

CÓMO DIBUJAR MANGA



3

Aplicación
y práctica

NORMA
Editorial

distributed by
creativu

CÓMO DIBUJAR MANGA

Volumen 3

Aplicación y práctica

Curso de perfeccionamiento para principiantes

EL PROPÓSITO DEL VOLUMEN 3

Todo el mundo sabe que la mejor manera para mejorar es que copiéis de vuestros mangas favoritos. No obstante, si se dibuja página tras página sin una planificación rigurosa no se aprenden los principios necesarios y se progresa más lentamente. Este volumen presenta detalladamente las técnicas, las convenciones y los principios que te permitirán desarrollar tu capacidad a una velocidad sorprendente. Éste es un manual técnico como pocos.

En los dos primeros volúmenes de esta colección se explicaron los fundamentos del manga. Sin embargo, no es suficiente para dominar una disciplina tan complicada. Este tercer volumen explica cómo aplicar todas esas pautas al dibujo del manga y a las situaciones reales de la práctica profesional.

Éste es un libro ideal para todas aquellas personas, de cualquier edad, que tengan intención de dibujar manga en el futuro. Pero también constituye una obra muy útil para los dibujantes (profesionales aparte) que, a pesar de tener una larga experiencia, sienten que se han quedado estancados.

EL PROPÓSITO DEL VOLUMEN 3	2
PARA QUIÉN SE DIBUJA	5
CAPÍTULO PRIMERO	
CÓMO DIBUJAR FONDOS: INTERIORES Y EXTERIORES	23
OBJETOS INDIVIDUALES	24
PERSONAJES SOBRE UN FONDO	26
ESCENAS DE LA VIDA DIARIA, 26	
EDIFICIOS	37
BÚSQUEDA DE UN ÁNGULO ESTABLE, 32 • CÁMERA, 33 • PAREDES, 34 • CRISTALES, 35	
FONDO FOTOGRÁFICO, 36 • MÉTODOS EFICACES PARA DIBUJAR FONDOS URBANOS, 38	
INFORMACIÓN ADICIONAL: USO DEL NEGRO	40
CAPÍTULO SEGUNDO	
CÓMO DIBUJAR MÁQUINAS	47
CÓMO DIBUJAR MÁQUINAS	42
CORRES, 44 • AUTOMÓVILES, 45 • MÁQUINAS ENORMES Y COMPLICADAS, 46	
CREACIÓN DE MÁQUINAS	51
CREACIÓN DE MÁQUINAS (CONTINUACIÓN), 55 • ZONAS TRANSPARENTES, 56 • SERIGRAFÍA, 58	
TAMAJO DE OBJETOS PEQUEÑOS, 60	
CAPÍTULO TERCERO	
CÓMO DIBUJAR ANIMALES Y ELEMENTOS DE LA NATURALEZA	67
CÓMO DIBUJAR ELEMENTOS DE LA NATURALEZA	62
HERBAS Y ARBOLES, 62 • PIEDRAS Y ROCAS, 64 • EL MAR, 65 • EL AGUA, 66 • NUBES, 67	
INCENDIOS Y HUMO, 68 • EXPLOSIONES, 69	
CÓMO DIBUJAR ANIMALES	70
ANIMALES, 70 • TIPOS DE ANIMALES QUE APARECEN EN LAS HISTORIAS, 71	
CÓMO DIBUJAR ANIMALES FANTÁSTICOS	81
INFORMACIÓN ADICIONAL: USO DEL BLANCO	84
RESUMEN: ELEMENTOS DE LA NATURALEZA Y SUS FENÓMENOS	86
CAPÍTULO CUARTO	
CÓMO HACER UNA HISTORIA CORTA	87
HISTORIAS CORTAS	89
¿SE DEBEN PRESENTAR MUCHOS PERSONAJES?, 90 • TEMAS APROPIADOS PARA HISTORIAS CORTAS, 95	
CREACIÓN DE UNA HISTORIA ORIGINAL, 96 • ASIGNACIÓN DE PÁGINAS, 98 • FALTA DE PÁGINAS, 99	
FUNDAMENTOS DE LA DISTRIBUCIÓN DE LAS VÍNETAS, 100	

MOVIMIENTOS, 104.- COMPOSICIÓN EQUILIBRADA, 108.- LECTURA DE LAS VIÑETAS, 110.-

LOS MOMENTOS CLAVE, 112.- EL COMIENZO DE UNA HISTORIA, 113

PRECAUCIONES AL REALIZAR EL DIBUJO DEFINITIVO 114

MÉTODOS PARA LLEGAR A SER DIBUJANTE DE MANGA 116

Guión y dibujo
Takehiko Matsumoto



HHHHHHH,
ALINQUE NO
CREO QUE
ESTUVIERA
TAN MAL...

CUP
CLOP

CUP
CLOP

YA ESPERABA QUE
SU OPINIÓN FUERA
CONTUNDENTE, PERO...
ESTO ES UN DURO
GOLPE PARA MI.
TENÍA CONFIANZA
EN MI MISMO...

EL RITMO DE LA HISTORIA,
LA DISTRIBUCIÓN
DE LAS
VINETAS...

Cómic
club
Editorial

PARA SERTE
FRANCO,
ES UNA
PORQUERÍA...

BUEENO, HA
SIDO MI PRIMER
INTENTO DE TRA-
BAJAR EN UNA
EDITORIAL...
TENDRÉ QUE
ESFORZAR-
ME MÁS...

¡LES VOY A
ENSEÑAR
DE LO QUE
SOY CAPAZ!
YA VERÁN...

TRES
DÍAS
DESPUÉS

203

Sh. Egaki

NIHIC

NNNN





ALGO
INTERESANTE...
LA CLAVE SON
LOS GAGS.



ALGO
MUY
DIVERTIDO.



LO PRIMERO
ES EL GUION.
¡UNA HISTORIA
SORPRENDENTE!



¡ESCENAS
CÓMICAS!

¡SERÁ GENIAL!

¡UN GRAN
HEROÉ!

Y ALGO
DE...

¡ACCIÓN!

¿QUIÉN...
QUIÉN ES?

¿LO HAS
OÍDO?







Y AUN
ASÍ,
¿NO TE
DALE?

HE
INTENTADO
QUE SEA
INTERESANTE

...Y QUE
LES GUSTE
A LOS
LECTORES.

PERO UNA VEZ
TERMINADO...

PARA SERTE
FRANCO, ES UNA
PORQUERÍA...

¿POR QUÉ NO
ME ENSEÑAS
TUS IDEAS?



SERÁ ESO...
SOY UN
ABURRIDO...

JA JA JA

¡NO ES
ESO!

EL PRO-
BLEMA ES
QUE...

...SI TÚ NO
DISFRUTAS DIBU-
JANDO, ¿CÓMO
QUIERES QUE LA
GENTE DISFRU-
TE CON TU
TRABAJO?

¿TE GUSTÓ
TRABAJAR
EN ESAS
IDEAS? ¿FUE
DIVERTIDO?

!

SÓLO PENSABA EN DEMOSTRAR
DE LO QUE SOY CAPAZ... Y EN
LLEGAR A PROFESIONAL A TODA
COSTA...



EN EL
MANGA



...EL ALMA DEL AUTOR
IMPREGNA EL GUIÓN Y
EL DIBUJO.



DARLE UN
GIRO A LA
HISTORIA,
CREAR
PERSONAJES
CALITIVADO-
RES...



PENSAR Y
DESARROLLAR
LA HISTORIA
ES LO
DIVERTIDO,
¿NO CREES?

Y... TIENES
QUE PLAS-
MARLO EN
PAPEL.

AUNQUE...
ESA ES
LA PARTE
DIFÍCIL.



JA JA JA...

ASÍ ES
LA VIDA DE
LOS PROFE-
SIONALES,
VETE ACOS-
TUMBRAN-
DO...

TIENES
RAZÓN...









HHHHHHH.



¿HA SIDO UN
SUEÑO?



SERÁ
MEJOR
QUE ME
LAVE LA
CARA...

¡UAAAAH!



...



UN
MOMENTO
...

ESTE
TAPON... TIENE
CARMIN... Y
HAY UN POCO
DE CERVEZA
DENTRO...

CHAS

UN ESPLEDO.

¡NO LO
HE SONA-
DO!

ENTENDIDO.

PARA
EMPEZAR,
TENGO QUE
DISFRUTAR
DIBUJANDO...

Y UN AÑO
DESPUÉS, CONSI-
GUIÓ FELIZMENTE
METERSE EN EL
GRUPO DE LOS
DIBUJANTES
PROFESIONALES,
PERO...

¡A POR
TODOS!

CÓMO
PEGA EL
SOL...

...ESO NO SIGNIFICA
QUE PUDIERA SUB-
SISTIR CON ESE
TRABAJO INMEDIATA-
MENTE. ES NECESARIO
SUFRIR MUCHO PARA
LLEGAR HASTA ALLÍ.
AUNQUE... ESA ES
OTRA HISTORIA...



¿QUÉ OS HA
PARECIDO LA
HISTORIA?

ME LLAMO
EGAKI, SOY
DIBUJANTE DE
MANGA.

YO ME LLAMO
SUIKA. SOY SU
AYUDANTE.



EJEM, HUM

¿OS HA GUSTADO?
LA HISTORIA QUE
ACABAIS DE LEER
ME OCURRIÓ HACE
MÁS DE DIEZ
AÑOS.

Y
DALE...



¡DEJA DE
CHULEAR!

PLAS

NO TE
HAGAS EL
INTERE-
SANTE.





EN BREVES
INSTANTES SE
REANUDARÁ LA
HISTORIA.
PERMANEZCAN
ATENTOS.



¡ADELANTE!



Capítulo
PRIMERO

**DIBUJAR FONDOS:
INTERIORES
Y EXTERIORES**



Comencemos dibujando un objeto verticalmente simétrico usando una línea central.
Usaremos un vaso como ejemplo.



1. Primero, dibuja a grandes rasgos la forma.



2. A continuación, traza una línea central.

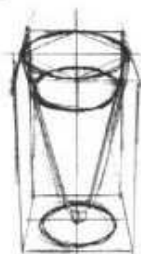
(Más información en el primer volumen de la colección)



3. Teniendo en cuenta la línea central y el equilibrio entre ambos lados, se va determinando la forma.



4. Si te equivocas, otra solución sería trazar la caja de líneas de perspectiva, para después determinar la forma.



5. Si no puedes dibujar bien el óvalo, traza una cruz dentro de un trapecio y, a continuación, un rombo. Este es otro método muy útil (para un óvalo visto de frente).



Se traza un óvalo dentro los límites de esta superficie.



Atención! Si trazas la cruz desde las diagonales, no se.

6. El reflejo se determina extendiendo la línea central y las de la caja de perspectiva.



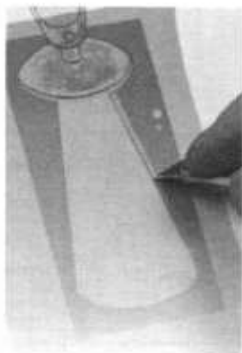
las zonas donde no llega a la tinta, dibuja la forma a lápiz azul para después pegar las tramas usando esas líneas.



sombras. Lo más importante es pegar en primer lugar las tramas más densas.



Si se pegan primero las tramas ligeras, la superficie aparecerá muy oscura cuando se superpongan las tramas densas, lo que en ocasiones hace muy difícil identificar el lugar donde hay que comenzar a raspar.



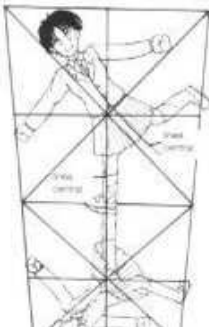
9. Una vez que pegues encima las tramas ligeras, ve raspando desde un lugar ligeramente separado del borde. De esta manera, se juntarán con las tramas que se pegaron primero.

10. Ahora, retira la parte que ha quedado transparente tras el raspado. Se termina con tinta blanca y el raspado de los brillos. (Más información sobre el raspado en el segundo volumen de esta colección.)



¿QUÉ ES LA LÍNEA CENTRAL?

La línea central es fundamentalmente una línea que se traza para equilibrar la figura. Esta se aplica en dibujos de personajes, para determinar la superficie de objetos o para establecer la zona central de un espacio.



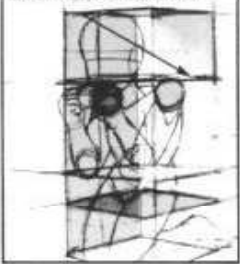
PERSONAJES SOBRE UN FONDO

Para dibujar personajes sobre un fondo, se aplica la técnica de "meter" el personaje dentro de una caja de perspectiva. (Más información en el primer volumen de esta colección.)



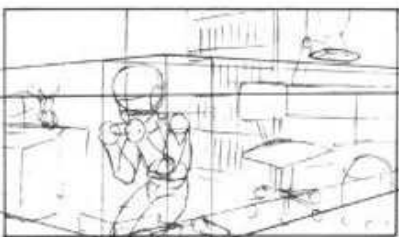
En primer lugar, traza el boceto del fondo y del personaje que quieres dibujar.

Primero, traza una línea desde los hombros y describe la caja partiendo de esa línea.



Después, describe la caja de espacio. Trata de trazar la caja a mano alzada, pero teniendo en cuenta el equilibrio de la figura.

1. Decide la posición de la altura de los ojos, ajustándola al equilibrio con las líneas de la caja.



2. Delinea las líneas de la caja.

3. Decide la posición de los puntos de fuga y determina.

Basándote en la caja, establece el nivel de los ojos (líneas horizontales) y los puntos de fuga. (Más información en la página 41 del segundo volumen de esta colección.)

Al principio, a mano alzada, sostenidamente.



Las superficies que no son visibles se dibujan antes de dar forma al objeto.

Trasadas las líneas de perspectiva, dibuja el personaje de acuerdo con ellas, como si "metieras" algo dentro de la caja.



neas en las zonas que no se ven para tener en cuenta las relaciones entre los cuerpos sólidos.

Una que destaca la relación de posición y altura entre el personaje y la televisión.



Cuando se trazan demasiadas líneas y ya no sabes cuáles son importantes, borra aquellas que sean innecesarias y reorganiza tu esquema mental.

Las gomas borrar ayudan a borrar cualquier detalle.



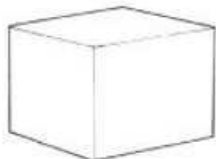
Cuando quieras borrar líneas de más, coloca un papel sobre las líneas necesarias y pasa la goma.

Trazo varias líneas de perspectiva.

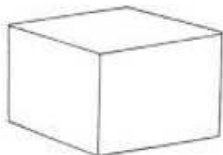


Después de dibujar el fondo a mano alzada y teniendo en cuenta los puntos de fuga, da los últimos toques con una regla para finalizar el boceto.

• También es muy útil tener a mano una regla para los puntos de



BIEN



MAL

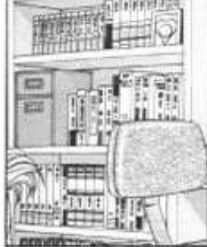
Este es el resultado del entintado:



Lo importante es dibujar las zonas negras. Es lógico que se necesite aplicar el negro en los ojos, el pelo, la ropa, etc., pero también en las sombras. Cuando dibujes las sombras, ten presente que estás



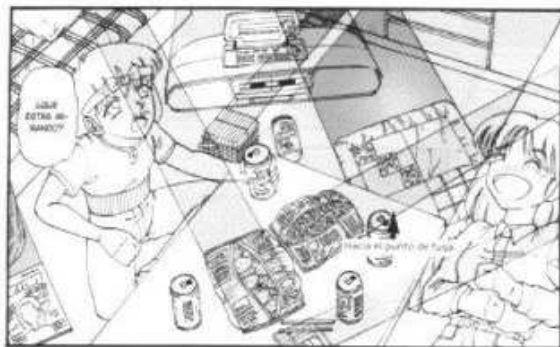
Usa un rotulador de punta fina para lograr que los libros de la estantería parezcan reales. Los detalles minuciosos de este dibujo son útiles para crear un ambiente concreto. Estudia deta-



...las líneas para finalizar por completo el dibujo. Las tramas de las sombras son muy importantes. Tienes que escogerlas teniendo en cuenta la intensidad del color.



lugar, imagina el personaje y las líneas de perspectiva. Cuando dibujes un fondo exterior, el proceso será el mismo.



ESCENAS DE LA VIDA DIARIA

Hasta ahora hemos visto lo básico, utilizando uno o dos puntos de fuga. Sin embargo, en las escenas de la vida diaria hay muchos más, de modo que ajustarlos con la altura de los ojos es un arduo trabajo. Además, los personajes no están siempre en una posición estática. Nunca se deberá ajustar la perspectiva del fondo con respecto a la posición del personaje cuando esté realizando alguna acción.

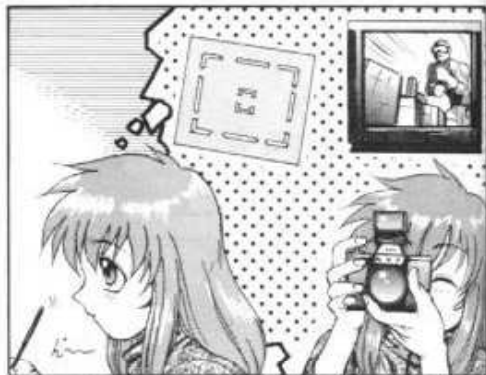


...dibujo que no parezca desproporcionado? Primer paso: supongamos un papel blanco donde existe un suelo y una pared.



Segundo paso: imagina situaciones en las que la imagen aparece dentro de una "viñeta", como si fuera el objetivo de una cámara fotográfica o la pantalla de televisión. En ellas, podemos ver objetos y personajes desde distintas ángulos.

Dibuja los objetos como si tuvieras que crear un espacio dentro de esos recuadros.



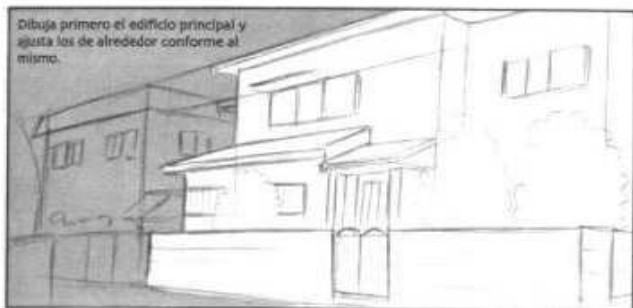
Al principio estas ideas no te vendrán a la cabeza fácilmente, pero con un poco de práctica, te resultará más sencillo.

Si pones en práctica la técnica de dibujo del cuerpo humano (ver página 30 del primer volumen de esta colección), percibirás mejor el espacio y podrás...



DIBUJAR CORRECTAMENTE LA PERSPECTIVA ES IMPORTANTE, PERO NO ESTAMOS DIBUJANDO UN PLANO, ASÍ QUE ES MEJOR QUE PONGAS MÁS ÉNFASIS EN LA BELLEZA ESTÉTICA QUE EN LA PRECISIÓN.

EDIFICIOS



Dibuja primero el edificio principal y ajusta los de alrededor conforme al mismo.

Hay que ir creando la perspectiva para desarrollar el boceto, según se explica en la página 26, pero en esta ocasión traza las líneas de perspectiva comenzando por el edificio principal.



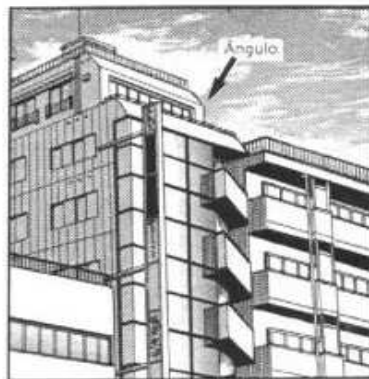
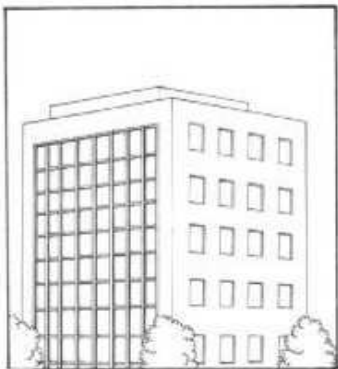
Realiza el acabado del boceto con una regla.

Una vez finalizado el boceto, entínzalo según las pautas de la página 28. Pega las tramas, y ya tendrás completado el dibujo.

Según el ángulo, a veces parece que la figura no tenga estabilidad.

En este caso, a pesar de que la perspectiva está correctamente trazada, el edificio da la impresión de ser plano, carente de solidez y estabilidad.

Para dotar de estabilidad al dibujo, debes elegir un ángulo muy firme, como en los dibujos siguientes.



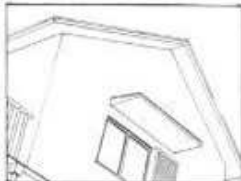
Un método muy simple y efectivo para conseguir solidez y dar firmeza al dibujo es generar sombras en el lateral del edificio pegando tramas.



El ojo humano percibe en ocasiones ilusiones ópticas. Debido a ello, aunque la perspectiva de los objetos al nivel del suelo esté correctamente trazada, éstos se ven a veces inclinados. Para evitar encontrarte con este problema, cambia el ángulo hasta lograr una sensación de estabilidad.



Al dibujar una casa o habitaciones interiores, el fondo puede estar constituido sólo por una pared. Existe un método para que el lector sienta que el edificio es viejo.



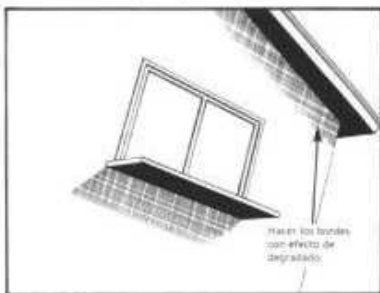
Si dibujas una pared nueva, no hay que "ensuciar" la superficie, así que se usan tramas para las sombras.



La sensación que da el dibujo es diferente, según haya sombras o no.

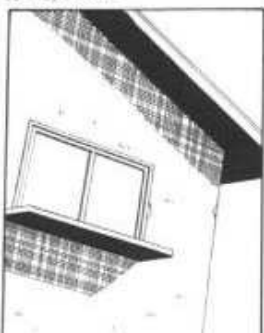


Cuando se quiera dar sombra utilizando líneas, hay que evitar las líneas gruesas, dado que destacan demasiado, y el dibujo parece sucio.



Dependiendo de la ocasión, raspar las tramas o introducir una sombra cerca del personaje puede ser muy efectivo.

Esta técnica sólo se la recomendamos a los dibujantes más experimentados, debido a su dificultad.



Las sombras comunican una gran presencia, pero no deben ser elementos "intrusivos". Por ello, las líneas tienen que ser muy finas.

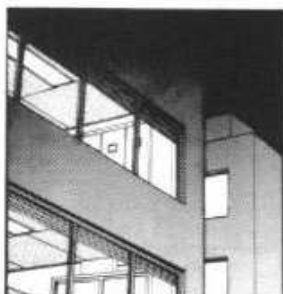
APLICACIÓN DE LAS SOMBRAS

También se pueden realizar gradaciones de luz a oscuridad para las sombras.



En una casa de ladrillos, usa líneas para las

Los cristales pueden ser transparentes o comportarse como un espejo según el ángulo y la luz. Lo mejor es usar un método para representar verdaderos cristales.



Durante el día, representar el cielo reflejado es mejor dibujar el interior de las habitaciones.



Cuando un personaje se refleja en un cristal, es muy efectivo dar brillo usando tinta blanca.



Cuando hay sombra, se puede ver el interior.

Existen numerosas técnicas, así que para mejorar debes imitar los dibujos de profesionales experimentados.



Dar brillo con líneas paralelas es.

TAMBIÉN PUEDES DEDICAR CUADERNOS PARA OTROS TIPOS DE DIBUJOS, COMO EDIFICIOS, ELEMENTOS DE LA NATURALEZA...

UNA BUENA IDEA SERÍA REUNIR EN UN CUADERNO LOS FONDOS MÁS ELABORADOS QUE SALGAN EN LOS MANGAS QUE LEAS.



La técnica de la de luz descrita en el segundo tomo de esta colección resulta muy útil, pero insuficiente para aquellos que deseen mejorar aún más.

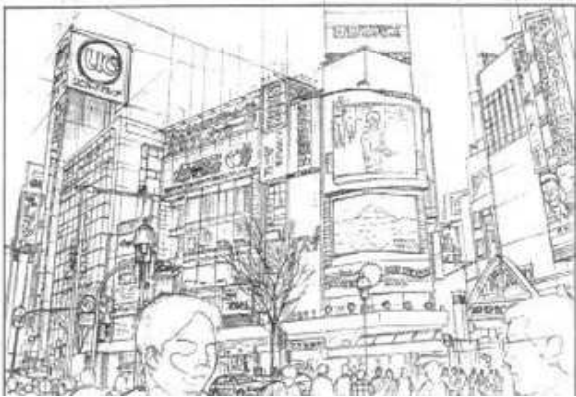
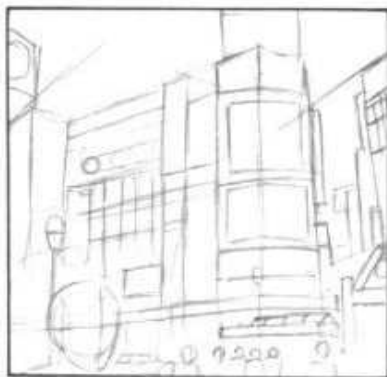
Es necesario ser muy observador para aumentar las cualidades artísticas.



En primer lugar, dibuja el contorno del edificio principal.



Traza líneas de perspectiva utilizando el edificio principal como punto de partida.



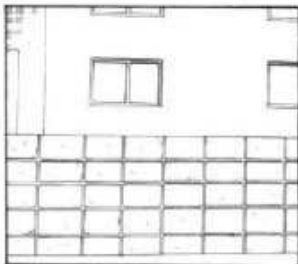
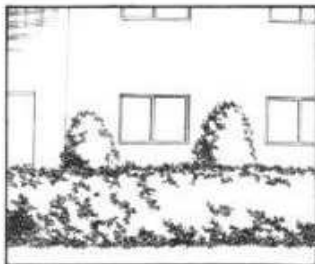
Determina completamente la forma del boceto utilizando la regla una vez que hayas definido el diseño de la ilustración.



Los bordes que se juntan con el suelo, por ejemplo.

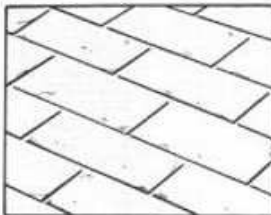
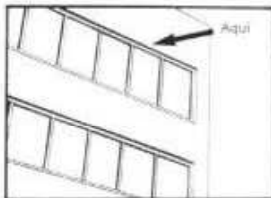
consiga encontrar un ángulo que proporcione estabilidad, puede que partes del edificio aparezcan algo inestables.

Ante este problema, lo mejor es añadir vegetación o vallas al dibujo. Esta es una técnica muy importante.



GROSOR

Piensa, por ejemplo en los marcos de las ventanas. Puedes representarlos como de costumbre si el dibujo tiene un tamaño grande, pero si es algo pequeño, a menudo el resultado no deja percibir la sensación de grosor. En casos extremos, usa tinta negra en los bordes para dar volumen y crear un cuerpo sólido.



El relieve representado con líneas gruesas ha de concordar con las sombras. De este modo, aunque realices un dibujo con contornos muy finos, parecerá muy consistente.

También es importante dar grosor a los la-



Termina el dibujo pegando las tramas. No hace falta detenerse demasiado en los detalles, sólo lo suficiente para que quede real.



Al principio, es importante dibujar un paisaje tal como lo ves, pero paulatinamente deberás adoptar métodos eficaces para su representación, pues necesitarás tener los fondos listos a gran velocidad. La atmósfera es lo más importante en el fondo, por tanto, aunque tu material de apoyo sea una foto, no hace falta que te detengas en los detalles.



Si introduces personajes de gran tamaño en primer plano, no harán falta muchos detalles para el decorado. Asimismo, se logra un contraste con los elementos situados detrás. Por último, difumina los edificios del fondo.



Es posible representar en detalle los caracteres de los carteles o posters de las calles, pero también puedes usar tinta blanca para que parezca real.



Con rotulador de punta fina.



Utiliza la tinta blanca.

El mundo del manga obliga a obtener el máximo de calidad en un tiempo muy limitado. Es muy raro disponer del tiempo necesario para elaborar excelentes ilustraciones. Para ganar velocidad... hay que acostumbrarse y crear un hábito artístico.



En una escena donde aparezca multitud de gente, no hace falta representar los edificios en detalle. Dibuja claramente los personajes en los primeros planos y deja los demás como siluetas.

Pero hay que tener cuidado para no dar la impresión de que en ese momento no tenías ganas de dibujar e hiciste una chapuza...



Si sólo usas siluetas en una escena donde aparezca multitud de gente, evitarás dar una mala impresión si algunas de las figuras tienen una forma definida.

La solución del dibujo anterior es muy simple, pero es un buen método para evitar que te tachen de vago.



En escenas nocturnas, también puedes utilizar el negro y las siluetas. Lo más importante es usar

La tinta negra tiene una densidad del 100% con respecto a las tramas de puntos 01 ó 02, de una densidad del 10% y el 20% respectivamente. El dominio de la tinta negra te permitirá aumentar la velocidad y podrás comunicar mejor la sensación de poder y fuerza. Fíjate en las partes oscuras de algunas fotos en blanco y negro para después representaras con tinta negra en un dibujo. Asimismo, observa el uso de la tinta negra en otras obras para ir aprendiendo poco a poco.



Las sombras que generan contraste se realizan con tinta negra.

Prueba también a usar tinta negra para las sombras de los personajes.

© Yu Kishitani/Enka/Fantasy/Lucky Racon



Intenta usarla en algunas escenas.

© Yu Kishitani/Enka/Fantasy/Lucky Racon



El fondo realizado con tinta negra es muy eficaz.



Capítulo SEGUNDO

CÓMO DIBUJAR MÁQUINAS

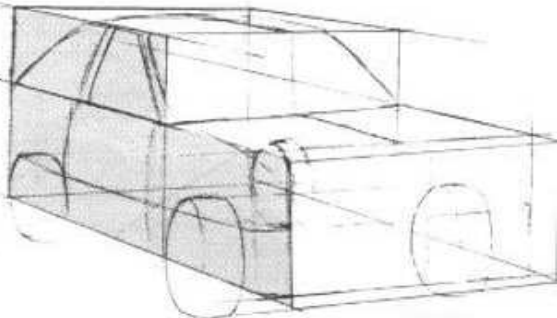


Coches

Los coches son objetos que se pueden dibujar a partir de una caja, sean del tipo que sean.

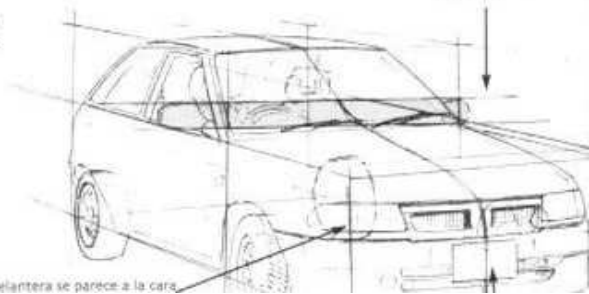


En primer lugar, bosqueja la forma del coche aprovechando la forma de la caja, para que no salga desproporcionado.



Para ajustar la perspectiva, piensa también en las partes que no se ven.

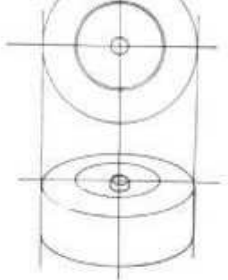
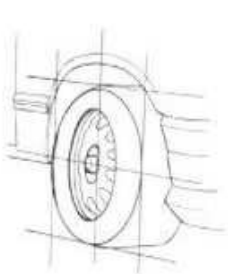
Una vez hecho esto, ve determinando la forma adecuadamente.



Línea para determinar la posición del espejo retrovisor.

La parte delantera se parece a la cara.

trabaja con las ruedas, es frecuente ajustar la parte superior del óvalo de la rueda a las líneas de perspectiva. Cuando se mira desde cualquier diagonal, pero este método no es eficaz, como podéis ver en el ejemplo.



Cuando la rueda se ve de frente, la forma no cambiará aunque se altere el ángulo.

En el ejemplo, la perspectiva produce una sensación extraña. ¿Cómo se debería proceder entonces? Ten en cuenta que la rueda tiene una parte superior descubierta y otra parte que se encuentra en contacto con el suelo.

Parte superior descubierta



Parte en contacto con el suelo

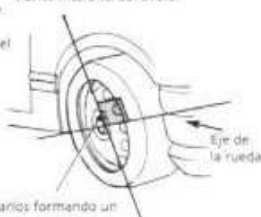
Punto más alto del óvalo



Por ello, sería correcto pensar que el punto más alto del óvalo está en posición oblicua.

También se puede dibujar la rueda según la técnica del dibujo siguiente.

Punto más alto del óvalo



Eje de la rueda

Dibujarlos formando un

Aplicación

La técnica de trazado de una rueda se puede aplicar a todos los cuerpos circulares vistos desde un ángulo oblicuo.

Punto de fuga



Vista delantera

Vista desde la diagonal

Este es el uso de los utensilios de



Entinta las ruedas utilizando plantillas.



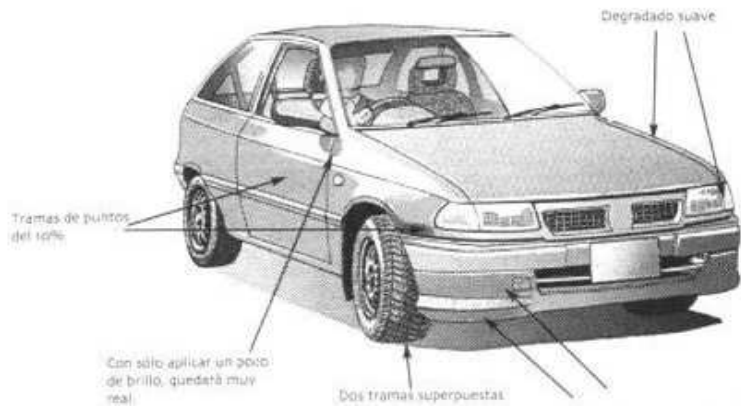
La parte de las luces presenta dificultades.

Tras trazar líneas completas, moja la plumilla en tinta blanca.



Por último, traza algunas líneas.

Para finalizar el dibujo, introduce los brillos y pega las tramas.



Degradado suave

Tramas de puntos del 10%

Con sólo aplicar un poco de brillo, quedará muy real.

Dos tramas superpuestas

frontal y en la forma del techo.



de cada una de las partes del coche.



175 cm



El techo es bastante fino.



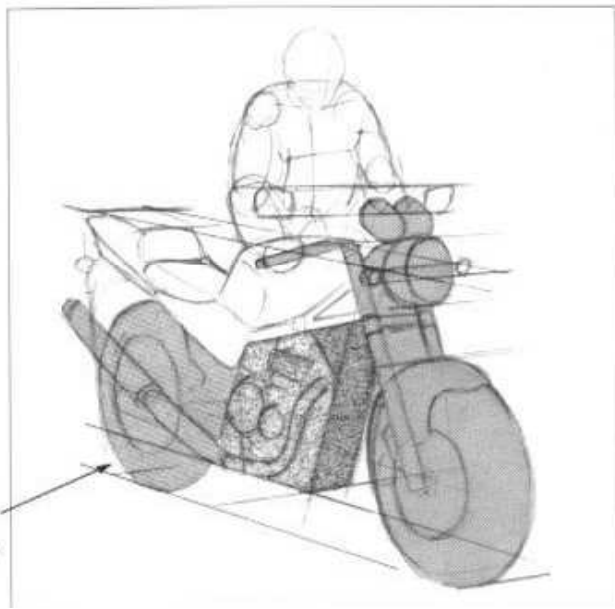
Es conveniente comparar la altura del coche con el tamaño de una persona, aunque la proporción variará según el tamaño del mismo.



En primer lugar, imagina el diseño y traza la forma. Dibuja a grandes rasgos cada una de las partes importantes de la moto. Centrate en las piezas importantes.

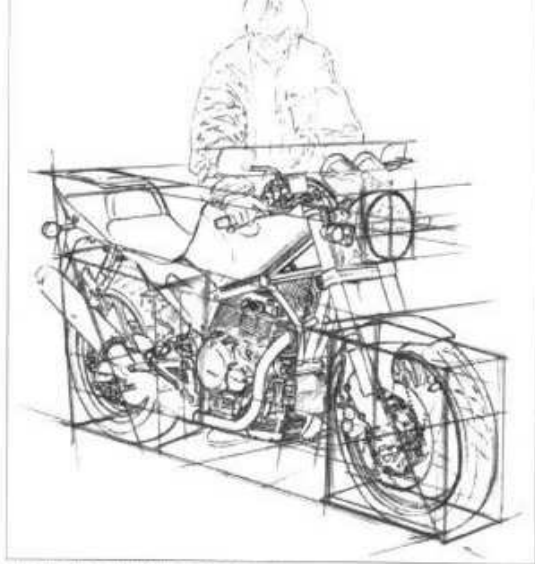


Dibujo terminado



Intenta que estén correctamente acopladas las piezas individuales.

pequeñas partecitas de las piezas importantes.



1. Las ruedas se dibujan como las de los coches.

IMPORTANTE

Sería demasiado laborioso dibujar todas las piezas de algunas máquinas (como las motos), por ello, es mejor usar negro para las sombras.

Mejorarás progresivamente si te interesas por el movimiento de la moto y de su proporción con los personajes.



2. Pega los tramas de diferentes densidades superpuestas y tramas de textura arenosa para las ruedas. Las tramas más frecuentes en motos son las de *electrocardiograma*.

Importante saber realizar un buen dibujo aunque tengas
escaso material de apoyo.



Una vez que pegues las tramas, habrás terminado.

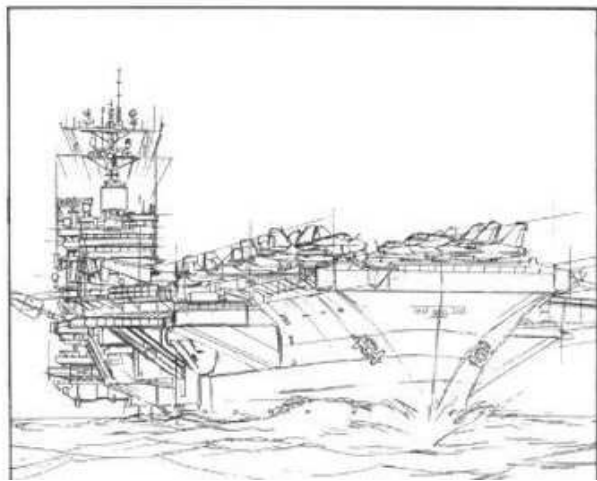
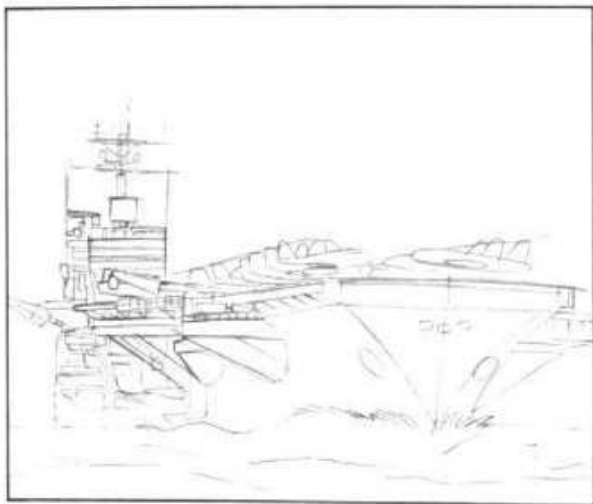


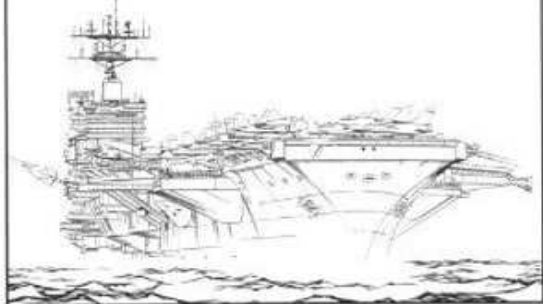
En un helicóptero, lo primero es trazar a grandes rasgos la figura. Después, utiliza el negro en los detalles y en las sombras para que parezca real.



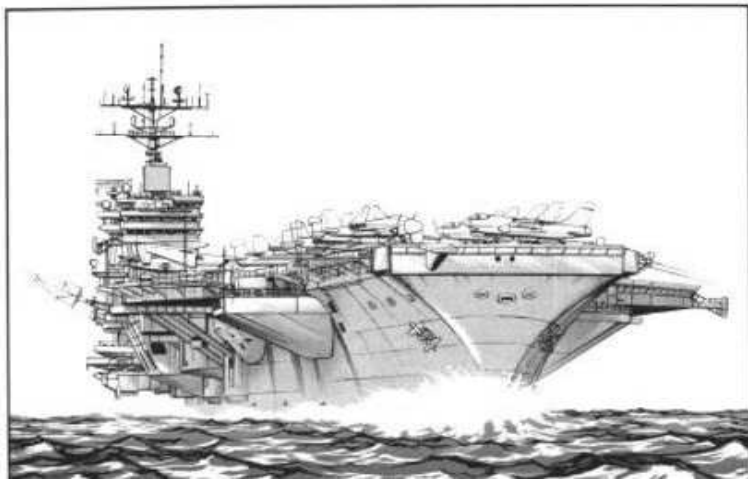
El método para dibujar este tipo de máquinas no es diferente del utilizado con la moto.

Dibuja primero la figura que ocupará el centro del dibujo, luego traza cajas para cada una de las partes importantes. En el caso de un portaaviones, el material y puntos de apoyo ponen de manifiesto la complejidad de cada una de las secciones. Es lógico que el dibujo de máquinas de este tipo entrañe unas dificultades enormes, especialmente si se han de dibujar varias





simponicar en cierta medida las piezas del portaaviones, evitando que se pierda la atmósfera que se pretende comunicar. También es posible usar el negro para los detalles, de modo que sólo se vea la silueta y el dibujo quede real.



Para mejorar, es muy útil dibujar máquinas inventadas. En estos casos, llegarás a conocer perfectamente la estructura del objeto imaginario, dado que lo tendrás que representar desde diferentes ángulos. También se podrá dar cuenta de la diferencia de estabilidad que supone pensar en las líneas de perspectiva y las partes que no son visibles.

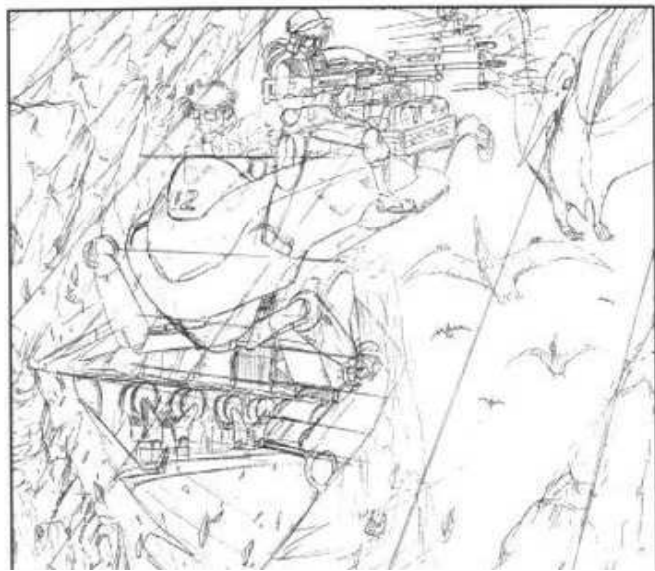
En estas ocasiones se siente la importancia de tener en cuenta con antelación las líneas de perspectiva y las partes que no se ven.

Del mismo modo que conoces palmo a palmo la máquina que ideaste, y por tanto puedes dibujarla en cualquier posición, también podrás hacer lo mismo si conoces al detalle aquellas máquinas creadas por otras personas.





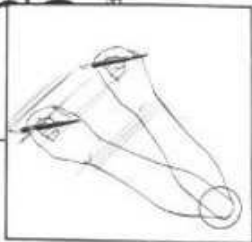
tener talento de diseñador para dibujar objetos imaginarios que parezcan reales. sin embargo, una vez que visualices el espacio en el papel, sólo tendrás que trazar una línea central, las líneas de perspectiva, y pensar en las partes que no se ven. Seguro que podrás dibujar excelentes máquinas si tienes en mente la forma de aplicar las técnicas aprendidas con eficacia.





Ahora debes entintar el dibujo (utiliza una pluma de punta redonda). Te aconsejamos trazar las líneas cinéticas a mano alzada.

Los dibujantes experimentados dibujan las piedras directamente a tinta, pero para los principiantes es mejor entintarlas después de completar el boceto.



Fija el codo, endereza la muñeca y mueve la mano en una misma dirección.

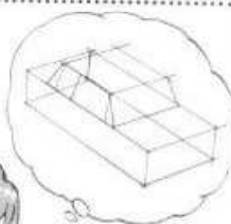
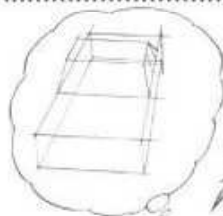


Para raspar el dibujo sujeta el cutter, pero no apliques mucha fuerza sobre el papel.



Trama de puntos al sol.

Por último, pega las tramas para terminar el dibujo.

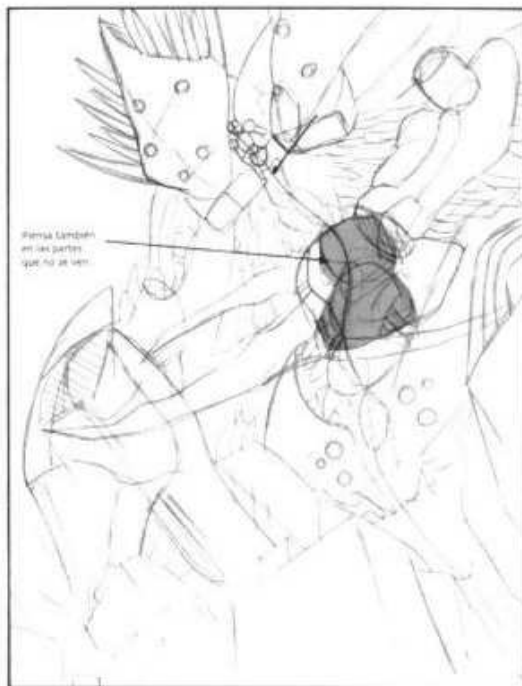


Para dibujar máquinas a tu gusto

Lo primero es pensar la forma en su totalidad desde distintos ángulos. Después, ve añadiendo piezas y accesorios. Podrás llegar a dibujar a tu gusto cualquier tipo de máquina, sin demasiado material de apoyo.



Ahora, intenta dibujar máquinas aún más complicadas. Primero, traza el contorno para determinar la composición del dibujo. Emplea un ángulo que dote al dibujo de una sensación de grandeza, fuerza y autoridad. Un ángulo oblicuo es idóneo, pues además te permitirá realizar un dibujo de mayor tamaño.



Si realizas el dibujo inclinado, podrás usar mucho más espacio en la viñeta.

IMPORTANTE

Si se miran de cerca las viñetas grandes, es difícil percibir cuándo está desequilibrado el diseño. Intenta observar varias veces el dibujo desde lejos para confirmar la armonía del conjunto.

Por último, dale la vuelta y cócalo frente a la luz para poder verlo bien.



en las partes que no son visibles cuando se realiza el boceto. Si dibujas una máquina demasiado complicada y el boceto se llena de líneas, superpón una hoja de papel vegetal. Dibuja en él las partes que no son visibles. A continuación, colócalo bajo el boceto y haz que se transparente usando una caja de luz. Entonces, delinea las partes que ahora "sí se ven". Si no dispones de caja de luz, también puedes utilizar un lápiz de color azul.



Superpón una hoja de papel vegetal para trazar las líneas que no son visibles.



A continuación, coloca la hoja de papel vegetal debajo del boceto, en una mesa de luz, y dibuja las partes que se ven.

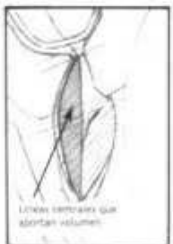
de la derecha:



1. Traza el contorno.

2. A medida que ajustas la perspectiva, traza una línea central y define el área que no es visible.

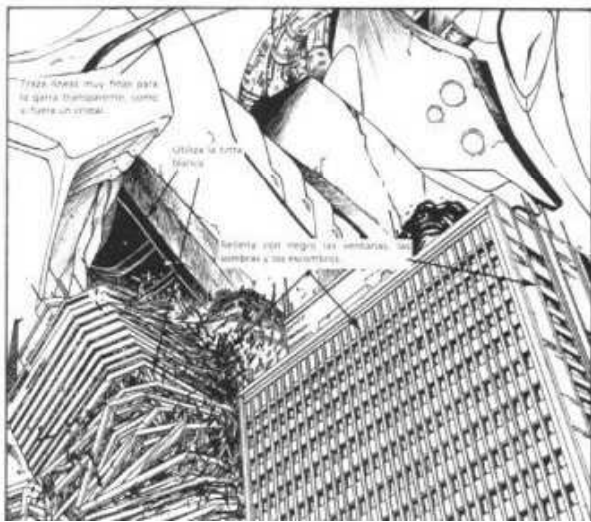
3. Piensa en las líneas necesarias para dar volumen al dibujo.



4. Reafirma la forma para dar por concluido el boceto.

Nunca olvides detenerte incluso en detalles tan pequeños como éstos. Podrás usar este método al realizar casi cualquier tipo de dibujo.

A continuación, entinta el dibujo y usa el negro donde sea necesario. En el ejemplo se usó una plumilla G para la máquina y una redonda para los edificios.



Fíjate bien en las partes destruidas del edificio. Para dibujar escombros con realismo, debes conocer ligeramente la estructura de los objetos y comprender qué tipo de daño se infligirá al recibir un impacto.



1. Pega una trama del tipo Letra 65, con un 10% de densidad. Después de trazar los contornos de las nubes con lápiz azul pensando en ellas como elementos individuales, realiza minuciosamente el raspado con la parte plana del cutter.



2. Cuando prosigas con la segunda capa, ve pegándola en cada parte.





1. Después de pegar las tramas, repasa el borde interior con tinta blanca.



2. Por último, pega una trama blanca para terminar.

SERIGRAFÍA



3. El acabado se realiza con la técnica del salpicado; una vez pegadas las tramas.



4. Primero se elabora una "máscara". Aunque existe un papel especial, en el ejemplo usamos adhesivo en spray en el dorso del papel de las tramas.



5. Intenta que la capa adherente sea muy fina para evitar que las tramas se desprendan o que el dibujo se humedezca demasiado. Si aplicaras demasiado pegamento, usa un pufuso para retirar el sobrante.



6. Corta las porciones por donde



7. Salpica tinta blanca según la

IMPORTANTE

Este dibujo tiene dos capas de tramas de la misma densidad.



Es verdaderamente complicado dotar de proporción real a los objetos con respecto a los personajes. En estos casos, es muy útil dibujar los objetos algo grandes. No es raro que se dibujen más pequeños de lo normal, y cuando te quieres dar cuenta, ya se ha echado a perder el dibujo.

Traza líneas de perspectiva.



Capítulo
TERCERO

**CÓMO DIBUJAR ANIMALES
Y ELEMENTOS
DE LA NATURALEZA**



Dibujar elementos de la naturaleza es extremadamente complicado. No es cuestión de pintar las hojas del árbol una a una, así que es necesario buscar un método eficaz que proporcione realismo.



HIERBAS Y ARBOLES

Dado que los árboles aparecen en muy variados escenarios (ciudades, bosques...) es muy importante que aprendas a dibujarlos. Empecemos analizando la estructura de un árbol.

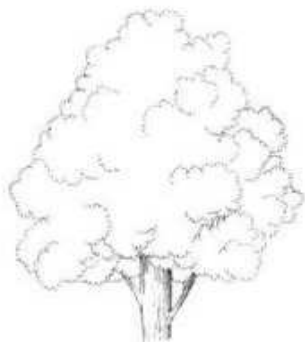


Árbol seco

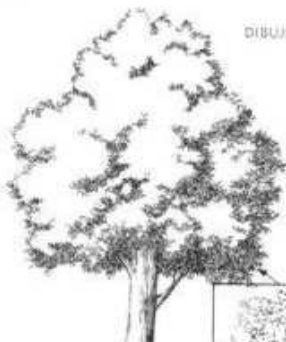


DIBUJO A

Las hojas se concentran al final de la rama.



Muchas ramas como la del dibujo A forman un árbol.



Luz



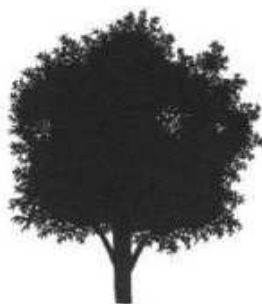
En el dibujo B se ha utilizado un trazo denso para las sombras.



Intenta tener en cuenta el contraste entre las distintas sombras.



Otra alternativa es utilizar tinta negra en las sombras.



También puedes rellenar de negro toda la

En esta técnica, es muy importante dibujar al detalle las hojas de los extremos y dejar pequeños espacios en blanco entre ellas. Practica poco a poco teniendo en cuenta todas estas indicaciones.



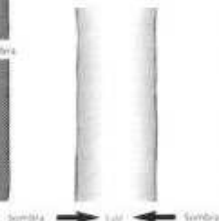
rejillas para rellenar la densidad de los árboles y arbustos, podrás conseguir un dibujo muy efectivo, carente de monotonía.



El tronco de los árboles

Debes evitar dibujar el tronco plano, dada la forma cilíndrica que éste posee. Usa los ejemplos siguientes como guía para dotarlo de volumen.

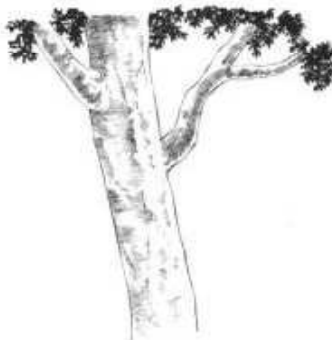
Usa la gradación para dar volumen.



Cuando uses la pluma para conseguir el efecto, también debes tener en cuenta la gradación.



Por último, dibuja de forma realista las ramificaciones.



También resulta eficaz el empleo de líneas verticales.

Si haces un dibujo demasiado detallado, puede parecer desorganizado en ocasiones, así que lo mejor es utilizar rejillas y tramas para conseguir realismo.



Si haces un dibujo demasiado detallado, puede parecer desorganizado en ocasiones, así que lo mejor es utilizar rejillas y tramas para conseguir realismo.



HIERBAS Y HOJAS

Dado que estos elementos poseen haz y envés, según el ángulo, será necesario pintar el reverso. Los pasos que hay que seguir son los siguientes:

2. Ahora traza una sencilla curva que represente el punto más alto de la hoja.

4. Ten en cuenta las partes no visibles.



1. Las hojas y la hierba son horizontalmente simétricas, así que deberás utilizar una línea central para la forma.

3. Traza con firmeza todo el contorno.

5. Ajusta la simetría conforme a la línea central.

Si representas hierba en un dibujo de grandes dimensiones, aplica la misma técnica que para las hojas.



1. Dibuja la línea central.

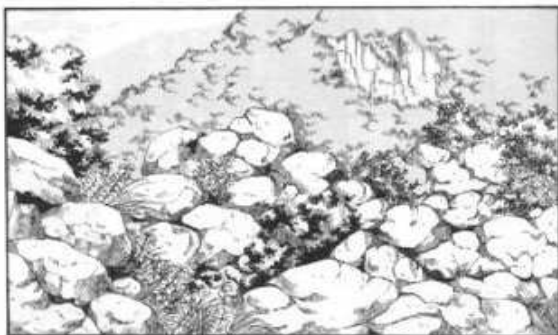
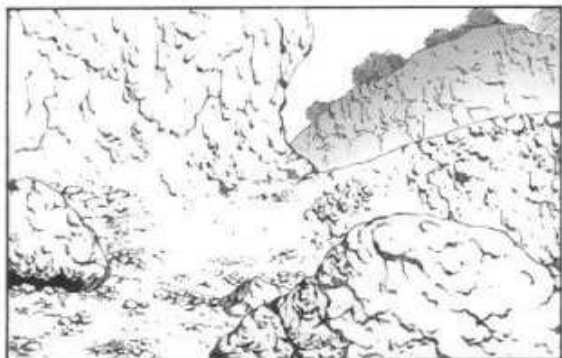
2. Dibuja la punta.

3. Remata la forma.

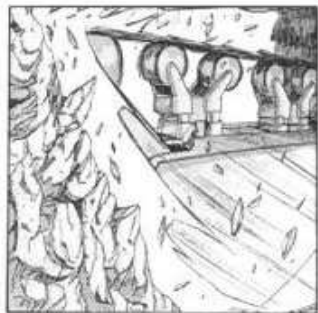


Para los hierbajos, imagina el dibujo de la izquierda, y ve complicándolo, añadiendo detalles y variando el tamaño.

La caracterización de estos elementos dependerá del escenario. En un río, la superficie de las rocas aparecerá lisa a causa de la erosión; en un acantilado será angulosa, etc. Apréndete bien las siguientes técnicas para poder generar la atmósfera deseada.



Prueba a copiar algún dibujo que te guste. Realiza fotocopias ampliadas cuando no comprendas bien el proceso que se ha seguido en su elaboración.



En el mar o en los ríos, la superficie de la roca aparece lisa.



EL MAR

Observa la mecánica del movimiento de las olas.

Vista lateral

Impulso



Se levanta en la dirección del impulso.



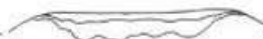
La ola decae, va creando espuma y las partes blancas van creciendo.



Vista frontal



El agua se eleva y decae en el punto más alto, para después crear espuma.



La espuma se dispersa hacia los lados.



El carácter de la ola también difiere según la situación.



El uso de sombras dota de volumen al conjunto.

El carácter de las olas también difiere según la situación.



Los impactos de las olas se representan con trazos cortos y rápidos.

Una sencilla técnica

En el siguiente dibujo, sólo se ha utilizado la plumilla para el personaje; todo lo demás son tramas. Debes intentar conseguir contraste entre los blancos y los negros para lograr buenos resultados con las tramas.

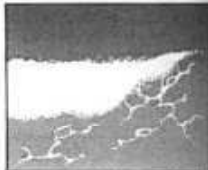


Sombra del personaje, bañador y sombras de las nubes:

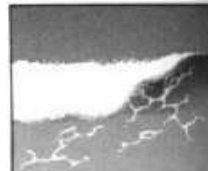
IC 5476, 479

Cielo y mar: Letra 745

Sombras de las olas: Letra 754



Raspa minuciosamente la parte correspondiente a la espuma (como si tuvieras que eliminar puntas por punto las tramas).



Superpon tramas para crear sombra.

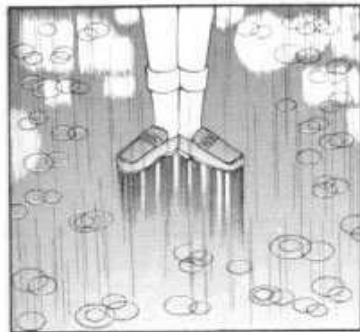
es complicado dibujarla dados los múltiples lugares y situaciones en las que se puede encontrar el agua.



En la mayoría de los mangas se representan las olas con líneas.



En este dibujo se ha acentuado el contraste entre el blanco y el negro oscureciendo el fondo, con lo que se consigue dotar de presencia al agua. El agua también posee la cualidad de adoptar formas circulares cuando flota en el aire (a causa de la tensión superficial).



Los siguientes elementos aportan realismo a la composición: las ondas que genera el agua al chocar con el suelo, el suelo empapado, las luces y los tubos de neón reflejándose.

El agua se expande salpicando cuando impacta con algo.



Si las gotas caen sobre una superficie acuosa, crean ondas, reflejan la luz, actúan como un espejo.



Nunca te olvides de representar el agua en las zonas que se humedecen en las escenas con lluvia.



agita, se crean pequeñas ondulaciones.



Ahora veamos qué ocurre cuando el agua fluye de un lugar alto hacia abajo.



Según las leyes del fenómeno de tensión superficial, al llenar un vaso hasta arriba, parece que el agua se va a derramar, pero no lo hace.



Intenta dotar de volumen al agua usando el brillo.



Aplica el brillo aquí



El agua derramada también experimenta este fenómeno (parece que se va a expandir, pero no lo hace, sino que permanece compacta).



Cualquier tipo de líquido sufre este fenómeno de tensión superficial.



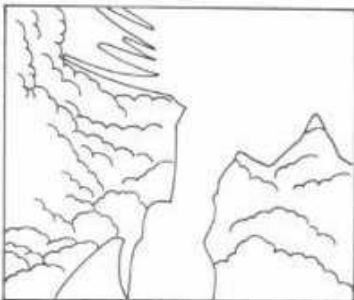
DIBUJO A



Aplica la técnica de pegado de tramas explicada en el segundo volumen de esta colección y el procedimiento para los reflejos con tramas de la página 25 de este volumen.



Piensa sólo en las líneas del dibujo de la derecha para obtener un esquema sobre el que será más fácil decidir dónde se sitúan las nubes.



Este ejemplo se basa en el dibujo A.



Si utilizas la plumilla, deberás considerar la trayectoria de las nubes y el contraste de las sombras, además de usar un trazo que se aleje de la monotonía con líneas

HUMO

Veamos qué ocurre cuando tiene lugar un incendio, y prestemos atención a todo lo que lo circunda.



Ten en cuenta el calor, la luz y el humo.



Piensa en la trayectoria del humo del incendio, para evitar la monotonía cuando lo dibujes usando distintos tipos de trazo.

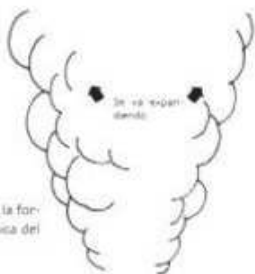
Esta es la forma básica de una llama. Usa este ejemplo para crear tus propios incendios.



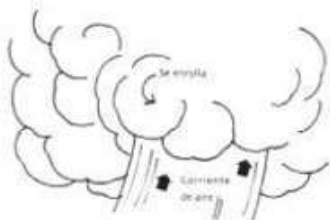
El fuego puede ser expulsado con violencia o arremolinarse, dependiendo de las corrientes de aire.



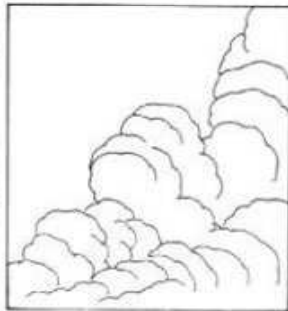
Deja entrever algunas porciones del edificio a través de las llamas utilizando trazos sueltos.



Esta es la forma básica del humo.



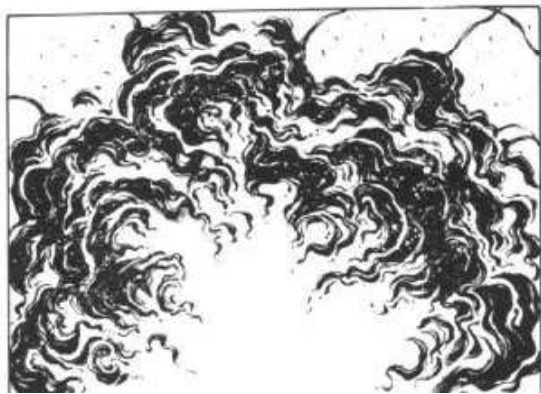
Es posible que el humo se arremoline por causa de las corrientes de aire.



Si pensamos sólo en la figura del dibujo de



Esta es una explosión en un entorno en el que sopla el viento. No se produce un incendio muy grave debido a la acción del viento, pero la fuerza destructiva no varía.



En el segundo tipo, las llamas ascienden y se extienden hacia los alrededores a medida que crecen.

formas es la siguiente. Fíjate bien, pues es necesario desarrollar el esquema básico para dibujar llamas más realistas.



Las explosiones que tienen lugar en el aire adoptan forma circular.



Las explosiones se expanden de dentro hacia fuera con fuerza.



Con fragmentos, el polvo y las piedras salen despedidos.

Dibujar las explosiones de la madera.

Representa los fragmentos salpicando tinta blanca en el dibujo.



Asegúrate de que las piedras y los fragmentos sean despedidos.

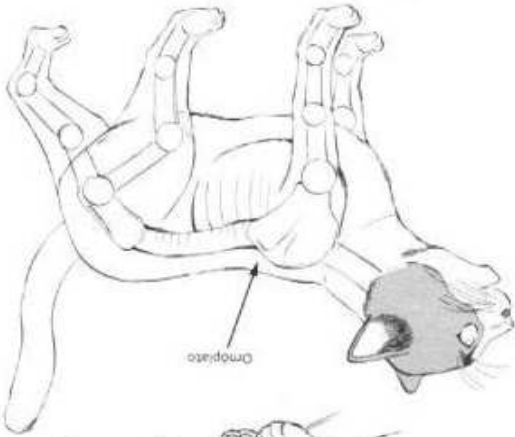
Representa los fragmentos salpicando de tinta blanca el dibujo.



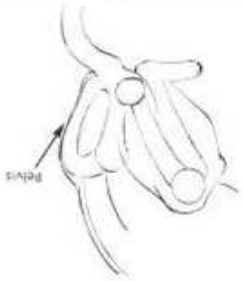
Puedes usar un elemento de contraste para resaltar el tamaño de la explosión, pero también es importante que el dibujo parezca complicado.

ANIMALES

A veces, es inevitable tener que representar animales cuando se dibuja un manga. Para ello, puede bastar con trazar el contorno y deformarlo un poco, aunque lo ideal sería averiguar cómo se estructura el esqueleto. De esta forma, aumentarás las posiciones que puedes representar.



Omoplato



Pelvis



Línea central

Cuando realices el boceto, traza una línea central con el fin de crear equilibrio y conseguir una posición real. Es el mismo procedimiento

son visibles desde
ciertos ángulos

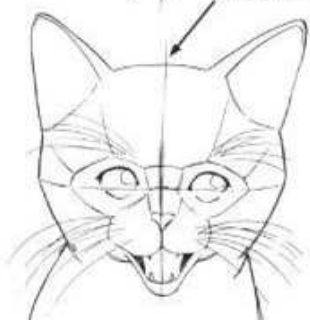
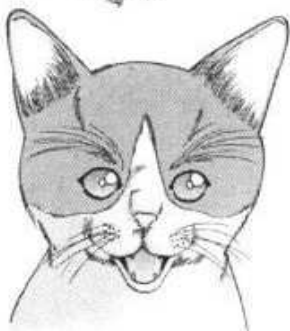
encontrar información
sobre los esqueletos de
los animales que nos
ayude a dibujarlos, así
que lo mejor es observar
el cuerpo del bicho
desde distintos ángulos
para comprender su es-
trutura.



El cráneo
de los felinos tiene
una estruc-
tura trian-
gular.



Traza una
línea central.



sus movimientos. Intenta adaptar en tus dibujos lo que se observa en los animales de la vida real.



El perro es un animal que expresa muy claramente sus sentimientos (rabia, alegría...). Sin olvidarte del dinamismo y actividad de los perros (los perros viejos son otra historia), debes sacar en primer plano su simpática figura como en este ejemplo (en posición juguetona).



Plasma la sensación de pesadez y poder de los animales grandes. Intenta que sus movimientos parezcan tranquilos.



Para los pájaros y animales pequeños, representa sus graciosos y ligeros movimientos.

A excepción de los manga sobre animales, su actuación será secundaria. Veamos qué tipo de animales suelen aparecer.

a. Numerosos animales pequeños en el papel de mascota.

De reducido tamaño, como ratones, ardillas o pájaros, que a menudo son mimados por sus dueños.



b. Verdaderos animales de compañía.

Generalmente inteligentes, como perros o pájaros. En ocasiones poseen la capacidad de hablar.



c. Animales feroces.

No se comunican con los personajes, ni pueden ser considerados como tales.



d. Mascotas.

Pertenecen al "malo" de la historia.

Animales peligrosos como perros doberman o boxer y animales salvajes (tigres, cocodrilos...). Las mujeres suelen tener algún reptil.



Además...

Sencillo contorno de perros y gatos. Emplea este ejemplo con otros animales también.

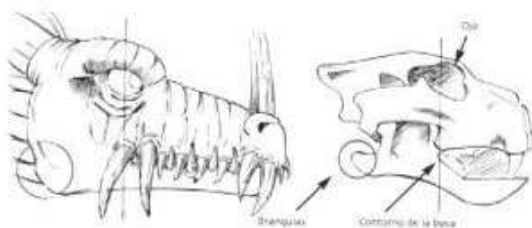
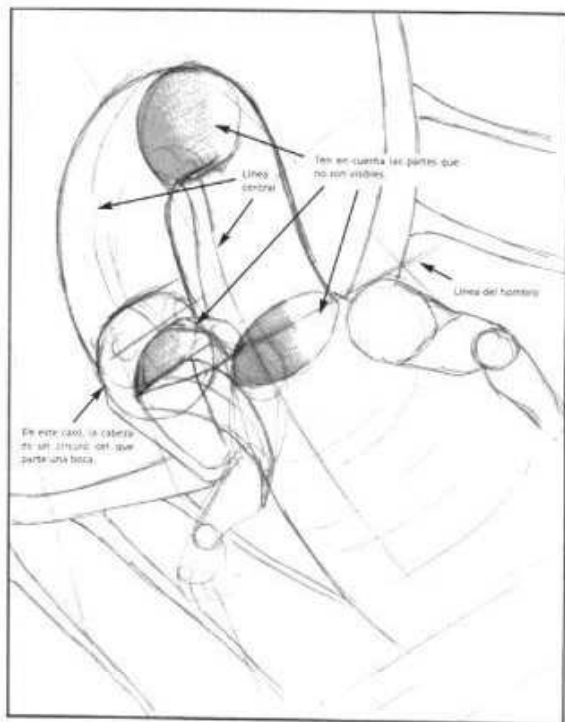




COMO DIBUJAR ANIMALES FANTÁSTICOS

Si utilizas la estructura del esqueleto de animales reales a la hora de dibujar animales fantásticos, el dibujo tendrá un aspecto mucho más creíble.

La elaboración del siguiente boceto consistió en emplear la estructura craneal del gato para la cabeza, la cara y la barbilla, y después deformarla.

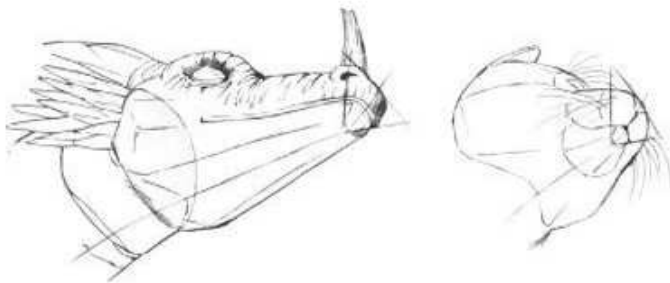


El siguiente dibujo, el cráneo de un animal perteneciente a la familia de los felinos, es de gran ayuda para comprender el mecanismo de apertura de la boca. Hay que observar la distancia entre el contorno de la boca y la posición de los ojos o de las branquias.

biera sido consultar
 la estructura de un
 caballo o de los rep-
 tiles. No obstante,
 dado que el animal
 al que mejor acceso
 se tiene suele ser un
 gato, decidimos
 usarlo como modelo.
 Practica dibujando
 animales pertene-
 cientes a distintas
 categorías para que
 tu estilo vaya
 mejorando.



En las manos se aplicó
 la misma técnica que
 para las manos hu-
 manas.



Al igual que la del gato, la estructura de la cara del dragón también

Los animales fantásticos no pertenecen a nuestro mundo, así que no es absolutamente necesario que los crees a partir de animales reales. Sin embargo, tus creaciones serían un fracaso si siempre quedarán algo extrañas. Intenta que al menos el esqueleto y el mecanismo de los movimientos se rijan conforme a principios básicos.



Pega las tramas pensando en la luz de la calle y de los edificios.

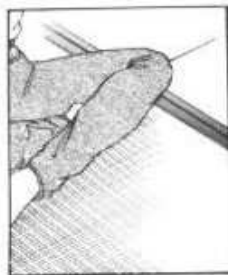


Pega tramas al 30% en el edificio y



Es mejor evitar tener la imagen errónea de que la tinta blanca, la negra y las tramas son simplemente instrumentos que se aplican, borran o pegan en el papel. Son instrumentos para dibujar. Si los consideras como tales, podrás aumentar tu capacidad expresiva. Veamos algunos usos de la tinta blanca.

En estos ejemplos se usa la tinta blanca en el edificio y en el tatami, y para realzar la luz y los espacios entre palabras.



En primer lugar, prepara la plumilla (lo ideal sería una plumilla G).



1. Introduce la plumilla en agua; limpia la punta para que no quede tinta y vuelve a meterla en el agua.



2. Aplica tinta blanca en la punta sin secar el agua.



3. Pon especial atención en que no haya demasiada agua en la punta, dado que podría crearse una masa de agua que goteara en el papel o se extendiera por debajo de la regla. Por otro lado, si la tinta no fuera impermeable, sería muy fácil



4. Si por el contrario, hubiera poca agua, sería difícil aplicar la tinta blanca. En este caso, introduce la punta en agua para comprobar su estado y, por supuesto, realiza pruebas en un papel normal antes de pasar al original.



5. Si utilizas tinta blanca de la marca Dr. Ph. Martin, no te hará falta humedecer la punta, así que el procedimiento será mucho más sencillo. También te recomendamos utilizar tinta negra impermeable.



Usa el blanco alrededor de las onomatopeyas.



La tinta blanca también se utiliza para dar brillo y limpiar los alrededores.



A veces es muy útil utilizar fluido corrector en formato bolígrafo.

La tinta que se acumula en el borde del bote de tinta blanca es idónea para representar las estrellas, explosiones o escombros. Ten en cuenta siempre la cantidad de agua en la punta.

También se puede desprender la tinta de la plumilla soplando, o utilizando la técnica de salpicado. Por norma general, haz primero pruebas en un papel normal antes de pasar al original.





Si dibujas elementos de la naturaleza como hierba, árboles o rocas, o fenómenos naturales como fuego, humo o nubes, es muy posible que no puedas representarlos adecuadamente si te estás fijando en fotos.



ESTO... CREO QUE NO SE PARECE A UNA NUBE...

VAYA...

En una foto, una nube es una nube real a pesar de que pueda tener una forma algo extraña. Sin embargo, si se copia esa nube, en el papel no tendría por qué parecerse a una verdadera.

Solución

Pinta las nubes de forma que todos reconozcan lo que intentas representar.

Este es el dibujo de un niño, pero reconocemos perfectamente cada una de las partes que lo componen.



Aquí se han captado correctamente las características de cada elemento, pero por encima de eso, representa las imágenes mentales que tenemos al pensar en una nube o en una montaña.

Los humanos usan en todo momento sus ideas preconcebidas al observar algo por primera vez, por ello bien es que intentar aprovechar este hecho junto con el de poseer imágenes mentales sobre cualquier cosa.

IMAGEN MENTAL

Un detective... Una cosa así...



Cuando dibujes, sitúa las imágenes mentales y los dibujos más simples de cada uno de los elementos como base, para ir desarrollándolos y hacer sentir al lector tu propia intención comunicativa.



Capítulo
CUARTO

**CÓMO HACER
UNA HISTORIA CORTA**



Una historia se articula a partir de las acciones que llevan a cabo los personajes (consulta el primer volumen de la colección).



Página 85 de *Cómo dibujar manga*, vol. 1.

PRIMERO, VAMOS
A INTENTAR CREAR UNA
HISTORIA CORTA.



En una serie
las historias se
extienden a
través de cientos
de páginas,
donde ...



¡OH, NO!
ES EL
FIN.

JAR, JAR



¡NO
TEMAS,
MOMO-
TARO!

... aparecen
personajes
entrañables.



Por eso,
se prolonga
la historia
e interés
al lector

MUCHAS
GRACIAS,
AMIGOS.

¡ADÓNDE
VAIS!

FILING

Lo
contrario
de las
historias
cortas.

ESTA ES
LA MCA.

NIA
NIA

EN UNA HIS-
TORIA DE PO-
CAS PAGINAS, SI
HAY NUMEROSOS
PERSONAJES...

...EL LECTOR
NO PODRA
ASIMILAR TODO
LO QUE OCURRE
Y EL MANGA SERA
BAASTANTE DIFICIL
DE COMPRENDER.

VEAMOS
POR QUE
OCURRE
ESTO.

¡ENTENDE!
¿EH?

Personaje: (sustantivo) Cada uno de los seres que toman parte en la acción de una obra.



Vamos un ejemplo. Al empezar un nuevo curso, a mucha gente le corresponde una clase donde hay compañeros nuevos. Cuando hablas por primera vez con un nuevo compañero, es imposible saber qué tipo de persona es.



EL PERSONAJE ES...

...UNO DE LOS ELEMENTOS QUE HACEN POSIBLE UN RELATO, Y COMO ES LÓGICO, CADA UNO POSEE UNA PERSONALIDAD DIFERENTE.



Y... ¿qué tipo de persona era el compañero anterior?

PUES... NO SÉ.

Se conocen desde hace 5 minutos...



Pero... si hacemos la misma pregunta un año después...

¡AH, ESAQUEL COMPAÑERO? NO ES MALA PERSONA PERO... SIEMPRE ESTÁ GRITANDO, LE HUELEN LOS PIES Y... ENCIMA ES UN GUARRINDON-QUILLO...

Eso es porque después de hacerse amigos han pasado mucho tiempo juntos, y han podido conocer a aquel "personaje" que representaba su compañero.



...ésta es la respuesta que obtenemos...

¿POR QUÉ NO TE CALLAS?



Exactamente igual con los personajes de un manga. Los lectores se sentirán cercanos al personaje sólo después de comprenderle una vez que han estado junto a él durante suficientes episodios.

¡VAYA PERSONAJE!

¡ES GENIAL!



Como es lógico, para presentar cada escena es necesario emplear muchas páginas.



sin embargo...
en una historia
corta, como es
lógico, el número
de páginas es
muy limitado.



Si tenemos en cuenta que la explicación del escenario de la historia y el desarrollo del guión no se pueden dejar de lado:

SI HAY
TANTOS... SERA
UN LIO...

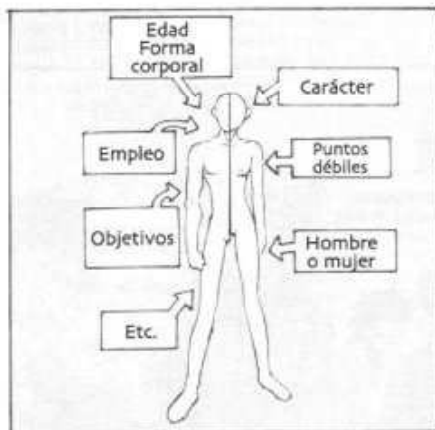
...el número de personajes será el elemento que se puede reducir.



No es adecuado introducir multitud de personajes en una historia corta.

Pocos personajes con gran calidad es lo deseable para una historia corta.







Sin embargo... dos personajes saben a poco.
Y el guión perdería mucho.

MMM, NO ES CUESTIÓN DE QUE ESTÉN SIEMPRE PELEANDO...



Es cuando entran en escena personajes como el perro, el mono, el faisán, la abuela y el abuelo, todos ellos muy entrañables para los lectores.



representar claramente el mundo donde habita Momotaro.

melocotón de cuyo interior nació Momotaro ('momo' significa melocotón en japonés). Desde entonces, lo cuidaron como si fuera su propio hijo.

Y PENSAR QUE
SÓLO ERA UN
BEBÉ...

allan con Momotaro en la lucha, a cambio de unos deliciosos pastelitos.

ANTE LA GULA...



TODOS ELLOS
APARECEN EN
LA HISTORIA DE
MOMOTARO.

¡QUÉ RICO!

¡DANOS
UN CACHO!



Gracias a ellos,
el relato de
Momotaro gana
dramatismo.

¡VUELVE
PRONTO!



APROPIADOS PARA HISTORIAS CORTAS

El argumento se basa en la existencia de un protagonista que ocupa el lugar central del guión (para más detalles, consulta el primer volumen de esta colección).

Las historias cortas son relatos en los **¡CAMPEÓN!** que es indispensable evitar temas extensos, como por ejemplo el largo camino hasta convertirse en el luchador más poderoso del mundo.

Otro tema similar sería la lucha contra un gran villano pero... Hay muchísimos más temas que debemos evitar.



En el largo camino hasta convertirse en el luchador más poderoso del mundo hay que derribar a incontables rivales, así que... es casi imposible narrar una historia corta de tal calibre.

Perdedores

GRRRR

Veamos qué temas son adecuados.

VAYA...

¡YA ESTÁS TARDANDO!

En espera del turno



Como puedes ver, la historia se desarrolla con pocos personajes. Si reduces su número desde el principio, tu relato será adecuado y natural.

¡TE QUIERO!

Una confesión de amor



Una lucha con un solo enemigo

ES UNA PENA PERO... DADO QUE CADA PERSONA QUERRÁ DIBUJAR ALGO DIFERENTE NO PODEMOS DETENERNOS MUCHO MÁS EN ESTE PUNTO.

Hay muchos géneros: deportes, ciencia ficción, lucha, comedia romántica, humor...



UNA HISTORIA ORIGINAL

Ahora es tu turno de crear una historia corta sin olvidarte de las consideraciones explicadas antes. El primer paso es idear un guión.

o episodio que quiere dibujar (a veces bastará con algunas ideas plasmadas en frases sueltas y ordenadas).

Entonces:
Pasado (motivo) + Presente (incidente) = Futuro (desenlace)

Considera en todo momento esta fórmula: La elaboración de un guión consiste en escribir un resumen del contenido para dar forma al plano más básico de la historia.

A ESTAS ALTURAS, YA DEBERÍAS TENER UNA VAGA IMAGEN DE CÓMO SERÁN EL PROTAGONISTA Y LA HISTORIA.



A continuación, crea los personajes. Tras esto hay que volver a pensar la historia con todos los personajes.

Estructura de la historia

Elabora la estructura de la historia teniendo en cuenta especialmente la representación de los momentos estelares y los detalles premonitorios que dejen entrever poco a poco el desarrollo.



En "La Cenicienta", los días de maltrato en casa y los deseos de ir

gran parte de las obras que llegan a ser grandes éxitos. El desenlace tiene que ser sobrecogedor y constituir el clímax del relato.



Una escena así es ideal para el final.

El clímax es el punto en el que, tras acumularse escenas y detalles premonitorios, la trama de la obra se revela completamente. Por tanto, no debes pensar en cada escena como algo separado de la trama. Además, las historias cortas no constan de tantas páginas como para permitir dar muchos rodeos.

¡CUANDO ESTÉS REDACTANDO EL GUION, REFORMALO TANTAS VECES COMO SEA NECESARIO HASTA QUE LO CONSIDERES INTERESANTE!



Un consejo

Utiliza los detalles premonitorios (de los que ya hablamos en el apartado anterior) para que el lector "se huela" qué va a ocurrir. Veamos el ejemplo de Cenicienta:



¿Qué ocurrirá a medianoche?

Esta es una forma de usar los detalles premonitorios.

HAY QUE CREAR
DIALOGOS
APROPIADOS
PARA CADA
PERSONAJE...

FFF,
¡ME LAS
VOY A VER
NEGRAS!



DE PAGINAS

Una vez que completes la trama, añade el diálogo y la descripción de las escenas para dejar listo el guión.

LO MEJOR ES
LLEVAR A CABO
ESTA TAREA UNA
VEZ COMPLETADO
EL MISMO.



Se asignan las
páginas para
cada parte
del guión.

Método

Divide el guión
en escenas

En el
caso de
Momotaro...

Mientras la
anciana hacia
la colada
junto
al río, ve un
melocotón
que fluye río
abajo
y lo recoge.
Esta es la
primera
escena.

CHOP
CHOP
CHOP



¡MIRA!

¡ME LO
QUEDO!



SPLASH

Ahora cambia el escenario.
La anciana se lleva el melocotón a casa.



Y cuando lo pette
en dos...

¡CHACA!

Surge un bebé de su interior.
Hasta aquí tenemos otra escena.

DICEN QUE
SUELE OCURRIR...

¡DIOS
MIO!





FALTA DE PÁGINAS

En ocasiones, te darás cuenta muy tarde de que el guión está demasiado detallado y por tanto, necesitará más páginas de la cuenta. Esto ocurre con frecuencia. En estos casos, intenta abreviar el guión.

En el caso de Momotaro, hemos suprimido la recogida y el corte del melocotón.



Veámos el resultado.

La anciana advierte que el melocotón se aproxima.

CHOP, CHOP, CHOP



Después de presentar la casa...

... colocamos directamente la ilustración donde aparece el bebé.



Aunque se hayan suprimido las partes arriba indicadas, la historia no se ve afectada, y el lector comprende el contenido.

entenderán la historia si solo se representan las partes importantes y escenas clave del qu-ón.

¡YA TE HE DICHO
QUE NO LA VAYAS ENSE-
RANDO POR AHÍ!

ESTA CICATRIZ
ES DE UN PEDAZO
DE MACHETE.

IAGH¹

La abreviación es una labor que tiene el fin de proporcionar un mayor número de páginas a las partes importantes. Nunca puede convertirse en una tarea que debilita la consistencia de la historia.

FUNDAMENTOS DE LA DISTRIBUCIÓN DE VIÑETAS

Es necesario que tengas en cuenta la dirección en que se mueven los ojos cuando distribuyas las viñetas (viñeta 23).

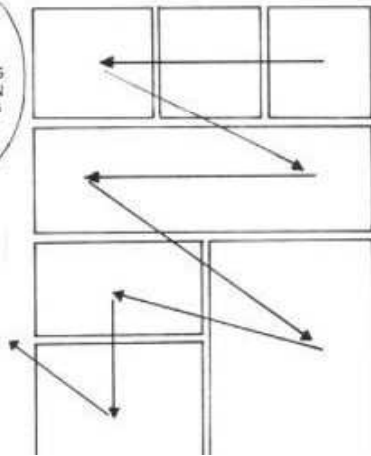
ES IDÉNTICO A
LA LECTURA EN
JAPONÉS, DE
DERECHA
A IZ-
QUIERDA.

LA RAZÓN
ES MUY
SENCILLA

Direction

EN EL
CÓMIC JA-
PONES, LA DI-
RECCION ES
DE DERECHA
A IZQUIER-
DA.

CUANDO DOMINES ESTOS
PRINCIPIOS BÁSICOS, SERÁS
CAPAZ DE INTRODUCIR CAMBIOS
EN LA DISTRIBUCIÓN, PERO TEN
EN CUENTA QUE LO MEJOR ES
UNA ASIGNACIÓN QUE POSI-
BLITE UNA LECTURA FÁCIL.



En un manga fácil de leer se ajustan los dibujos al desarrollo, y las viñetas avanzan de derecha a izquierda y de arriba abajo.

Estima un
máximo de
6 ó 7 viñetas

estructura las viñetas considerando distintas composiciones.



Picado



Nivel de los ojos



Contrapicado



Plano general (toda la habitación)



Plano general (largas distancias)



Plano general (cuerpo completo)

Estructura las viñetas con el fin de que los lectores comprendan sin esfuerzo la situación a partir de estos ejemplos básicos.



siguiente dibujo es fácil de comprender.



El texto es idóneo para dar a entender la situación.

EJEMPLO DE ORGANIZACIÓN DE VINETAS

La segunda viñeta es una panorámica que aclara el lugar y la hora de la situación. Se puede ver a los estudiantes hablando en los pasillos, así que la escena deberá desarrollarse en las horas libres.



El lugar aparece en la primera viñeta.

La tercera viñeta es una ampliación que presenta al personaje deseado.



La cuarta viñeta vuelve a una panorámica que muestra la situación.

Cuando dispongas la organización de las viñetas, ten en cuenta que si usas un solo ángulo, el resultado mostrará

como se desarrollara la historia en las viñetas, aunque existen algunos requisitos básicos:



- la posición de los personajes,
- el desplazamiento de los personajes,
- la descripción del nuevo lugar, si este hubiera cambiado.

Sigue estas pautas cuando haya ocurrido cualquier cambio.

Cuando la escena cambia, representar un fondo completamente diferente es una señal muy eficaz.

Si una escena acaba a mitad de página, inserta un nuevo fondo para mostrar el cambio. Sin embargo, no basta sólo con unos cuantos edificios, luces o elementos de la naturaleza. Intenta ser imaginativo y usar el ejemplo organizativo de dos viñetas (o estructuras similares) explicado en la página anterior.



◀ Escena anterior

▶ Escena posterior

Dibuja al menos una viñeta de fondo para cada escena.

Representación del fondo:

Reflexionemos un poco sobre este tema:



Una ilustración de los edificios de la escuela no es nada representativa de la franja horaria a la que los estudiantes entran en clase.



Sin embargo, si se dibujan multitud de estudiantes saludándose, es muy fácil captar la situación.



Las ampliaciones se utilizan cuando es difícil mostrar algún detalle o explicar algo por medio de dibujos pequeños.

Si cumples todas estas reglas, seguro que podrás idear una estructura de las viñetas que haga tu obra fácil de entender.

MOVIMIENTO DE LOS PERSONAJES

MOVIMIENTOS

El movimiento en el manga consiste en crear una sensación de desplazamiento por medio de una sola viñeta. Un sencillo método para esto es la introducción de algunas líneas.



Líneas cinéticas



Imágenes consecutivas (llamadas en japonés "fantasma"). Fantasma: consiste en la deformación de imágenes consecutivas para reflejar velocidad en el movimiento.



Y LAS
ONOMA-
TOPEYAS...

a entender
pequeños
movimientos,
estados
mentales,
movimientos
continuados...

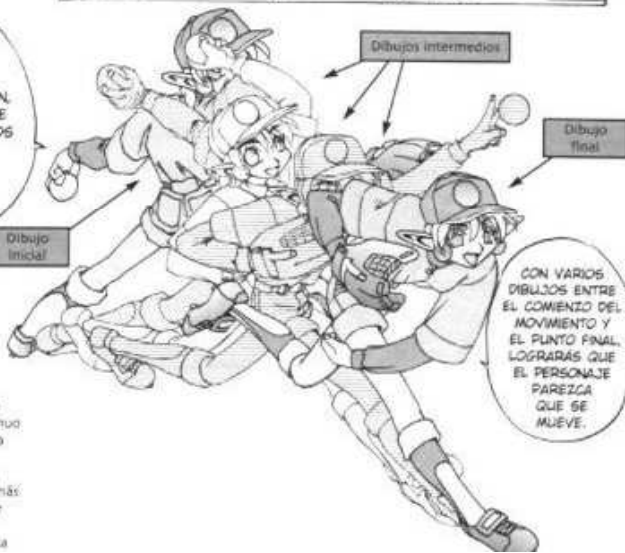


¡SLASH!



Nos permiten también
transmitir sensación de
poder.

EN ANIMACIÓN,
SE PARTE DE
LINOS DIBUJOS
BÁSICOS



Ahora veamos
el desarrollo de un
movimiento continuo
en una viñeta. Esta
técnica es similar
a la utilizada en la
animación. (Para más
información, véase
CÓMO DIBUJAR
ANIME, de próxima

CON VARIOS
DIBUJOS ENTRE
EL COMIENZO DEL
MOVIMIENTO Y
EL PUNTO FINAL,
LOGRARÁS QUE
EL PERSONAJE
PAREZCA
QUE SE
MUEVE.



EL FUNDAMENTO
DEL DESARROLLO
DE MOVIMIENTO ES
PARTIR DE UN
DIBUJO INICIAL Y
OTRO FINAL QUE
PAREZCAN
CONECTADOS.



PERO LAS
POSIBILIDADES NO
SE LIMITAN AL
EJEMPLO DE
ARRIBA, QUE
UTILIZA VIÑETAS
DEL MISMO
TAMAÑO.

POR
EJEMPLO,
ESTA
VIÑETA ES
PEQUEÑA
PERO....



...AUNQUE EN
LA SIGUIENTE VIÑETA
CAMBIE EL TAMAÑO Y LA
COMPOSICIÓN, ES FÁCIL
ASOCIARLA CON LA PRIME-
RA Y COMPRENDER
EL MOVIMIENTO.





Organización
que sugiere
movimiento.





En el dibujo de la izquierda aparece un extraño desequilibrio.

Si ponemos un marco en el espacio blanco, la situación cambia. Así obtenemos un buen equilibrio.

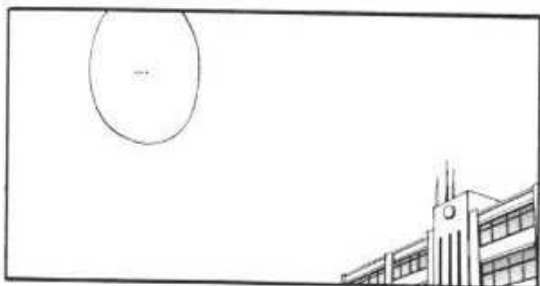


Estos elementos, dispuestos en forma triangular, dotan al dibujo de equilibrio. Esta es la técnica de "composición

algo que resalte en los espacios blancos, conseguirás equilibrio. Es tan simple como en estos dibujos (bocadillo, cielo, hojas, sólo un elemento en cada uno). Con sólo hacer esto, el dibujo presenta una apariencia estable. Esta técnica es básica, así que no seas muy rebuscado e intentes llenar demasiado las viñetas.



Primer ejemplo

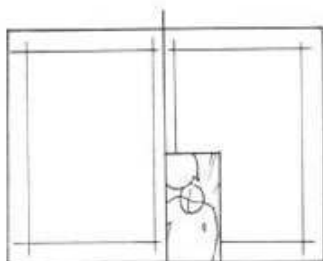
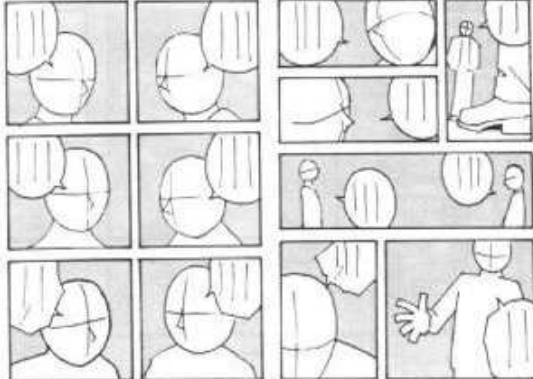


Segundo ejemplo



LAS VIÑETAS

Aunque tengas un guión interesante y tus dibujos sean excelentes, el manga será aburrido si no se ha realizado una hábil distribución de las viñetas. Veamos en qué es necesario fijarse:



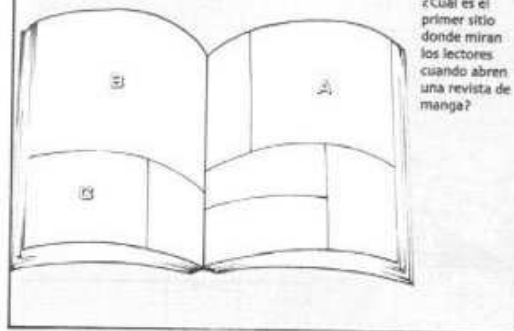
Borde interior

Las escenas que se deseen resaltar no deben situarse en el borde interior, y los diálogos han de ser breves.

La distribución del primer ejemplo es demasiado monótona. Intenta usar siempre viñetas de distintos tamaños y formas. En el segundo ejemplo se ha utilizado esta técnica con bastante eficacia. Tampoco debes permitir que la distribución de viñetas de dos páginas consecutivas sea idéntica.



ESTA PARTE ES
MUY IMPORTANTE.
PUES CON ELLA
REALIZARÁS LA
TÉCNICA DE TUS
DIBUJOS.



¿Cuál es el primer sitio donde miran los lectores cuando abren una revista de manga?



¡BURRO!

¿QUÉ?

La razón no está muy clara...
¿Porque la revista se abre por la derecha?
¿por la forma de sostener la revista?... ¿?



Los cómics japoneses se abren por la derecha.

Por ello, debes situar en la posición de B el dibujo que desees resaltar (siempre y cuando no estés dibujando un manga en sentido occidental, claro).



Utilizando esta técnica, no solo mejorará esta misma página, sino que la obra en su totalidad ganará muchos puntos.

¡WAUH, ESTO PARECE INTERESANTE!



NO ES POSIBLE REALIZAR TODOS LOS TIPOS DE PAGINAS QUE REQUERIRIA UN GUION...

...PERO AL MENOS, PIENSA UNA DISTRIBUCIÓN DE LAS VINETAS QUE FACILITE LA LECTURA.



Lo ideal es que A contenga el resultado de la página anterior, y C, algo que dé ganas de leer la siguiente página.



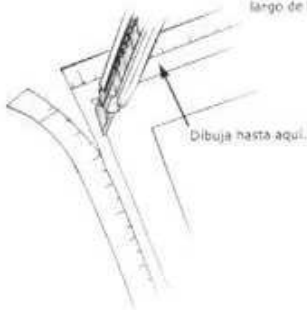
QUEDA MUY VISTOSO EL USO DE GRANDES VINETAS EN EL CLÍMAX DE UNA HISTORIA. EN ESTA SECCIÓN VAMOS A ESTUDIAR CÓMO REALIZAR VINETAS QUE OCUPEN UNA PÁGINA COMPLETA.

Método

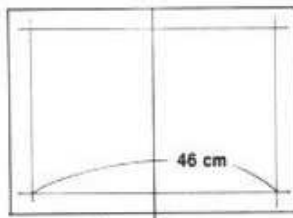
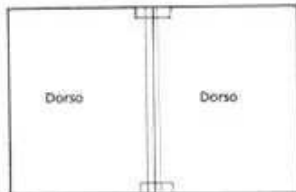
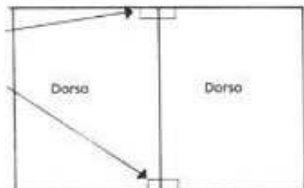
Une dos páginas pegando cinta adhesiva en el dorso. No uses celo porque con el tiempo se deteriorará y se volverá amarillento. Utiliza algún tipo de cinta más gruesa, como esparadrapo o similares.

1. Fija las páginas con pequeños trozos de cinta.

2. Pégalas bien usando la cinta a lo largo de los bordes.

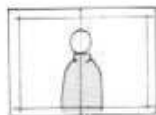


Cuanto utilices papel milimetrado, reduce el marco a 46 cm.



Un Consejo

Pegado de tramas en los bordes



Es fácil que la trama se despegue si la doblas.



FLIP FLAP

Corta la trama en el punto donde se unen las dos páginas.



EL COMIENZO DE LA HISTORIA

La introducción de la historia debe ser capaz de atraer lectores. Veamos como deberían ser tanto el dibujo (incluida la distribución de viñetas) como el guión en esta parte.



Al principio es necesario presentar al protagonista, el mundo en que se desarrolla el relato, los fondos, etc.

Por norma general, el protagonista aparecerá desde el comienzo.



Aunque no aparezca físicamente, debes utilizar algún recurso que deje clara su presencia. Una posibilidad es que otros personajes hablen sobre el protagonista.



Por pedir...

NECESITAMOS
CONSEGUIR
ALGO QUE
ENGANCHE AL
LECTOR.

...eso
exac-
tamen-
te.

No es tan
fácil como
parece...



¿No tienes otras cosas en la cabeza?

YA ESTAMOS.

YA
ESTÁ EL
TIO PEN-
SANDO
COSAS
RARAS

TIENE TODA LA
RAZÓN, LO MEJOR
ES USAR LAS
CUATRO PRIMERAS
PÁGINAS

PARA
REPRESENTAR
DIBUJOS MUY
COMPLETOS QUE
ENTREN POR EL
OJO Y SEDUZ-
CAN A LOS
LECTORES.

La tinta se correrá si la grasa de las manos impregna el papel.

LÁVATE LAS MANOS ANTES DE COMENZAR.



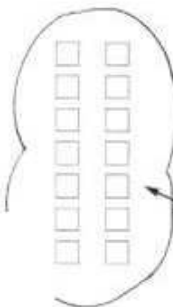
Coloca siempre un papel bajo la mano que sujeta la pluma.

Con esto se evitan tanto los efectos negativos de la grasa, como que se ensucien o vayan desapareciendo las líneas hechas a lápiz.



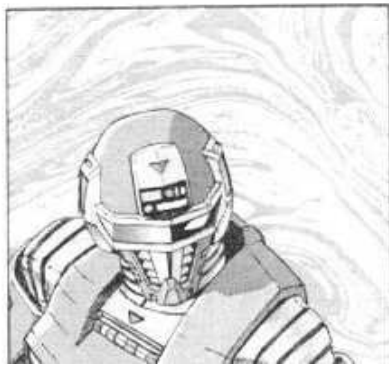
Utiliza bocadillos de gran tamaño.

Dibuja las letras correspondientes a gritos en un tamaño mayor.

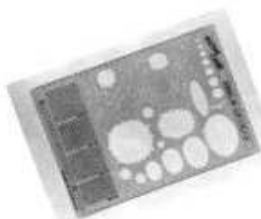


Como curiosidad, sabed que el tamaño de los caracteres japoneses dentro de los bocadillos es de 5 x 5 milímetros. Siete caracteres por línea es idóneo. Primero, se suelen escribir a lápiz con cuidado.

Siete caracteres



Las plantillas te pueden ayudar cuando no te sientas seguro.





...O EL MONTAJE DE TEXTO
SOBRE LAS TRAMAS, SE
HACEN EN LA IMPRENTA.
TAN SOLO HAS DE
INDICARLES
LOS EFECTOS
Y EL LUGAR
DONDE EFEC-
TUAR LOS
CAMBIOS.

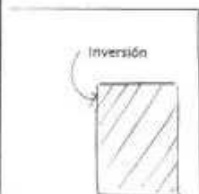
Para esas indicaciones se usa
papel vegetal.

Superponlo sobre el
original.

Para solicitar una inversión a negativo en
una viñeta, rodeala de rojo e indícalo.



Dóblalo
un poco
y fíjalo
con
cinta
adhe-
siva.



En el supuesto de que solicites
un montaje de texto, te bastará
con colocar papel vegetal sobre la
sección deseada.

La editorial se encarga de
esto, así que deja el espacio
libre que corresponda.

NO ESCRIBAS
TAMPOCO EL
TÍTULO DE LA
PORTADA.





Para esto deberás concertar con anterioridad una cita por teléfono.





Manda tus obras siempre al mismo sitio para que recuerden tu nombre y tu cara... quizás con el tiempo sirva de algo... (¿un trabajo?)



NO OBSTANTE...
TAMBIÉN PUEDES
FRACASAR SI SÓLO
ESCUCHAS EL
CONSEJO DE
LOS EDITORES.

EJEM

Por ejemplo... si cambias
absolutamente todo tu estilo
según la opinión del editor...

RAS
RAS

Los editores dan consejos pero... no son
expertos en elaborar relatos interesantes.

NO ME
CONVENCE...

¿QUÉ ES
ESTO?

EDITOR!

¿NO LO
QUERÍAS
ASÍ?

IDEAS
SLIKA

Los editores se limitan a pro-
porcionar ideas y sugerencias.
Depende de ti enteramente
emplearlas o no para elaborar
una historia INTERESANTE.
¿Es tu objetivo si quieres
llegar a ser profesional?

Sin embargo... es probable que
te hundas si rechazan tus obras
varias veces y no sepas cómo
continuar...

BZZZ
BZZZ

¡UHM,
QUÉ GUAY!

¡Date un respiro! Descansa hasta que
aclares tus ideas...

PAM

¡TE
ESTÁS
PASAN-
DO!

JUA

JUA

JUA



