

**APRENDE A DIBUJAR
PERSONAJES**



MANGA





APRENDE A DIBUJAR
PERSONAJES

MANGA

 **parramon**
CREATIVE CONCEPTS

Aprende a dibujar personajes manga

Proyecto y realización de Parramón Paidotribo

Dirección editorial: María Fernanda Canal

Editor: Tomàs Ubach y Mari Carmen Ramos

Ayudante de edición y archivo iconográfico: Núria Barba

Textos: Sergi Càmara

Realización de los ejercicios: Estudi Shinobi, Lydia Tudela

Corrección y revisión final: Roser Pérez

Diseño de la colección: Toni Inglès

Fotografía: Nos & Soto

Maquetación: Estudi Toni Inglès

Primera edición

© 2019 ParramónPaidotribo

Derechos exclusivos de edición para todo el mundo

[**www.parramon.com**](http://www.parramon.com)

[**parramon@paidotribo.com**](mailto:parramon@paidotribo.com)

ISBN: 978-84-342-1458-3

ISBN EPUB: 978-84-342-4386-6

THEMA: AGZ, AFF, AKLC1

Prohibida
la reproducción total
o parcial de esta obra mediante
cualquier recurso o procedimiento,
comprendidos la impresión, la
reprografía, el microfilm, el tratamiento
informático o cualquier otro sistema,
sin permiso escrito de la
editorial.



Sumario

Los estilos del manga

Antes de empezar



Personajes Kodomo

Ejercicio 1: Niña con kimono

Ejercicio 2: Mascota con poderes

Ejercicio 3: Gato jugador

Ejercicio 4: Personajes sushi

Ejercicio 5: Brujita retro años 60

Ejercicio 6: Joven principito

Ejercicio 7: Guerrero robot

Ejercicio 8: Luchador de cartas mágicas

Ejercicio 9: Niño con mascota



Personajes Shonen

Ejercicio 10: Chico de instituto

Ejercicio 11: Jugador de baloncesto

Ejercicio 12: Chico con poderes

- Ejercicio 13: Chica gata
- Ejercicio 14: Piloto listo para partir
- Ejercicio 15: Luchador en guardia
- Ejercicio 16: Heroína audaz
- Ejercicio 17: Joven samurái
- Ejercicio 18: Guerrero sentai
- Ejercicio 19: Cyborg



Personajes Shojo

- Ejercicio 20: Chico guapo típico del shojo
- Ejercicio 21: Joven colegiala
- Ejercicio 22: Idol singer

- Ejercicio 23: Chica con mascota
- Ejercicio 24: Bruja malvada
- Ejercicio 25: Príncipe enmascarado
- Ejercicio 26: Fantasma
- Ejercicio 27: Princesa oriental
- Ejercicio 28: Magical Girl
- Ejercicio 29: Lolita gótica



Personajes Seinen

- Ejercicio 30: Yakuza al acecho
- Ejercicio 31: Mujer policía
- Ejercicio 32: Salaryman típico del seinen

- Ejercicio 33: Guerrera ninja
- Ejercicio 34: Estudiante “ronin”
- Ejercicio 35: Secretaria en la oficina
- Ejercicio 36: Samurái al ataque
- Ejercicio 37: Soldado mercenario
- Ejercicio 38: Superheroína en acción
- Ejercicio 39: Caza recompensas

Los estilos del manga

Es indiscutible que el manga se ha ganado un lugar importante en Occidente, y que las numerosas colecciones de historieta japonesa, así como su producción a nivel audiovisual en formato *anime*, ya forman parte importante de las formas de entretenimiento y, por qué no decirlo, del panorama cultural de gran parte del público occidental.

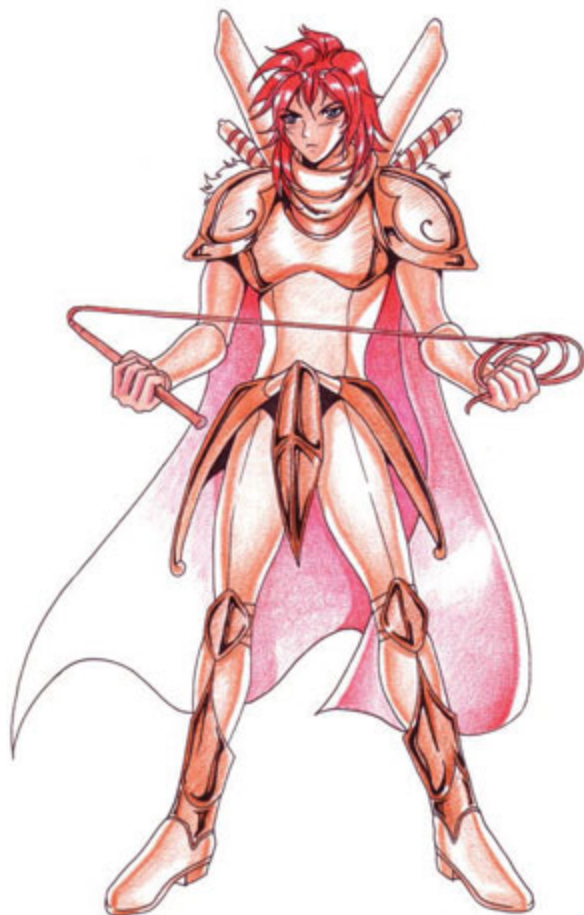


En un principio, no fueron fáciles sus inicios fuera de su Japón natal debido a que los contenidos de algunas de sus historias escandalizaron a algunos

sectores que sólo veían en el manga “historias cargadas de erotismo y violencia”. Lo cierto es que el tiempo y la progresiva penetración del manga en el mercado han demostrado que existe manga para todos los gustos, para absolutamente todos los públicos. Y lo más importante, y que demuestra su influencia creciente, es el hecho de que muchos autores occidentales han adaptado a su estilo personal algunas de las características distintivas del manga, no solo en el sentido puramente estético, sino también en su aspecto narrativo.







Por eso, en esta obra os mostramos, de un modo sencillo y en forma de prácticos ejercicios, las características gráficas fundamentales de los personajes de los cuatro géneros que componen el eje central del estilo manga: el *kodomo*, el *shonen*, el *shojo* y el *seinen*. La raíz sin duda, de la cantidad innumerable de subgéneros destinados, respectivamente al público más infantil, al juvenil con historias especializadas para chicos y para chicas y al público adulto. A lo largo de los ejercicios que componen este libro, iremos descubriendo las diferencias entre cada género, las técnicas de trabajo de los *mangakas* profesionales y un método sencillo para llegar a dominar -con el tiempo y grandes dosis

de práctica- aquel estilo con el que nos sentimos más cómodos y más nos apetezca expresarnos.

Así pues... afilad vuestros lápices y que el trayecto por esta apasionante singladura os sirva como enriquecimiento personal y, principalmente, como diversión y entretenimiento. ¡Suerte!





Antes de empezar

Los materiales que necesitas en un principio son pocos. Basta con algunos lápices, una goma y un papel corriente para plantear los primeros esbozos y la construcción global del personaje. Luego, para entintar, necesitarás una plumilla, tinta china y un trapo. Finalmente, para el coloreado precisarás un surtido de lápices de colores y, a ser posible, un ordenador que cuente con algún programa de creación de gráficos.



La búsqueda de documentación antes de dibujar una historia manga es muy útil para conocer el tema. La mayoría de situaciones en las que se centren tus historias transcurrirán en entornos cotidianos, de

modo que no será preciso buscar documentación compleja y podrás dejar volar libremente tu imaginación. Aun así, conviene ver algunos detalles y construir bien una situación.



La técnica de la aguada requiere dos pasos fundamentales: la preparación del papel y la de la tinta. Respecto al papel, lo estiras para que soporte los lavados con agua sin deformarse. El modo más fácil consiste en rociar ambos lados de la hoja y dejar que absorba el agua durante un minuto. Luego, lo fijas a la madera con cinta adhesiva de papel, y lo

dejas secar hasta que el papel encoge y muestra una superficie firme.

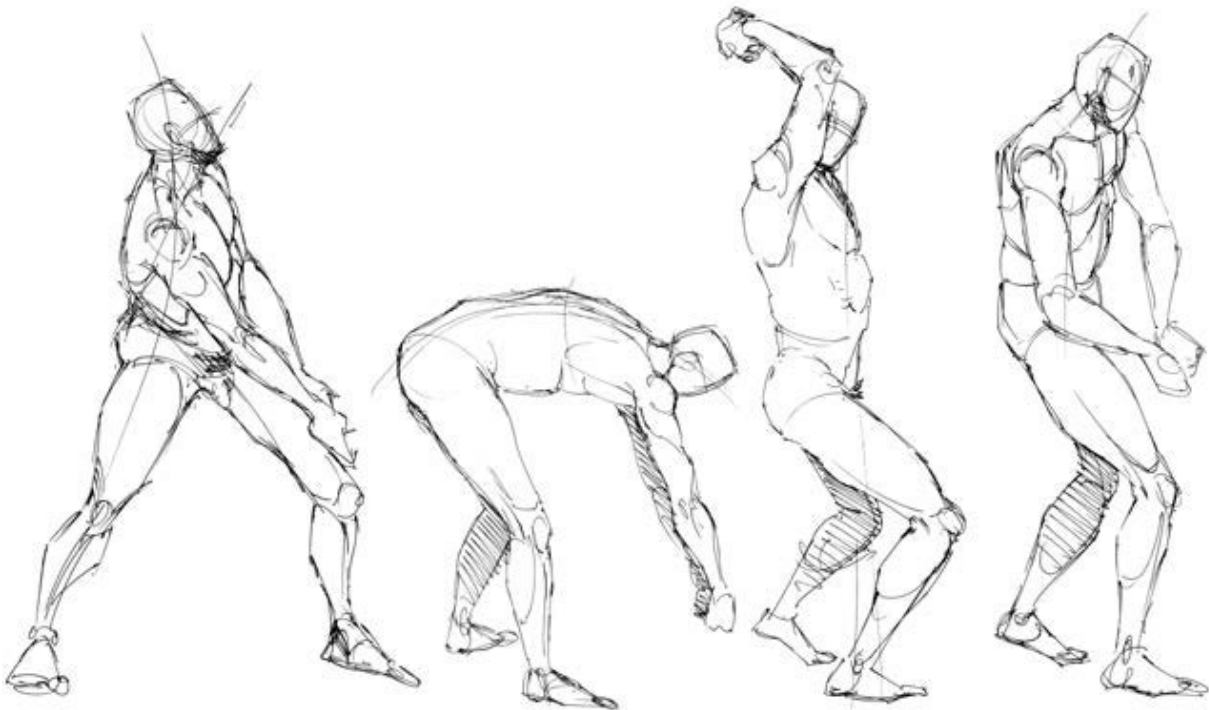


En cuanto a la tinta, el famoso tratado sobre la pintura de Cennino Cennini, de 1437, ofrece la proporción en que debe emplearse: “Dos gotas de tinta en una cáscara de nuez llena de agua”. Esta es la fórmula que se toma como punto de partida.

Por último, un correcto reparto de la luz y la sombra en el dibujo, así como la reflexión y la planificación previas es todo lo necesario para hacer un buen trabajo de aguada.



El dibujo del natural es recomendable para todos los dibujantes en cualquier estilo que trabajen, pero en especial, para los que profundicen en estilos de dibujo realista. En algunos centros artísticos es posible tomar apuntes del natural de modelos profesionales, pero también existe la posibilidad de que amigos vuestros se presten a ello. Lo importante es adquirir una buena base de dibujo y trabajar, con la ayuda del modelo, las poses necesarias para los personajes de vuestras viñetas.



Trabajar con las minas afiladas es realmente importante, sobre todo si utilizas lápices convencionales de madera. En el caso de emplear portaminas de minas intercambiables también será necesario afilar la mina si su grosor es de 0,2

milímetros o más. Una mina afilada te asegurará un trazo de calidad en los originales acabados.



Para la documentación de *atrezzo* las fotografías también pueden sernos muy útiles. Nada mejor que hacer posar a tus amigos “modelos” y tomarles fotos con el móvil o una cámara, y también de los complementos cotidianos de cualquier buen yakuza que se precie. Una colección de armas de juguete y de otros elementos, por ejemplo: algún uniforme, utensilios japoneses para comer, objetos de escritorio, de ejecutivo, etc., te ayudarán a resolver dibujos con una base de documentación clara y eficaz.



El retoque de errores y los efectos sobre tinta bloqueada es una práctica que debes conocer. En ocasiones, al pasar nuestras viñetas a tinta puede darse el caso de que cometamos algún error y debamos subsanarlo, o bien que queramos añadir algunos efectos sobre negro, por ejemplo, lluvia, líneas cinéticas, fugas, etc. Lo ideal para ello es disponer de un cúter o una hoja de afeitar para rascar la tinta, o bien guache blanco para tapar.



PERSONAJES KODOMO

A lo largo de esta sección veremos diferentes ejemplos de personajes realizados en estilo *kodomo*, posiblemente el género más divertido del manga y popularizado en Occidente gracias a series de televisión, como *Doraemon*, *Arale* o *Shin Chan*, por mencionar algunas de las más significativas.

La palabra *kodomo* significa “niño” y engloba a todas las historias manga creadas para el público más infantil. Su estilo gráfico suele ser humorístico, sencillo, directo y en muchas ocasiones sus personajes no presentan una estructura y construcción claramente delimitada, a veces, son auténticos “monigotes” fácilmente reconocibles a lo largo de toda la historia, pero que obedecen más a un estilo personal de un autor determinado que a una construcción ortodoxa o académica. Sus historias y temas se desarrollan en situaciones de la vida cotidiana de sus protagonistas, con la intención de que los pequeños lectores se sientan identificados.

Los siguientes ejercicios nos ayudarán a resolver algunas de las características más importantes de los diversos personajes dentro de este popular género.



Ejercicio 1

Niña con kimono

Vamos a empezar con un ejercicio sencillo, una niña típica de cualquier historia *kodomo*. Para este primer tanteo, ensayaremos una pose estática porque lo importante es proporcionar la estructura correcta y dotarla de algunas características propias del estilo, por ejemplo un trazo sencillo y seguro, unos ojos grandes, etc. Planteamos el ejercicio solo a lápiz, y dejamos para ejercicios posteriores los acabados elaborados, en los que incluiremos tinta y color. Pronto comprobaremos que no resulta tan difícil obtener un buen resultado.

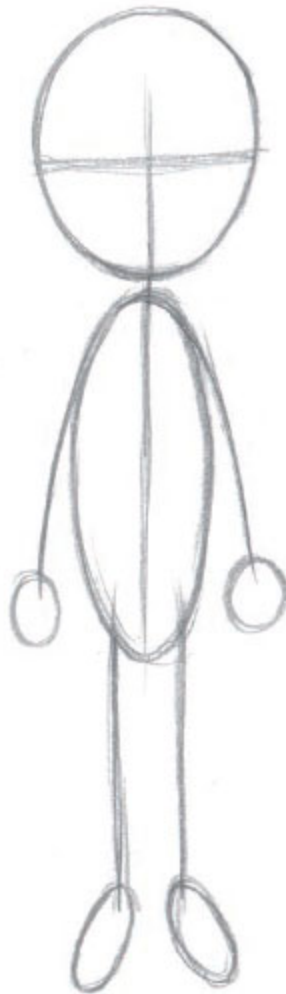


- Lápiz blando (2B)
- Papel común (entre 80 y 120 gramos)
- Goma de borrar



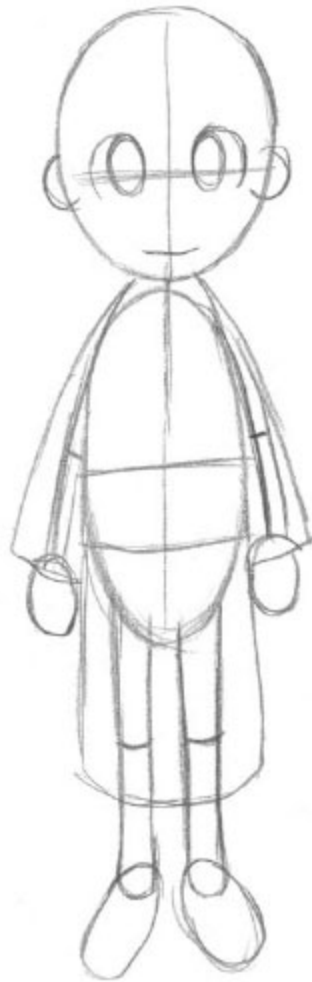
1 La estructura básica

Realiza un boceto general muy simple para encajar el dibujo en las dimensiones del papel. Luego esboza un esquema con rapidez, hay que buscar las proporciones y trazar un eje central de simetría del personaje, y el eje que indicará la posición de ojos, así como el eje central de la cara.



2 Completa la forma

Sobre la estructura anterior, empieza a construir la volumetría del personaje situando sus proporciones en el lugar correcto: codos, rodillas, etc. También sitúa a grandes rasgos lo que serán algunos de sus complementos de vestuario y define mínimamente sus ojos.



3 Incluye detalles y complementos

Revisa las proporciones y céntrate en los detalles de la anatomía, así como en los complementos del vestuario. En esta fase, dibuja definitivamente al personaje y todos sus accesorios. Puedes trabajar con tranquilidad debido a que partes de unas proporciones establecidas en los pasos

anteriores, de modo que puedes recrearte trabajando esos elementos que harán que tu personaje sea característico y distinto a otros.



4 El pasado a limpio con lápiz

Para este último paso, coloca un papel limpio sobre el boceto y realiza el perfilado por transparencia en el nuevo papel. Si no dispones de una mesa de luz puedes pasarlo a limpio sobre un papel vegetal. Lo importante en esta fase del trabajo es que el personaje esté listo para que, a

continuación, puedas darle un acabado aplicando la técnica que quieras.

