

Aprender a dibujar paso a paso

# chicas manga





Aprender a dibujar paso a paso  
**chicas manga**

Idea y concepto: **Paco Asensio**

Texto e ilustraciones: **Fernando Casaus**

Coordinación y supervisión: **Estudio Joso**

Edición y corrección: **Rafa Lozano, Raquel Vicente Durán**

Dirección de arte: **Mireia Casanovas Soley**

Maquetación: **Cris Tarradas Dulcet**

© edición especial para Prompress, S.L.

Brasil, 14

08028 Barcelona, España

Tel.: 93 162 55 80

[prompress@menta.net](mailto:prompress@menta.net)

ISBN: 84-95832-30-5

D.L.: 28206-04

Impreso en: Ferré Olsina, Indústries Gràfiques. Barcelona, España

Junio 2004

Introducción 8



Colegiala tímida 10



Deportista 16



Movimiento estático 22



Chica felina 28



Luchadora 34



Lolita gótica 40



Ciberchica 46



Pinup girl 52



Amigas 58

# Introducción

El manga, como producto cultural y comercial, presenta un buen número de rasgos que lo diferencian de otros géneros de cómic. Uno de ellos atañe a la presencia de personajes femeninos, que son más frecuentes que en las historietas occidentales y además tienen mayor protagonismo en los argumentos. Ello ha facilitado que las lectoras se acerquen a este tipo de ilustración narrativa, con el que les resulta más fácil sentirse identificadas. Sin embargo, la presencia de mujeres en el manga no siempre pretende satisfacer al público femenino. En este aspecto, entre los muchos y diferentes subgéneros de manga, hay que destacar dos importantes: el shojo manga y el shonen manga, orientados comercial y estéticamente al sector femenino y al masculino, respectivamente, aunque en realidad ambos sexos leen tanto uno como el otro.

En el shojo manga, las chicas suelen ser las protagonistas de las historias, y los argumentos se apoyan en un profundo estudio de sus personalidades. Más que por una estética concreta, los personajes se caracterizan por tener un trasfondo psicológico y sentimental; en consecuencia, las ilustraciones buscan expresar en todo momento lo que piensan y sienten. Pero esto no significa que el aspecto gráfico sea menos importante en estas historias; muy al contrario, la estética de los personajes es cuidada y diferenciada, y en ella destacan como rasgo más característico los rostros, con ojos enormes, brillantes y muy expresivos, mientras que la complejión anatómica es la que corresponde a adolescentes menudas y delgadas.





También es de vital importancia en el shojo el cuidado del vestuario y los complementos de los personajes. En este sentido, como este tipo de manga en teoría va dirigido a las chicas, el aspecto de las protagonistas no suele ser demasiado extraño y llamativo, de forma que cualquier lectora puede verse reflejada en los dibujos.

Por su parte, el shonen manga, como producto destinado en principio a consumidores masculinos, suele mostrar a mujeres con un físico más llamativo, pues se pretende que resulten atractivas para el lector. Por lo general, los cuerpos están más desarrollados que en el shojo, y en cuanto a la edad de los personajes, la variedad es mayor, pues se encuentra desde adolescentes hasta treintañeras.

Hay que tener en cuenta, en todo caso, que lo expuesto hasta aquí son generalidades que permiten explicar parte del manga que llega a Occidente, donde el público consumidor es básicamente adolescente, a diferencia de Japón, país en el que este tipo de ilustración llega a toda clase de público. Esa es la razón básica de que en la mayoría de los casos los protagonistas de las historias a las que nosotros tenemos acceso sean jóvenes, mientras que en el país que ha desarrollado más este producto la variedad de protagonistas y argumentos es inacabable.

En las siguientes páginas encontraremos diferentes tipos de chicas habituales en el manga. Son personajes jóvenes o adolescentes, con características propias y bien diferenciadas del resto, que se muestran en distintas posturas corporales y lucen un vestuario muy variado, de modo que quien realice los ejercicios de dibujo pueda practicar con un buen surtido de caracterizaciones y poses.

Siguiendo paso a paso las explicaciones se puede obtener un conocimiento práctico sobre cómo encarar un dibujo, desde los bocetos previos para encontrar la postura más apropiada para el personaje hasta el diseño del vestuario y los detalles y el acabado a color con la técnica que cada cual prefiera: lápiz de color, rotulador, acuarela, color por ordenador, etcétera.

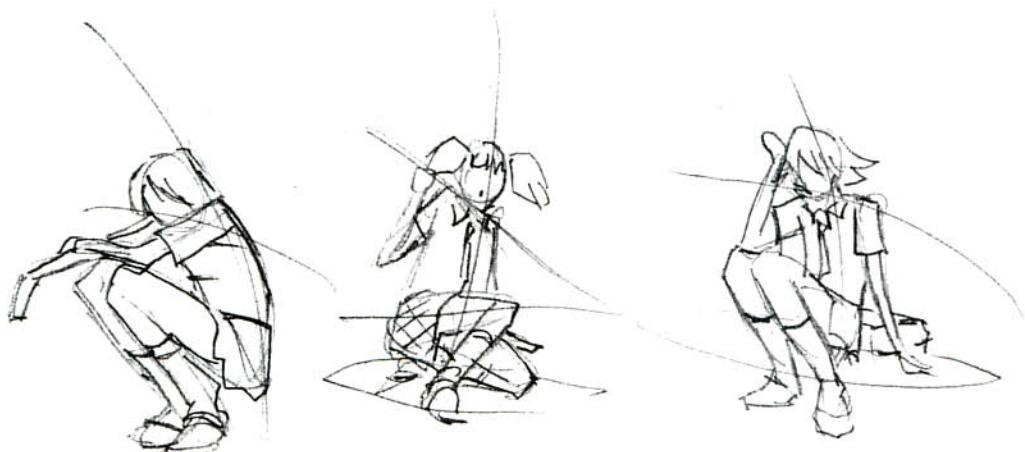


# Colegiala tímida

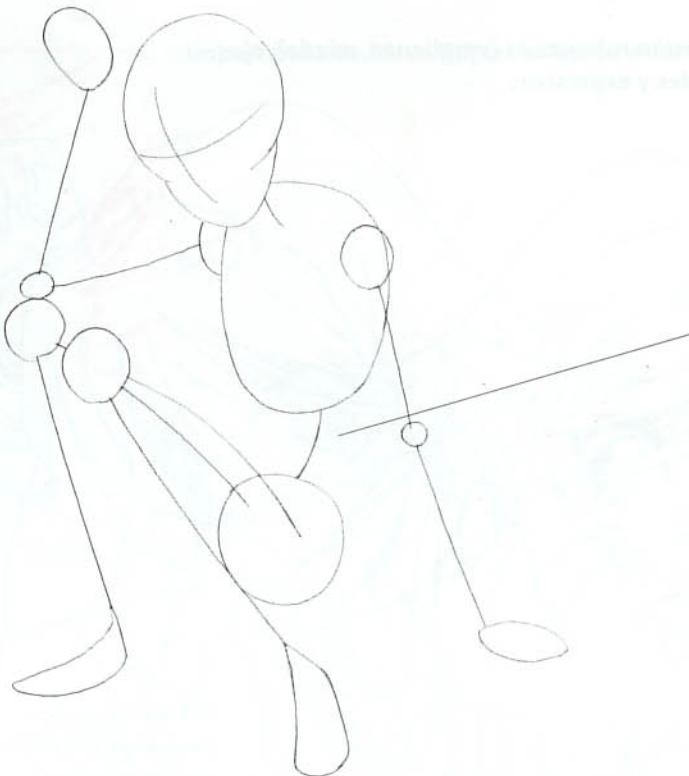
La vida de los estudiantes de instituto es un tema que aparece con frecuencia en los argumentos de manga. Y dentro del ambiente estudiantil, los personajes femeninos suelen tener unas características bien definidas.

La estudiante típica es una jovencita de unos 12 o 14 años, ataviada con uniforme de colegio o instituto (en este caso, camisa y falda). Pero el atuendo no se limita al uniforme: la chica también luce complementos de cosecha propia: pulseras, colgantes, collares, pinzas de pelo y, sobre todo, los típicos calcetines "loosers", muy parecidos a calentadores de piernas. Toda esa ornamentación da a la chica un aire parecido al de una "ko-gal" (el término se emplea en Japón para referirse a las adolescentes muy preocupadas por su imagen exterior y pendientes de la moda).

Por último, un toque de rubor le da un aire de inocencia propio de su edad.



## 1. Encaje



El personaje se halla sentado, con las piernas flexionadas y el tronco curvado

## 2. Volumen



Las piernas y la mano deben dar la sensación de estar apoyadas sobre la misma superficie

Como se trata de una chica joven, dibuja su cabeza un poco grande con relación al cuerpo

### 3. Anatomía

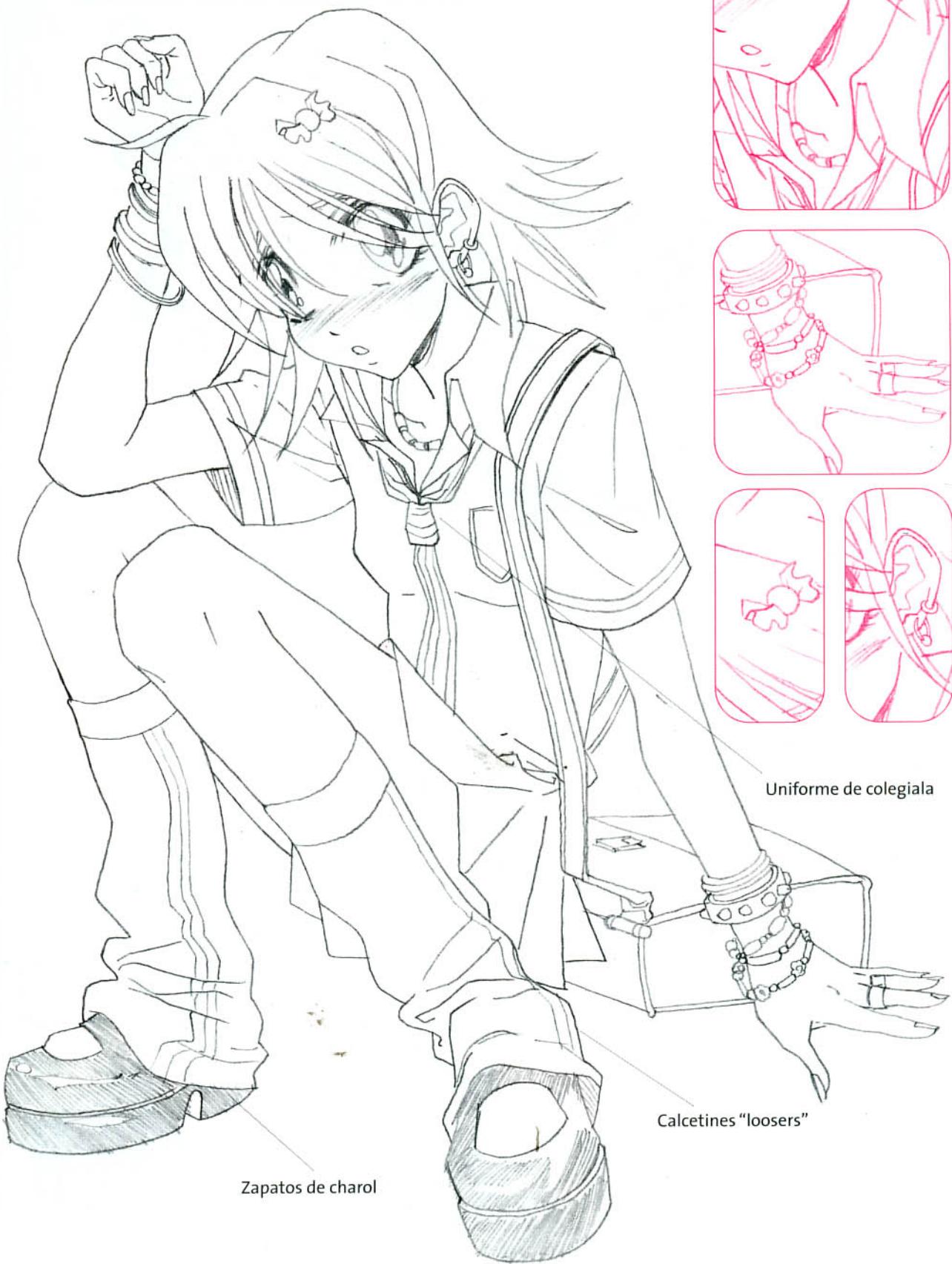


Expresión ruborizada (vergüenza, miedo); ojos grandes y expresivos



## 4. Vestuario

Importancia de los múltiples complementos

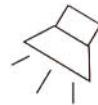


## 5. Tinta e iluminación

mangamangamangamangamanga

Las sombras del pelo siguen el volumen del cabello

fuente de luz



## 6. Color

La textura de la falda se consigue cruzando líneas rectas verticales y horizontales como si fuera un mantel



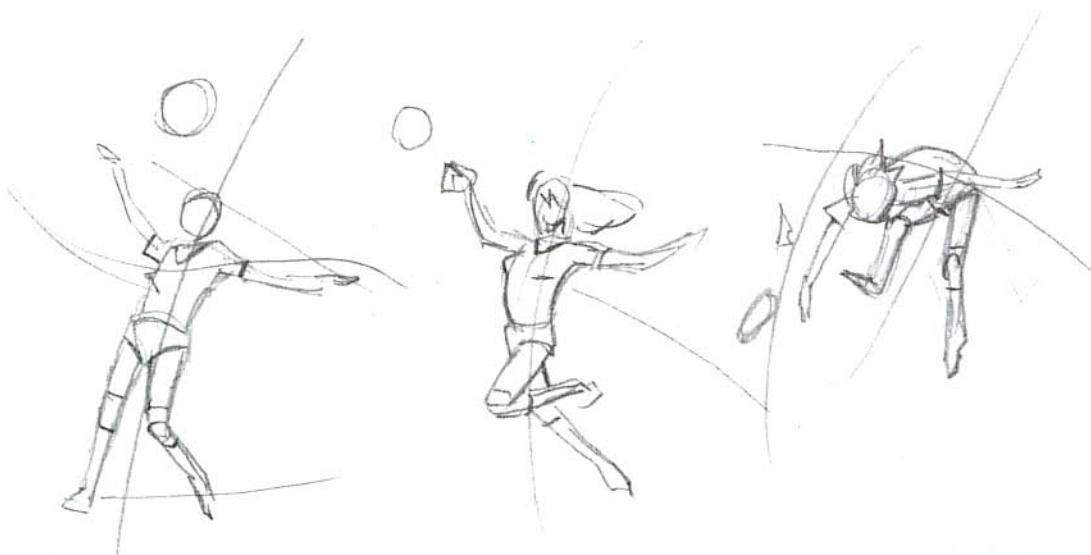
Detalle de las uñas, coloreadas y decoradas

Escudo del colegio o instituto

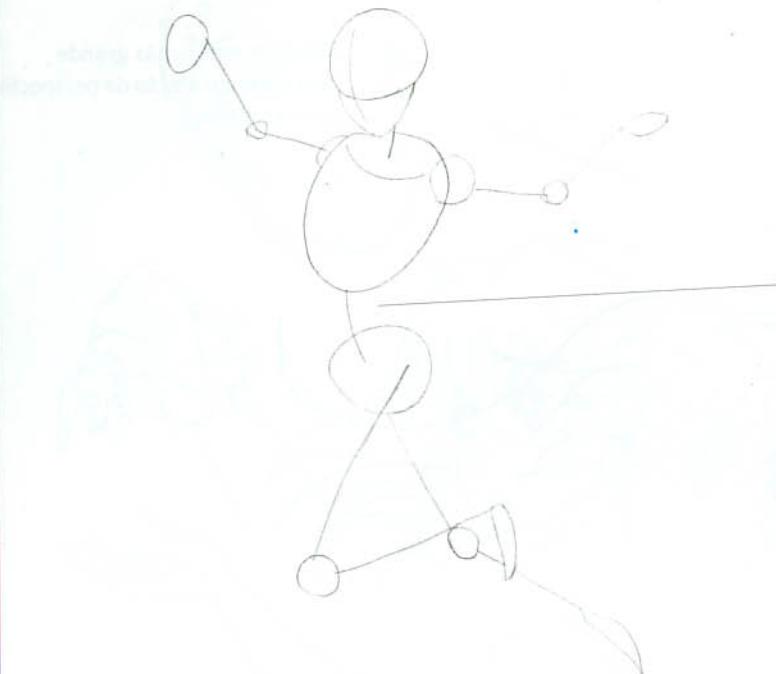


# Deportista

En Japón se da mucha importancia al deporte en la etapa escolar. Por ello, en cada instituto hay varios clubs a los que los alumnos pueden pertenecer, y en ellos se intenta motivar desde la infancia a jugar y trabajar en equipo. En este ejercicio dibujaremos una chica jugadora de voleibol en una posición muy dinámica, saltando en el aire. En lugar de representar un gesto brusco, con la violencia habitual en los movimientos rápidos, debemos intentar que en la pose se muestre gracia y elegancia, en cierto modo, como si estuviese flotando en el aire. Por último, para reforzar el efecto de movimiento, en vez de usar las típicas líneas cinéticas dibujaremos una estela que dejará el personaje a su paso.



## 1. Encaje



La columna forma una línea curva con la pierna estirada

## 2. Volumen



Aboceta los mechones de pelo en movimiento

Construye la silueta de la figura como una especie de T

### **3. Anatomía**



Dibuja la mano más grande para crear un efecto de perspectiva (primer plano)

Resalta la curva que se forma entre columna y caderas para forzar el movimiento

Los dos pies se encuentran flotando en el aire

## 4. Vestuario

mangamangamangamangamangamangamangam



## 5. Tinta e iluminación

mangamangamangamangam

fuente de luz



Dibuja algunos dedos vendados con esparadrapo



Haz las sombras de la camiseta directamente con el sombreado

## 6. Color



No definas del todo el balón, para mantener la sensación de movimiento

Superpón varias veces la silueta coloreada de la chica y desplázala siguiendo el movimiento



# Movimiento estático

Con este ejercicio intentaremos imprimir sensación de dinamismo y movimiento a la figura de un personaje sin que esta eleve los pies del suelo.

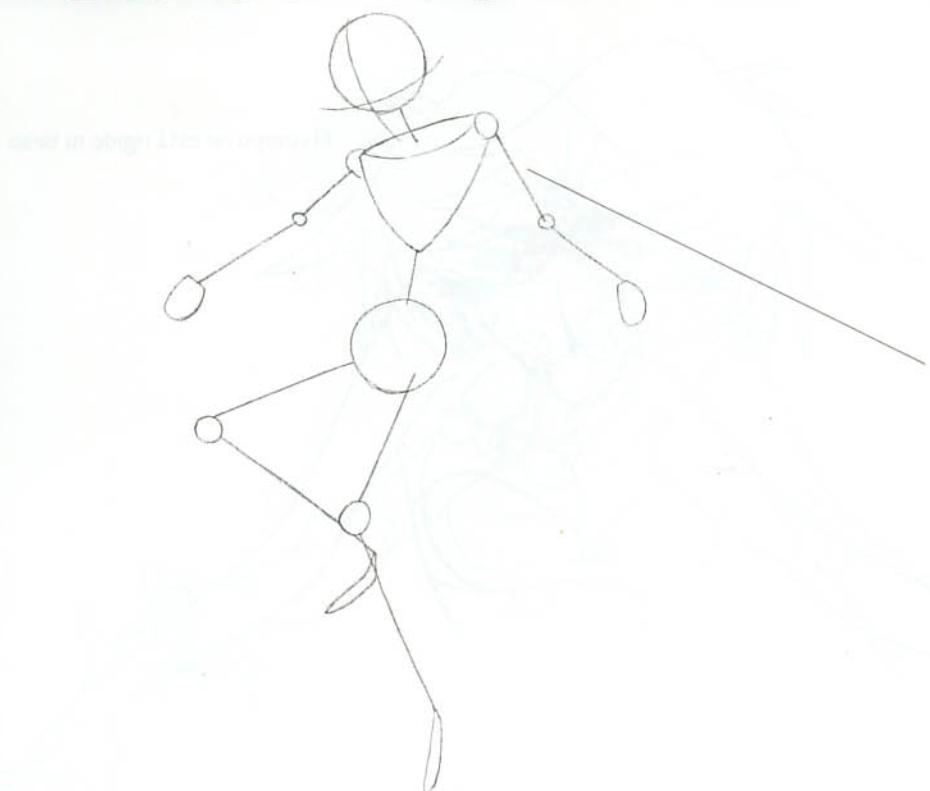
Para conseguir ese efecto, es importante despegar las extremidades del cuerpo y dar al tronco cierta inclinación, de forma que no resulte demasiado rígido. Así pues, partiendo de una pose con las piernas más o menos abiertas, centraremos el movimiento de cintura para arriba del personaje.

Es aconsejable dibujar con un trazo a base de líneas curvas y suavizadas.

La utilización de complementos puede resultar de ayuda, ya que también podemos dibujar estos objetos de manera que reflejen el dinamismo que transmite el cuerpo y así reforzar la impresión de movimiento.

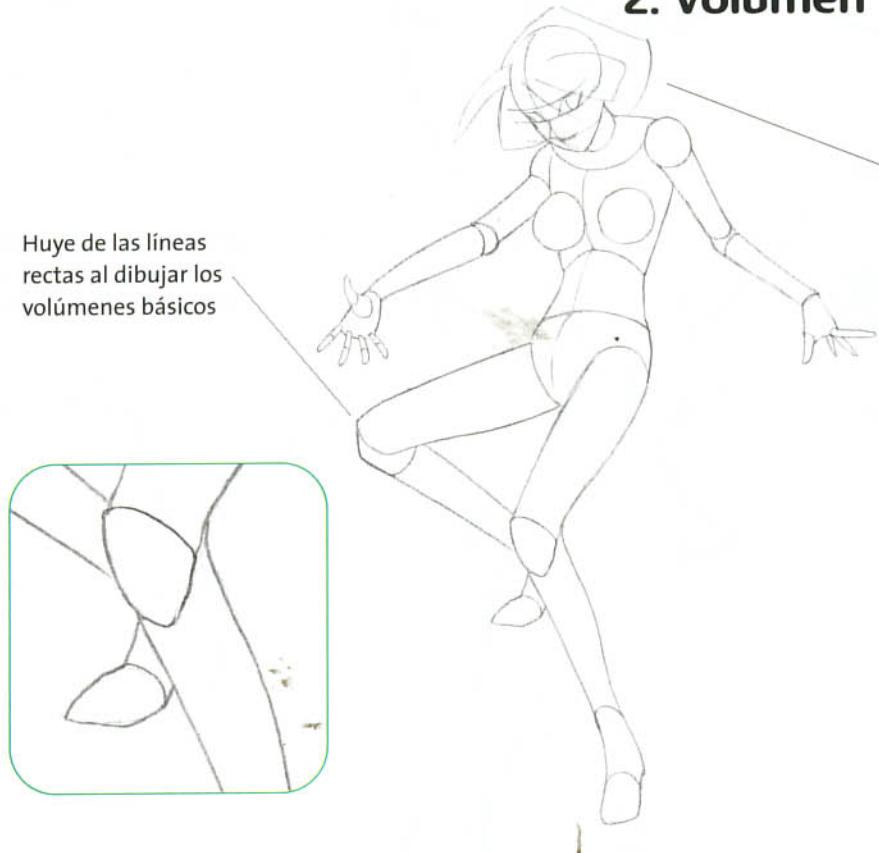


## 1. Encaje



Separá los brazos  
del cuerpo para  
conseguir mayor  
dinamismo

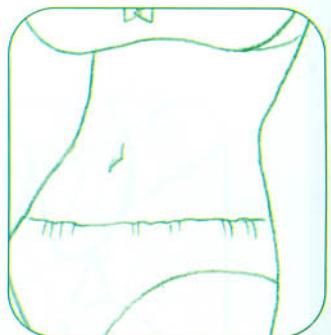
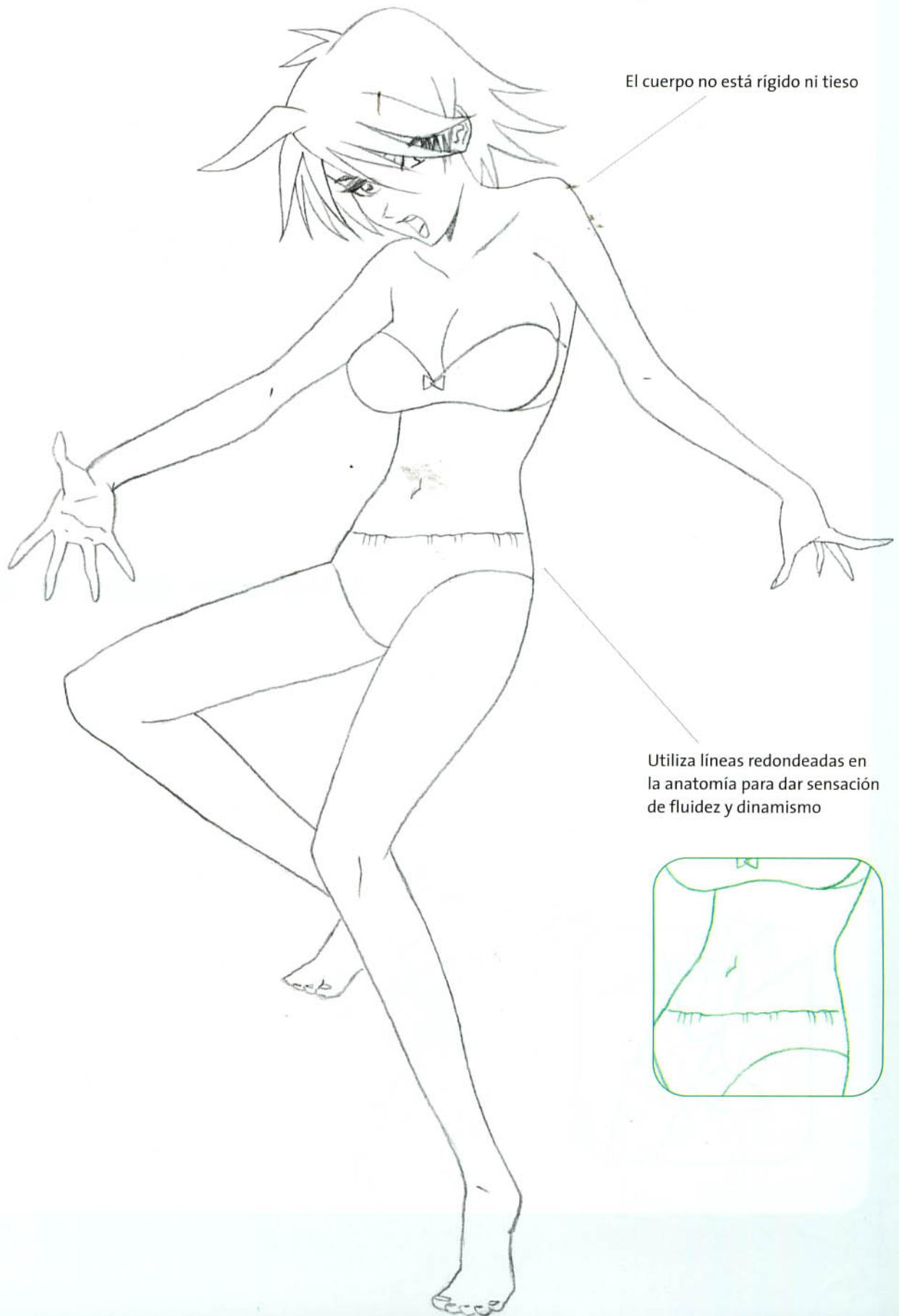
## 2. Volumen



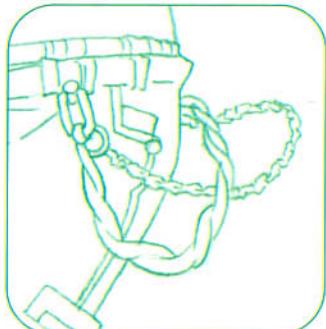
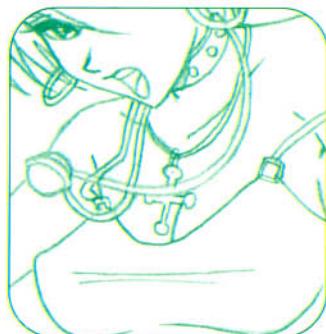
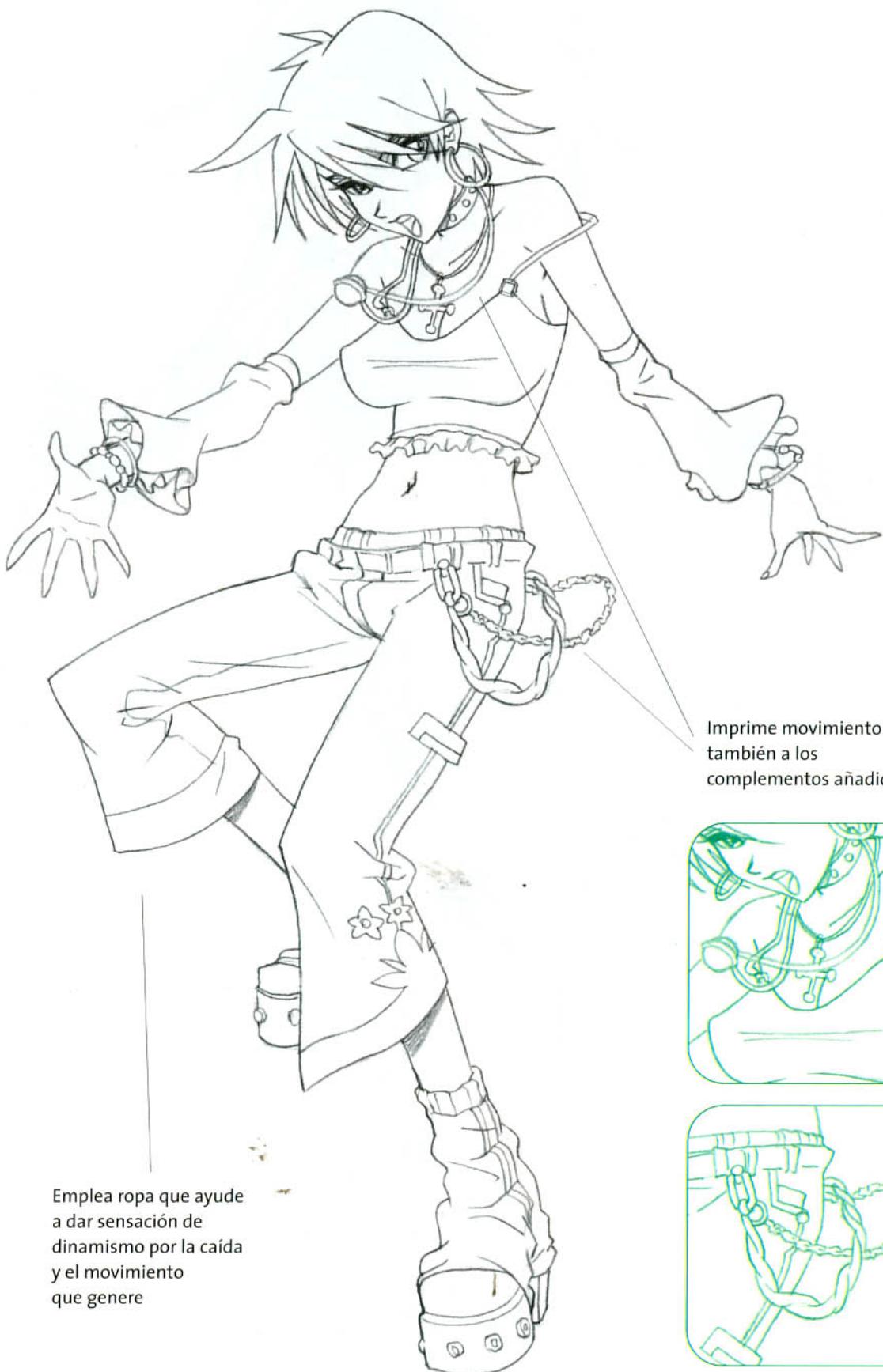
Aboceta la  
forma del pelo

Huye de las líneas  
rectas al dibujar los  
volúmenes básicos

### 3. Anatomía



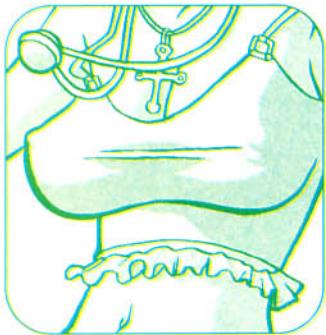
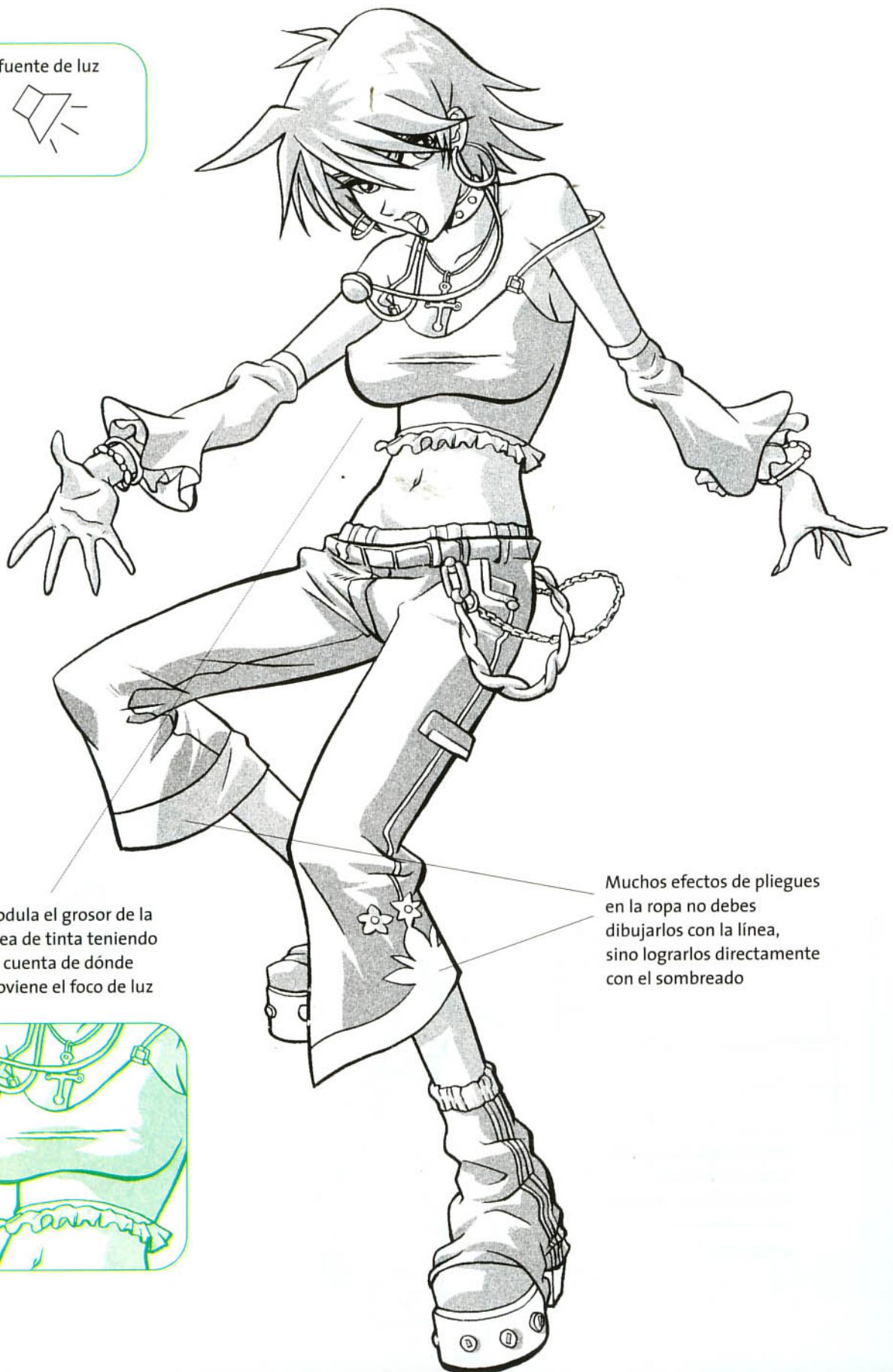
## 4. Vestuario



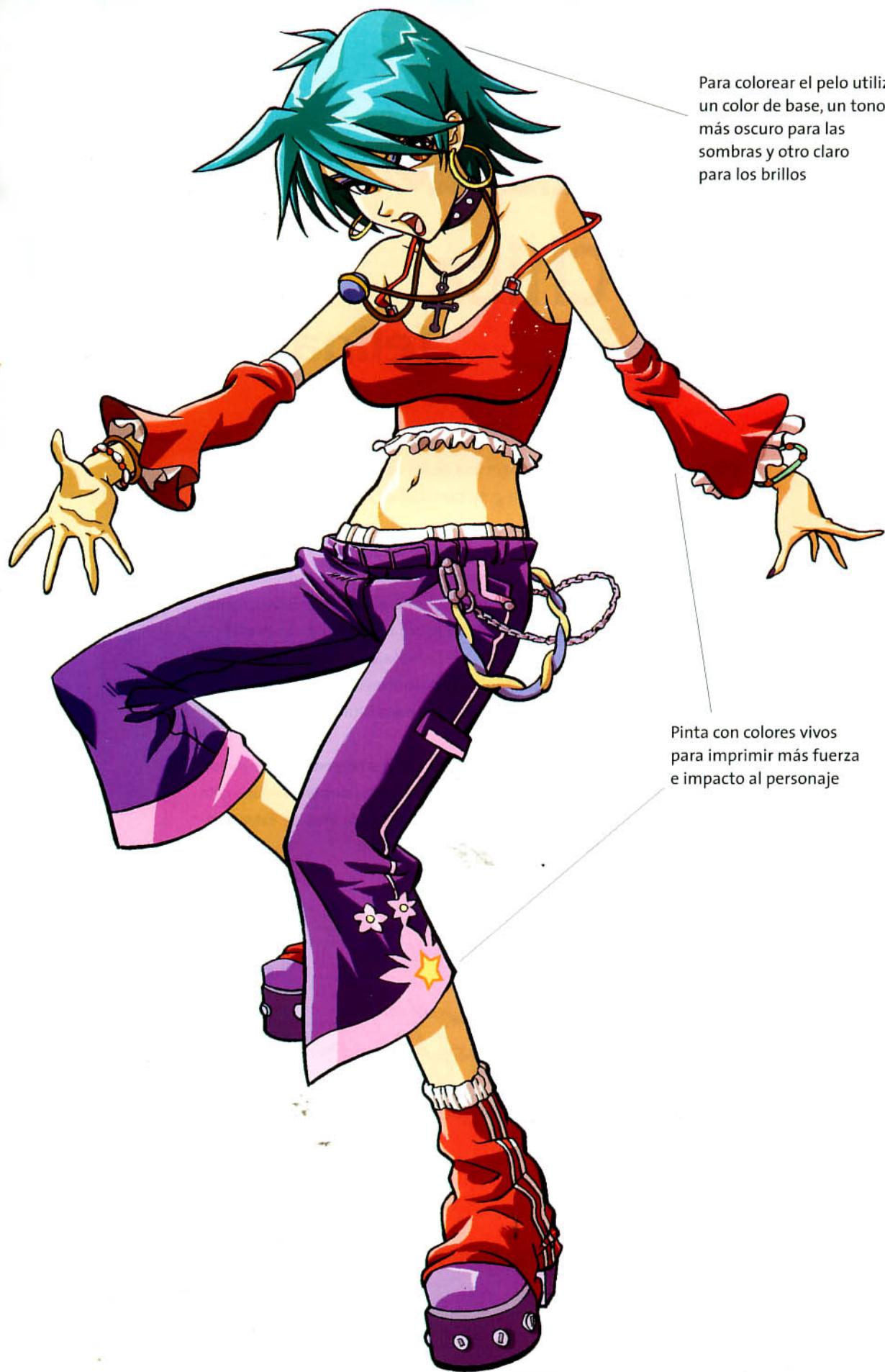
## 5. Tinta e iluminación

mangamangamangamangamangam

fuente de luz



## 6. Color



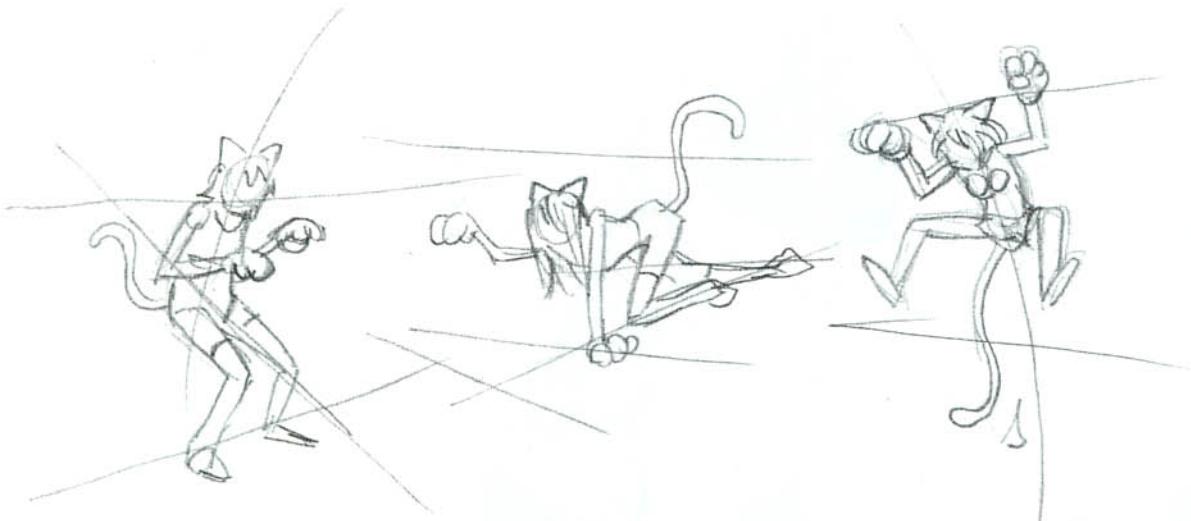


# Chica felina

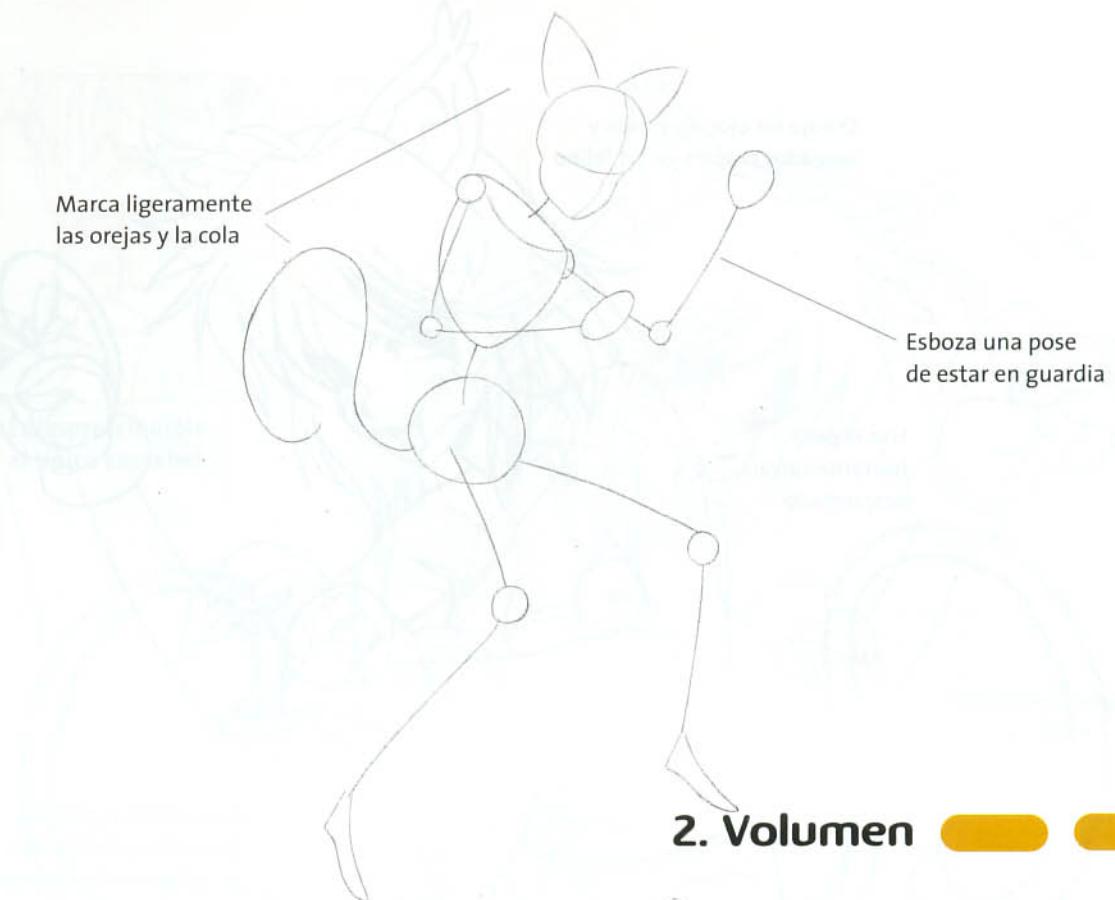
La idea de una mujer gato constituye una de las obsesiones de la cultura japonesa y, como tal, se refleja en la gran cantidad de mangas donde se hace algún tipo de referencia a ella.

En este ejercicio se intenta conjugar el atractivo de las mujeres con el de los gatos u otros animales, como tigres o panteras. Por ello, los rasgos de la cara se hacen lo más felinos posibles, es decir, ojos rasgados y agresivos, forma de la cara triangular, colmillos afilados y sobre todo las típicas orejas de gato. En cuanto al cuerpo, como suelen ser personajes agresivos, muy ágiles y rápidos de movimientos, necesitan una anatomía fuerte, pero ligera. Y la posición debe ser amenazante, de manera que haga temer cuál puede ser el próximo movimiento de esta chica.

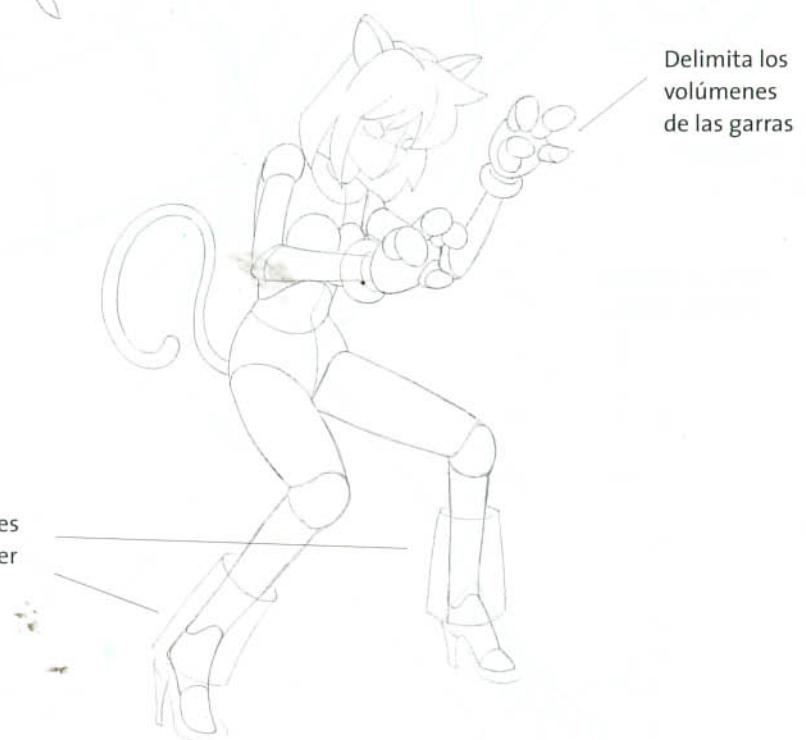
La ropa de corte "sexy" es la más apropiada para estos personajes, y se puede complementar con accesorios como unas garras felinas de peluche, una cola o un gran cascabel colgado del cuello, que refuerzen la idea de estar contemplando un ser híbrido, mezcla de humano y animal.



## 1. Encaje



## 2. Volumen



### **3. Anatomía**



Dibuja los ojos agresivos y rasgados propios de un felino

Haz el pelo  
bastante salvaje,  
despuntado



Dale un acabado de pelo a la cola

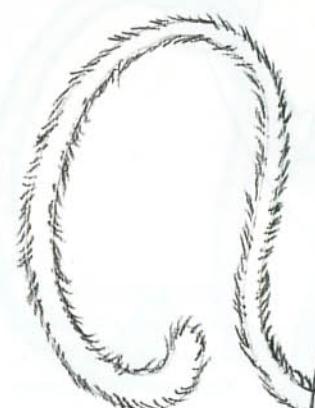


Aunque lleve guantes, conviene que abocetes las manos reales debajo para evitar errores de proporción

## 4. Vestuario



Es imprescindible  
el típico cascabel



Ropa muy "sexy"  
y provocativa

Añade complementos  
con pelo para conferirle  
un aspecto más animal

Aumenta la impresión de agresividad  
con unos tacones de aguja

## 5. Tinta e iluminación

mangamangamangamangam

Remarca en oscuro el contorno de los ojos

Simula el efecto de unos bigotes felinos dibujando unas rayitas en la cara

fuente de luz



## 6. Color





# Luchadora

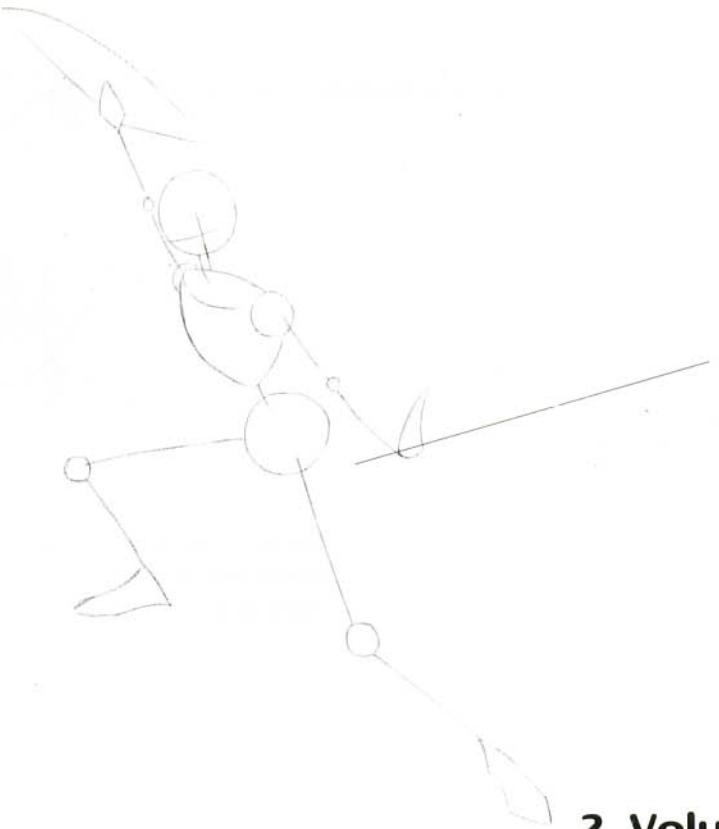
Este personaje posee las tres características básicas que corresponden a una guerrera y la hacen mortal en el combate: la fuerza, la velocidad y la agilidad. Por ello, debe mostrar una excelente condición física, con una buena musculatura, y todo ello sin olvidar que muy probablemente querremos que la chica sea atractiva. Así pues podemos, por ejemplo, dotarla de unos buenos muslos, que aumentarán su belleza.

Una pose dinámica nos hablará de su agilidad y de su velocidad. En este caso, hemos elegido una que recuerda a las disciplinas de lucha orientales. En consonancia, la ropa, las protecciones, las armas y los adornos, incluido el tatuaje, remiten también a la cultura oriental.

Como en el ejercicio de movimiento estático, podemos reforzar la impresión de dinamismo de la imagen dando movimiento al vestido y a los adornos.



## 1. Encaje



Escoge un punto de vista adecuado para la acción y que realce las diagonales que dan movimiento al dibujo

## 2. Volumen



Planta la figura correctamente

Esboza si es necesario el volumen de los elementos que quieras situar en la acción

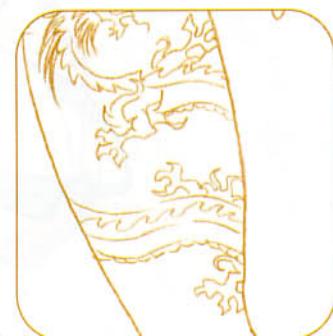
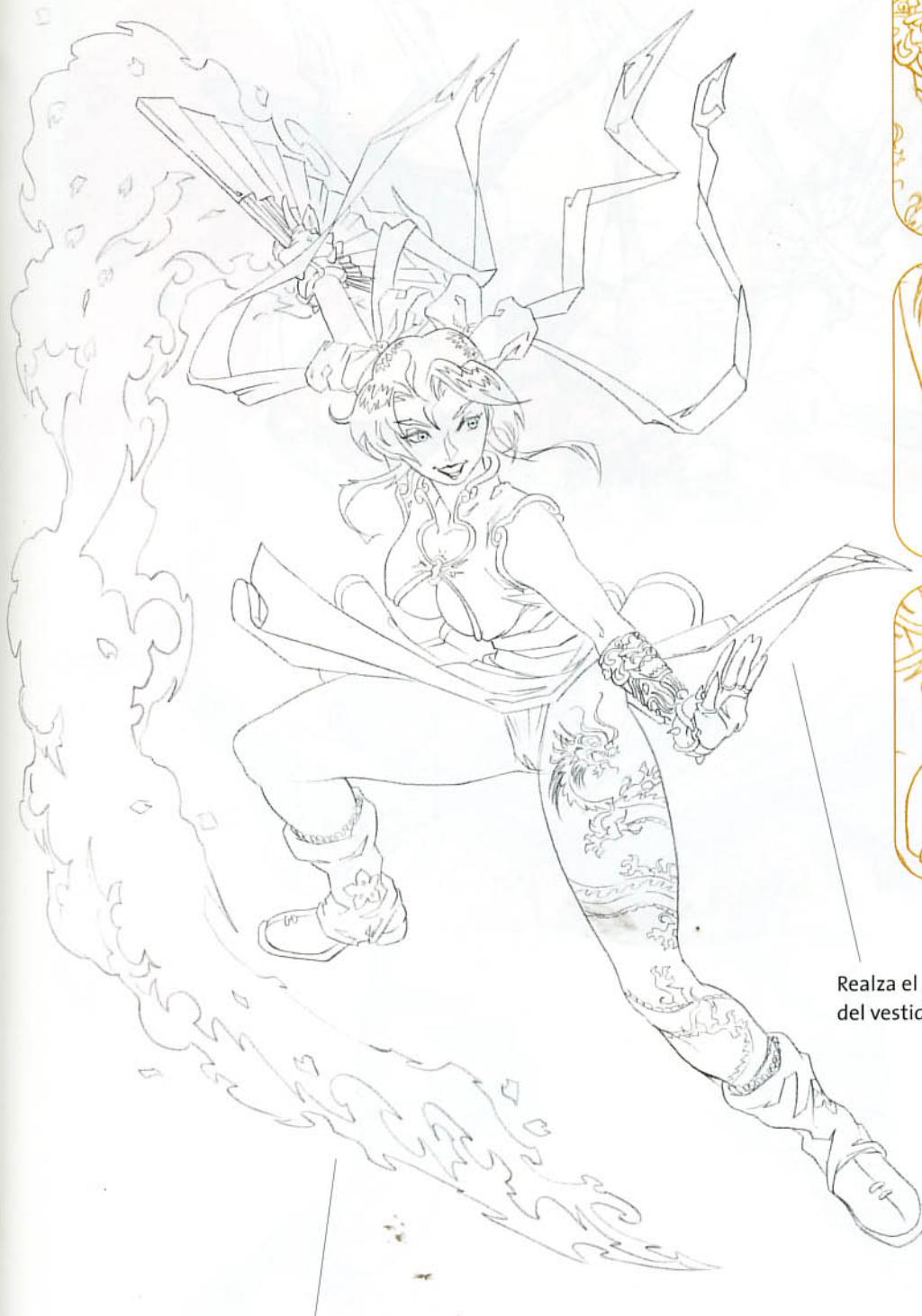


Busca la sensualidad o  
voluptuosidad en las formas,  
como en los senos y los muslos

Realza los puntos fuertes de la anatomía de la luchadora, como las piernas o los hombros

## 4. Vestuario

Estudia los motivos orientales (adornos, tatuaje)

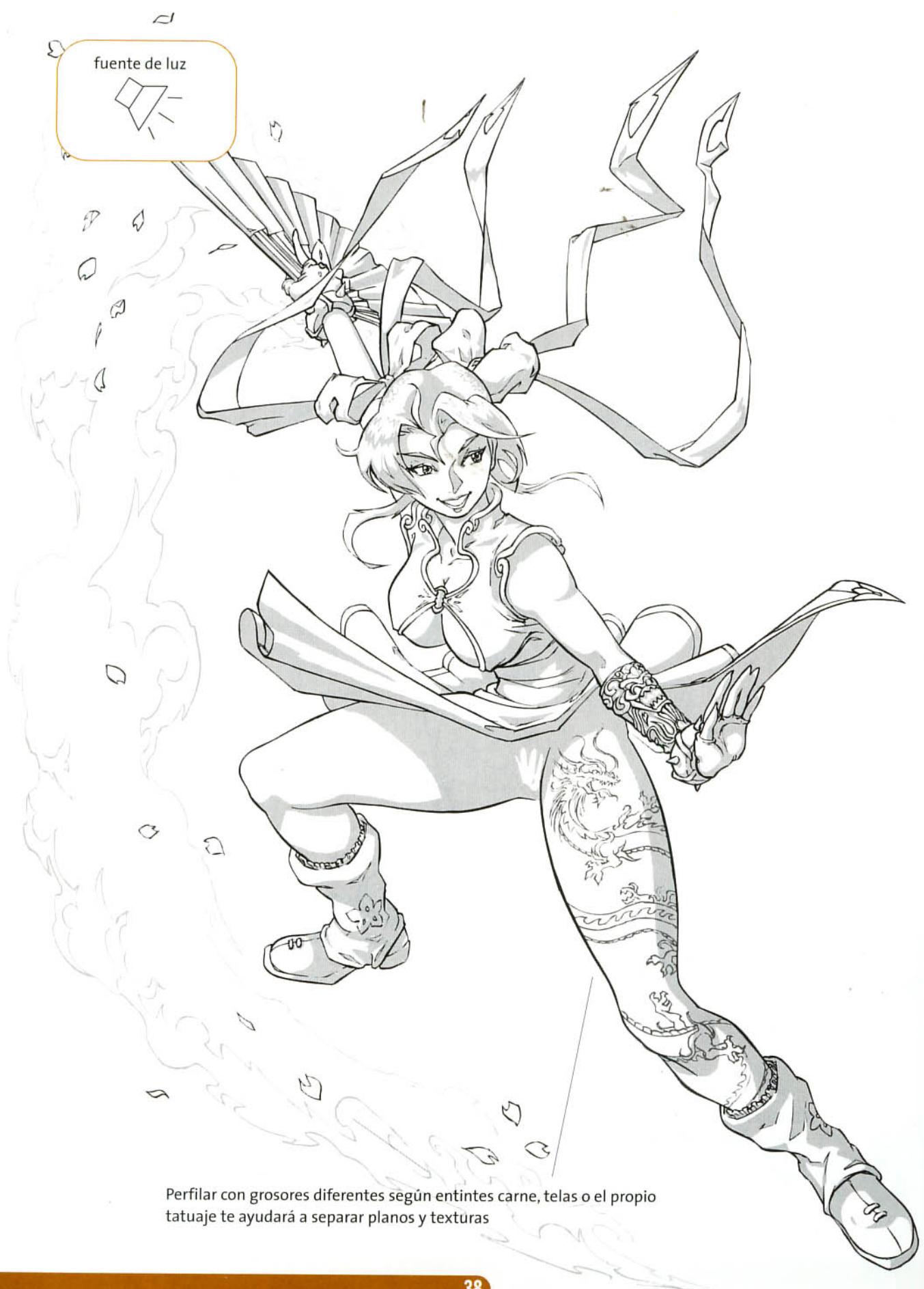


Realza el movimiento  
del vestido

Dibuja la estela de  
humo desde el abanico

## 5. Tinta e iluminación

mangamangamangamangamangam



## 6. Color



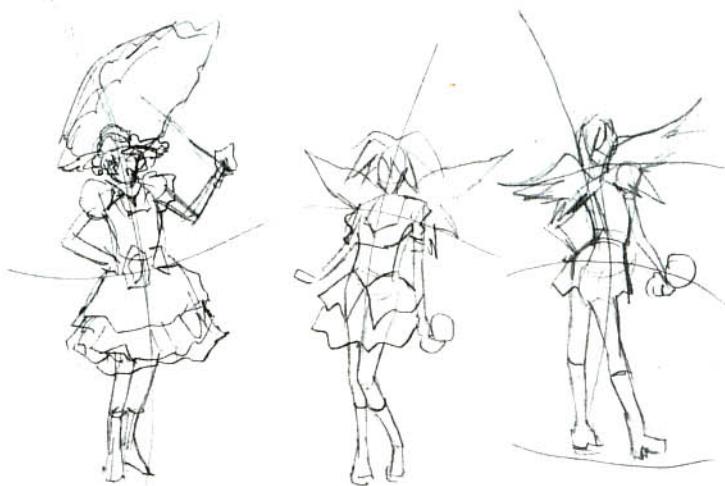


# Lolita gótica

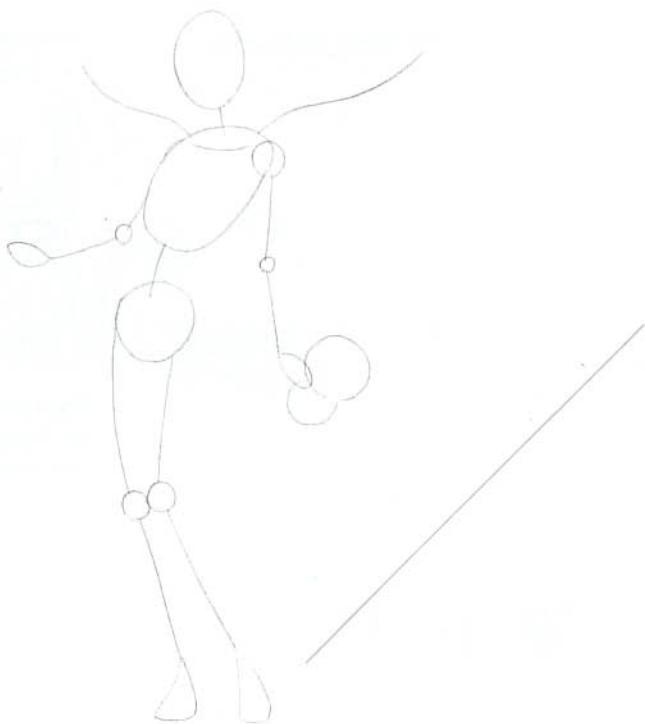
Influenciada por la cultura occidental de lo oscuro en los años ochenta, desde mediados de los noventa está muy de moda en Japón la llamada estética visual, que equivale al gusto por lo siniestro, lo oscuro y lo gótico y que para algunas personas llega a ser una forma de vida. Destaca en diferentes campos artísticos, como la música, donde continuamente surgen grupos de rock visual que intentan destacar en un mercado saturado y por eso cuidan mucho su estilo, como si compitieran por lograr los diseños más extraños.

Dentro de esta corriente estética apareció la figura de la lolita gótica. De aspecto frágil, tez blanquecina, vestidos recargados y oscuros de aire gótico y con escasa expresividad facial, estas inquietantes chicas cuentan con un gran atractivo visual y no están carentes de misterio.

En esta línea proponemos la chica del siguiente ejercicio, respetando esa estética oscura y con un ligero toque punk y de vampirismo.



## 1. Encaje



Pose relajada; el peso recae sobre la pierna derecha, así que la cadera queda elevada en ese lado

## 2. Volumen



Da volumen a modo de boceto al pelo y las alas

Siempre tienes que dibujar la linea de simetría que divide el cuerpo en dos partes iguales. Esto te será de ayuda al ir avanzando el dibujo

### **3. Anatomía**

манганганганганганганганган



Ojos fríos y misteriosos

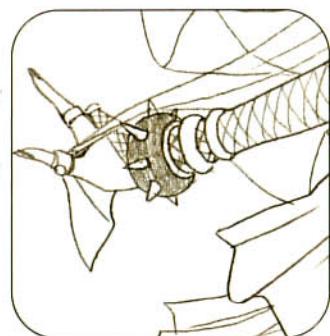


**Boca pequeñita. Pinta  
los labios dándoles  
una forma redondeada**

Alas similares a  
las de un cuervo

Anatomía suave y carente de trazos rectilíneos

## 4. Vestuario



Añade multitud de complementos basados en el cuero y el metal (cruces, pinchos, cadenas, pulseras, etcétera)

Mallas desgarradas y botas con pinchos (estética punk)

Vestido con corsé y faldas capa sobre capa

## 5. Tinta e iluminación

mangamangamangamanga

fuente de luz



Trata los mechones de pelo como rastas



Utiliza los tonos negros en abundancia para dar mayor sensación siniestra

Reconvierte el peluche en muñeca punk añadiendo complementos, como (piercings, cadenas, pinchos, maquillaje llamativo, etcétera)



## 6. Color





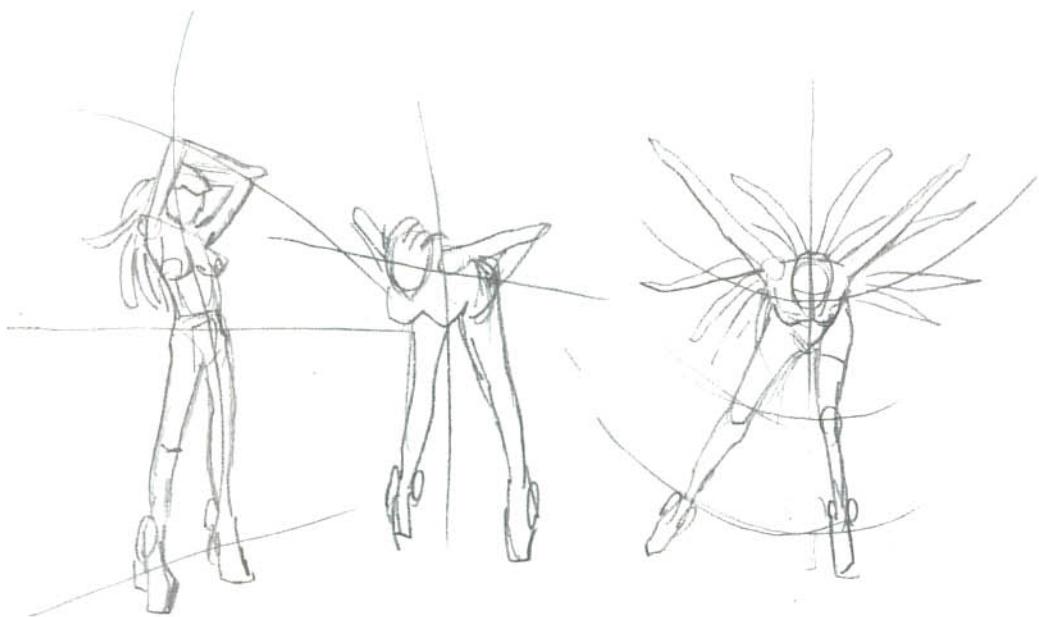
# Ciberchica

La cultura ciberpunk y la ciencia ficción inspiran un género sólidamente instaurado en el mundo del manga, ambientado en escenarios futuristas altamente tecnificados y poblado por personajes que a menudo están a medio camino entre el hombre y la máquina.

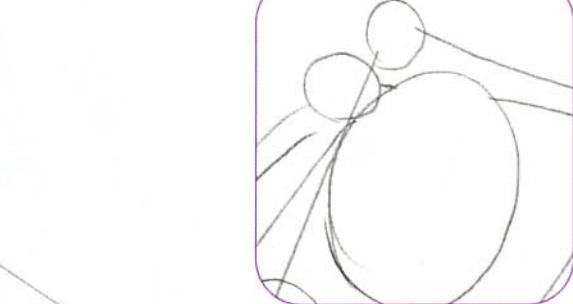
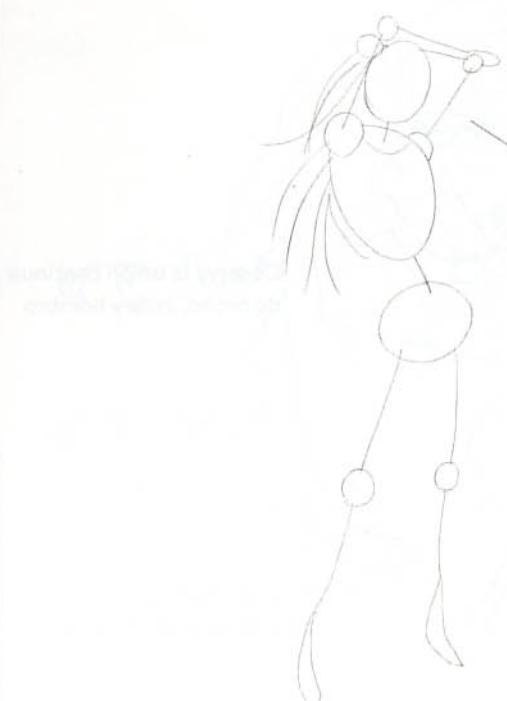
El presente ejercicio propone un personaje en esta línea. Se trata de un ser humano con componentes artificiales integrados su cuerpo.

La base de la construcción de la figura es la habitual, salvo porque al final se añaden los detalles artificiales, intentando conjuntar el aspecto orgánico de la piel humana con la frialdad de materiales como el plástico o el metal.

La pose elegida es al mismo tiempo rígida y sinuosa.

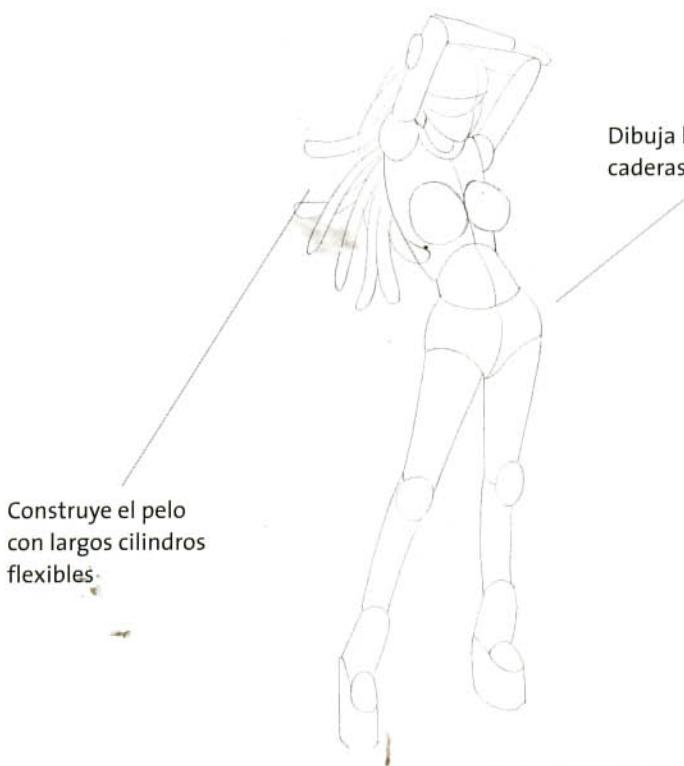


## 1. Encaje



Posición sencilla. Espalda arqueada y brazos entrelazados sobre la cabeza

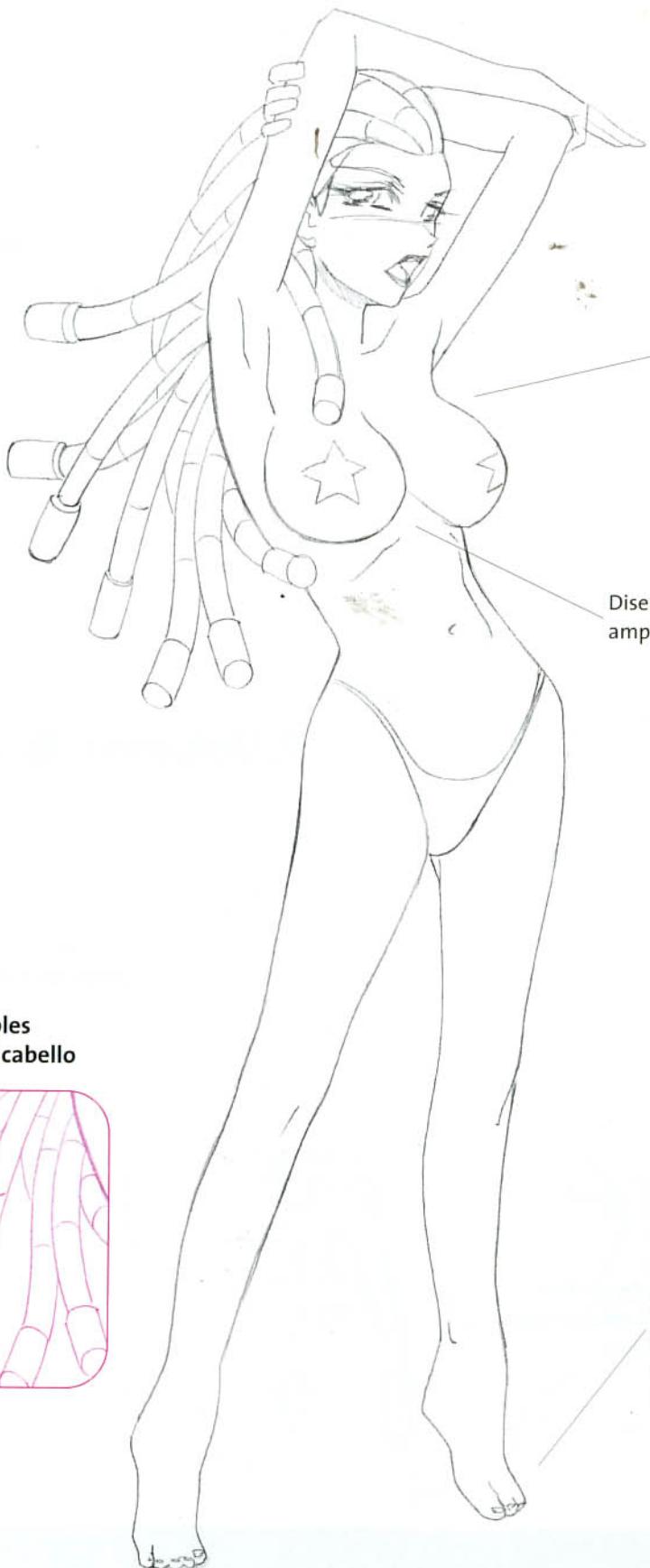
## 2. Volumen



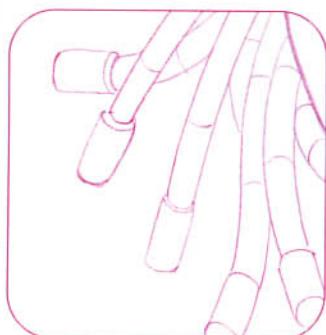
Construye el pelo con largos cilindros flexibles

Dibuja las caderas adelantadas

### **3. Anatomía**



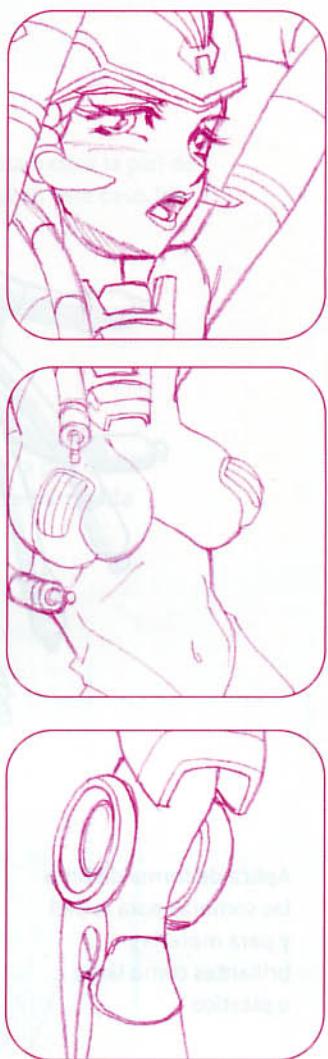
### **Detalla los cables que forman el cabello**



Dispón los pies de puntillas para adaptarlos posteriormente al calzado artificial

## 4. Vestuario

manga manga manga manga manga manga manga manga

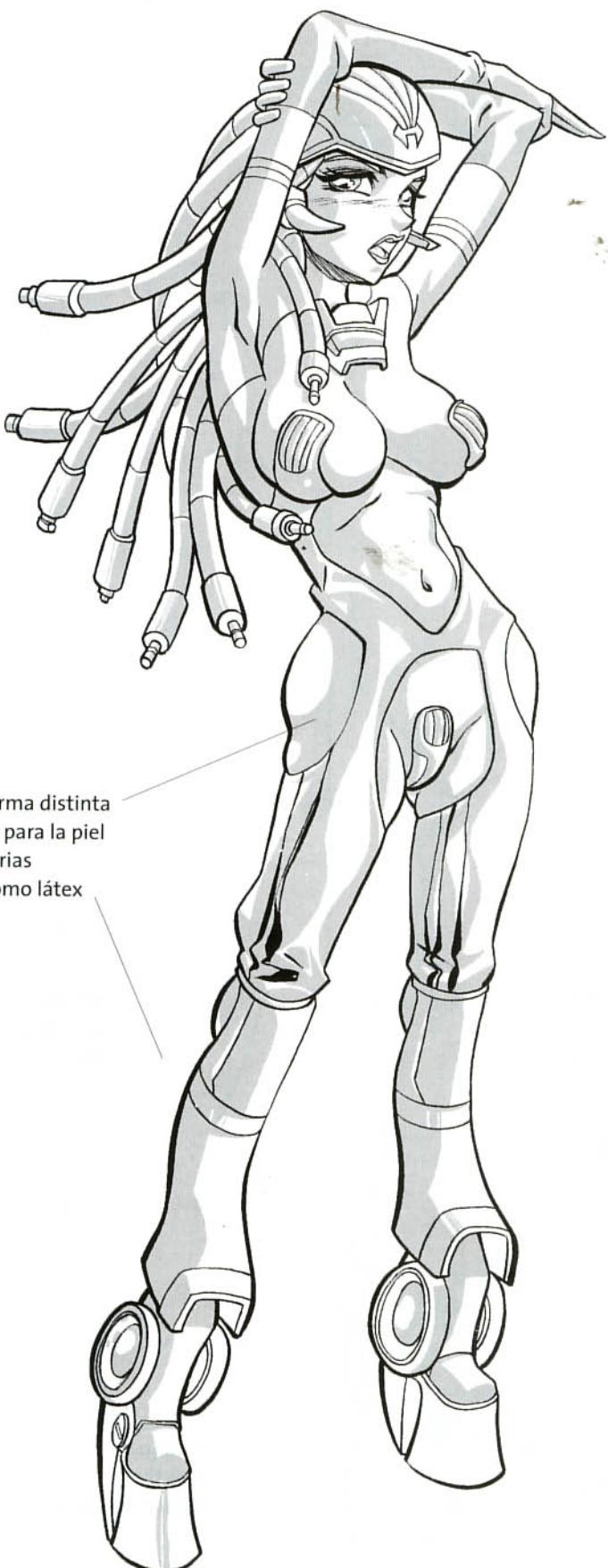


Añade componentes que le den un aspecto más tecnológico

Puedes añadirle botas o bien dibujar directamente piernas robóticas

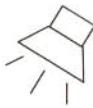
## 5. Tinta e iluminación

mangamangamangamangamanga



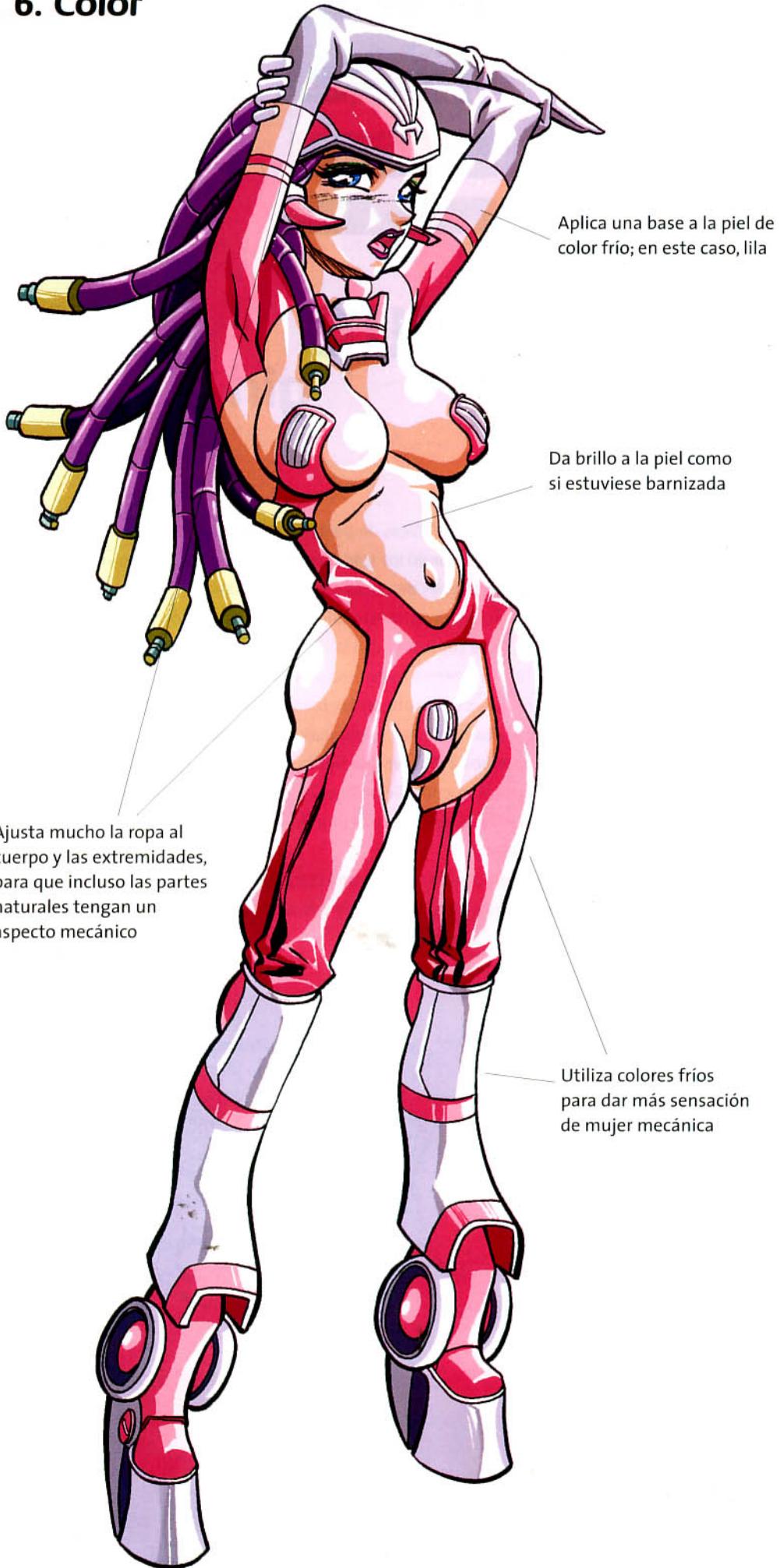
Aplica de forma distinta las sombras para la piel y para materias brillantes como látex o plástico

fuente de luz



Al entintar partes de maquinaria, haz la línea del contorno más gruesa que las interiores para reforzar el efecto

## 6. Color





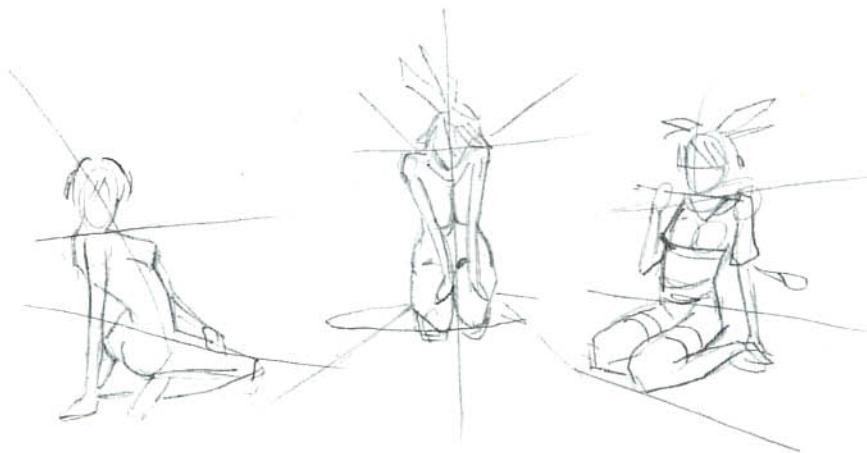
# Pinup girl

La moda de las “pinup girls”, las “chicas de póster”, se remonta a tiempos de la Segunda Guerra Mundial, cuando los soldados americanos decoraban sus vehículos con fotos e ilustraciones de bellas señoritas posando.

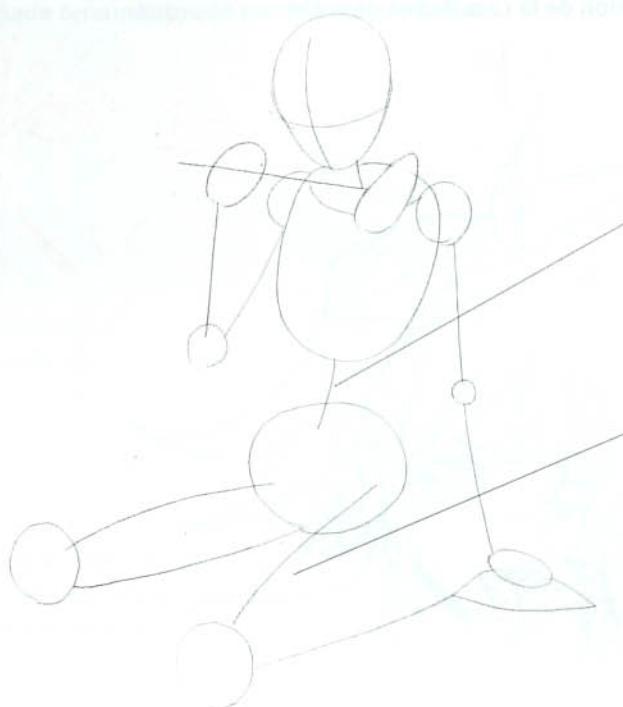
En el campo de la ilustración hay profesionales especializados en trabajos de este tipo, que no se debe confundir con la ilustración pornográfica, pues se trata de crear bellas imágenes femeninas. Por su parte, el mundo del manga, en el que la mujer cobra tanto protagonismo, no podía mantenerse ajeno a esta tendencia, y también hay mangakas que la desarrollan.

En este ejercicio probaremos a dibujar una figura arrodillada en el suelo, en una pose bastante sensual, que irradie belleza y picardía. Como en este tipo de dibujo no suele abundar el vestuario, es una buena oportunidad de practicar dibujando la anatomía.

Por último, hemos escogido representar a una chica india, por lo que los motivos étnicos predominarán en su vestuario y sus adornos.



## 1. Encaje



Sitúa la columna  
ligeramente inclinada  
hacia atrás

Apoya el esqueleto  
sobre las piernas  
flexionadas

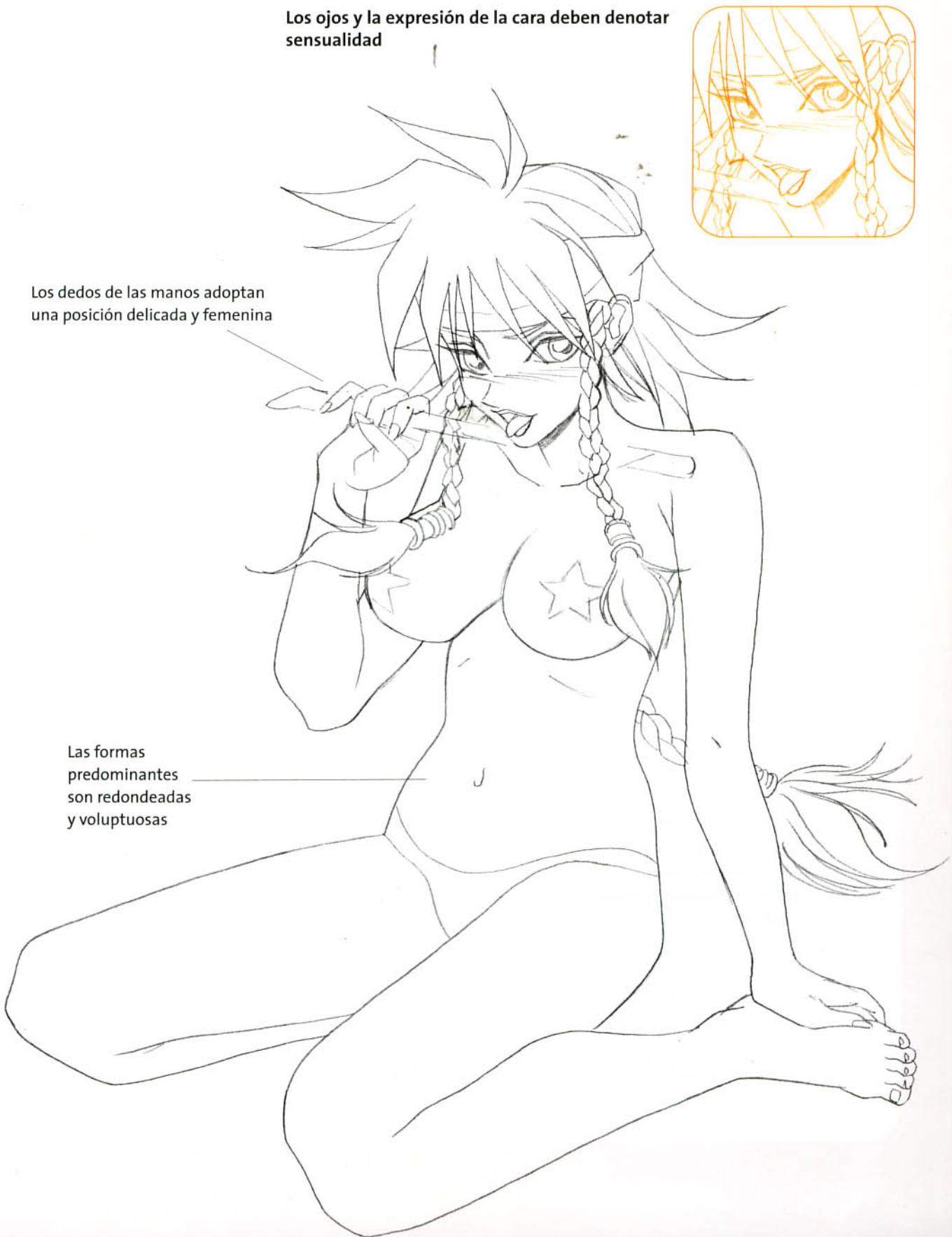
## 2. Volumen

Es una chica fuerte, por lo  
que debes esbozar la espalda  
un poco ancha; la cintura,  
estrecha; las caderas, amplias,  
y las piernas, bien musculadas



### **3. Anatomía**

**Los ojos y la expresión de la cara deben denotar sensualidad**



## **4. Vestuario**

#### Añade ornamentos de reminiscencias indias



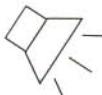
Vistela de manera “sexy”,  
pero sin dejar a la vista  
toda la anatomía



## 5. Tinta e iluminación

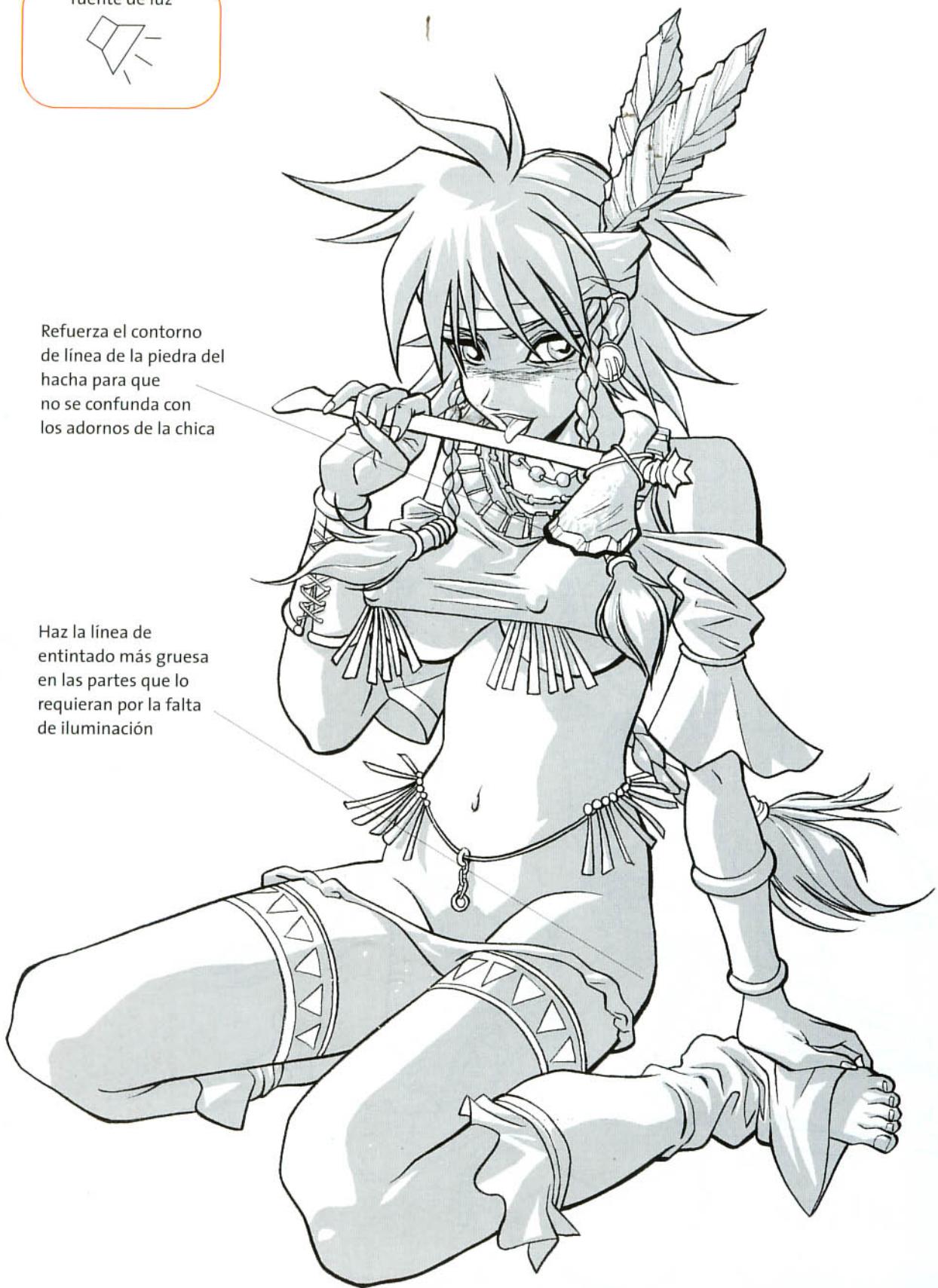
manga manga manga manga manga

fuente de luz



Refuerza el contorno  
de línea de la piedra del  
hacha para que  
no se confunda con  
los adornos de la chica

Haz la línea de  
entintado más gruesa  
en las partes que lo  
requieran por la falta  
de iluminación



## 6. Color



Cuando hay muchos elementos juntos, el color puede ayudarte a separarlos. No lo pintes todo igual, mejor utiliza varios colores



La gama de colores del dibujo utiliza principalmente tonos castaños y terrosos

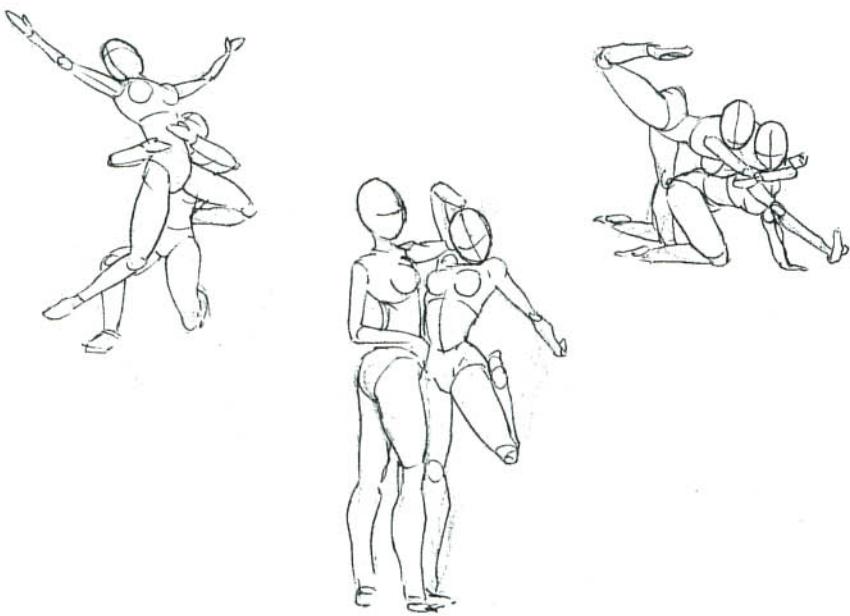


# Amigas

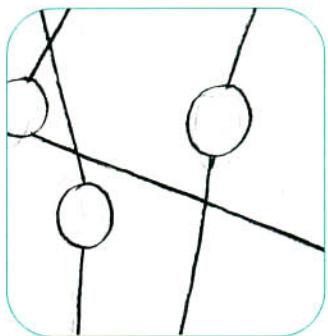
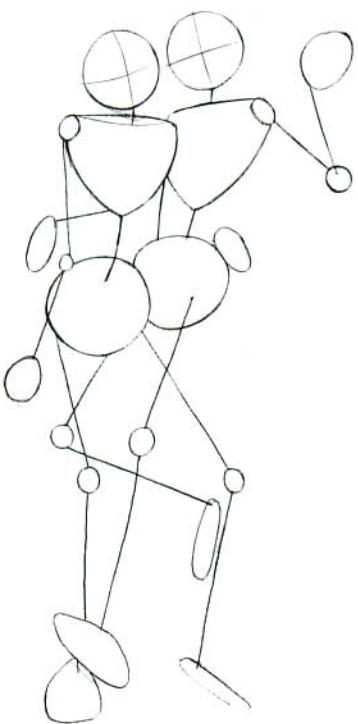
En este apartado vamos a representar el contacto entre dos personajes. Aunque en principio resulta un ejercicio más complicado que dibujar una figura sola, se puede dominar con un par de recursos técnicos que se explican a continuación y a base de práctica.

Para conseguir la sensación de roce tenemos que entrelazar algunas extremidades o hacer que las figuras se apoyen una en la otra. Una vez hayamos creado un encaje de la pose, vendrá la parte crucial, la colisión de masas que dará realismo al contacto. Para lograrlo es recomendable hacer contornos maleables, evitando construir los cuerpos a base de formas rígidas, y buscar dinamismo.

Un vestuario que refleje el efecto creado con el volumen de las figuras permitirá regular la intensidad del contacto y completará el trabajo.



## 1. Encaje



Entrelaza o junta las extremidades de ambas figuras

## 2. Volumen

Haz volúmenes maleables, no sólidos



Crea un punto de apoyo entre los dos personajes

### 3. Anatomía

Dibuja dos peinados totalmente distintos

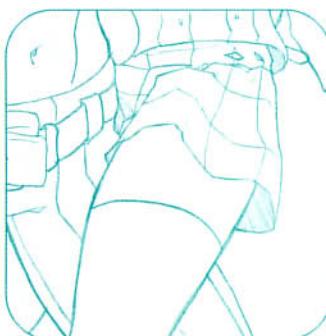
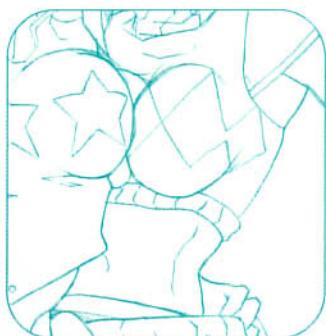


Al ser personajes con un tono muscular bien logrado, debes definir detalles anatómicos, como los abdominales

Pon atención al dibujar el pie visto desde abajo: la planta debe quedar al aire



## 4. Vestuario



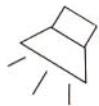
El uso de la ropa y el tratamiento de su volumen ayudan a reforzar el efecto de contacto

## 5. Tinta e iluminación

mangamangamangamangam



fuente de luz

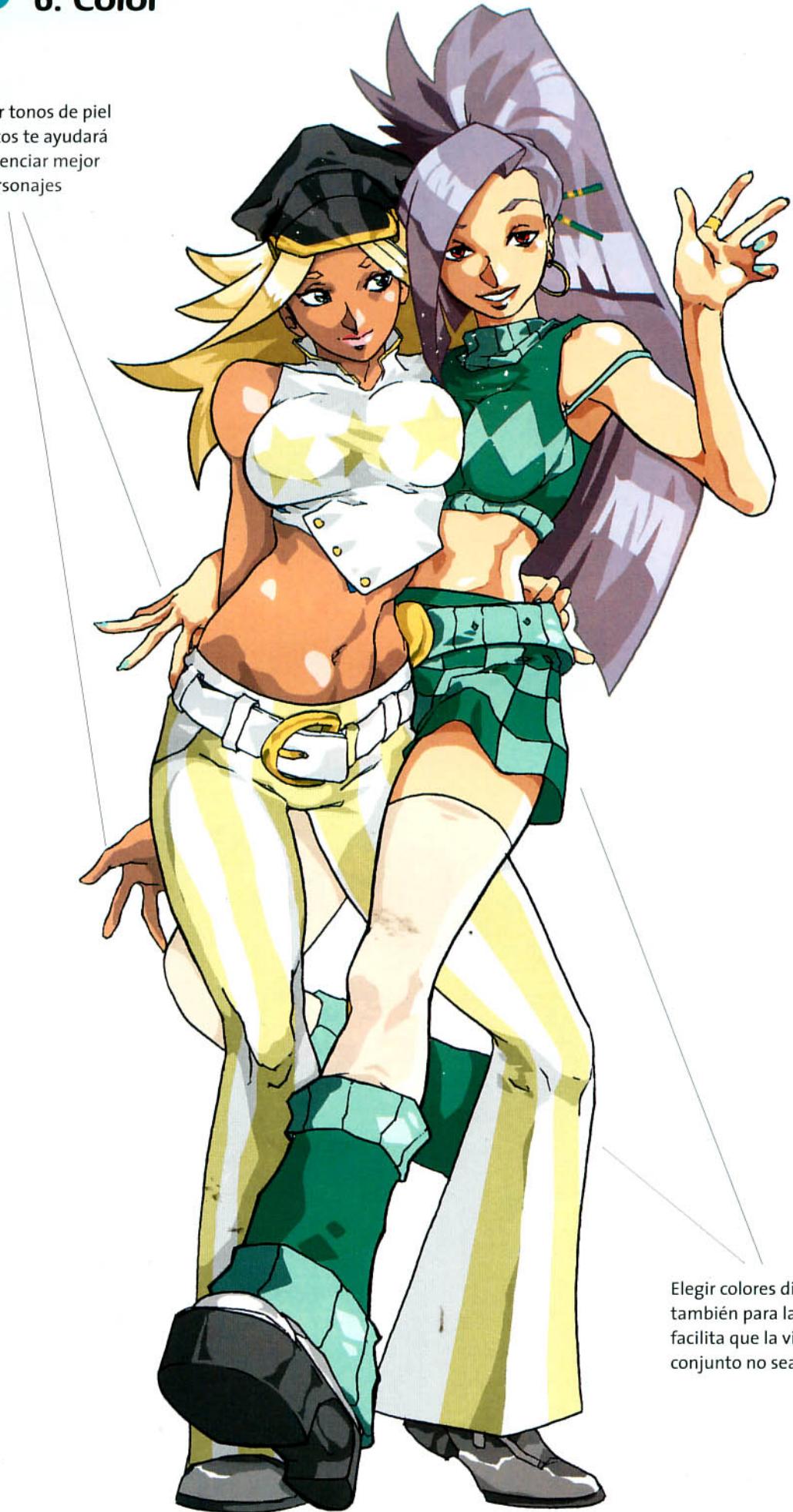


Un cuerpo proyecta  
sombra sobre el otro



## 6. Color

Aplicar tonos de piel distintos te ayudará a diferenciar mejor los personajes



Elegir colores diferentes también para la ropa facilita que la visión del conjunto no sea confusa



# chicas



# manga

**Colegiala tímida**  
**Deportista**  
**Movimiento estático**  
**Chica felina**  
**Luchadora**  
**Lolita górica**  
**Ciberchica**  
**Pinup girl**  
**Amigas**



ISBN 84-95832-30-5



00001

9 788495 832306

