

dibujando N.7

Artículos:

Ojos ajenos

Ejercicios Para
Ablandar
las Manos ○○○

Entrevista
José Luis Potey

Tutoriales

Dibujo Digital

Hecho en Photoshop

+ Dibujo
Tradicional

Galería

Review de Artistas

Vicente
Segrelles

Sección de
Cómics

Artesanías

Tipos de Pastas
y Arcillas
modelables





eeditorial

CJRamos

Portada: Peterete
(Eddy Vivar)

Director: Garvel

Editorial: CJRamos

Review: CJRamos

Tutoriales: Yuny/ Éricka Pierbon

Entrevista: Wilty

Artículos: Tunchy/ Wilty

Cómics: Gonzalo Geller/ Nexo/ Seven./
Sceron/ Hector Frankovig

Artesanías: Nexo

Maquetación: Garvel/ Dnl1

Revisión: Buho01/ Savior/Garvel

Anteriormente, pusimos como ejemplo el arte de la ilustración en los videojuegos. Ahora lo ponemos de manifiesto en el cine: dibujos animados, escenarios, bocetos para animaciones 3D, concept art... todo vale en este mundillo de pantalla gigante.

Recordemos que una buena película, en especial si es fantástica, necesita de unos buenos artistas del dibujo y la pintura. Ellos son los que bocetan personajes, escenarios, vehículos, objetos, etc., antes de pasar a los actores, el renderizado en 3D o cualquier cosa posterior. Los artistas bocetan para mostrarlo a una serie de personas, entre ellas el director encargado de la sección de ilustración, y finalmente el director, quien le da el visto bueno, o no, al trabajo realizado; y una vez el boceto es válido, el artista procede a una visión más detallada de la obra, que será casi definitiva a la hora de llevarla a la gran pantalla.

Una de las cosas más importantes en esta industria es lo que se conoce como story-board, que consiste en la unión de múltiples bocetos de los artistas sobre cada escena que tendrá lugar finalmente en el filme. Es una de las primeras cosas que se realizan tras aprobar el guión de la película. De entre todos esos bocetos, el director escogerá los que más se plasmen a su visión de crear la película, e incluso pedirá cambios conceptuales en algunos de los bocetos seleccionados.

No hace falta decir que la mayor importancia en una película de dibujos animados reside en los dibujantes y coloristas, quienes dan vida a la película, ya sea con métodos tradicionales como el pose a pose, en el que se realizan todas las poses de un personaje y se le "da vida" pasando las páginas, o con los métodos informatizados más modernos, donde los personajes se animan, mediante computación, por expertos en este ámbito.

De entre los muchísimos artistas que existen en este mundo, destacaremos dos de ellos, a saber: *Drew Struzan* y *H.R.Giger*.

El primero es conocido por haber realizado, para la industria del séptimo arte, más de 150 carteles de películas, destacando los de la saga *Star Wars*, *Indiana Jones*, *Regreso al Futuro* y *Rambo*, entre otros.

H.R.Giger, por su parte, es más conocido por diseñar, junto con *Carlo Rambaldi*, la criatura *Alien* y algunos escenarios de la película, basándose en anteriores obras suyas. También ha trabajado en *Poltergeist II*, *Alien 3*, *Species*, e incluso también en los videojuegos *Darkseed* y *Darskeed II*. Su última aportación al mundo del cine lo ha realizado en 2012 para la película de ciencia ficción-terror *Prometheus*.

Y, por último, como película de animación, elogiamos a la película de culto de 1983, *Tygra: hielo y fuego*. ¿El por qué? Por la técnica utilizada para realizar el filme, la llamada *rotoscopia*. Dicha técnica consistía en filmar las escenas con actores, y fotografiándolas. Luego, los ilustradores se encargaban de transformar esas escenas filmadas en dibujos que, a continuación, se animaban.

Considerando las maravillas del cine, es normal que tras cada escena, o personaje propio, haya un selecto grupo de artistas dispuestos a plasmar en un papel lo que, posteriormente, será una obra viviente.

TUTORIAL **27**
Dibujo digital(Photoshop)

ARTÍCULO **24**
Ojos Ajenos

TUTORIAL **29**
*Dibujando segun la
matemática-Geometría*

ENTREVISTA **32**
José Luis Potey

ARTÍCULO **23**
*Ejercicios para ablandar las
manos*

SECCIÓN DE CÓMICS **36**
*Neridia/Play Again/Doble
relato*

REVIEW **19**
Vicente Segrelles

4 *Galería*

ARTESANÍAS **46**
*Tipos de pastas y arcillas
Moldeables*

Contenido

Galería



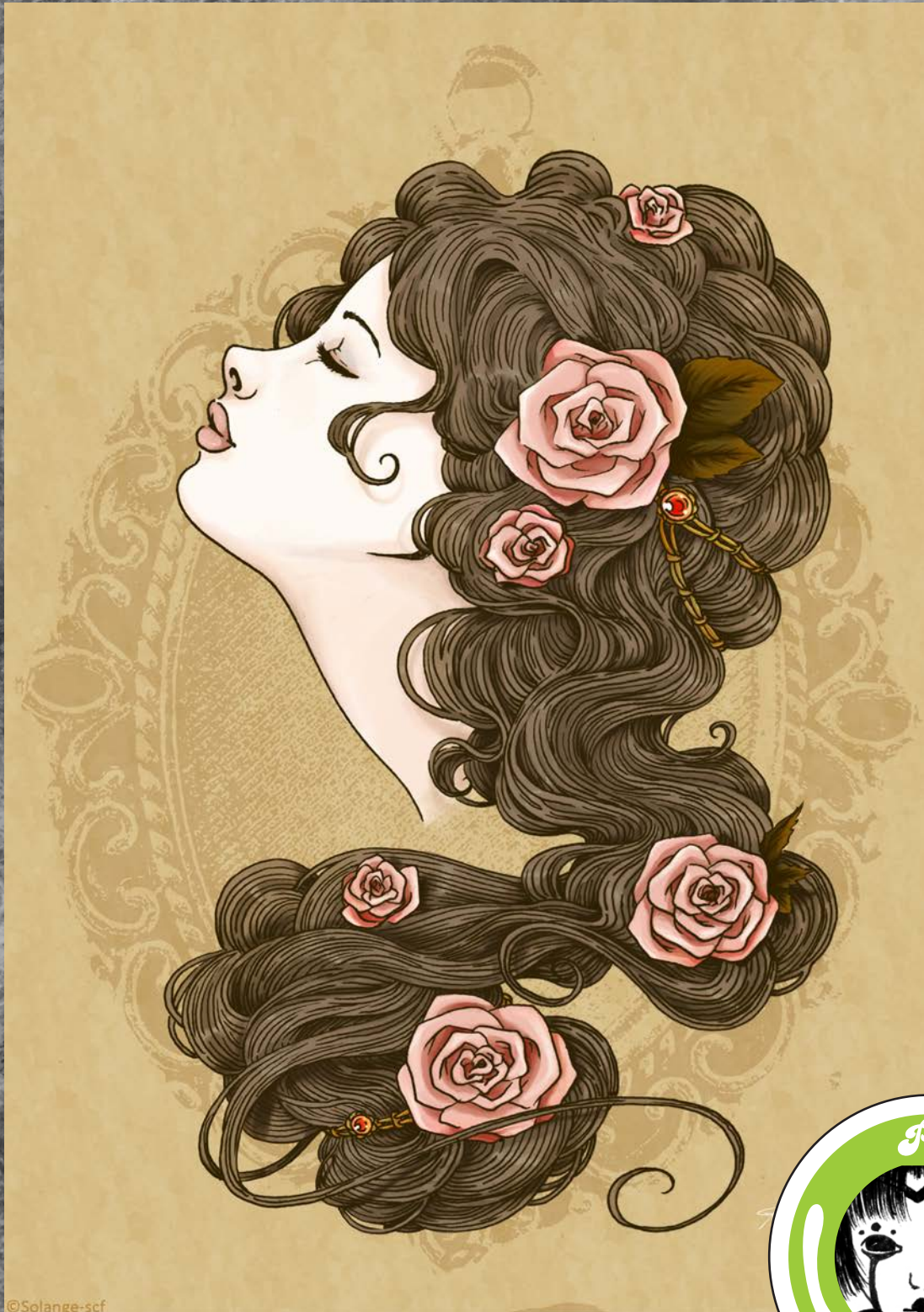
Candy



Hemos Llegado



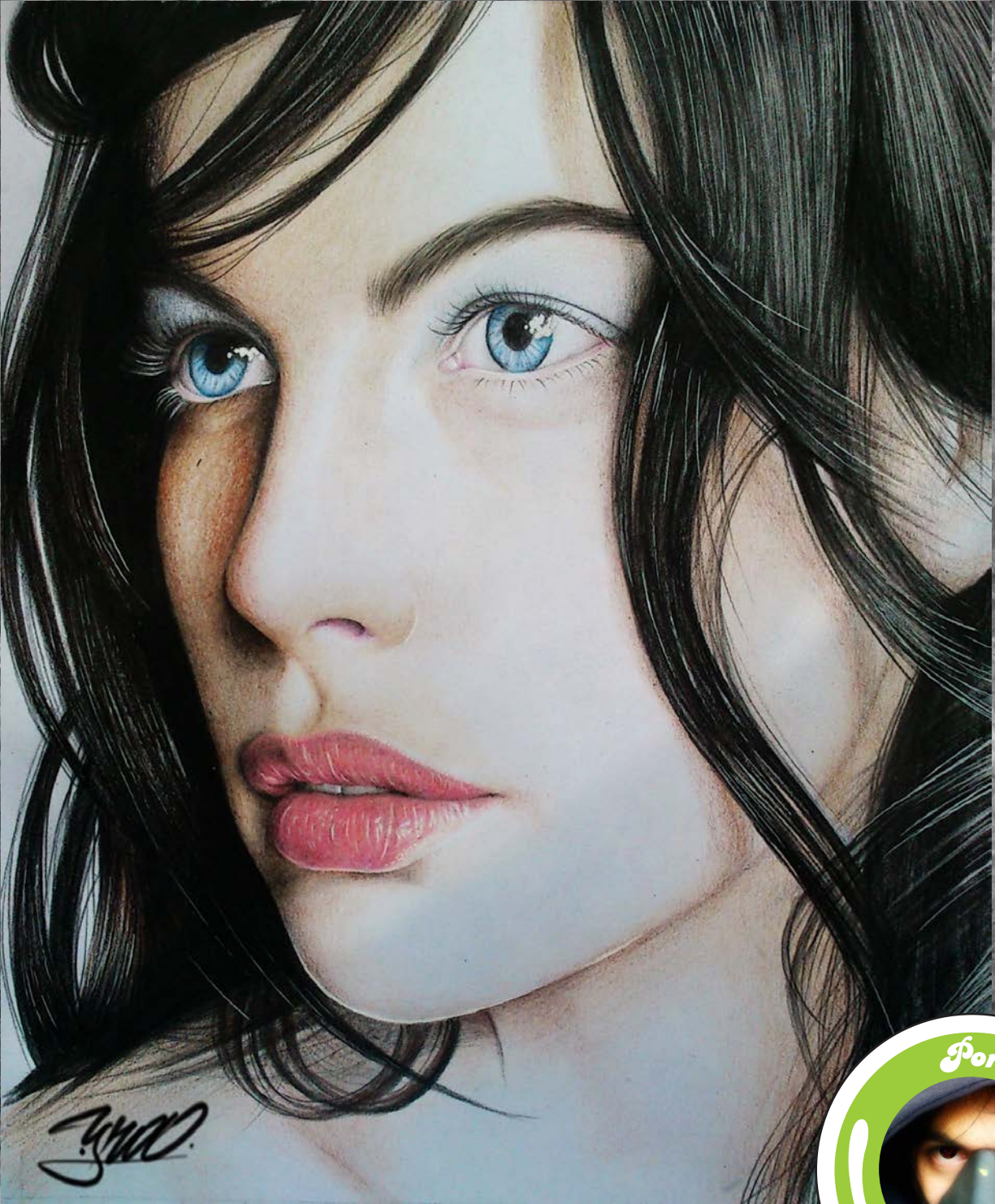
Lady of the Roses



©Solange-scf



Liv Tyler



Llora



ARIEL ©



Pantera



Segundo Intento



La Puerta de la Bruma



Happy New Year Dibujando



Kai



Sailor Mars



Shift_6



Tetsuo



Nazgul



Review de Artistas

Vicente Segrelles



Hace dos números, en esta misma revista, analizamos la vida y obra del majestuoso *Michael Turner*, caracterizado mayormente por el estilo de cómic americano. Luego nos marchamos hasta el continente asiático, en concreto *Japón*, visitando las maravillas de *Shunya Yamashita* y su arte exótico-fantástico con algunos toques de manga. Ahora, en la otra parte del mundo, conoceremos un poco sobre el español *Vicente Segrelles*, artista

de fantasía, conocido sobre todo por ser el creador del mundo de *El Mercenario*.

Vicente Segrelles, nacido en *Barcelona (España)* un 9 de septiembre de 1940, proviene de una familia de artistas. Su padre era un aficionado a la pintura e inventos, y su tío, *José Segrelles*, es conocido como un ilustrador internacional. Ello hizo que el joven *Vicente* se apasionara por el dibujo y la ilustración.

Cuando contaba catorce años, se une a la Escuela de Aprendices de *ENASA* (fábrica de camiones española que produce los *Pegaso*), donde aprende dibujo técnico y mecánica, entre otras cosas. Esto aporta a *Segrelles* una maestría en conceptos básicos de la ilustración, como la perspectiva, mientras continúa dibujando de forma artística en sus ratos libres, probando técnicas diversas como acuarela, óleo, tinta china, gouache, etc.





En 1974 se traslada a *Barcelona*, donde nace su segunda hija, y allí reside hasta la actualidad. En los años 1976 y 1977 colabora, durante 30 números, ilustrando artículos en blanco y negro de la revista *Interviú*.

Segrelles sigue trabajando, especializándose en temas de fantasía y ciencia ficción, y a mediados de los 70, reconocido ya en *Europa*, entra a formar parte del mercado estadounidense como un cotizado portadista.

El año 1980 se convertiría en algo histórico, cuando *Segrelles* crea a su personaje por excelencia, *El Mercenario*, cuyas aventuras llegan a ser conocidas mundialmente. Así, *El Mercenario*, es un cómic de aventuras donde se mezclan magia y tecnología, historia y fantasía. La técnica empleada en esta saga era el óleo, un trabajo bastante tedioso, ya que solo realizar una página podía llevarle a Segrelles una semana entera.

Sus primeros trabajos como ilustrador llegan con *La Iliada de Homero*, y *La Odisea*, para la *Editorial Afha*, en 1960. Y, tras abandonar *ENASA*, a sus 23 años, ingresa en la agencia de publicidad *Ruescas McCann Erikson*, en *Barcelona*, siendo especialista en figura y color. Al pasar un año, viaja a *Zaragoza* para quedarse varios años como jefe de estudio de otra agencia publicitaria, donde se casa y tiene una hija.

Segrelles sigue su camino artístico, y en 1968 realiza algunas ilustraciones para libros y una colección de cromos para la *Editorial Bruguera*. Un año más tarde, colabora con una serie de láminas sobre armas del oeste, para la agencia de dibujantes *Selecciones Ilustradas*, y ya en 1970 toma la decisión de dedicarse por completo a la ilustración, volviendo a trabajar para *Afha*, ilustrando libros (algunos de ellos escritos por el mismo *Segrelles*).



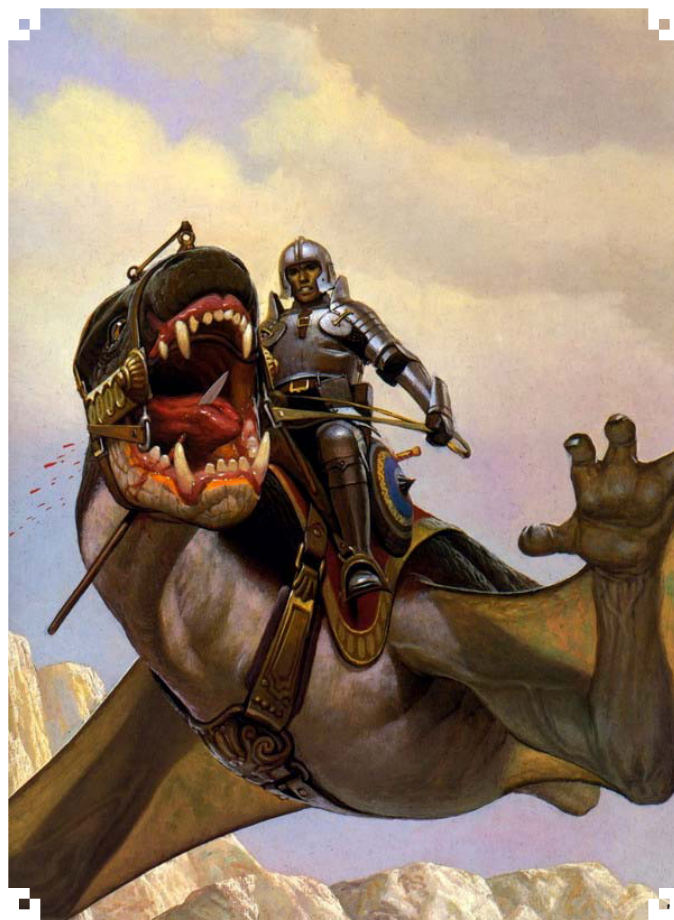
Por tanto, ya en 1998, experimenta las nuevas tecnologías con el ordenador, añadiéndolas a su trabajo al óleo en el número 10 de *El Mercenario*, *GIGANTES*. Los números posteriores los realizó ya íntegramente a ordenador. En total, existen hasta la fecha, trece números de *El Mercenario*.

Un año después, en 1999, publica un libro llamado *Cómo pinta Vicente Segrelles*, donde explica los secretos de profesionales

del dibujo y la pintura. Y en 2004, escribe e ilustra el cuento infantil *El agua mágica*, publicado por *Ediciones B*. Además, ese mismo año, sale a la venta una reedición de la serie completa *El Mercenario*, bajo el sello del autor, digitalizando la serie original, y con textos revisados.

Además de ser un ilustrador consagrado, *Segrelles* suele modelar personajes de barro y hacer maquetas, partiendo de cero (el navio de *Colón*, la *Santa María*, en el cual los motores funcionan y los cañones disparan, un dragón volador de madera totalmente articulado, etc.). Inclusive ha realizado un castillo, pieza a pieza, de un metro de alto y unos 300 kg de peso.

Vicente Segrelles, un artista que se ha hecho a sí mismo, que honra el arte con sus obras, en especial, con *El Mercenario*, donde puedes sentir una inmensa cantidad de aventuras que querrás vivir una y otra vez.



Síguenos en **Facebook**

Comunidad De Artistas Creativos
 Galerías | Tutoriales | Concursos | Blogs | Foros
 Master chief
 Walter-Daniel-Diaz
 dibujando.net

Dibujando
 A 13.228 personas les gusta esta página · 391 personas están hablando sobre esto

Me gusta Mensaje

dibujando

Comunidad De Artistas Creativos

dibujando.net

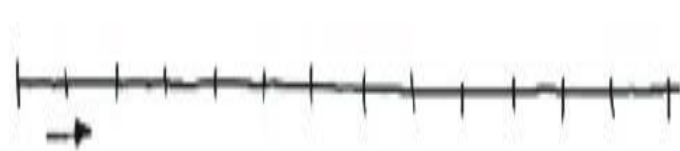
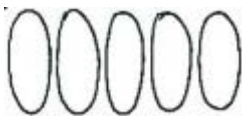
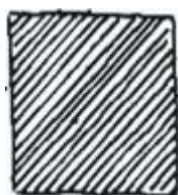


Ejercicios Para *Ablandar* las Manos ●●●

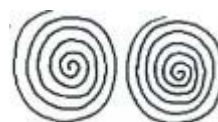


Los ejercicios que se plantean a continuación, pueden parecer sin sentidos, pero realmente cumplen una función importante para aquellos que recién comienzan a interesarse en el arte del dibujo. "Esto también sirve para los más experimentados, siempre antes de realizar una obra, deben tener en cuenta estos ejercicios."

- * Dedica 30 minutos por día, para realizarlos o 1 hora, si solo puedes días de por medio.
- * Divide la hoja en varios cuadros, y dedica un ejercicio a cada uno de ellos.
- * Dibuja cada ejercicio sin hacer pequeños trazos, hazlo como se te indica, de una sola vez (no levantes la punta del lápiz del papel y no inclines la hoja).
- * No importa que gastes de 30 a 60 hojas A4 en un mes, lo importante es que utilices los músculos de tu mano que nunca utilizaste, la única manera de entrenarlos es haciendo estos ejercicios y te darás cuenta de ello, cuando sientas cansancio, dolor o tensión en algunas partes de tu mano.



Este es un ejercicio para "educar la vista y calcular las distancias y proporciones". Debes trazar una línea horizontal y dividirla a ojo en partes iguales (todo debe hacerse a pulso) luego toma una regla y fijate si las medidas están correctas.



UN CONSEJO: No porque sea sencillo debemos abandonar el ejercicio antes de tiempo y pasar a otro. ¡Respetemos los tiempos para no quebrar la rutina de trabajo! Estos son los primeros pasos para convertirte en un gran dibujante, ponlos en práctica...

"LA PRÁCTICA HACE AL MAESTRO"

Para la próxima practicaremos con un muñeco los primeros pasos para hacer figuras humanas.



Es un tema muy complejo y complicado, el hablar sobre el arte, realmente hace falta una tesis entera y las ganas de leer la tesis, por el simple hecho de que el destino de cualquier percepción es ser diferente, algunas similares pero jamás iguales.

En cualquier diccionario de lengua nos encontramos siempre con más de una descripción del arte, y no es raro que en un futuro obtenga más sentidos dado a que la *torre de babel*, nos indica que cada quien ve las cosas a su manera de ver y comprender, las impondrán en las generaciones venideras y las mismas sufrirán el mismo destino de variar la forma de intentar enviar un mensaje... no importa cuántas reglas se le ponga a la lengua siempre va a cambiar, lo mismo podemos decir del arte. El arte es la manifestación sensible de las distintas válvulas de la mente acerca del mundo externo (cualquiera de las 5, tal como un pastel, un dibujo, una fragancia, una caricia, o una composición musical) no solo de una sola sensación, se puede llegar a un éxtasis artístico mediante la combinación de estas como lo es un libro, o una película, de una cierta lógica manera o contexto, sin embargo como

no todos percibimos o bien definimos el verdadero significado dentro de nuestra mente de cómo deberían ser las cosas, o que orden lógico se debe de seguir, hace que todo mundo tenga un punto distinto a lo que llamamos arte. Este complejo creó las distintas ramas de la misma, el *reggae*, el *graffiti*, el *sadomasoquismo*, entre muchas otras variaciones de la percepción para la mente, cada mente tiene engranajes graduados de diferente manera y de movimiento diferente al del resto.

Pondremos un ejemplo, dentro de las animaciones cortas y pequeñas, su servidor no es muy fanático de lo bizarro, sin embargo en 2008 me encontré con una



obra, que realmente dio el objetivo del arte, el detenerse a reflexionar. En el verdadero genero bizarro siempre nos encontramos un mundo gris y completamente diferente a lo que es "común" no muchas personas lo aceptan (más por ego, orgullo, o por el simple hecho de que requieren estar de acuerdo, con un grupo para poder ser aceptados en él) la realidad es que el género bizarro es para mí el género más justo, no hay malos ni buenos, no hay feos ni guapos, posiciona la balanza en el punto cero para que el mensaje impacte solo a los de mente articulada. Volviendo al tema la obra a la que me he referido es conocida en el mundo de las animaciones flash como "Dog of man" (Perro del hombre) una obra del animador *Doki*, también creador de *Salad Fingers*. La composición de toda la obra es fenomenal, incluso la música de fondo, funde ambas realidades, la bizarra con la nuestra, a ojos de la "mayoría" la obra es absurda, no transmite más que basura, y morbo, lo cual es incorrecto, el mensaje no está hecho para cualquier mente, como ya he mencionado para poder comprender un mensaje es necesario tener un sistema de engranajes amplio, si podemos dejar a un lado las primeras ideas e inclinamos un poco la cabeza para ver un ángulo diferente, información nueva entra a nuestra mente, y es entonces cuando el sistema de engranajes se le añaden nuevas articulaciones, y se vuelve una mente más flexible, entonces nos permite ver que *Dog of man* nos muestra la oscura y triste realidad de como hace un hombre por llamar desesperadamente a la amistad, de cómo percibir a los verdaderos amigos, y alejarse de la tristeza, al final a un poco de morir descubre que su verdadero amigo es su propio perro, el mismo que ofreció su cuerpo para que lograra sobrevivir, el hombre termina agradeciendo de su propio cáncer. El mensaje es perfecto al género, ya que el género bizarro eculiza toda clase de definición social, por tanto equilibra definiciones de lo que está bien y mal, ¿Por qué está feliz de inducir el cáncer a sí mismo? ¿Por qué le agradece a algo que estuvo a punto de matarlo? Por qué el autor



sabe de por medio que las definiciones del bien y el mal, son definiciones que se aplican solo sobre un periodo breve, al cabo del tiempo terminan convirtiéndose incluso, en ambas a la vez.

Alguna vez, un buen amigo mio amante de la música y guitarrista, mencionó que existían "géneros basura", y que realmente no encontraba una lógica del por qué existían, un tiempo después cambió su forma de pensar, y me cambió la historia: "Creo que es cuestión de apreciación", y sí que tenía razón, pues canciones que ignoraba, ahora no las podía dejar en todo el día. ¿Qué cambió? Pueden ser muchas cosas, para una persona que cambia de parecer, que tira su idea y toma otra o bien algo que es más difícil para otras darle la razón a alguien que te contradijo, simplemente puede ser el perder el miedo a comprender algo diferente, de dar un par de pasos para ver que del otro lado del muro que estás viendo hay un horizonte, la respuesta es sencilla: Las cosas no cambian, cambiamos nosotros, si nos aferramos demasiado a un punto de vista por la razón que fuera entonces no existiría tanta variación, esas cuantas mentes libres que prefirieron sacrificar su ego, posición social, y soportar críticas de gente que no vela por su propia libertad dio origen a las diferentes evoluciones de todo lo que conocemos, dándonos las delicias sensoriales de todos los días, simplemente hay que darle humildad y tiempo a nuestra mente para que pueda tener esas articulaciones mecánicas para comprender que el arte es subjetivo y puede representar cualquier cosa sobre una misma obra, como el bien y el mal pueden ser una misma cosa en *Dog of Man*.

¿TIENES ALGO QUE ENSEÑARNOS?

HAZLO y llévate **100€**
al mejor tutorial

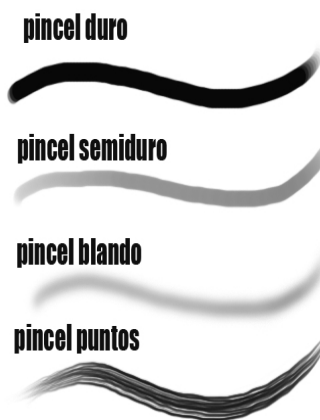
dibujando.net

*Consulta las bases en el sitio web

SUSCRÍBETE A LA REVISTA EN:
larevista@dibujando.net



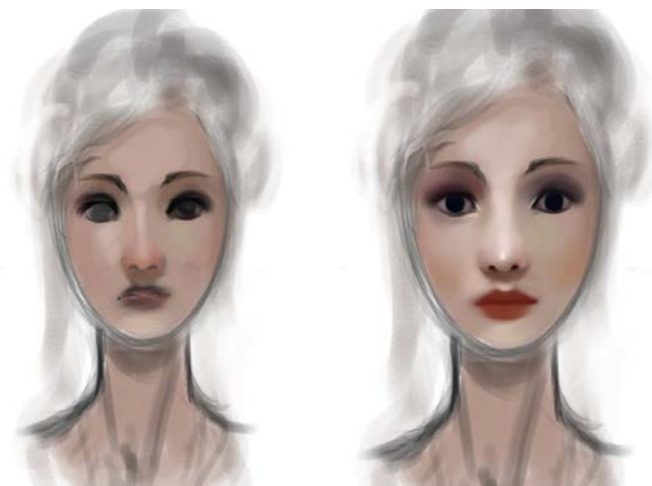
Estos son los pinceles que utilizaremos para nuestro dibujo: pincel duro, pincel medio, pincel blando y pincel de puntos.



1. Realizaremos nuestro boceto en una nueva capa.
2. Debajo de nuestro boceto y con un pincel medio daremos los primeros toques de color.



3. Con un pincel medio aplicaremos diferentes tonos de color a cada parte del dibujo y con la herramienta dedo mezclaremos los colores.



4. Seguimos añadiendo más colores y mezclando con el dedo. Notareis la diferencia principalmente en los párpados donde el color se ha mezclado de manera uniforme.

5. Con un pincel suave realizaremos las cejas y algunos detalles de los ojos.



6. Para los ojos también usaremos un pincel blando y luego un pincel duro Para los brillos en blanco.



Lo mismo que las lágrimas de sangre ya dependiendo del gusto, las he realizado con un pincel blando y los brillos con un pincel duro.

Ya depende de cada uno como realizar los detalles y que color darle a su dibujo.



7. Para las pestañas utilizamos un pincel duro, entre 1 y 3 pixeles.

8. Empezamos a detallar el pelo con un pincel suave.

9. Con un pincel suave aplicaremos la base de color, después con un pincel medio realizaremos los mechones y con un pincel duro y pequeño realizamos pequeños pelitos a nuestro mechón,

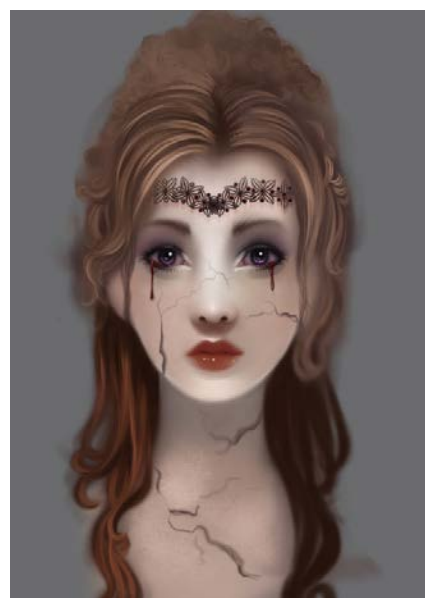
la diadema se ha realizado con un pincel medio y para los brillos uno duro.



10. Podemos seguir añadiendo detalles, ya depende del gusto de cada uno.



Yo en mi caso he realizado unas grietas en su cara con un pincel medio, la textura de su piel ha sido realizada con un pincel de puntos



Dibujando según la Matemática – Geometría

Dibujo Tradicional

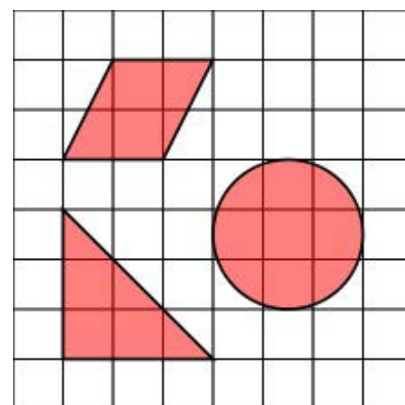
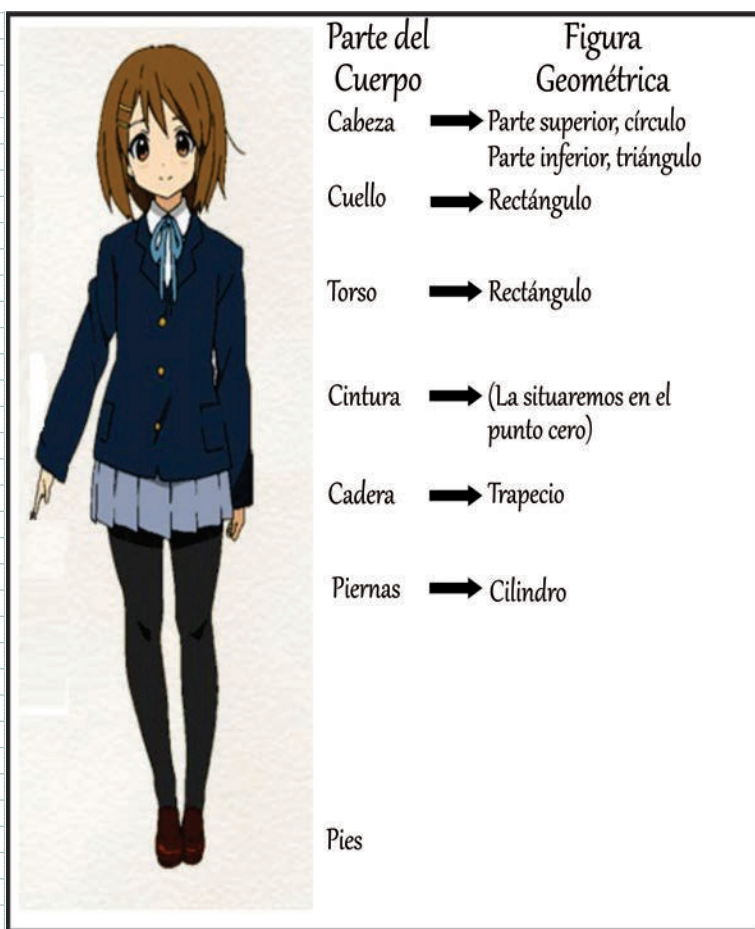
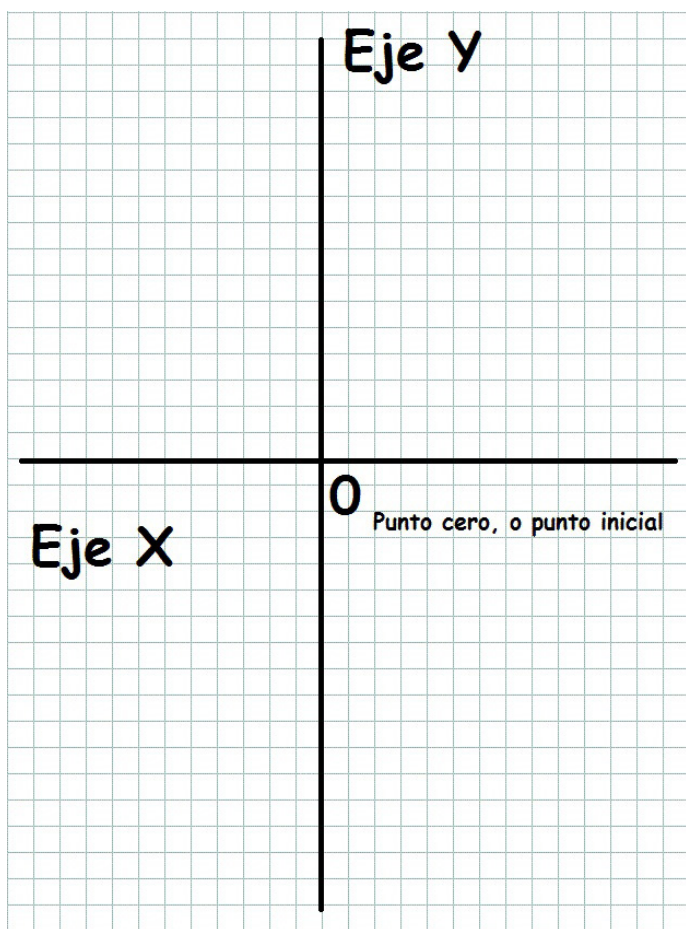


Figura Geométrica en Superficie Plana

Una figura geométrica es un conjunto cuyos elementos son puntos. La *Geometría* es la rama de las matemáticas que se dedica al estudio de las propiedades y de las medidas de las figuras en el espacio o en el plano, estudiando sus características: forma, extensión, posición relativa y propiedades. La observación de la naturaleza nos muestra la existencia de variadas formas en los cuerpos materiales que la componen y nos proporciona la idea de volumen, superficie, línea, y punto.

La pregunta es ¿Qué tiene que ver todo esto con el dibujo tradicional?, bueno el punto es el siguiente. A la hora de hacer un dibujo tradicional nosotros contamos con una hoja un lápiz, una regla (opcional) y una goma.

Lo que se recomienda es que la primera vez que dibujemos sea sobre una hoja cuadrículada; basándonos en los Ejes de Simetrías.



Usaremos el Eje de simetría *Y*, para la altura del objeto que queremos dibujar, y el eje de simetría *X* para dibujar el ancho del objeto. El punto cero, (ubicado entre ambos ejes), es el que usaremos de referencia para empezar, tomando cada cuadrado de la hoja como medida. (Teniendo en cuenta que dos cuadraditos representan un centímetro)

Dibujos sobre hoja plana.

Tomaremos como dibujo inicial el cuerpo Humano. Ejemplo:

Ahora lo que resta es lo siguiente, sacar las medidas de este dibujo y plasmarlas en el papel, enfocándonos en la longitud, porque el ancho siempre varía (el estilo de dibujo también tiene que ver en este punto).

- El torso y los brazos tienen la misma medida.

- Las piernas tienen la misma medida del torso completo.
- La cabeza tiene la misma medida que la mitad del torso.
- Las manos y el cuello tienen la misma medida que la cabeza.
- La mano tiene la misma medida que la cara.
- Los pies tienen la misma medida que la mano.

Entonces sabiendo esto como base, vamos a lo siguiente.

En la hoja cuadrículada dibujaremos el torso, y en la mitad del torso (usaremos el ombligo como referencia) ponemos el punto inicial o punto cero.

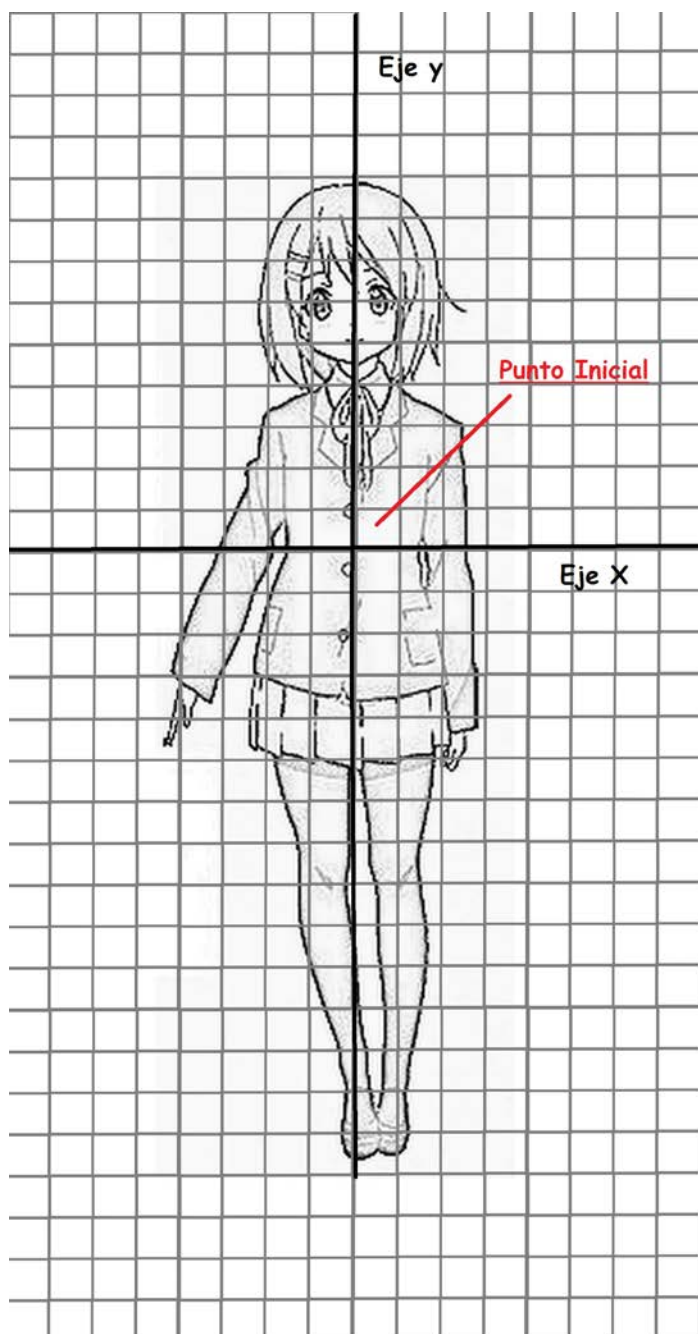
Desde este punto, una vez que ya terminamos el torso, dibujaremos otra parte del cuerpo con proporción a este. (Elegir una parte del

cuerpo opcional para proseguir, siempre y cuando tenga conexión directa al torso, eso quiere decir que teniendo solo el torso no podemos dibujar así como así las manos, los pies o la cabeza.)

Una vez terminado, tenemos la figura del cuerpo que elegimos dibujar sobre los ejes, ahora lo que nos queda antes de borrar los ejes, es hacer los detalles.

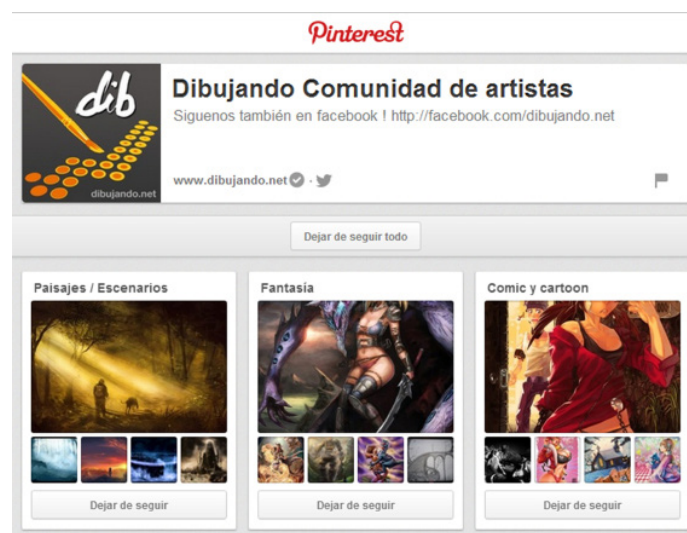
Y ahora sí, una vez que terminamos todos los detalles del dibujo, borramos los ejes de simetría.

En el caso que haya tenido problemas con su primer dibujo, lo que recomiendo es que imprima el dibujo que usted quiera hacer sobre una hoja cuadriculada. No recomiendo que haga el dibujo viéndolo desde un celular si es la primera vez que dibuja, ya que los trazos no se ven bien.



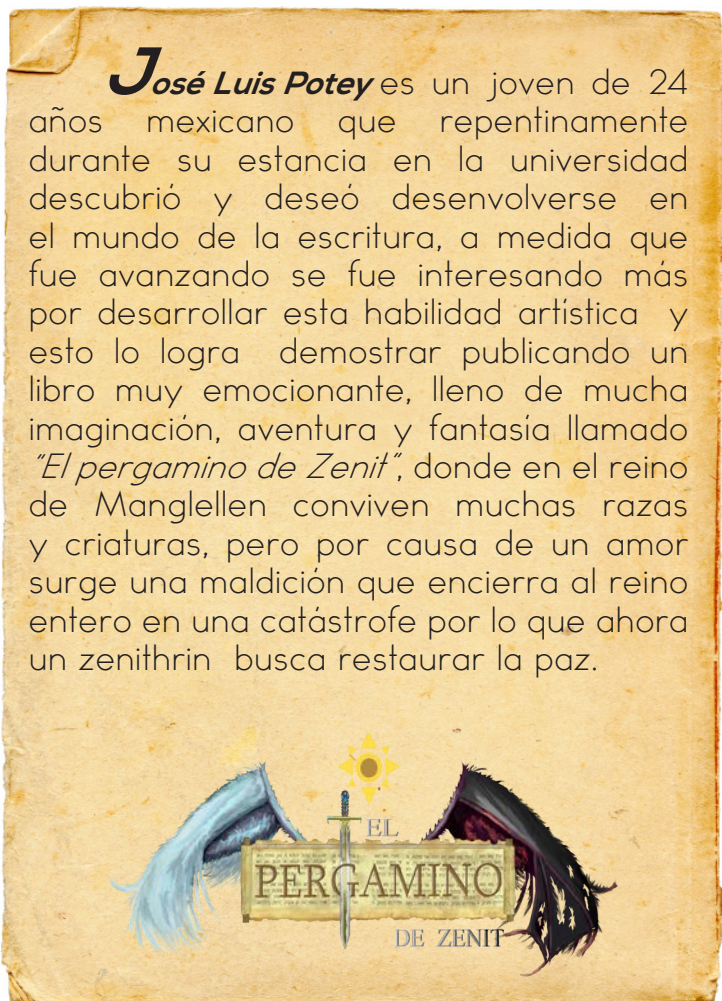
dibujando
N.7

Síguenos en
Pinterest



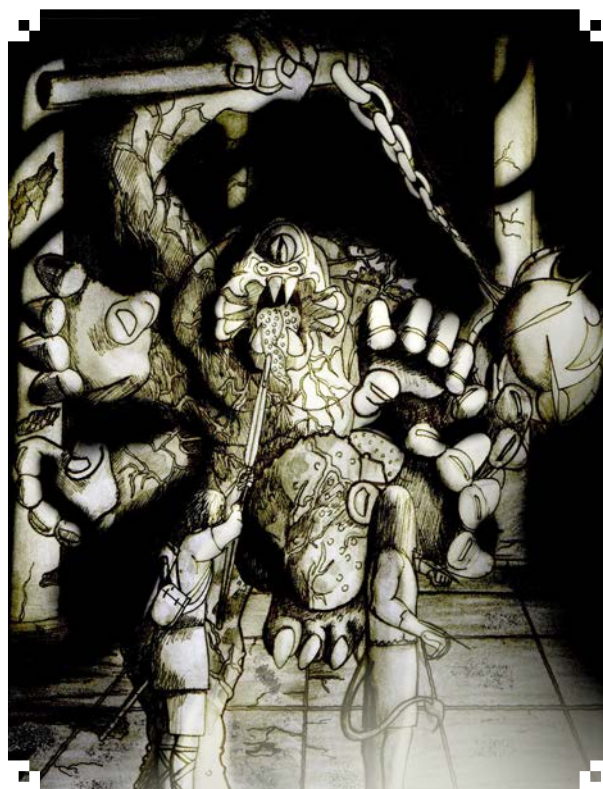
Entrevista

José Luis Potey



José Luis Potey es un joven de 24 años mexicano que repentinamente durante su estancia en la universidad descubrió y deseó desenvolverse en el mundo de la escritura, a medida que fue avanzando se fue interesando más por desarrollar esta habilidad artística y esto lo logra demostrar publicando un libro muy emocionante, lleno de mucha imaginación, aventura y fantasía llamado *"El pergamino de Zenit"*, donde en el reino de Manglellen conviven muchas razas y criaturas, pero por causa de un amor surge una maldición que encierra al reino entero en una catástrofe por lo que ahora un zenithrin busca restaurar la paz.

También leí varias obras literarias, entre ellas *Harry Potter*, *Eragon* y *El señor de los anillos*, pero fue en la Universidad donde recuerdo que mi papá me dijo que debía emprender un negocio que me retribuyera empresarialmente, pero me di cuenta que conocimientos empresariales no tenía, pero si pensé en la larga experiencia de haber jugado video juegos, haber visto caricaturas y haber leído libros de fantasía y pensé porque no escribir un libro de fantasía igual y puede ser divertido y así fue como poco a poco me fui enamorando de la escritura y hoy me dedico a esto por completo gracias al apoyo de mis padres.



- Hola José Luis, ¿Cómo estás?-
- Muy bien Wilty, con el "Pergamino de Zenit" a todo motor.
- Cuéntame José Luis, ¿qué fue lo que te motivo a escribir esta saga?-
- Prácticamente podría decir que como todo niño crecí viendo las caricaturas, miraba *Digimon*, *Dragon Ball*, *Samurai X*, entre otras.

– *Cuéntame un poco sobre el libro, comprendo que tiene una gran diversidad de razas y lugares, cuéntame un poco más de ello.*

– Bueno en si el reino se llama *Manglallen* y ese reino se divide en razas y dominios, hay seres angelicales que les llamó *Zenithrins* que viven en una especie de dimensión alterna, es como un mundo de hadas, hay razas submarinas llamadas *Umilherim* que viven en las profundidades del mar, también la raza de fuego que se llama *taihor*, ellos viven en las áreas volcánicas, los del cielo que se llaman *Kamirots* suelen vivir en las montañas, la raza de los *Somorits* que viven en lugares desolados cubiertos de niebla y tormentas donde habitan cyclopes *Tetrahamin*, ogros y demás, los humanos y los *Doborits* que son los animales terrestres pero que caminan erguidos como los humanos.

– *Veo que utilizas muchos nombres extraños, ¿de dónde sacaste todos esos nombres?, ¿no te revuelves entre tanto nombre?*

– No, para nada a veces tengo que estarme regresando algunas páginas para recordar alguna letra entre "m" o "n", pero al final te vas familiarizando. Algunos nombres los derivé del japonés, en otros jugaba con las letras hasta que sentía que transmitían magia.



– *Porque tu libro se llama: El pergamino de Zenit. ¿Qué es el Zenit?*

– Le llame así por dos razones, una porque el protagonista es de ese dominio y la otra porque el nombre de *Zenit* fue debido a que los *Zenithrins* son seres angelicales y los alineé con el cielo y un día vagando por internet me di cuenta que el *Zenit* es el punto más alto del cielo, es lo que vemos al ver directo hacia arriba y de paso te comento que lo que aparece debajo de nuestros pies se llama *Nadir* por lo que en el libro también son los rayos mágicos que aparecen y se mantienen encendidos sobre las almenas de los recintos sagrados.



– *Tienes mucha imaginación José Luis, no sé si yo hubiese podido sacar esos nombres, ¿qué me puedes decir de tus personajes?, cuéntame algo breve acerca de ellos.*

– Me parece muy interesante el protagonista, *Zengrist* es el principal y pienso que su papel con el de salvar el reino mientras que al mismo tiempo tiene que ir resolviendo cosas sobre su pasado que no conocía hacen que el libro sea muy interesante, además hay más personajes como *Neon*, que se une en su causa por querer sanar a su hija enferma, y se topa con otros personajes más que hacen que la aventura tenga momentos de suspenso, acción, de frustración y de diversión, puedo decir que es un muy buen libro de fantasía y que no pueden dejar pasar ya que es muy divertido y tiene mucha variedad de imaginación y fantasía.

- Bueno primeramente quería crear razas, por lo que Primero que vino a mi mente fue el agua, el aire, el fuego y la tierra y me imagine a los animales que se mueven en los diferentes ambientes y entonces quise crear una raza que fuera superior y me imagine a los ángeles, luego pensé en lo contrario de los ángeles que son demonios o criaturas oscuras y así fue como fui creando cada una de las razas

- *¿Por qué tendría que leer "Pergamino de Zenit", que tiene de diferente el Pergamino de Zenit a otras obras de fantasía?*

-Deberías leer el pergamino de *Zenit* porque es un libro novedoso lleno de aventura donde existen razas que no se han visto en otro libro. El simple hecho de saber que *Zenit* es un lugar fantástico en el cual entras por una puerta que te traslada a otra dimensión y pensar que puedes tener tus sentimientos bajo control es una sensación que me causa mucha curiosidad, también imaginar que *Zengrist* tiene que aprender a adaptarse en medio de los problemas que suceden por no poder contar con esta habilidad fuera de *Zenit* hacen del libro algo único, otra cosa es que el *Zenithrin* a medida que avanza en la historia se da cuenta de que tiene que ir enfrentándose con cosas de su pasado que él no sabía, aparte que durante la aventura acontecen cosas cómicas, así como también acertijos, batallas medievales, rescates y muchas otras cosas divertidas, en pocas palabras puedo decir que este libro te manda a un mundo puro de fantasía e imaginación donde te mantendrás divirtiéndote, descubriendo muchas cosas y entreteniéndote durante mucho tiempo.

- *¿Qué nos puedes decir a cerca de la práctica de la lectura hoy en día?*

- Pienso que la lectura es un factor importante, no solo para escribir si no aprender sobre otros temas, en la escuela crecemos con libros, en la carrera

universitaria crecemos con libros, en lo personal pienso que la lectura es importante para nuestro desarrollo tanto como ser humano como profesional, también trato de leer libros de superación personal, incluso me gusta leer la biblia, escribir cosas sobre Dios y los valores humanos por lo que también estoy redactando un libro sobre eso.

- *¿Estudias alguna carrera?*

- Ya termine de estudiar, soy Ingeniero Civil

- *Vaya un contraste demasiado fuerte como para practicar la escritura, ¿por qué no haber estudiado literatura?*

- Me encontrabá a la mitad de la carrera y sinceramente no sabia qué hacer y aprendí algo de la película de *Shreck* justo en la escena cuando el *Burro* tenía que cruzar el puente que lo dirigía al castillo, recuerdo que *Shreck* lo miró y le dijo "pero si ya estamos a la mitad" y empezó a jugar con él hasta que llegaron del otro lado, no me mal interpretes, la ingeniería civil me gusta mucho pero digamos que por ahora me gustaría probar mi suerte con este proyecto, sé que si no lo hago ahora después puede que sea demasiado tarde solo estamos de paso en esta Tierra y el tiempo se va volando, quiero aprovecharlo lo más que pueda.

- *¿No te parece demasiado aventurado?*

- Aventurado o no, ¿si te gusta que más da?, me gusta a lo que me dedico incluso si no tuviera que comer regalaría los libros para que todos leyeran el pergamino de *Zenit* (risas).

- *Veo que tienes varios dibujos ¿los hiciste tu?*

- Los que están a color si, los que están en blanco y negro los hizo un amigo mío que es más un hermano, se llama *Christian*

Eduardo Paredes Romero, un gran artista, los que están a color si los hice yo, incluso el fondo de la página web.

– *¿Dónde aprendiste a dibujar?*

– Hace dos años que apenas aprendí, no sabía hacer absolutamente nada, incluso no sabía ni cómo usar el *Photoshop*, todavía tengo un poco de lío con ello, no me considero tanto un artista digital, pero me gusta mucho llevar a la representación visual a mis personajes y escenarios, y por el deseo de crear mis personajes es que me motivo, una película de *“El pergamino de Zenit”*, wow! sería fantástico.

– *Pues para tener apenas dos años de haber aprendido y tener que distribuir tu tiempo entre pintar y escribir creo que no lo haces nada mal*

– Muy amable Wilty lo tomaré como un cumplido

– *Por último, quiero que me digas que es lo que pretendes con el pergamino de Zenit ¿Cuál es tu límite con el pergamino de Zenit?, ¿hasta dónde quieres llegar?*

Quiero terminar los seis libros que desde en un principio pensé en hacer, mi meta es que mucha gente conozca *“El pergamino de Zenit”* por todo el mundo, por esa misma razón te comento que también traduciré el libro al inglés para que pueda estar disponible tanto en español latino como en inglés, me gusta el trabajo que hago y estoy dispuesto a trabajar todo lo necesario por alcanzar la meta, espero que sea posible claro.

– *Muchas gracias por la oportunidad José Luis, por último quieres agregar algo, que te gustaría decirle a tus lectores*

– Que disfruten el pergamino de Zenit que se imaginen cada uno de sus escenarios, que de vez en cuando visiten la página web

y que esperen los demás libros de esta saga que se que les parecerá sensacional.

– *¿Qué le recomendarías a las personas que quieren publicar un libro?, tengo entendido que tu publicaste tu primera edición con la editorial CBH books de Estados Unidos y próximamente estarás presentando en tu página web un ebook con una segunda edición e incluso amplificada de tu misma obra, ¿Qué puedes decirle a aquellos que se están aventurando por este gran camino que es el hecho de ser escritor y que quieren publicar un libro?*

– Que no se desanimen, que aprovechen todos los conocimientos que puedan tener de blogs, de tutoriales, de libros, que practiquen mucho, que observen como los autores escriben sus libros, que vean películas relacionadas con lo que tratan de publicar y que una base fundamental es tener mucha paciencia, jamás perder la confianza en sí mismos, que confíen en Dios y tengan fe en su sueño, yo siempre digo que la muerte es lo peor que le puede pasar a uno y por creer en un sueño nadie se ha muerto. Se vale dudar, descansar y temer pero jamás pensémos en renunciar, un saludo a todos los que visitan esta web y que hacen de *“El pergamino de Zenit”* una realidad que son ustedes, gracias por seguirme, un abrazo cordial para todos.

– *Muchas gracias por la entrevista José Luis.*

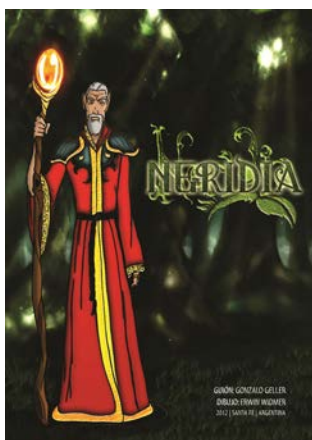
– No, gracias a ti Wilty por este espacio.

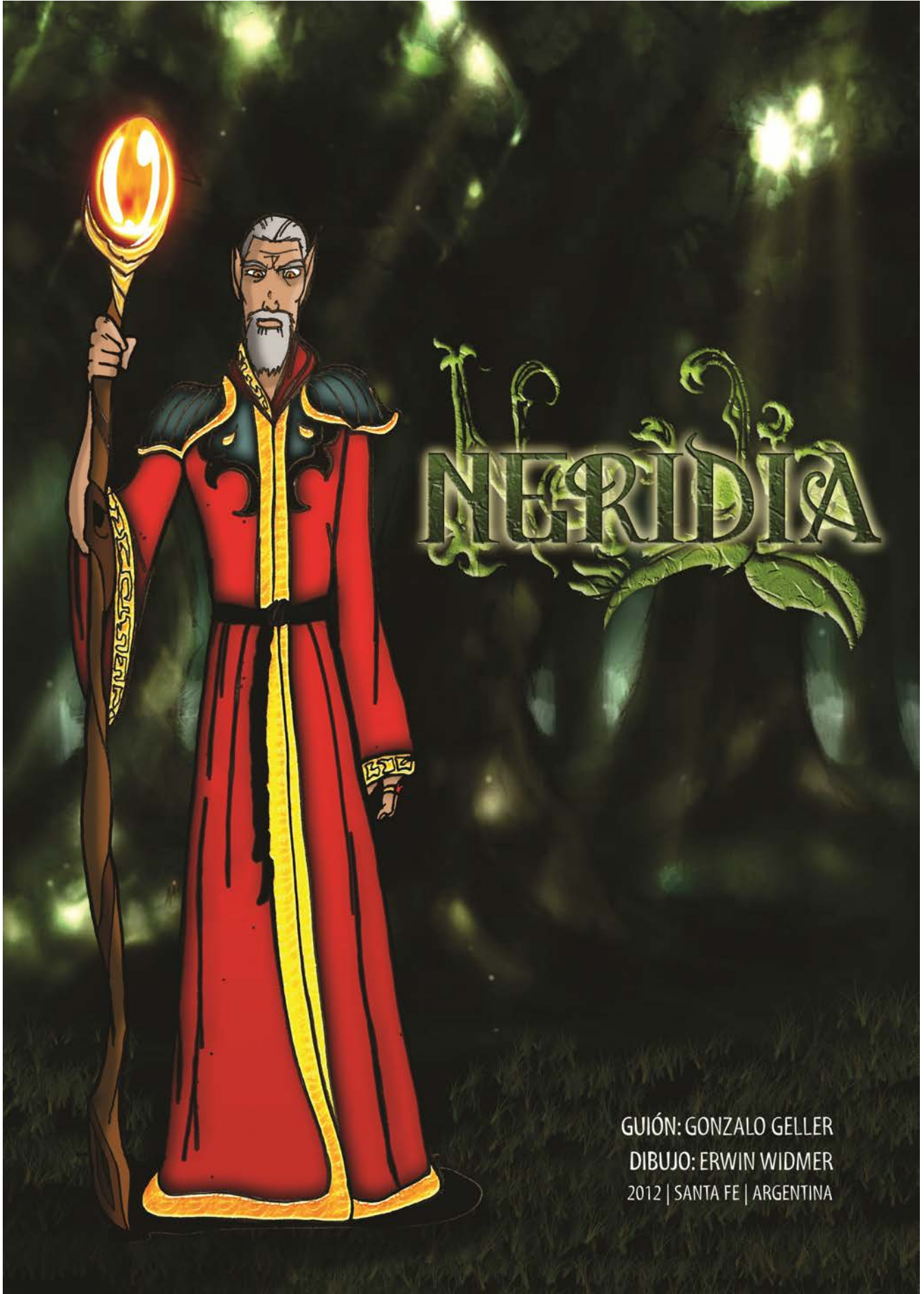
Así que ya lo saben el pergamino de Zenit y el descubrimiento de los sellos divinos espérenlo próximamente en: www.pergaminodezenit.com

Entrevista elaborada por: Jorge Israel Pérez Holtén “Wilty” Colaborador y Moderador de galería en la página Dibujando.net

Sección de Cómics

En esta ocasión la sección de cómics cuenta con tres historias llenas de fantasía que nos transportarán a lugares mágicos y a situaciones que nos pondrán a reflexionar, esperamos que sean de su agrado.





EN UNA ÉPOCA, HACE MUCHOS AÑOS, ANTES DE LA GRAN GUERRA... HABÍA UN LUGAR DONDE LOS ELFOS VIEJOS IBAN A PASAR SUS ÚLTIMOS AÑOS EN PAZ.

EL LUGAR ERA SECRETO, Y LA INFORMACIÓN DEL LUGAR SE PASABA DE BOCA EN BOCA.

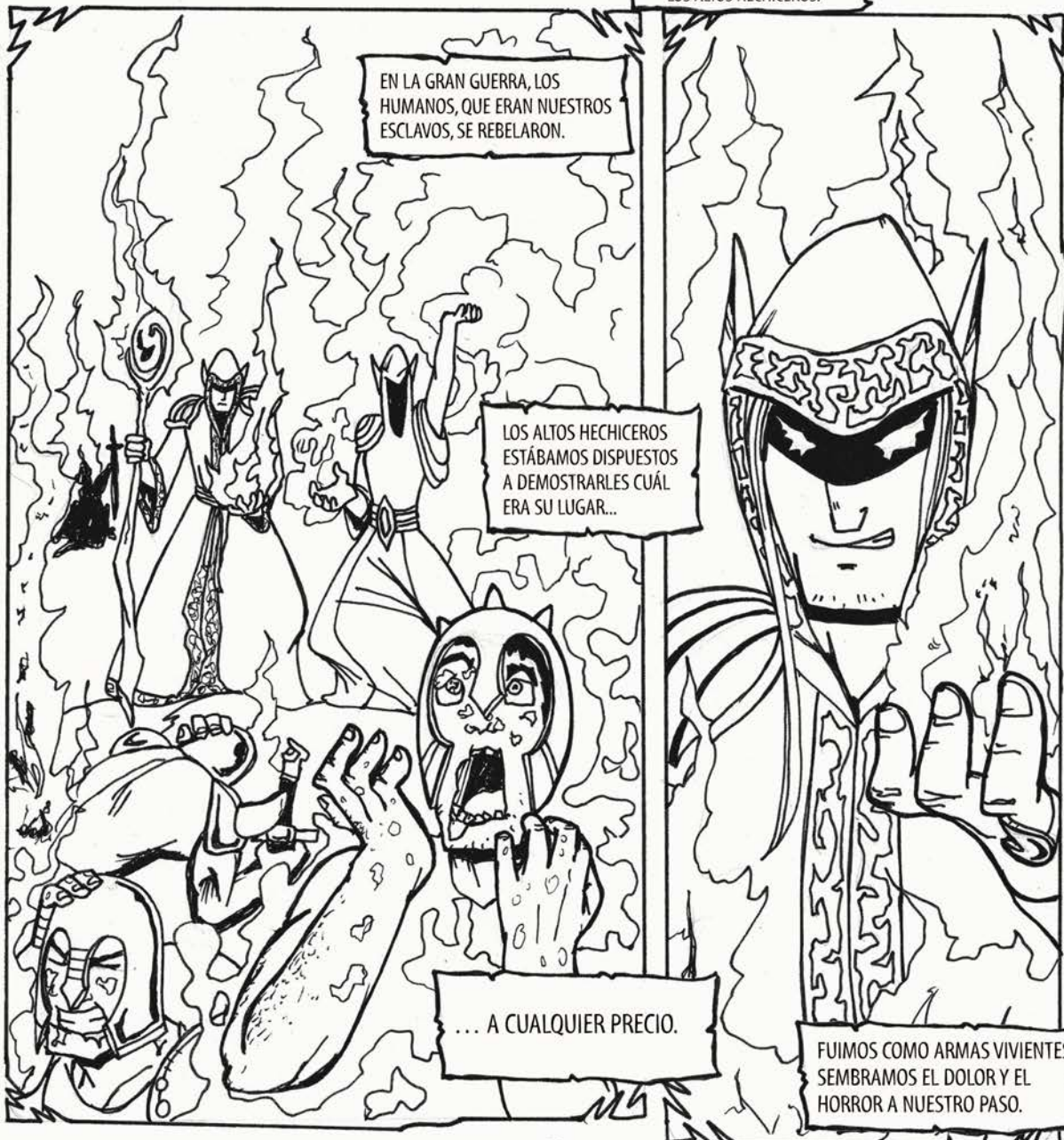
CUANDO EL MÁS ANCIANO DEL LUGAR PARTÍA, LE REVELABA A LOS DOS MÁS VIEJOS DÓNDE QUEDABA EL LUGAR SECRETO.

ESA ÉPOCA QUEDÓ ATRÁS. AHORA, LOS VIEJOS SOBREVIVIMOS COMO PODEMOS.

AHORA, LOS ELFOS, SOMOS CAZADOS COMO ESCLAVOS.

GUIÓN: GONZALO GELLER | DIBUJO: ERWIN WIDMER

EL JURAMENTO





Y LO ÚNICO QUE CONSEGUIMOS, FUE SENTIRNOS CULPABLES.



ALGUNOS, DECIDIERON RETIRARSE DEL MUNDO CONOCIDO.



OTROS, DECIDIMOS QUEDARNOS Y RENUNCIAR A LA MAGIA.



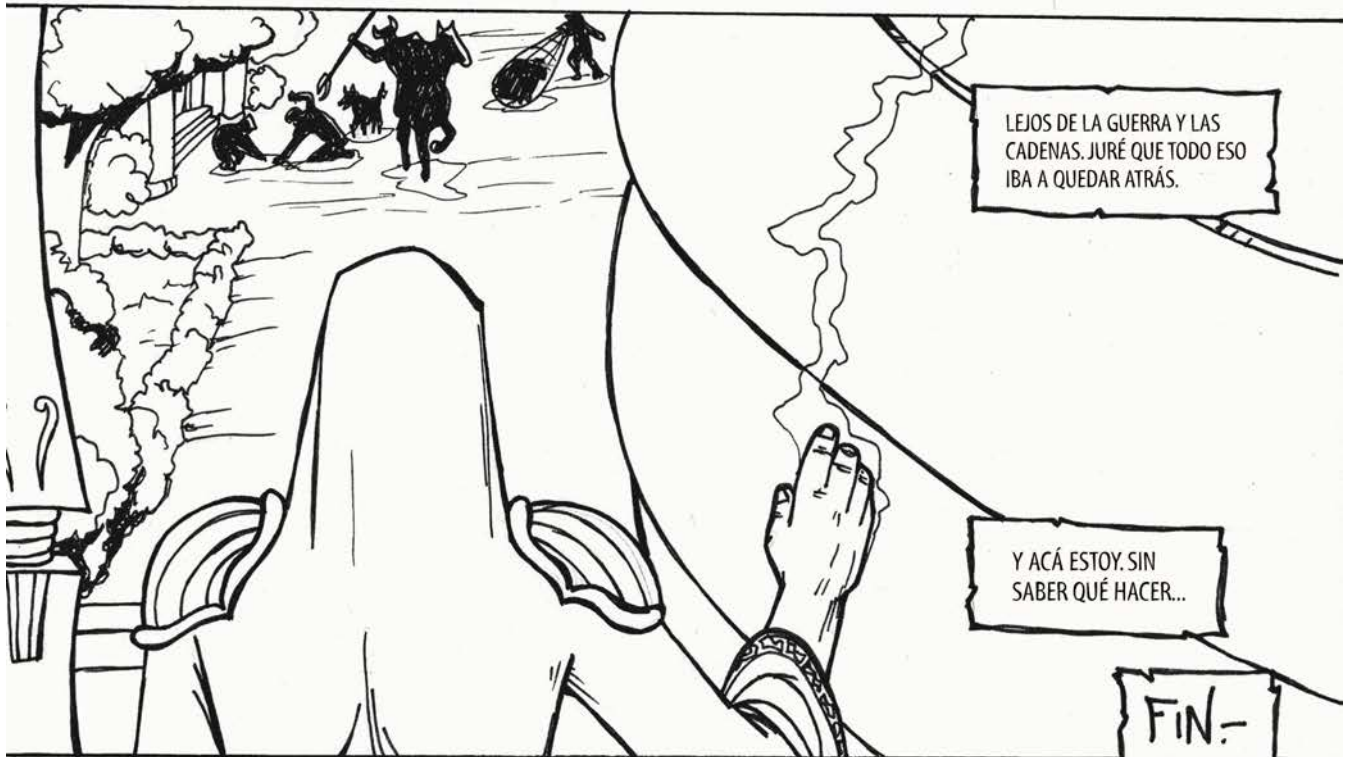
CORRER EL RIESGO...



AUNQUE SIGNIFICARA, PARA MUCHOS DE NOSOTROS, LA ESCLAVITUD.



O VIVIR COMO UN FUGITIVO...



Play Again ...

Guión:
Nexo

Dibujo/tinta:
Seven

Color:
SCeron







DOBLE RELATO



Guión y Dibujos:

Héctor Francovig

www.hectorfrancovig.com



ERA UNA OSCURA NOCHE DE FEBRERO CUANDO JULIA NO ENTENDÍA MUY BIEN QUE HABÍA SUCEDIDO. SU MARIDO YACÍA EN MEDIO DE UN CHARCO DE SANGRE. NO ERAN BUENOS INDICIOS.



NO RECORDABA LO QUE HABÍA HECHO NI DONDE HABÍA ESTADO EN TODO EL DÍA.





¡NO RECUERDO NADA! ¡DEBEN CREERME!



HORAS MAS TARDE...
¡LA SANGRE ENCONTRADA EN TUS MANOS ERA LA DE TU MARIDO MARCO!! ¡ESTÁS "COCINADA" MUCHACHA! ¡MEJOR CONFIESA, AHORRANOS TRABAJO!



¿CÓMO DEMOSTRAR QUE NO RECORDABA?



¡ME IMPORTA UN RABANO SI LE CREEN O NO, EXIJO UNA PERICIA PSIQUIÁTRICA.



TRANQUILA JULIA, YA RECLAMÉ POR TU CASO

...NO ME ACUERDO... NO ME ACUERDO...



TRAS UNOS DÍAS QUE PARECIERON ETERNOS, EL RECLAMO LLEGÓ A OÍDOS DEL JUEZ QUE ORDENÓ LA PERICIA PSIQUIÁTRICA DE FORMA INMEDIATA.





Tipos de Pastas y Arcillas Modelables



En este especial sobre pastas y arcillas, haremos una pequeña referencia a varios tipos que les podrían interesar por su facilidad para trabajo en casa y múltiples posibilidades y combinaciones. Es complicado hablar de todas las que existen pues en este momento hay una gran variedad en tipos de pasta, cada una especial por sus cualidades artísticas. Pero por ahora hablaré de algunas de las más conocidas y que son más utilizadas tanto en el ámbito de entretenimiento como profesional. Para realizar desde objetos decorativos, joyería, utensilios cotidianos, escenografía, regalos personalizados, etc. Cada pasta puede ser útil dependiendo del trabajo que se desee hacer. En esta sección se hablará más profundamente sobre estas pastas y arcillas más adelante.

Por Nexo

La Plastilina

Empezamos con un clásico ¿Quién no conoce la plastilina? El artista *LFores* nos muestra una bellísima obra de arte compuesta en plastilina desde un diseño que comenzó en un dibujo.



La plastilina, es una masa plástica con mucha elasticidad y variedad de colores, compuesta por sales de calcio, vaselina y otros compuestos alifáticos, principalmente ácido esteárico. Se ha utilizado como entretenimiento y desarrollo de la creatividad con los niños pero además bien utilizada y para el que lo sabe apreciar es un material lleno de arte.

La plastilina se ha utilizado también para realización de maquetas, para animaciones e incluso de desestresante. Esta pasta tiene muchas posibilidades y se puede practicar con niños que empiezan a crear además de ayudar a personas con dificultades de movimiento pues les ayuda a agilizar y fortalecer las manos...



Realmente fue algo que decidí darle vida y volumen en plastilina después de haberlo realizado digitalmente. el boceto e idea fluye inspirado en mi hija mayor. Es una niña que mientras duerme sigue creando. nunca se detiene y es algo que no debemos de olvidar... seguir siendo niños creativos"

Arcilla o Barro

Si hablamos de clásicos, una de las más importantes y utilizadas desde tiempos antiguos es la arcilla, por sus diversas cualidades y utilidades, la arcilla ha formado parte en nuestra historia y ha sido uno de los materiales naturales más utilizados para la decoración, joyería y utensilios diarios.

se endurece dejando el diseño firme y se puede trabajar también, con lijas, pinturas, y herramientas que la pueden cortar y desgastar con técnicas de raspado, etc.

Para que la arcilla se endurezca y sea más resistente se cuece a fuego, a altas temperaturas con lo que se convierte en cerámica y se puede utilizar con más seguridad y resistencia.

Existe desde tiempos prehistóricos lo que la convierte históricamente en uno de los materiales más antiguos y utilizados en la civilización humana.

La arcilla tiene infinidad de posibilidades además de artísticas, es terapéutica y ayuda a relajarse mientras se practica es un material muy útil y agradable para desarrollar nuestra creatividad.



Sirena realizada en arcilla por E.G

La arcilla es una masa natural formada por granos y desperdicios de minerales. Por su elasticidad y facilidad a la hora de modelarse se ha utilizado en la alfarería para hacer trabajos decorativos, artísticos y útiles del día a día.

La arcilla húmeda se puede modelar con facilidad dando amplias opciones en el diseño que se vaya a realizar. Una vez seca,



Escultura realizada en arcilla por E.G

Pastas que se endurecen con el aire

Hay pastas de tipo arcilloso muy interesantes que se endurecen con el ambiente y que dan una dureza y firmeza a los trabajos modelados sin falta de cocerlos. Estas pastas dan la posibilidad de crear objetos y diversidad de cosas pues adquieren con tan solo secarse una dureza resistente.



Mascaras realizadas con pasta DAS

Pintadas con pinturas acrílicas.

Por E.G



Al igual que la arcilla, este tipo de pastas necesitan humedad para poder trabajarlas por lo que es necesario mantener un ambiente húmedo a su alrededor, teniendo agua en un recipiente o trapo.

Una vez se termina el diseño hecho, se debe dejar secar hasta su total endurecimiento. Una vez esta seco se puede trabajar con el cortándolo, limándolo o dándole acabados con lijas, pinturas y todo lo que se quiera utilizar para adornarlo y complementarlo.

Aun teniendo características parecidas a la arcilla, esta pasta al tocarla tiene una textura diferente que puede resultar extraña al principio si se está acostumbrado a trabajar con arcilla. Hay que tener cuidado de guardar bien los trozos restantes pues se endurecerán y no se podrán usar si no se guardan en un sitio donde no se seque.

Pasta de papel o papel Maché



Calderos realizados con papel Maché por E.G

La pasta de papel es muy utilizada en *Italia* para realizar sus famosas máscaras venecianas. Muy útil y fácil de conseguir ya que se compone de papel de periódico (adecuado por que absorbe bien el agua) y cola de carpintero. Luego se pueden añadir variantes según preferencias y necesidades. Pero con tan solo guardar unos periódicos, ya tenéis la base para poder realizar diversas manualidades con el papel mache.

El papel debe estar cortado a trozos con las manos y no con las tijeras para su mejor absorción del agua con cola. Se utiliza mucho también para hacer títeres y marionetas y decorados teatrales. La pasta de papel puede dar salida a un montón de escenografías.



Broche y colgante en FIMO realizado por Owieru

Pastas Poliméricas



Figuras de fimo realizadas por Tesla

Hay una buena variedad de pastas poliméricas en las que dentro de las mismas, hay variantes con distintos tipos de características. Las marcas más usadas son *Súper Sculpey* la cual según las necesidades tiene diferentes tipos "*Premo*", "*Firm*" *Súper Sculpey III*" "*liquido*", etc. Cada uno de ellos tiene unas características que nos vendrán bien dependiendo del trabajo que vayamos a realizar: Mas fino, más pequeños, con más detalles, combinadas, etc. La variedad y disponibilidad de *Súper Sculpey* da pie a un montón de artesanías desde figuras con detalles increíbles a joyas con estilos diferentes y diversas artesanías.

Otra pasta parecida pero no igual, es el *fimo*, como el *Super Sculpey* tiene dentro de la misma diferentes tipos según la necesidad del trabajo a realizar "*Classic*", "*Soft*" "*luminoso*", "*liquido*", etc.

Broches de FIMO luminoso realizados por E.G



Las pastas poliméricas en este momento tienen un puesto muy importante entre las artesanías y manualidades de la actualidad. Las cualidades de estas pastas son que se pueden modelar con la comodidad de la plastilina y además se pueden cocer en un horno casero a aproximadamente 130 °C y lo endurecerá hasta dejarlo como si se trataría de plástico. (Si se tiene horno-microondas se puede usar, siempre que solo se utilice con la función de horno). Estas pastas una vez horneadas tienen un porcentaje de encogimiento.

Pasta de Plata y Bronce



Abalorios realizados con pasta de plata y pendientes con pasta de bronce por Owieru

Muy utilizado para realización de joyas y abalorios, también se utiliza mucho para hacer figuras, estampados, etc. Realmente merece la pena probar cualquiera de las dos, en estos momentos hay muchos utensilios, manuales, herramientas para trabajar con *Súper Sculpey y fimo*.

Algo que tienen ambas marcas, es la disponibilidad de colores, que se pueden mezclar para hacer otros tonos o para hacer dibujos decorativos.

Figuras realizadas con Super Sculpey



por Owieru

En uno de nuestros números ya hablamos de la pasta de plata en la que explicábamos los procesos básicos de trabajarla (Revista Dibujando Nº 4).

Vamos a hacer una pequeña referencia a esta interesante pasta que trabajándola de forma parecida a la arcilla se puede modelar y conseguir hacer preciosas joyas y abalorios. Aunque no se tengan unos conocimientos profesionales en joyería, se puede dar rienda suelta a nuestras inquietudes artísticas con esta pasta.

La pasta de plata está compuesta en su mayoría por plata en estado puro, en partículas muy pequeñas que mezcladas con aglutinantes hace que sea modelable y elástica mientras se mantenga la humedad en ella. Esta pasta se puede trabajar tanto en su estado de pasta como al secarse y después de cocerse con repasos y acabados básicos de técnicas de joyería.

Al igual que la pasta de plata existen igualmente pasta de oro, platino y una también muy interesante como es la pasta de bronce que tiene un precio más asequible al no ser un metal precioso aunque no le quita valor a su creatividad y belleza.

Se pueden hacer bonitos trabajos y da posibilidades de complementarla con abalorios de otros tipos y esmaltes. La pasta de plata y bronce tiene muchas posibilidades de creación y pueden utilizarse abiertamente para entretenimiento como para trabajos más profesionales o distintas

artesanías. Todo depende de la creatividad que se le dé.

HERRAMIENTAS PARA MODELADO



He dejado para el final hablar de las herramientas necesarias para modelar, porque en las distintas pastas y arcillas se puede dar uso a muchas de las mismas herramientas. Palitos de modelado, herramientas para cortar, amasadoras, vaciadores, tornos, plantillas, buriles, hornos, etc. Son unas de entre las muchísimas herramientas que se pueden utilizar para trabajar las pastas aunque cada una tiene características y utilidades diferentes. Además de todas estas herramientas se pueden aprovechar cualquier utensilio casero que pueda ayudar a dar texturas o a trabajar las pastas.

Y aquí termina esta pequeña referencia a distintas pastas y arcillas que espero que les haya gustado y les sirva para investigar y probar esta técnica con tan bonitos resultados como lo es el modelado. Haremos más hincapié en estas pastas y hablaremos más detalladamente de cada una de ellas en próximos artículos de esta sección.

Referencias de este artículo:

lflores

<http://larryfloresm.blogspot.com/>

Tesla

<http://mangaywebcomics.blogspot.com.es/>

Owieru y E.G

www.owieru.com

dibujando
N.7

Síguenos en **Twitter**

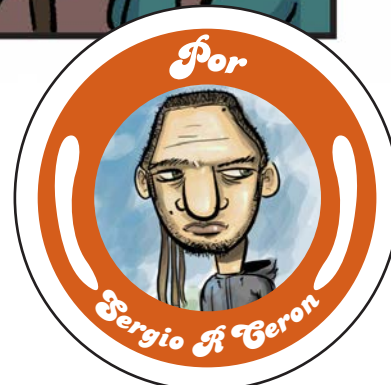
Empieza ya a subir tus obras



dibujando.net

SUSCRÍBETE A LA REVISTA EN:
larevista@dibujando.net

Tira Cómica 😊





Propiedad Intelectual de los Contenidos de Esta Publicación

La información recogida en estas páginas, así como su estructura y disposición, están protegidas por la legislación sobre Propiedad Intelectual de España y la Unión Europea, así como por los convenios internacionales actualmente vigentes.

Esta revista y sus contenidos son propiedad de sus autores o productores, así como las imágenes, artículos, tutoriales u otros materiales aquí reproducidos.

Si en algún caso no se hace mención sobre el tipo de licencia de cada artículo, siempre se aplicará la protección copyright, en cuyo caso: "No se permite su uso sin la expresa autorización de su autor." Si algún autor o productor considera que su autoría debe ser mencionada expresamente, deberá ponerse en contacto con el Editor, a fin de efectuar las oportunas correcciones.

En caso de contenidos con licencia Creative Commons aplicada, será siempre obligatorio mencionar el autor original y la fuente de origen para su uso por parte de terceros.

Este magazine se encuentra registrado en el registro de la propiedad Safe Creative

Dibujando en la red

[Pinterest](#)

[facebook](#)

[twitter](#)

[tuenti](#)

