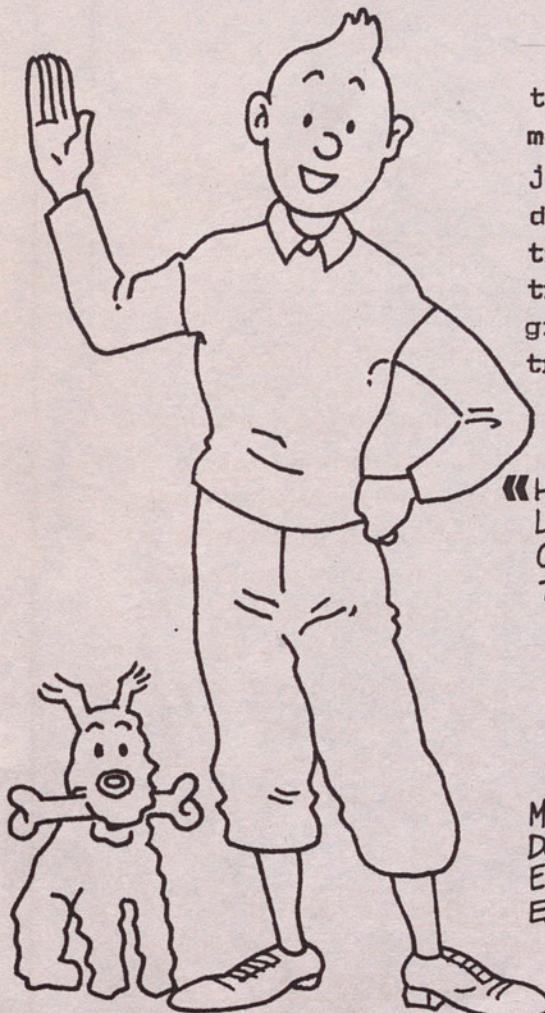
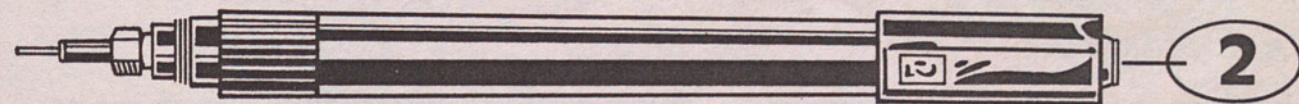
● De FRANCISCO TADEO JUAN, estudioso, articulista, crítico y, como experto, responsable de comics en la especializada LIBRERIA TELIO, de Valencia, no hemos recibido aún crítica. Y la esperamos, que conste.

● Para todos aquellos que estén dispuestos a desprenderse de 1.200.- Ptas.: MONTENA ha lanzado el álbum TARZAN DE LA SELVA, de HOGARTH. El viejo maestro parece querer dejarnos su testamento artístico con esta obra, en unas páginas de tal belleza que es inútil todo esfuerzo que hagamos por describirla. Y en una especie de guiño no exento de justo orgullo se permite dibujar al protagonista múltiples veces en un mismo plano, descomponiendo su movimiento, como demostración palpable de su dominio de cualquier escorzo. ! "Chapó", maestro! .

# MATERIALES

HABLEMOS AHORA DE DOS INSTRUMENTOS DE PARECIDAS PRESTACIONES.

- 1.- "CERAMICRON", de Pentel. Fabricación japonesa.
- 2.- "RAPIDOGRAPH", también llamado "chinógrafo" y "estilografo". Fabricación alemana tanto "STAEDTLER" como "ROTRING".



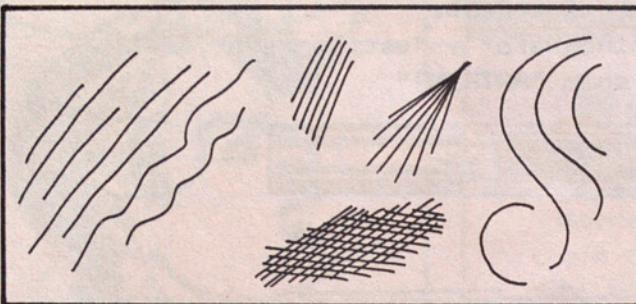
«HERGÉ: LA FALTA DE RELIEVE DEL TRAZO QUEDA COMPENSADA CON LA POSTERIOR EDICIÓN A COLOR.

MOEBIUS: UN HÁBIL "PLUMADO" MÚLTIPLE, DE NOTABLE EFICACIA, YA HA CREADO ESCUELA.

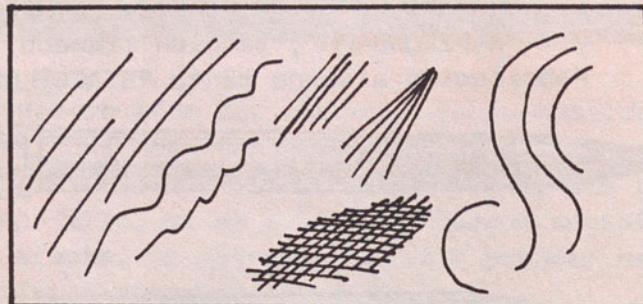


HUGO PRATT: TRAZO UNIFORME DE PLUMA, CON FUERTES MASAS DE NEGRO A PINCEL.

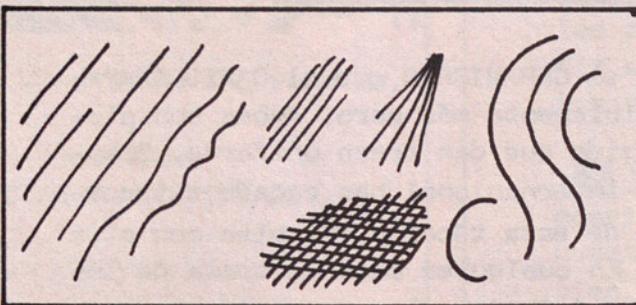
# TECNICAS



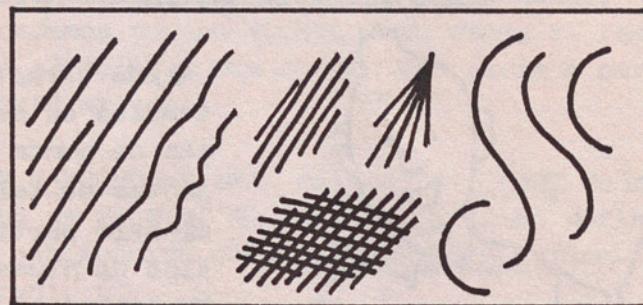
TRAZOS DE "CERAMICRON" DE 0,2 MM.



TRAZOS DE "STAEDTLER" DE 0,5 MM.

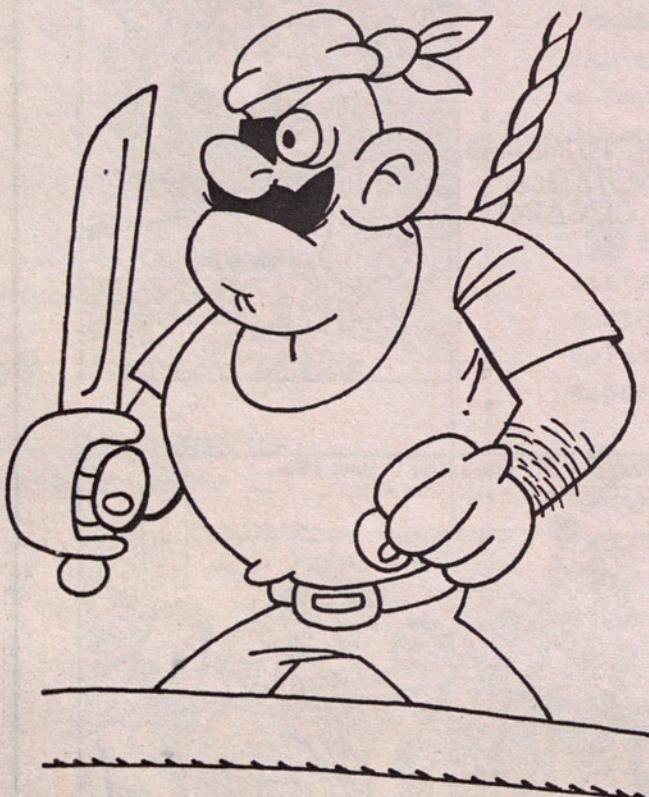


TRAZOS DE "STAEDTLER" DE 0,6 MM.

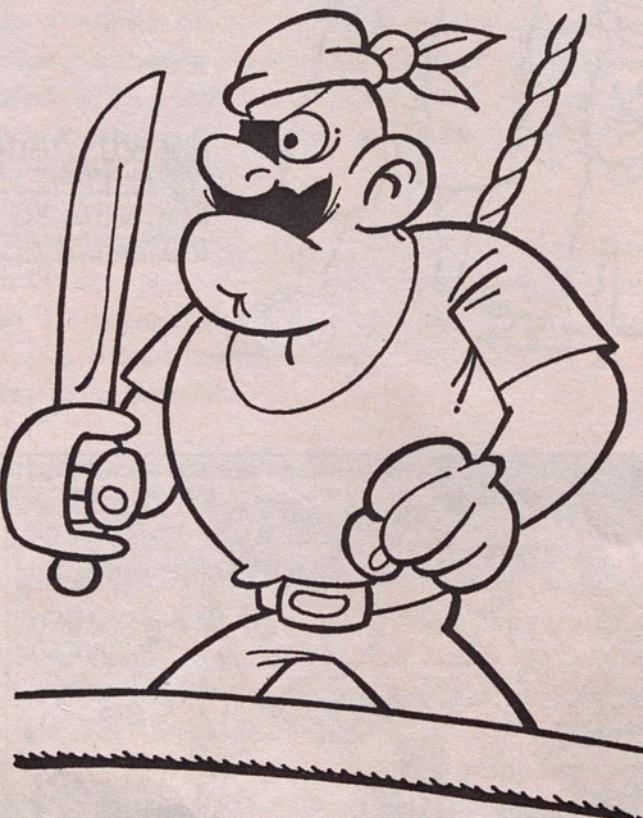


TRAZOS DE "STAEDTLER" DE 0,8 MM.

Arriba, muestras de trazos de CERAMICRON y RAPIDOGRAPHS de diferentes diámetros. Si bien cualquiera de estas plumas puede utilizarse eficazmente para técnicas realistas, lo cierto es que son idóneas para estilo humorístico. Como ilustración de cuanto decimos, observad la diferencia entre los dibujos que presentamos a continuación.



PLUMA TÉCNICA "STAEDTLER" DE 0,6 MM.  
DIBUJO RESUELTO CON EL TRAZO UNIFORME PROPIO DE ESTE INSTRUMENTO.



EL MISMO DIBUJO Y LA MISMA PLUMA. SE HAN ENGROSADO LOS TRAZOS CON SUCESIOS PASADAS PARA LOGRAR EFECTOS DE VOLUMEN.

## EL ARCHIVO (2)

Más actual y cómodo que el sistema de archivo explicado en nuestro número anterior, es el disponer de libros monográficos ilustrados. También es más caro y por ello no descartamos el método de recortes.

No olvidéis sin embargo, que en las bibliotecas públicas suele haber de todo, y nada os impide acudir a ellas provistos de papel y lápiz.

## Caballos



«HABRÁ QUE RECURRIR SIEMPRE A UNA DOCUMENTACIÓN FIDEDIGNA SI QUIERE OBTENERSE UN BUEN RESULTADO. COMENTEMOS ESTE PLANO:

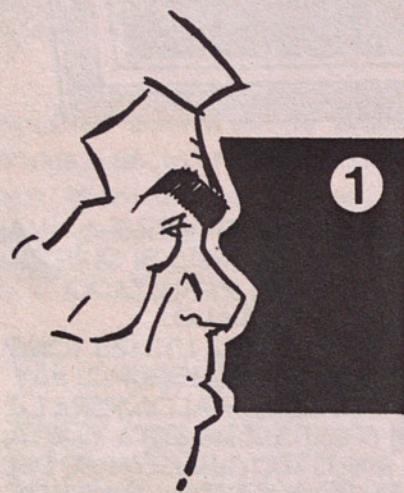
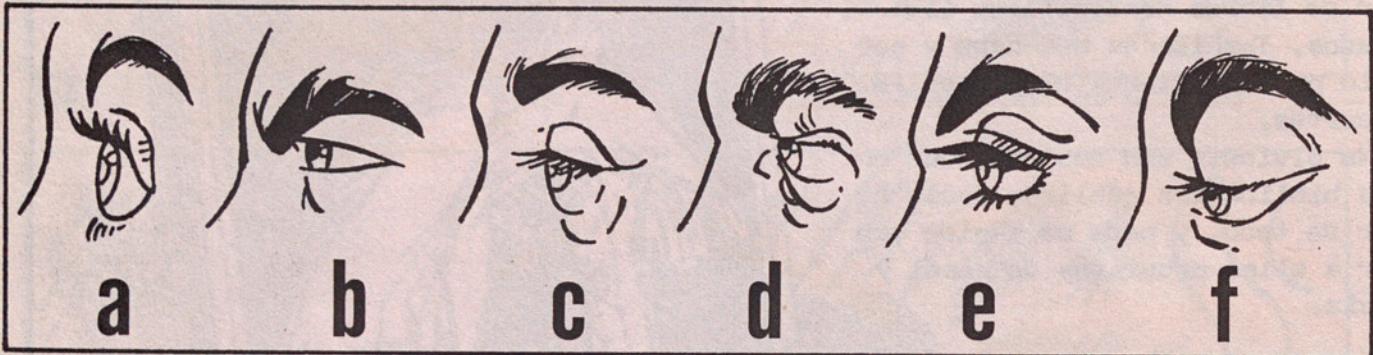
EL PERSONAJE QUE HABLA UTILIZA TONO AMENAZANTE Y SE SIENTE SEGURO: HAY UNA PISTOLA QUE LE RESPALDA. PARA LA REALIZACIÓN EFECTISTA DE ESTA VÍNETA, BERNET HA DIBUJADO UNA KRUGER DEL CALIBRE 22 EN PRIMER TÉRMINO. HEMOS CONSULTADO NUESTRO ARCHIVO, COMPROBANDO QUE ESTA FIELMENTE REPRODUCIDA HASTA EL MÁS MÍNIMO DETALLE.



TRES VÍNETAS MÁS TARDE, LA ACCIÓN SE »  
PRECIPITA, Y BERNET VUELVE A DIBUJAR  
LA KRUGER, ESTA VEZ EN UN TÉRMINO  
MÁS ALEJADO. AUNQUE PERDIENDO DE-  
TALLE, EL ARMA SIGUE CONSERVANDO  
SUS CARACTERÍSTICAS. LA DOCU-  
MENTACIÓN CONTINÚA SIENDO FUNDAMENTAL.

# ANATOMIA

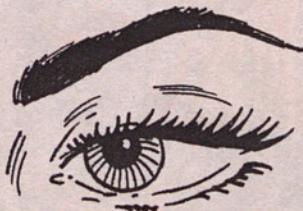
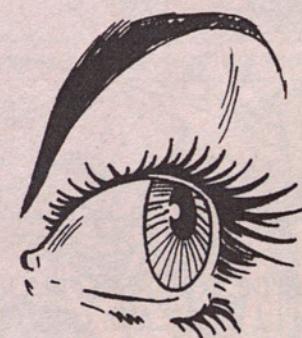
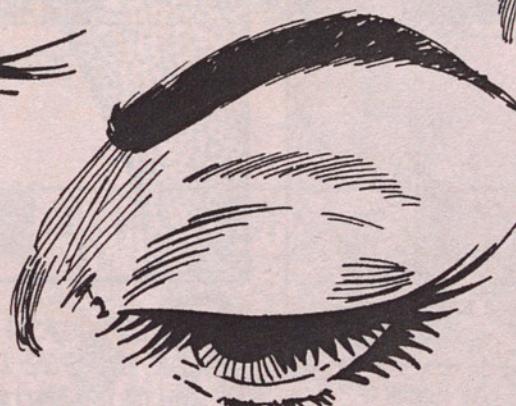
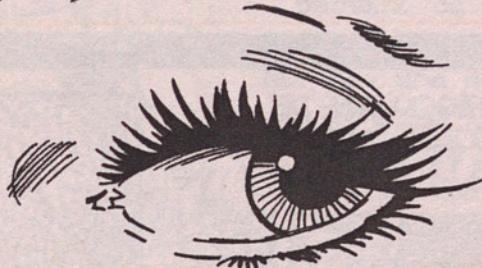
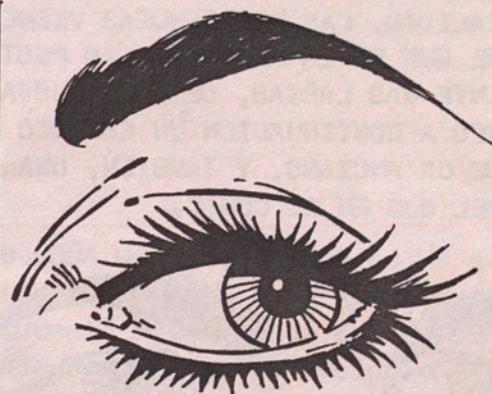
Los ojos pueden ser grandes, pequeños, hundidos, prominentes, rasgados... Algunos -al menos en el plano teórico- pueden darnos a conocer la edad (A,D); el carácter (B,C); el sexo (E) o la raza (F).



También pueden imprimir "carácter". Pequeños y hundidos, simiescos, se encontrarán en un rostro brutal (1); cansados y tristes, en un anciano (2); rasgados y felinos, darán un aire perverso (3); grandes y abiertos, configuran la mirada inocente de un niño.

Ateniéndonos a la estructura globular del ojo -que habremos de tener siempre presente , puesto que influye en el diseño de los párpados- hemos realizado en esta página una serie de estudios del ojo femenino en distintas posiciones.

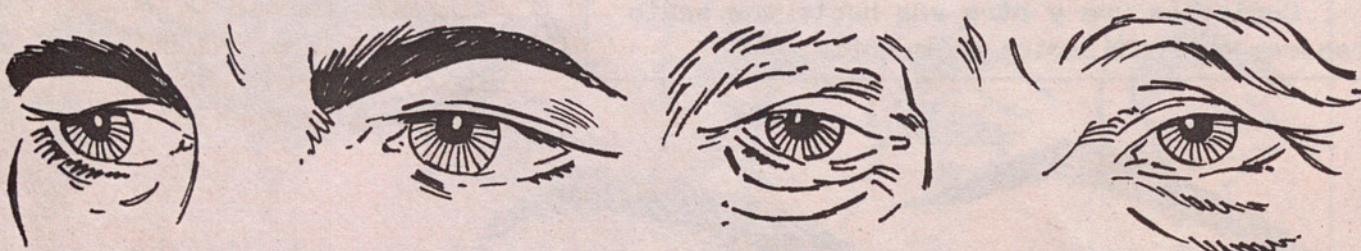
Copiadlos una y otra vez hasta que seáis capaces de realizarlos de memoria.



# ANATOMIA

NO HAY DIFERENCIAS ESTRUCTURALES ENTRE EL OJO DEL HOMBRE Y EL DE LA MUJER. EN REALIDAD, LAS DIFERENCIAS VIENEN DADAS POR LAS CEJAS (MENOS ARQUEADAS EN EL HOMBRE QUE EN LA MUJER) Y LAS PESTAÑAS, QUE EN LA MUJER DEBEN DIBUJARSE SENSIBLEMENTE MAS LARGAS, DENSAS, CURVAS Y ATERCIOPELADAS.

VED A CONTINUACION UN ESTUDIO COMPARATIVO DE LOS OJOS DE UN HOMBRE JOVEN Y LOS DE UN ANCIANO. Y TAMBIEN, UNA SERIE DE EJEMPLOS PRACTICOS DE LA IMPORTANCIA DEL OJO EN EL COMIC.



EL GIGANTE ESTUDIA A LOS PROTAGONISTAS DE "LA DEVIATION". LA BARROCA RESOLUCIÓN DEL OJO OTORGÁ ESPECIAL INTERÉS A LA VIÑETA.



EL RECOLO DE DOS PERSONAJES, UNA SITUACIÓN TENSA EN LA QUE CADA UNO PRETENDE METERSE EN EL ALMA DEL OTRO. UNA MAGISTRAL SECUENCIA DE PRATT, DONDE LOS OJOS SON ELEMENTO DECISIVO.



DRAMATIZACIÓN POR DEFECTO: EL PECULIAR ANTIFAZ DE "THE PHANTOM" NO PERMITE VER SUS OJOS, LO CUAL CONFIERE AL ENIGMÁTICO PERSONAJE UN ASPECTO MUCHO MÁS INQUIETANTE.





Hijo de "JORGE", el creador de la inefable DOÑA URRACA, Bernet se ha afirmado fulgurantemente en los mercados internacionales merced a su maestría y dominio del pincel. Tras una larga etapa de influencia muy directa de F. ROBBINS -amigo personal suyo- ha evolucionado hacia un estilo personal donde el pincel, más que trabajar el papel lo acaricia.

De las masas de negro ha pasado a un trazo casi caligráfico, obteniendo partido de la técnica de "pincel seco". Personalmente creemos que en BERNET hay una nueva estética del comic: en TORPEDO 1936 (su versión es infinitamente superior a la de A. TOTH) recrea con aparente facilidad imágenes al gusto del mejor "cine negro".

"Sus" mujeres son de belleza tal, que sólo pueden parangonarse con las de MANARA o KUBERT.

Para un estudio más completo de este autor recomendamos sus series SARVAN y TORPEDO 1936.



"TORPEDO 1936": UN PRODIGIO DE AMBIENTACION.



"DAN LACOMBE", O LA INFLUENCIA DE ROBBINS.

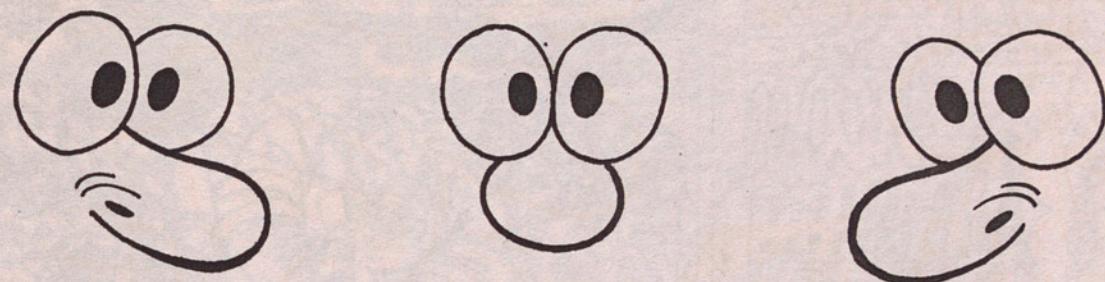
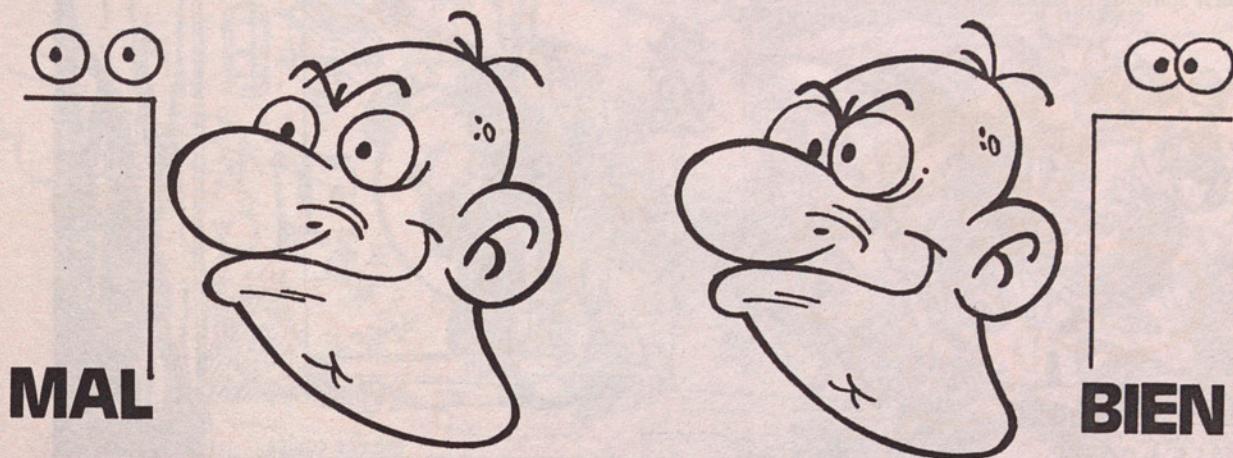
## ANATOMIA/HUMOR

El estilo humorístico permite más licencias que el realista y, en consecuencia, puede utilizarse toda una serie de grafismos -verdaderas "onomatopeyas gráficas"- que ayudan a dar carácter a un personaje o a enfatizar su estado de ánimo. En estos estudios mostramos la eficacia de esos grafismos, bien sean aplicados directamente a los ojos o a su entorno.

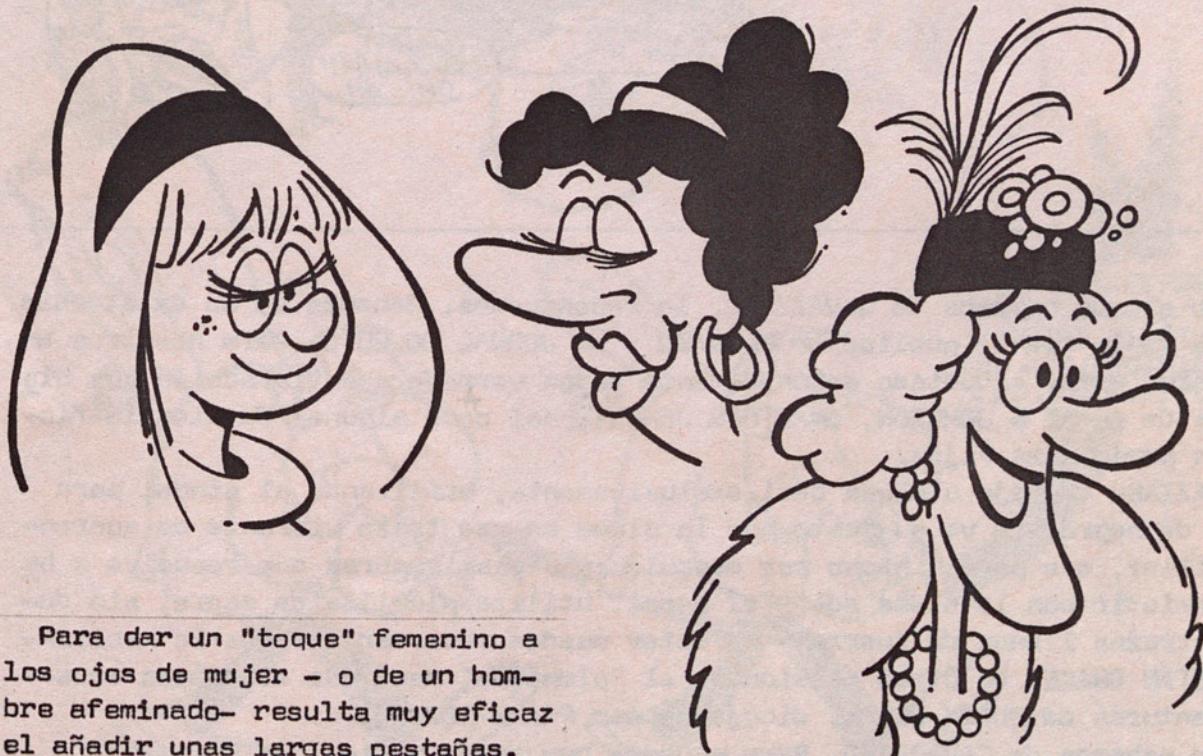


## ANATOMIA/HUMOR

SIEMPRE DENTRO DE LA "ESCUELA BRUGUERA", QUE ES EL ESTILO QUE INICIALMENTE ESTUDIAMOS, PAREMONOS EN CIERTAS PECULIARIDADES RELATIVAS A LOS OJOS. COMPARAD ESTAS DOS CARAS. LA PRIMERA TIENE MIRADA COMO HIPNOTIZADA, DE LECHUZA, Y ELLO ES DEBIDO A QUE SE HAN DIBUJADO SEPARADOS LOS GLOBOS OCULARES. EN LA SEGUNDA, MAS EXPRESIVA, LOS OJOS SE HAN COLOCADO JUNTOS.



HAY QUE TENER EN CUENTA QUÉ OJO "MONTA" SOBRE EL OTRO, SEGÚN SEA LA POSTURA DE LA CARA. VISTOS DE FRENTE, LOS OJOS SIMPLEMENTE SE TOCARÁN, SIN INTERSECCIONES.



Para dar un "toque" femenino a los ojos de mujer - o de un hombre afeminado- resulta muy eficaz el añadir unas largas pestañas.

*Cavazzano*

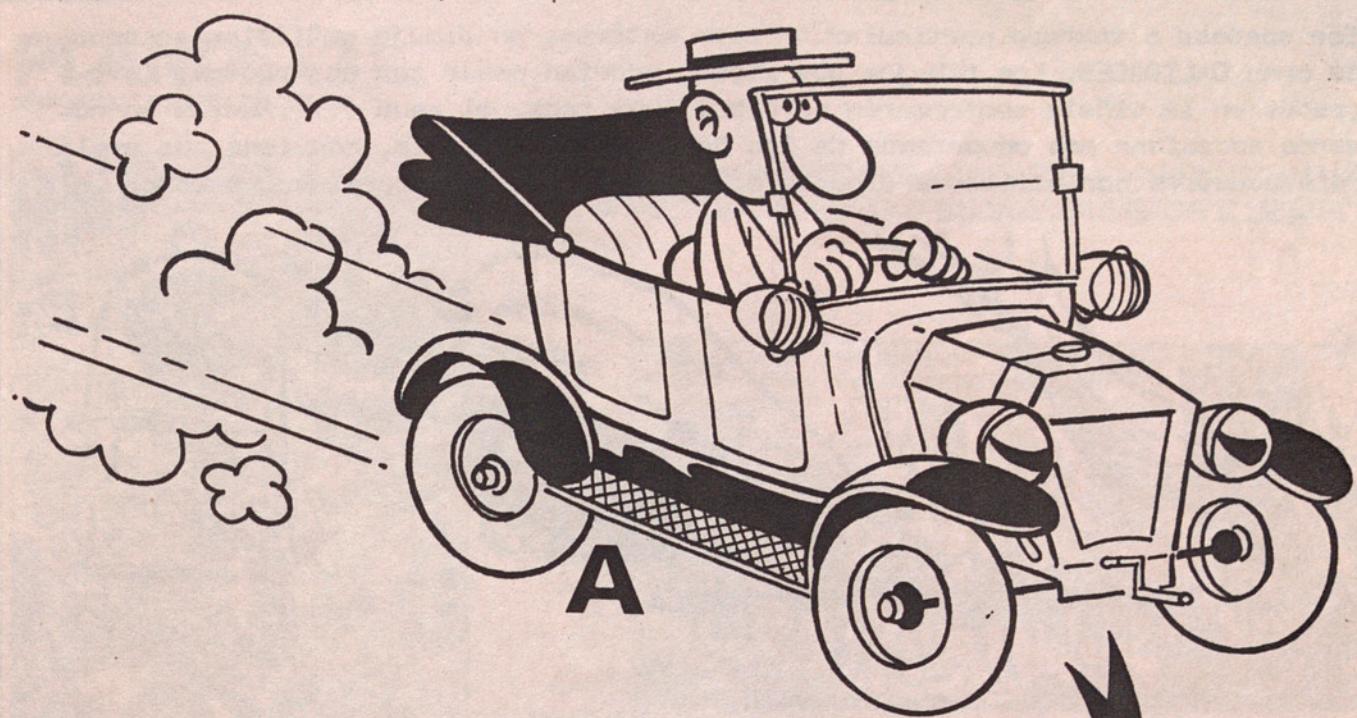


Poco o nada sabemos de CAVAZZANO, lo reconocemos. Sabemos de su existencia a través de lo que se publicó en *IL MAGO* y en *JORNAL DO CUTO*. Para nosotros es suficiente. Hemos estudiado detenidamente y con verdadera satisfacción sus historietas de *ALTAI & JOHNSON*, *SMALTO & JOHNNY*, así como algunas de ciencia-ficción sin personajes fijos.

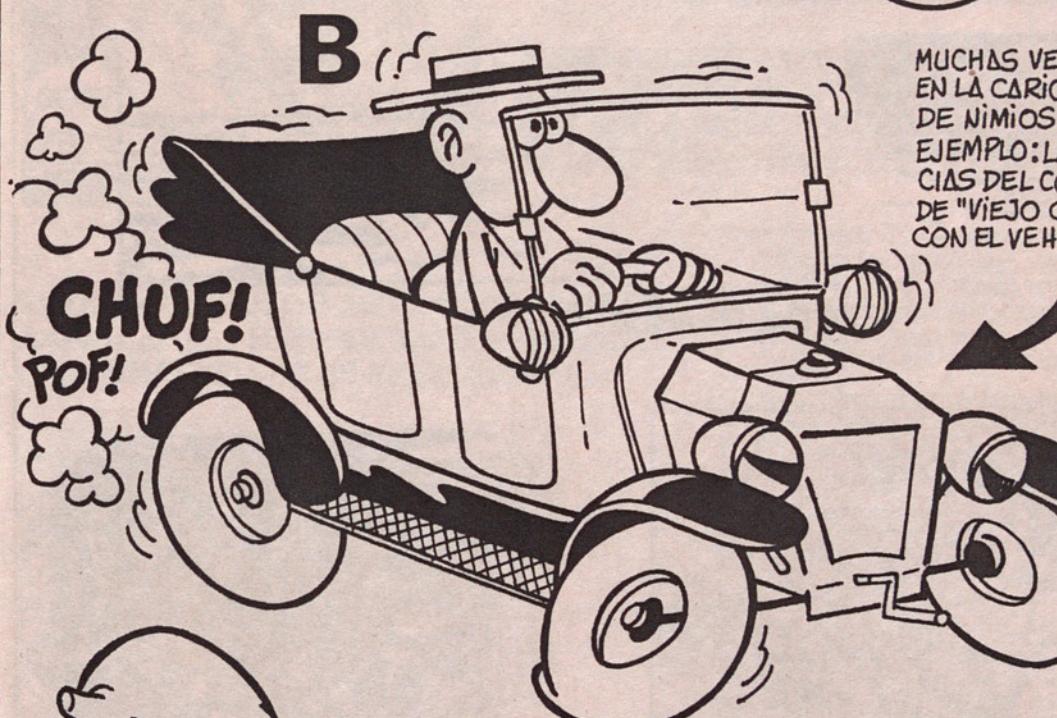
CAVAZZANO trabaja a pluma casi exclusivamente, utilizando el pincel para bloques de negro. Se ve su gusto por la pluma en ese trazo vibrante de aparente sencillez, que parece hecho por descuido; en esas sombras que resuelve a base de insistir con la pluma sobre el papel. Utiliza plumilla de acero, sin duda. Los trazos llenos de fuerza y carácter pueden recordar a veces la habilidad de STAN DRAKE; en otras ocasiones, el "plumeadío" hace que evoquemos aquellas aventuras de RUSTY RILEY, dibujadas por FRANK GODWIN.

Poco sabemos de CAVAZZANO. Pero sabemos que es un genio.

## CARICATURIZACION



**A**



**B**

MUCHAS VECES, UNA MAYOR EFICACIA EN LA CARICATURIZACIÓN DEPENDE DE NÍMOS DETALLES.

EJEMPLO: LAS PEQUEÑAS DIFERENCIAS DEL COCHE "B" LE DAN ASPECTO DE "VIEJO CÁCHARRO", MÁS ACORDE CON EL VEHÍCULO DE QUE SE TRATA.

**a**

**b**

OTRO CASO: EL MAYOR TAMAÑO DEL GARROTE "A" PUEDE SUGERIR UNA PELIGROSIDAD MÁS ACENTUADA EN EL SUJETO QUE LO PORTA.

# LAS CLAVES DEL DIBUJO

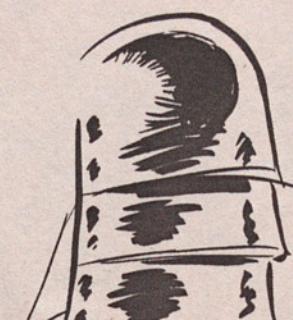
Ese acabado o textura particular de cada materia, en dibujo artístico se conoce como CALIDADES. Los dibujos que siguen podrían pasar por abstractos; integrados en la viñeta conformarán un árbol, una roca, el agua... Aunque en números sucesivos nos ocuparemos de las CALIDADES en detalle, conviene que exploréis vuestras posibilidades dibujando, y dibujando del natural sobre todo.



RAMA DE ARBOL



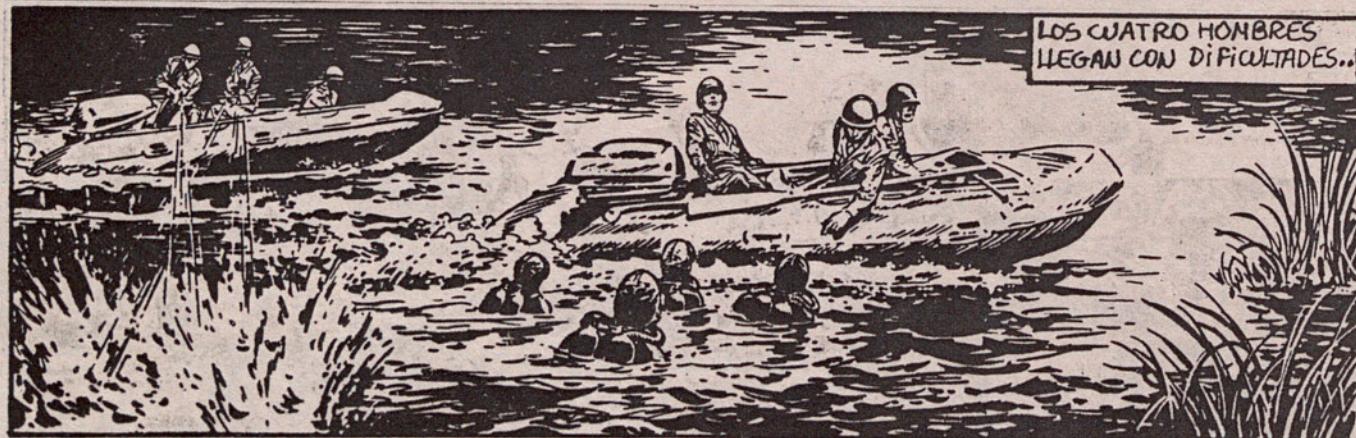
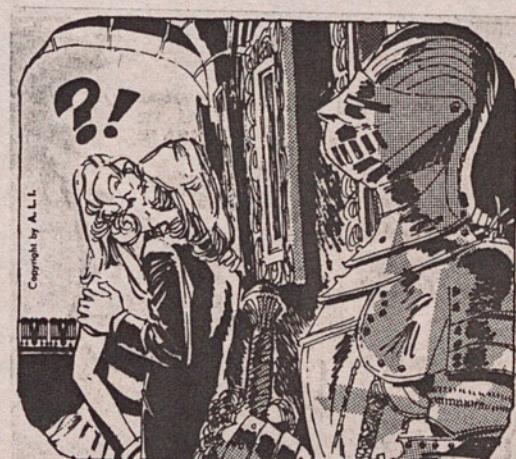
ROCA



OBJETO METALICO



EFFECTOS DE AGUA



## PLANOS (2)



► **PLANO GENERAL CORTO (P.G.C.):** CAPTA A LOS PERSONAJES DESDE MUY CERCA, PERO DIBUJANDOLOS DE CUERPO ENTERO.



► **PLANO GENERAL LARGO (P.G.L.):** EN ESTE PLANO EL PAISAJE, EL AMBIENTE, TIENE TANTA IMPORTANCIA COMO LAS FIGURAS QUE, A PROPÓSITO, SE TOMAN LEJANAS PARA QUE PUEDA APRECIARSE BIEN EL ESCENARIO EN QUE SE MUEVEN.

**PANORÁMICA (PAN.):** PLANO EXCLUSIVAMENTE ▶ AMBIENTAL. LOS PERSONAJES SON DIMINUTOS O NO APARECEN DE UN MODO VISIBLE.



► **PICADO:** PLANO EN DONDE EL ENFOQUE ES TOMADO DESDE ARRIBA.

**CONTRAPICADO:** EN ESTE CASO, EL ENFOQUE ES DE ABAJO HACIA ARRIBA. ▶

LLEGUÉ AQUÍ COMO UNO DE TANTOS, EMBAUDADO POR ESE ROLLO DE LA TIERRA PROMETIDA. DE ITALIA TRAÍA EL HAMBRE Y EN AMÉRICA ME ENCONTRÉ CON LAS GANAS DE COMER. PERO TENÍA LA DIRECCIÓN DE UN PAISANO EN EL BOLSILLO Y CREÍ TENER LA VIDA RESUELTA.



**PRÓXIMO NÚMERO:**

# Studio



Nº 5

FANZINE DE LA TECNICA DEL COMIC

EN ESTE NUMERO:

• LA NARIZ  
• "BALLOONS"



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