PODRÁS DIBUJAR

MANGA

CUANDO ACABES ESTE LIBRO



LAURA WATTON

espacio diseño

CONTENIDOS

6 ¿Qué quieres dibujar hoy?
10 Introducción
12 Cómo usar este libro
14 Iniciación

CAPÍTULO 1
DIBUJAR CARAS

17 Ojos
18 Narices
20 Bocas
21 Orejas
22 Proporciones de la cabeza
24 Ángulos de retrato
28 Expresión
30 Pelo

CAPÍTULO 2
CREAR EL PERSONAJE

35 Dibujar cuerpos
36 Brazos
37 Manos
38 Piernas
39 Pies
42 Cuerpos de bebés, niños, adolescentes y adultos
50 Chibis
54 Tipos de cuerpo
56 Ropa
59 Zapatos
62 Accesorios
64 Uniformes de colegio
68 Villanos
72 Fantasía
76 Artes marciales
80 Utilería
82 Animales

CAPÍTULO 3
MONTAR LA ESCENA

87 Poses
88 Postura y movimiento
96 Interacción
102 Composición
106 Perspectiva
110 Casas y vecindarios
114 El entorno natural
116 Efectos de fondo
120 Sucesión de las viñetas
124 Bocadillos y efectos sonoros
128 Sombreado
132 Patrones tonales

CAPÍTULO 4
CONTAR LA HISTORIA

135 Estructura de la página de cómic
137 4-Koma
138 Hacer un libro de cómic
140 Paginación
142 Borradores
144 Estructura de la historia corta
146 Ilustraciones de apoyo
148 Portadas
150 Artes de portada
152 Problemas y soluciones
154 Consejos

156 Recursos útiles
158 Glosario
159 Agradecimientos

INTRODUCCIÓN



¿ES EL MANGA UN GÉNERO?

El manga no es un género en sí. En Occidente, la palabra «manga» se usó en un principio como término de marketing para distinguir a los cómics que provenían de Japón concretamente. Sin embargo, hoy ya se usa para designar a los cómics dibujados por artistas que reciben una clara influencia del cómic japonés. También se refiere a un estilo artístico y narrativo específico.

En las librerías japonesas, el manga recibe el nombre de «kommikusu» (cómics), es decir, que se pueden utilizar los términos «manga» y «cómic» indistintamente, según se prefiera.

Hay manga sobre deportes, romance, cocina, superhéroes... Esos son los géneros.

LAS REGLAS DEL MANGA

No te preocupes por las reglas de dibujo de manga. El manga es un lenguaje visual, conque disfrútalo y diviértete haciéndolo. ¡Ten seguridad y experimenta!

Existen reglas que ayudan a retener la «esencia» del manga en los dibujos, pero no olvides que las reglas, una vez aprendidas, están para saltárselas.

ANTOLOGÍAS DE MANGA

En Japón, se publican antologías de manga impresas de forma semanal, bimensual o mensual y a un precio muy bajo. Con ello las editoriales pueden presentar al público muchos tipos de historias diferentes. También permite a los lectores exponerse a la novedad y diversidad de historias que contienen las antologías, cosa que quizá no ocurriría de encontrarse por separado.

Algunas de las antologías occidentales con manga traducido son: Raijin Comics, Super Manga Blast, Mixx Zine, y Shojo Beat. En la actualidad, la más conocida es Shonen Jump, disponible en muchos países del mundo a través de la app Shonen Jump.

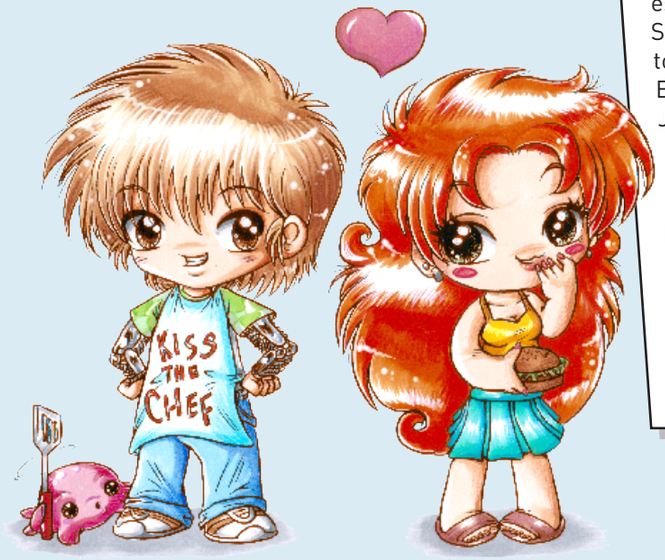
En Japón, entre las antologías semanales y mensuales populares están: Manga Goraku, Big Comic, Shonen Sunday, La La, Ribbon, Hana to Yume, Nakayoshi, Shonen Gangan, Bessatsu Margaret, Betsucomi, Ciao, Jump SQ, y Korokoro.

Se pueden encortar antologías de manga online, elige una y verás una buena selección de historias y estilos de manga diferentes dentro de la misma publicación.

Con origen en Japón, el manga es un estilo de ilustración de la cultura pop inmensamente popular y versátil. Se puede dar en multitud de formatos, desde tiras cómicas, libros ilustrados y mangas de mayor extensión (novelas gráficas), hasta en anime (dibujos animados) y diseño de moda. También puede ser el regalo personalizado perfecto para amigos y familiares, o para cualquier persona que sepa apreciar tus historias.

Este libro te enseñará todo lo que necesitas saber para empezar a dibujar tu propio manga lleno de color y energía.

CABE DESTACAR QUE ESTE LIBRO CON SUS CONSEJOS TAN SOLO PRETENDE APORTAR IDEAS, QUE PUEDES TOMAR Y MODIFICAR LUEGO A TU GUSTO.

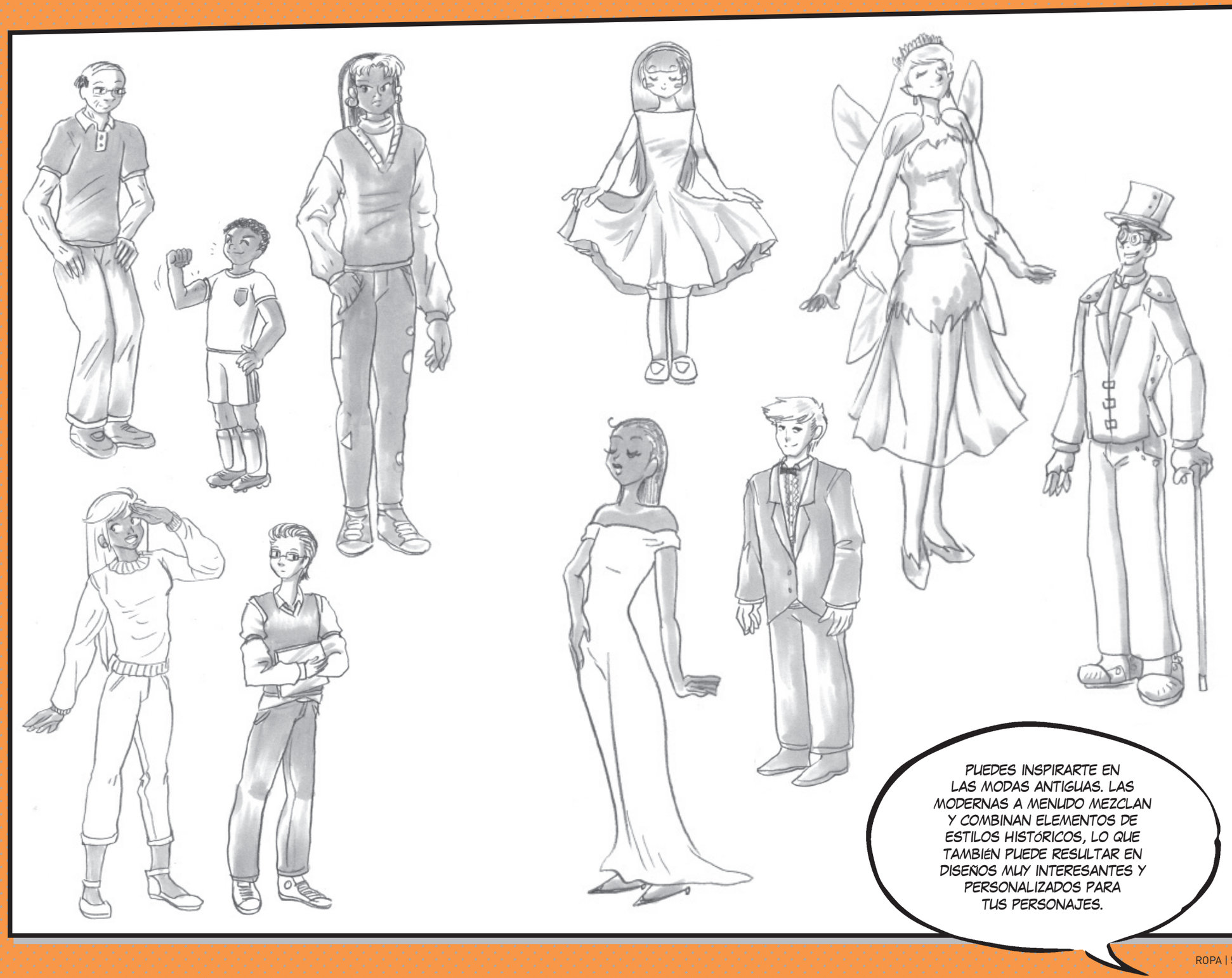


ROPA

La ropa y los accesorios son herramientas visuales importantes que te ayudarán a dar información al lector sobre el personaje sin tener que hacerlo mediante diálogos. Piensa en los detalles minúsculos que podrían desvelar el carácter del personaje: imperdibles para los punks, chalecos y relojes de bolsillo para los ancianos académicos, botones en forma de corazón para los personajes joviales, gemelos de diamantes para los adinerados, y demás.

Los materiales pesados como el terciopelo habrían de dibujarse con líneas más rectas (¡pero no rectas del todo!) y curvas. Los materiales más ligeros como el algodón fino, las mangas y las faldas de tul se pueden dibujar con formas de burbuja y de nube. Una forma rápida de dibujar volantes o materiales suaves drapeados es empezar por dibujar la línea de base, y luego hacer las líneas de caída de la tela hacia la parte de las costuras (como los bajos de la prenda).

Practica el dibujo de texturas para añadir énfasis y detalle a la ropa. Echa un ojo a la sección «Sombreado» de la página 128 para ver algunas ideas sobre cómo representar diferentes texturas.



CAPÍTULO 3

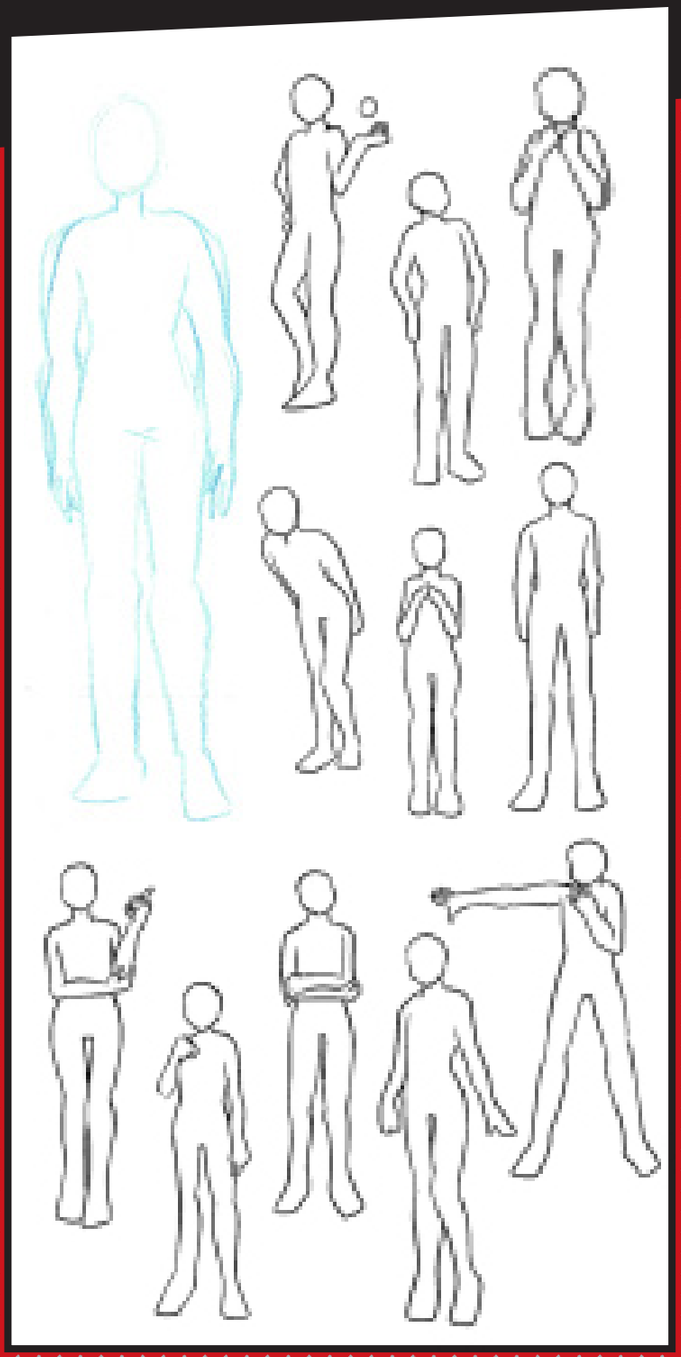
MONTAR LA ESCENA



POSES

Has empezado a crear personajes y a pensar en su carácter y estilo. Esta sección se ocupará de las poses clásicas del manga. Ya hemos tocado el tema de cómo la personalidad puede influir en la postura; ahora veremos en más profundidad las poses requeridas según el contexto social, los movimientos y la interacción de los personajes.

Una buena forma de crear poses convincentes es dibujar desde la observación. Haz que algún amigo o familiar pose para ti, o asiste a alguna clase de dibujo con modelo en vivo para inspirarte, eso te ayudará a capturar el gesto en las poses estáticas.



EFECTOS DE FONDO

Los efectos de fondo son buenos elementos para dar mayor dramatismo y expresividad a las viñetas. No en todas las viñetas habrá que dibujar algún objeto o decoración en segundo plano (es igual de correcto y válido que ciertas viñetas transmitan emociones y acciones).



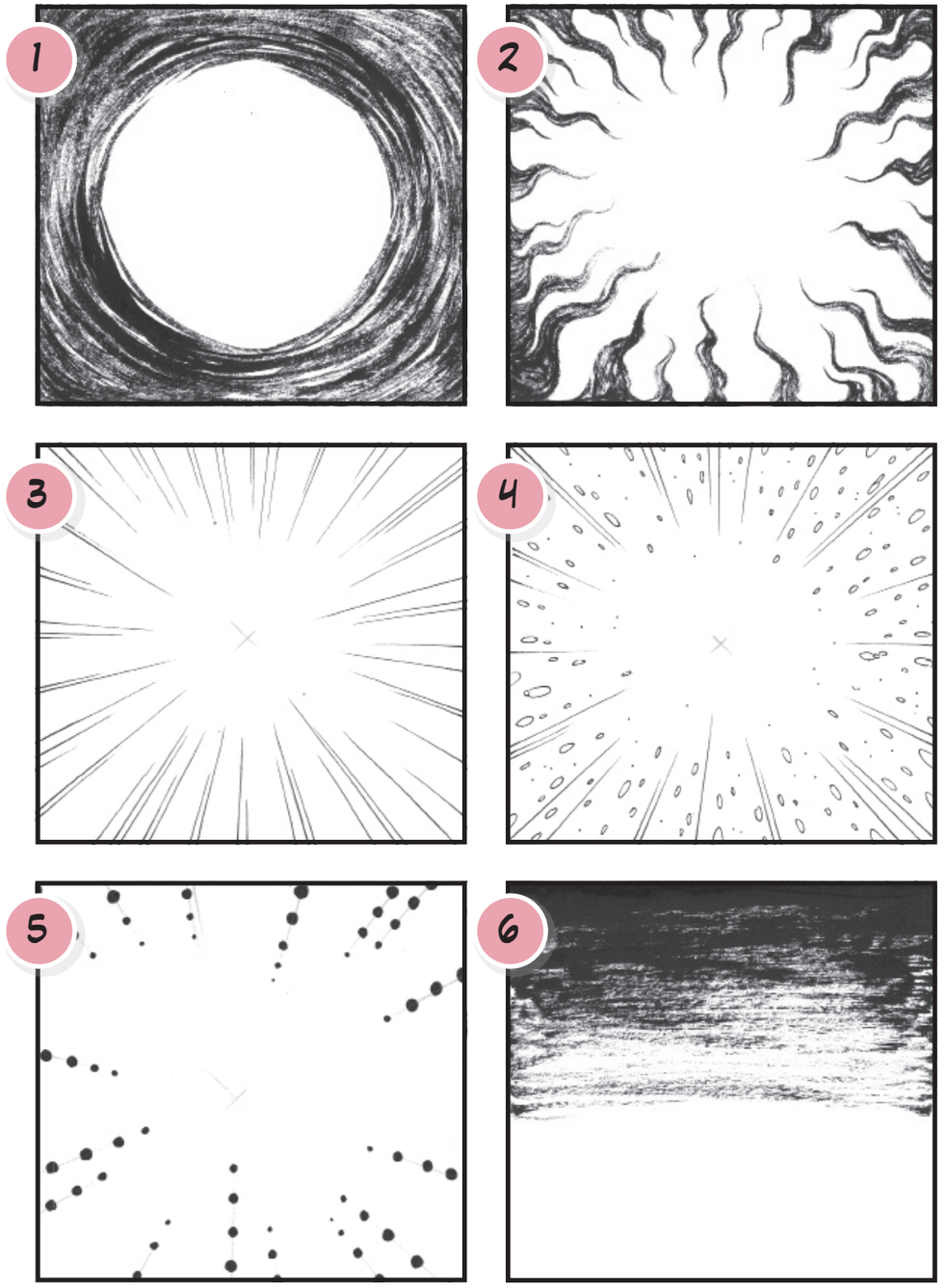
EN ESTA PÁGINA DE CÓMIC SE APROVECHA TODA LA FUERZA DRAMÁTICA DEL EFECTO DEL DESTELLO.

DISEÑOS SIMPLES

Aquí tienes una serie de diseños habituales del dibujo manga, todos ellos tienen la capacidad de ayudar a transmitir estados de ánimo y secundar la expresión facial del personaje. Dibujar a mano puede resultar más rápido y fácil que dar con el tono en un programa informático, así que te recomiendo que los hagas en papel.

Los siguientes ejemplos de plantillas para fondos tienen diferentes efectos. Se pueden dibujar con rotuladores de punta de pincel o de punta fina. Para las plantillas 3, 4 y 5 necesitarás una regla alineada sobre la cruz del centro de cada viñeta. Cada diseño provoca una sensación diferente:

1. **Círculo de oscuridad:** claustrofobia.
2. **Tentáculos de horror:** pavor, fatalidad.
3. **Destellos:** focalización exagerada sobre un descubrimiento repentino o punto de atención.
4. **Burbujitas y destellos:** felicidad, entusiasmo, descubrimiento positivo.
5. **Puntos:** reacción juguetona y alegre, no tan drástica como la de los destellos.
6. **Sombra descendente:** depresión, adentrarse en un mal estado de ánimo.

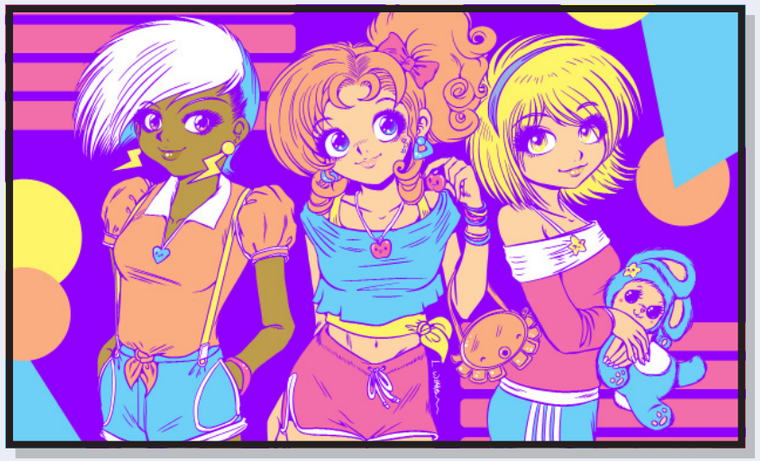


¿NECESITO ORDENADOR?

PARA NADA. LOS DIBUJANTES DE LOS INICIOS DEL CÓMIC HASTA FINALES DE LA DÉCADA DE 1980 NO TENÍAN. EL ORDENADOR Y ALGUNOS PROGRAMAS SON HERRAMIENTAS FANTÁSTICAS, PERO, EN REALIDAD, TODO LO QUE NECESITAS ES LÁPIZ Y PAPEL, Y ALGUNOS UTENSILIOS DE OFICINA COMO GOMAS Y REGLAS.

ILUSTRACIONES DE APOYO

En la industria, las ilustraciones que ayudan a la promoción de la historia manga y a su comercialización se conocen como «activos». Son importantes para cualquier serie y pueden ser una forma divertida de experimentar con tus personajes fuera del formato de la historieta.





JUEGA CON LOS PERSONAJES Y PIENSA EN DIFERENTES FORMAS DE PRESENTARLOS; POR EJEMPLO, EL PERSONAJE MASCOTA DE AQUÍ, QUE ES UN PULPO, SE HA PUESTO DE BOLA DE HELADO. LAS FORMAS EXTRAÑAS Y SURREALISTAS FUNCIONAN MUY BIEN PARA LAS POSES TIPO POSTER.



TRUCOS DE DISEÑO

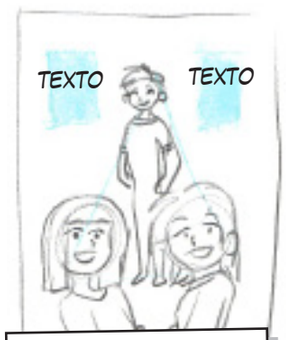
Mira esta serie de ideas que prodrías probar para diseñar ilustraciones de apoyo clásicas:

- **Trío de personajes.** Dibuja una figura, como un triángulo, por ejemplo, y coloca los personajes en sus extremos.
- **Poses de retrato** del personaje principal/los personajes principales, y el motivo de la historia (por ejemplo, un romance).
- **Personajes posando en escenas cotidianas,** aunque el género de la historia no tenga nada que ver con ello. Puede resultar gracioso ver a unos personajes de ciencia ficción en situaciones contemporáneas, ¡un «universo paralelo» divertido!
- **Surrealismo.** Los personajes en contextos diversos llaman la atención, y ponen al espectador a pensar y a salirse del tema principal de la historia.

ACUÉRDATE DE UTILIZAR LÍNEAS MÁS GRUESAS PARA LOS PERSONAJES QUE ESTÉN EN PRIMER PLANO Y MÁS DELGADAS PARA LOS DE SEGUNDO.



FOTOGRAFÍA DE RETRATO



PRIMER PLANO/ SEGUNDO PLANO



TRÍO ABSTRACTO



PEQUEÑO, MEDIANO, GRANDE



DÚO ABSTRACTO



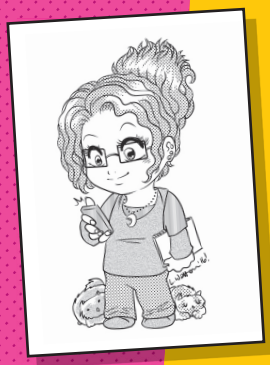
ALINEADOS

EL LIBRO PERFECTO PARA TODO DIBUJANTE DE MANGA INCIPIENTE

Aprende a dibujar manga desde cero, y haz un curso intensivo para crear tus propios personajes, mundos e historias con la ayuda de este cuaderno de dibujo guiado.

Iníciate con instrucciones fáciles y paso por paso para dibujar rasgos faciales y cuerpos manga. Luego, pon en práctica las dotes de dibujo adquiridas con consejos sobre cómo montar las escenas y planificar la línea argumental. En cada sección encontrarás espacio en blanco suficiente para hacer tus propios bocetos, consejos sobre los materiales más adecuados y trucos de experto para que perfecciones tu técnica en todo el proceso.

En cuestión de poco tiempo, tendrás la habilidad y la confianza necesarias para empezar a crear tu propio manga.



Laura Watton es una dibujante de manga cuyo trabajo ha sido publicado por Tokyopop y Sweatdrop Studios. Escribe artículos para la «Escuela de Manga» de la revista Neo de forma asidua, y también dirige PinkAppleJam.com, además de BiomechaComic.com, una de las primeras incursiones en el mundo del cómic independiente de inspiración japonesa del Reino Unido, su lugar de residencia.

espaciodediseño
www.anayamultimedia.es

ISBN 978-84-415-4220-4
2352049
9 788441 542204