

LA GUÍA DEL ARTISTA PARA
DIBUJAR
MANGA

TÉCNICAS • PERSONAJES • ESTILOS • DIGITAL

BEN KREFTA

Ben Krefta es un ilustrador y diseñador gráfico británico con un estilo único y fuera de lo convencional principalmente dirigido a adolescentes y jóvenes inconformistas aficionados de las nuevas tecnologías, los videojuegos y el manganime. Entre sus trabajos se cuentan proyectos de arte y diseño para diversas páginas web, desarrolladores de juegos, revistas y clientes tan importantes como Hitachi y Wacom. Además, ya tiene publicados diversos libros en los que enseña cómo dibujar manga.

Para más información visitad su página web personal (en inglés): www.benkrefta.com

Puedes consultar nuestro catálogo en www.picarona.net

LA GUÍA DEL ARTISTA PARA DIBUJAR MANGA

Texto e ilustraciones: *Ben Krefta*

1.ª edición: noviembre de 2022

Título original: *The Artist's Guide to Manga*

Traducción: *Ismael Funes*

Maquetación: *El Taller del Llibre, S. L.*

Corrección: *Sara Moreno*

© Arcturus Holdings Limited

(Reservados todos los derechos)

© 2022, Ediciones Obelisco, S. L.

www.edicionesobelisco.com

(Reservados los derechos para la lengua española)

Edita: Picarona, sello infantil de Ediciones Obelisco, S. L.

Collita, 23-25. Pol. Ind. Molí de la Bastida

08191 Rubí - Barcelona - España

Tel. 93 309 85 25

E-mail: picarona@picarona.net

ISBN: 978-84-9145-601-8

Depósito Legal: B-10.191-2022

Printed in China

Reservados todos los derechos. Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño de la cubierta, puede ser reproducida, almacenada, transmitida o utilizada en manera alguna por ningún medio, ya sea electrónico, químico, mecánico, óptico, de grabación o electrográfico, sin el previo consentimiento por escrito del editor. Dirígete a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesitas fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
HERRAMIENTAS Y MATERIALES	10
Equipamiento básico de dibujo.....	12
Tinta, rotuladores y pintura.....	14
Digital.....	16
Otras herramientas útiles.....	17
CABEZAS	18
Caras desde diferentes ángulos.....	20
Diseñando una cabeza femenina: vista frontal.....	22
Diseñando una cabeza masculina: vista de tres cuartos.....	24
Diseñando una cabeza masculina: vista de perfil.....	26
CARAS	28
Ojos.....	30
Dibujando ojos.....	32
Narices, bocas y orejas.....	34
Expresiones y emociones.....	36
Cabello.....	40
MANOS Y PIES	42
Manos.....	44
Dibujando manos.....	46
Pies.....	48
FIGURAS	50
Formas básicas y proporciones.....	52
Dibujando una pose femenina: vista frontal.....	54
Dibujando una pose masculina: vista de tres cuartos.....	58
Dibujando una pose femenina: vista trasera.....	62
ROPA Y ACCESORIOS	66
Ropa.....	68
Vistiendo a un personaje.....	70
Accesorios.....	74
Armas.....	76
ACCIÓN	78
Caída.....	80
Carrera.....	82
Salto.....	84
Lucha.....	86
COLOR Y TONO	88
Terminología del color.....	90
Luz y sombra.....	92
Entintado.....	94
Introducción al coloreado digital.....	96
Crear una figura en color digital.....	98
CREANDO PÁGINAS MANGA	102
Diseño de una página: planificación.....	104
Diseño de una página: dibujo y entintado.....	106
Diseño de una página: tramas grises.....	108
Diseño de una página: páginas a color.....	110
CREACIÓN DE PERSONAJES	112
Bocetos rápidos y miniaturas.....	114
Guerrera medieval.....	116
Enfermera de fantasía.....	118
Monstruos manga.....	120
Creación de un mecha.....	122
PREGUNTAS FRECUENTES Y RESPUESTAS	124
GLOSARIO	126



Introducción

«El manga es una moda pasajera, ¿verdad?», o eso decía uno de mis profesores en la universidad allá por el 2006. Cuando yo me hacía mayor en los noventa, el anime estaba empezando a ganar popularidad entre los jóvenes occidentales gracias a los primeros productos que llegaban a Europa a través de empresas como Manga Entertainment y Manga Corps. Poco después empezaron a llegar a las librerías los cómics que en muchos casos habían originado aquellos animes. Durante la década siguiente, Internet se convirtió en el canal por el que cualquier aficionado podía recabar información y contactar con otros aficionados con los que compartir su entusiasmo por aquella nueva manifestación artística venida de Japón, con sus temas y estilos característicos.

Hoy día, el manga y el anime están bastante integrados en todas las facetas de la cultura y el entretenimiento: libros, televisión, juegos, películas, moda, diseño y publicidad. Lejos de ser una moda efímera, a diferencia de lo que decía mi profesor, no me da la impresión de que se trate de algo pasajero. De hecho, la influencia del manga no deja de aumentar con una nueva generación de fans que descubren su irresistible fascinación por primera vez en el siglo xxi.



¿QUÉ ES ESO DEL MANGA Y EL ANIME?

El manga y el anime son dos maneras de contar historias para todas las edades de manera visual, cautivadora, compleja y tremendamente sencilla al mismo tiempo. El manga se refiere específicamente a los cómics creados por los *mangakas* (dibujantes de manga) con un público principalmente japonés en mente. Su estilo se desarrolló en Japón a lo largo de la segunda mitad del siglo XIX combinando una fuerte influencia del cómic europeo y de EE. UU. con la larga y compleja historia del arte gráfico japonés, en particular el grabado en madera (*ukiyo-e*). Con todo, en Occidente se usa el término «manga» de manera más general para referirse al estilo de dibujo que se originó en Japón, y muchos artistas occidentales que lo han adoptado se llaman a sí mismos *mangaka* o dibujantes manga. El anime, por otro lado, se refiere a las películas de animación (dibujos animados) creadas en Japón, aunque en Occidente, de nuevo, el término se usa en sentido más genérico para etiquetar el estilo, tipología y aspecto de la animación venida de Japón. El anime se suele caracterizar por imágenes detalladas y muy coloridas, personajes profundos y desarrollados y líneas argumentales complejas que pueden estar ambientadas en el pasado, presente, futuro o incluso en mundos de fantasía. El significado del término «anime» puede variar según el contexto en el que se utilice.

En resumen, los términos «manga» y «anime» designan ambas manifestaciones artísticas siguiendo un estilo típicamente japonés, pero en diferentes formatos.

Por otro lado, el manga tiende a ser en blanco y negro, mientras que el anime suele ser a todo color.

DETALLES CARACTERÍSTICOS DEL MANGA

El estilo manga lleva evolucionando desde mediados del siglo xx, pero es entre 1960 y 1980 cuando adquiere los rasgos que lo hacen inmediatamente reconocible. Éstos incluyen algunas de las siguientes características:

- ▶ Ojos grandes (especialmente en personajes femeninos e infantiles)
- ▶ Narices pequeñas, generalmente simplificadas a un punto o a una línea con forma de L
- ▶ Caras planas y barbillas angulosas
- ▶ Diversidad de colores en cabello y ojos
- ▶ Peinados extremados
- ▶ Cuerpos estilizados y tamaño de pecho exagerado
- ▶ Indicadores externos de emociones como una gota de sudor o unas líneas en cruz en la frente
- ▶ Delineado muy simple
- ▶ Efectos de fondo como líneas de velocidad o tramas
- ▶ Tonos intermedios en gris (manga)
- ▶ Colores sólidos, planos y básicos (anime)

Para mostraros cómo crear diferentes elementos manga, intentaré usar diversos estilos y temas. A lo largo de los años y con práctica he logrado desarrollar mi propio estilo dentro de los paradigmas del manganime. Evidentemente, mi estilo se dejará entrever en los ejemplos que os voy a mostrar. Por eso, si queréis experimentar adaptando cualquiera de mis ejemplos para que sean más *kawaii* o más estilo *chibi*, o, preferís una gama de colores más sobria y oscura, no dudéis. Vosotros también podéis adaptar cualquier estilo manga a vuestras preferencias.

OBJETIVO: CONVERTIRSE EN MANGAKA

El arte del dibujo es una habilidad que requiere de mucho tiempo de práctica, de hecho, se trata más bien de un proceso de desarrollo que nunca acaba y que proporciona a los artistas satisfacción, diversión y emoción. Pero todo tiene un precio, y si no tenéis cuidado o si no encajáis bien las críticas, vuestra autoestima se puede resentir si las cosas no acaban de salir bien del todo. No importa la edad, ya sea con trece o con treinta, la práctica lleva a la perfección, y cuanto más dibujéis mejor lo haréis. Antes de embarcaros en los tutoriales que forman este libro, mejor haceros una idea de dónde os encontráis ahora exactamente. Dibujad un personaje, tal cual, directamente de vuestra imaginación, dibujadlo, ponedle la fecha y guardadlo. Ése será vuestro punto de partida; después de semanas o meses de haber ido trabajando con mis tutoriales, intentad dibujar el mismo personaje para ver cómo habéis mejorado. Yo siempre les pongo fecha a mis trabajos, ya sea en papel o en un archivo en el ordenador.





Cada dos o tres meses poned vuestras obras una detrás de otra para observar cómo habéis mejorado e identificar aquellas partes del dibujo que requieren de revisión o más práctica. Si ponéis el dibujo boca abajo o lo miráis en un espejo, las áreas que no acaban de encajar se verán resaltadas. La idea es que os convirtáis en vuestros propios críticos y que, al mismo tiempo, no seáis demasiado duros con vosotros mismos. Es de justicia alegrarse por los propios avances, pero, si encontráis que no habéis progresado tanto como deseabais, que eso os sirva de incentivo para mejorar, más que una excusa para autocastigaros.

Si estáis en la mitad de un dibujo y no acaba de salir bien, no abandonéis en vuestro empeño y lo tiréis a la basura directamente. Tomaos un respiro y ya volveréis a él más adelante, o simplemente tomáoslo como un boceto, algo preliminar y no como un trabajo final.

Crearos objetivos lo que os gustaría dibujar y que os servirá de práctica; pueden ser bocetos, dibujos a tinta o a todo color. Luego estableced un plazo para llevarlos a cabo. Por ejemplo, un boceto al día, una ilustración en color a la semana, etc.

Llevad siempre un cuaderno de dibujo para poder hacer un boceto o garabatear en vuestros ratos libres. También podéis usar la tablet o el teléfono con las aplicaciones adecuadas.

Tened siempre el material de dibujo a mano, sobre todo si disponéis de poco tiempo para practicar. No perdáis tiempo intentando localizar dónde tenéis esto o aquello; haced que cuando os tengáis que poner, podáis hacerlo directamente.

Leed mangas, ved anime, jugad con videojuegos y sumergíos en lo que más os gusta para que os motive además de como material de inspiración. Tomad notas y clasificad las ideas que se os vayan ocurriendo. Igualmente es una buena idea tomar clases de dibujo para poder alternar con otras personas y aprender los unos de los otros. No tiene por qué ser presencial, el reino virtual también os puede ayudar.

Copiad, calcad, inspiraos en fotos y en la vida real. Resistid a la tentación de plagiar o hacer pasar obras de otros por vuestras. Se trata de dibujar. Cuanto más dibujéis más mejoraréis.

Este libro tiene como objetivo daros una sólida base para desarrollar un estilo manga y crear personajes acordes con esa estética. Para ello hallaréis esquemas paso a paso desde figuras esquemáticas hasta el personaje acabado a todo color.

Para concluir, me gustaría que fuerais capaces de aplicar vuestras habilidades para desplegar vuestro propio estilo. Dibujad, experimentad y, sobre todo, ¡divertíos!

D. Kresta





Herramientas y materiales

Para empezar a crear imágenes no necesitáis más que un lápiz, una goma de borrar y unas hojas de papel. A medida que vayáis ganando soltura podríais considerar invertir en materiales menos básicos para conseguir mejores resultados. Os recomiendo que, a lo largo de vuestro camino de aprendizaje artístico, experimentéis con diferentes medios hasta que encontréis el que os vaya mejor y se ajuste a vuestro estilo, que bien podrían ser lápices de colores, pinturas, rotuladores o algún programa digital. Lo importante es que os divirtáis creando diferentes efectos probando diversas herramientas y técnicas para ver qué os sale, lo cual os resultará superútil para descubrir qué herramientas os gustan más.

Un espacio de trabajo bien organizado es esencial para poder dibujar bien. Algunos se conforman con usar su cuaderno encima de las piernas o garabatear en la *tablet* mientras esperan el autobús; pero llegar a un estándar de calidad aceptable requiere mucha práctica, así que deberíais tener un lugar donde poder trabajar durante horas cómodamente. Para evitar los problemas de espalda hay que contar con una silla lo más ergonómica posible; por otro lado, ayuda mucho a dibujar eficientemente tener los lápices y el resto del material de dibujo a mano. Es mejor que el lugar de trabajo esté ordenado porque eso ayuda a encontrarlo todo mejor y predispone a crear un trabajo de manera más sistemática. En aquellos momentos en los que se necesite un poco de guía o inspiración extra, también resulta conveniente tener a mano los libros de referencia y el ordenador para buscar imágenes.

Siempre es mejor usar luz natural cuando se trabaja con colores, para poder usar una paleta con tonos naturales, pero se pueden conseguir fácilmente bombillas con un tono de luz similar a la natural (luz neutra) para colocar en la lámpara de trabajo o en la de techo, lo que también ayuda a minimizar el sobreesfuerzo ocular los días nublados.

Por norma general, los *mangakas* modernos empiezan con un esbozo a lápiz que luego pasan a tinta y, por último se aplica el color. Durante muchos años, yo hacía los dos primeros pasos (lápiz y entintado) a la manera tradicional y los colores los aplicaba en digital, pero últimamente ya lo hago todo en digital. Antes de decantaros por uno u otro formato, es imprescindible que conozcáis con detalle tanto las técnicas tradicionales como las digitales y, por supuesto, que seáis capaces de dibujar sólo con lápiz y papel. En las siguientes páginas se presentan las herramientas básicas necesarias para crear ilustraciones manga.

Equipamiento básico de dibujo

Seguramente ya tengáis la mayoría de estos elementos en casa. Si no, se pueden encontrar en su formato más básico muy fácilmente en cualquier papelería.

LÁPICES

Casi seguro que todos habréis escrito alguna vez con lápices HB, cuya mina es de grafito. Para poder crear sombras y degradado se necesitan diferentes tipos de lápices: desde los 6H (los más duros) hasta los 6B (los más blandos). Los HB estarían en el medio. Muchos dibujantes de cómics usamos lápices 2H, que permiten hacer líneas muy finas y sin marcar en exceso el papel, para entintar encima, por ejemplo. En lugar de entintar, a veces remarco las líneas por encima con un lápiz 3B o 4B. Los lápices más blandos que 2B tienden a emborronar, así que es mejor reservar los más blandos para sombras y degradados. También ayuda a evitar accidentes colocar un pañuelo de papel debajo de la mano mientras estás dibujando. Podéis usar un

guante de dibujo, que cubre las partes de la mano y los dedos que rozan contra el papel.

A mí en particular me gustan mucho más los portaminas que los lápices de madera; me evitan tener que sacarles punta y la punta mantiene un grueso constante, y hay modelos que incluso permiten recambiar la goma que tienen arriba cuando ya se ha gastado.

La mayoría de los dibujantes usan lápiz para esbozos rápidos, composiciones e ilustraciones con degradados, así que practicad con este medio tanto como podáis.

Existen también unos lápices/rotuladores azules no reproducibles, cuyo color no lo captan las fotocopiadoras, y que se puede eliminar muy fácilmente con cualquier programa tras haber escaneado la ilustración. Éstos van genial para los borradores antes de pasarlos a tinta o a lápiz negro.

También se puede usar cualquier otro color de lápiz o tinta; este truco evita tener que borrar luego todas las líneas previas. Los colores que mejor funcionan son el amarillo, el azul claro y el verde claro. Luego se puede usar rojo oscuro o lila para refinar esas líneas.

La presión con los lápices de colores es muy importante. Cuanto más fuerte apretéis, más sólido e intenso será el color que consigáis. Para mezclar colores simplemente hay que añadir uno encima de otro. Así, superponiendo colores, se pueden crear una gran variedad de tonos sin los problemas que conllevaría usar un bolígrafo o rotulador.

Ventajas

- ▶ Ya tenéis experiencia con los lápices porque seguro que los habéis utilizado antes.
- ▶ Si no se aprieta en exceso, las marcas de lápiz se pueden borrar fácilmente sin dejar marca, de manera que se pueden corregir los errores.
- ▶ Los lápices de colores suelen ser económicos, fáciles de usar y de mezclar entre sí.

Desventajas

- ▶ Si se presiona demasiado pueden quedar marcas en el papel imposibles de disimular incluso después de haber borrado.
- ▶ Los lápices suelen dar una línea inconsistente dependiendo de la presión que se le aplique, lo que dificulta mantener el tono y la forma de una línea, sobre todo con lápices más blandos.
- ▶ Para conseguir colores saturados, hay que dar muchas capas con lápices de colores, lo que requiere tiempo.

