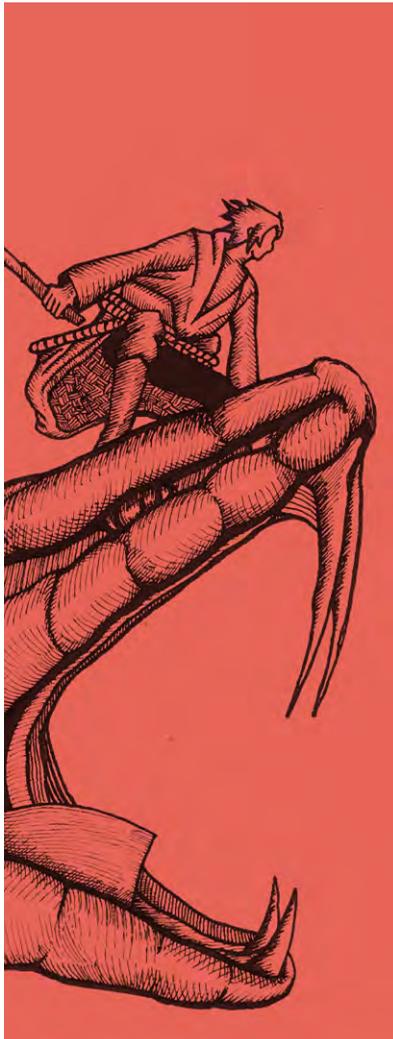




Las técnicas del manga

Manga techniques

Por Tracey Gaspar Reyes



Ilustraciones: Gerardo Mercado

Resumen: En el presente artículo se exploran, de manera general, las técnicas de los cómics tradicionales japoneses, mejor conocidos como mangas. Ya sea que se realicen a mano o de manera digital, los procesos de un cómic son casi siempre los mismos: *storyboard*, bocetos y acabado. Muchos profesionales combinan técnicas durante su proceso de creación, por ejemplo, pueden entintar a mano y finalizar la obra en digital. Depende del estilo de cada artista.

Palabras clave: Japón, manga, cómic, dibujo, técnica.

Abstract: In this article, the techniques of traditional Japanese comics, better known as manga, are explored in a general way. Whether done by hand or digitally, the processes of a comic are almost always the same: storyboarding, sketching, and finishing. Many professionals combine techniques during their creation, it depends on the style of each artist.

Keywords: Japan, manga, comic, drawing, technique.

Recibido 24/06/21 • Aprobado: 23/06/21

A los cómics tradicionales japoneses se les denomina manga y tienen diversos géneros: romance, acción, ciencia ficción, fantasía, entre otros que comparten características en el proceso de elaboración, desde los elementos básicos (*storyboard*, bocetos y acabado) hasta la producción en versión digital o en papel. Tanto dibujar a mano como en un dispositivo electrónico tiene sus ventajas; hay muchos profesionales que combinan ambas técnicas, por ejemplo, pueden entintar a mano y realizar los pasos posteriores en digital. Todo depende de las preferencias y estilo de cada artista.

El manga, como todo arte, debe comenzar con una idea. El autor debe tener claro qué quiere contar: argumento, personajes, escenas importantes, etc. Dichos elementos ayudan a la historia a tomar forma y, en ese sentido, la documentación es uno de los pasos más importantes, pues la narración se hace más sólida. Un mangaka profesional (persona que crea un manga) investiga mucho para crear el guion de su trabajo, así tiene claridad sobre lo que sucederá en cada capítulo, en el desarrollo de los personajes y en los momentos que darán dinamismo a la trama. Esta etapa puede ser realizada por el dibujante o trabajarse en conjunto con un escritor, y el editor también se ve involucrado en el proceso para hacerlo más efectivo.

Después se pasa al *storyboard*, guion gráfico creado por el mangaka que representa un concepto básico del capítulo. Las ilustraciones son revisadas por el editor una y otra vez hasta llegar a un punto que permita avanzar al siguiente paso. En este documento se especifica el número total de viñetas y cómo se van a realizar para dar equilibrio a cada página, además de los diálogos, onomatopeyas, fondos, etc. Es por eso que, aunque luzcan como un montón de garabatos, se considera la parte central del proyecto. Es algo que solo el creador, con algunos consejos de su editor, puede hacer.

Cuando el editor está satisfecho con el *storyboard* se dibujan los personajes y detalles; a esta parte se le conoce como entintado. Los mangakas que no trabajan de manera digital hacen previamente un dibujo a lápiz y luego entintan. En la actualidad, las técnicas digitales predominan gracias a las tabletas gráficas, aunque hay autores que prefieren apearse a los métodos tradicionales, utilizando lápiz, plumilla, tinta, pinceles y papel.

Una vez terminado el proceso creativo, el material es entregado al editor para que le dé un vistazo final. El editor no solo ayuda a mantener todo en orden y a hacer del proyecto algo óptimo para ser publicado, también es un enlace entre los artistas y los lectores. Visita tiendas para recopilar opiniones, encuesta a los lectores, organiza eventos de lectura y ofrece obsequios autografiados. Todas estas actividades tienen un efecto directo en el desarrollo del manga. Publicar cada semana un capítulo de por lo menos 30 páginas no es sencillo. Muchos artistas sufren de estrés, pero solo algunos pueden darse el lujo de contratar a varios asistentes que les permitan mantener un ritmo de trabajo constante. Las técnicas, no obstante, pueden variar dependiendo del artista.

El manga, por tanto, es más que un libro de historietas. Es un arte que se desarrolla y expande más allá de las fronteras de Japón. Cada vez surgen más y nuevos autores cuya influencia y creatividad marcan la industria del manga, el cual es parte de la expresión del ser humano desde tiempo atrás y lo seguirá siendo. 🎧

Referencias

- Kato, Kazue (2014). *Something sort of like an author's note*, Time Killers, Tokyo.
- Paolo fromTOKYO (2019). *Japan Day in the Life Series (video)*, <<https://www.youtube.com/watch?v=YdiWTYkY1uY&list=PLcpuu5Bzm asC7cl-B713EY3xdpWrLhDdH>>.



Tracey Gaspar Reyes es licenciada en Estudios Cinematográficos por la UAEM, mejor promedio de su generación (2014-2019). Acreedora a una mención especial en el encuentro de videocorto A pantalla abierta por *La cueva de los osos* (2015), cortometraje de animación en *stop motion*.

