

TFG

UNA LUCHA CONSTANTE.UN MANGA PERSONAL CONTADO EN CLAVE FANTÁSTICA

Presentado por Paula Romero Galiana
Tutora: María Victoria Esgueva López

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2020-21



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Esta investigación se centra en la creación de un manga, con tinta china y plumilla, a partir de la interpretación de una vivencia personal de una manera fantástica. Para su desarrollo hemos investigado los orígenes del manga así como su historia hasta la actualidad, además de analizar la tipología de los personajes que suelen aparecer en ellos, habitualmente con ciertos estereotipos, y la variedad de temas y autores influyentes que existen en el mundo del cómic japonés. La creación de este manga tiene como objetivo narrar una historia con toques personales y fantásticos con una base realista que conlleva la eliminación de estos estereotipos, además, dando la oportunidad a los lectores de identificarse con la protagonista.

PALABRAS CLAVE: manga; dibujo; fantasía; tinta; estados de ánimo.

ABSTRACT

This research focuses on the creation of a manga with chinese ink and nib, from the interpretation of a personal experience in a fantastic way. For its development we have investigated the origins of manga as well as its history up to the present day, in addition to analyzing the tipology of the characters that usually appear in them, usually with certain stereotypes, and the variety of themes and influential authors that exist in the word of Japanese comics. The creation of this manga aims to tell a story with personal and fantastic touches with a realistic base that involves the elimination of these stereotypes, in addition, giving readers the opportunity to identify with the protagonist.

KEYWORDS: manga; drawing; fantasy; ink; state of mind.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por apoyarme siempre y darme fuerzas para no rendirme nunca.

A mi hermano, por resolver las dudas que nos surgían durante la creación del documento y por animarme en todo momento.

A María Victoria por guiarme en este proceso y aconsejarme para que nuestro proyecto se pudiese llevar a cabo de manera óptima.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS	6
2.1. Objetivos generales.....	6
2.2. Objetivos específicos	6
3. METODOLOGÍA	6
4. MARCO TEÓRICO.....	7
4.1 El origen del manga.....	7
4.1.2 La historia del manga hasta nuestros días.....	10
4.1.3 Géneros y estilos en el manga.....	13
4.1.4 Grandes autores en el manga.....	18
5. MARCO PRÁCTICO.....	22
5.1. Referentes prácticos.....	22
5.2. Referentes temáticos.....	23
5.3. Desarrollo del proyecto	25
5.4. Objetivos del manga <i>Una lucha constante</i>	26
5.5. Personajes: Perfiles y diseño.....	26
5.6. Desarrollo del manga.....	27
6. PRODUCTO FINAL.....	30
7. CONCLUSIONES.....	38
8. BIBLIOGRAFÍA.....	40
9. ÍNDICE DE FIGURAS	43

1. INTRODUCCIÓN

Nuestra meta es desarrollar y crear un pequeño manga en el que se trate una historia personal aunque alterada por elementos y seres fantásticos que representen los estados de ánimo. Un manga es una historia ilustrada en blanco y negro, normalmente de origen japonés.

Buscamos analizar la historia del manga y además crear una historieta que se distancie de los temas y personajes comunes que aparecen en estos, tratando de normalizar situaciones con las que muchas personas se puedan sentir identificadas.

Lo que nos ha llevado a realizar este trabajo es la motivación de crear algo nuevo, ya que por nuestra parte estamos acostumbrados a ver animés o leer mangas que cuentan historias fantásticas o irreales. Por eso creemos que es importante realizar un manga más realista y con aspectos de la vida cotidiana. Además hemos escogido la realización de este manga porque tenemos un gran interés en ellos y en cómo ha influido en ellos la cultura japonesa.

Por otro lado, el propósito de este trabajo es narrar de una manera amena y con ciertos toques de humor y fantasía cómo podemos llegar a sentirnos ante situaciones comunes que tal vez nos den miedo, nos pongan nerviosos, nos causen cierta ansiedad, etc. Pretendemos hacer ver que son escenarios comunes que además le podrían suceder a cualquier persona.

Por otra parte, para desarrollar este proyecto abordamos una parte teórica para explicar los orígenes, la historia y características del manga, además de una parte práctica en la que hemos creado un manga, empezando por el diseño de la historia, de los personajes y la portada. Esta historia está dirigida a un amplio público a partir de la adolescencia y se titula "Una lucha constante" ya que narra cómo una joven pasa de su cómoda vida en el instituto cerca de su pueblo a vivir en Valencia, donde estudia en la universidad la carrera que tanto había soñado. Debe afrontar sus miedos sola y muchas veces los sentimientos negativos convertidos en Oku, un monstruo que aparece en las ocasiones donde Luna, la protagonista, pasa malos momentos, la frenarán y le complicarán la vida. Finalmente podremos ver cómo Luna logra dejar de escuchar a Oku y llega a sentir más confianza en sí misma.

Lo que pretendemos también es transmitir a todas las personas que están pasando malos momentos y se sienten solas que la vida son etapas y que finalmente siempre llegan cosas positivas.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivos generales:

El objetivo principal de este proyecto es crear un manga inspirado en una historia real y propia añadiendo elementos fantásticos. Con esto pretendemos mostrar cómo ciertos estados de ánimo nos alteran en nuestra vida diaria y cómo podemos superar las inseguridades que nosotros mismos nos provocamos.

2.2. Objetivos específicos:

Para lograr el objetivo principal tendré que cumplir con otros de carácter más específico:

- Documentar los orígenes del manga.
- Documentarme sobre la historia del manga hasta la actualidad.
- Buscar los autores principales y máximos referentes en el manga.
- Ampliar el proceso de uso y técnica de la plumilla y la tinta china con un estilo de línea propio.
- Crear un manga con teniendo como referentes otros cómics y autores japoneses.
- Narrar una historia sobre la superación de inseguridades con la que muchos lectores se puedan sentir identificados.

3. METODOLOGÍA

Para realizar este trabajo se ha consultado información de distintas publicaciones.

En primer lugar, hemos estudiado la historia que queremos plasmar en el manga, quién es la protagonista, las personas con las que interactúa, dónde se desarrollan todos los eventos, y los elementos de fantasía que participan en este pequeño cómic japonés.

Por otro lado, hemos diseñado el personaje protagonista, Luna, partiendo de bocetos, finalmente logrando el diseño final del personaje principal. Se ha realizado un storyboard para aclarar qué ocurre en cada página y de cuántas páginas está conformado este manga, resultando así 13 páginas contando con la introducción. Sabiendo ya cómo se iba a desarrollar la historia empezamos a buscar mangas y autores que podríamos usar como referentes para la creación de la estructura de las viñetas, así como tener en cuenta los grafismos y las sombras que se suelen utilizar en estas historias. Además, hemos buscado mangas que nos inspiraran en cuanto a la temática y creación de personajes.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 El origen del manga

Hay dos grandes tradiciones a la hora de explicar el origen del manga. Una empieza en el siglo VII y va ligada a las primeras expresiones pictóricas japonesas. Los que defienden esta explicación encuentran una cierta continuidad visual y una influencia de estilo de las obras primitivas en la actualidad. Esta corriente purista cree que el manga es un producto esencialmente japonés.

La otra tradición, a la cual llamaremos contemporánea, cuestiona la influencia de las primeras muestras de arte japonés en el manga y da más importancia a la influencia del cómic norteamericano y, en menor medida, el europeo. Esto implica entender el manga como un producto híbrido. (Madrid, 2010)

A continuación repasaremos las diferentes etapas y sucesos que las dos corrientes destacan.

El antecedente más remoto del manga se sitúa entre los siglos VI y VII, con la llegada a Japón desde la India y China de libros en forma de rollos de pergamino, que combinaban imágenes y texto. La versión "autóctona" japonesa de estos libros data del siglo XII y se denomina



Fig. 1. Rollo de *emakimono*. Anónimo. Mediados del periodo Edo.

emakimono(Fig.1). Eran rollos hechos de papel con grabados, sobretodo en tinta negra, aunque progresivamente incorporaron el color. Cabe destacar que los emakimonos se desenrollaban de derecha a izquierda, en sentido contrario a cómo lo haría un occidental. La razón de ello es que el sistema de lectura tradicional japonés es de derecha a izquierda, el opuesto al del alfabeto latino (Vives Rego, 2013).

En un principio fueron monjes budistas los que utilizaron esta forma artística para reproducir escenas de temática religiosa, pero pronto se dio lugar a representaciones de la vida cotidiana. Una de las primeras adaptaciones no religiosas es el *Genji Monogatari* de Murasaki Shikibu, considerada la primera novela escrita en japonés, además de trasladarnos al Japón medieval, en concreto a la época Heian¹ (784-1185), sin duda uno de las épocas más refinadas de la cultura japonesa, cuando el arte y la belleza formaban el patrimonio exclusivo de las almas sensibles (Shikibu, 2004).

La obra clave de esta forma pictórica es *Chōjū-jinbutsu-giga* del monje Toba Sōjō(1053-1140).Se trata de una obra satírica en la cual los animales adoptan comportamientos humanos. Aparecen, entre otros animales, ranas, monos y zorros que rezan, bailan y se ríen de la vida decadente aristócrata de la época.

También en el siglo XVII se hicieron populares otras dos formas gráficas. *Ōtsue* eran imágenes de artistas anónimos de la ciudad de Otsu, que se vendían a pie de carretera y que se convirtieron en un souvenir popular por el uso de la sátira y la caricatura.

Los *tobae* eran recopilaciones de imágenes satíricas con anotaciones de texto que se publicaban en Osaka. Se podría decir que fueron de los primeros libros visuales comercializados en Japón y Ōoka Shumboko el autor más destacado.

Estas primeras obras solo estaban al alcance de una minoría: el clero, la aristocracia y algunas familias de guerreros adinerados. El consumo más o menos generalizado de arte visual no llegó hasta que los costes de producción se abarataron con la llegada de la impresión xilográfica (planchas hechas de madera), que permitió popularizar el grabado japonés por excelencia. El *ukiyo*e fue sin duda alguna la muestra de



Fig. 2. Estampa *ukiyo*e. Hokusai.

¹ El periodo Heian es una de las divisiones en la historia japonesa que marca el periodo de casi 400 años después de que el Emperador Kanmu trasladó la capital a Heian-kyo en 794 d.C (Matcha, 2018).

arte japonés más artistas y coleccionistas europeos, estos obtenían las estampas al importar cajas para té de Japón (Schodt, 1983).

Inicialmente el *ukiyo*e mostraba escenas de la vida cotidiana en las ciudades de la época, especialmente teatros y burdeles. Por eso el *ukiyo*e se asocia con el hedonismo y la erótica. Su principal autor, Katsushika Hokusai (1760-1849) (Fig.2), utilizó el término manga por primera vez en 1815 para referirse a una parte de su obra, una serie de esbozos que se publicaron en forma de antología a Hokusai Manga. No se trata de arte visual secuencial, sino más bien de imágenes aisladas, pero que comparten un tono satírico y caricaturesco. Este tipo de libros con colecciones de imágenes también servían para la enseñanza del dibujo y eran habitualmente utilizados por los artistas de los periodos Edo y Meiji (Bujalance, 2012). La prolífica obra de Hokusai está formada por más de 30.000 imágenes, la más conocida de las cuales es *La Gran Ola desde Kanagawa*, que forma parte de la colección *36 Imágenes del Monte Fuji*.

El complejo sistema de escritura japonesa va muy ligado al éxito del arte visual en Japón. Cuando en Europa los editores no utilizaban imágenes en las publicaciones a causa de la dificultad técnica, en Japón la impresión de imágenes o de texto era igual de complicada. En Europa los tipos móviles permitían la reproducción del texto con rapidez. Pero en Japón no había una veintena de letras, sino miles de caracteres que hacían más fácil integrar el texto con las imágenes.

En 1853 Japón entra repentinamente en contacto con la cultura norteamericana con la llegada al puerto de Uraga del comodoro Matthew Perry. Tres siglos de autarquía acaban de repente y precipitan al país hacia el final de la época feudal y la entrada en el periodo contemporáneo. La apertura al mundo es también prolífica en el terreno de las artes gráficas, uno de los frutos de la polinización artística mutua en la que se embarcan a partir de mediados del siglo XIX, Japón, Europa y Estados Unidos. (Madrid, 2010)

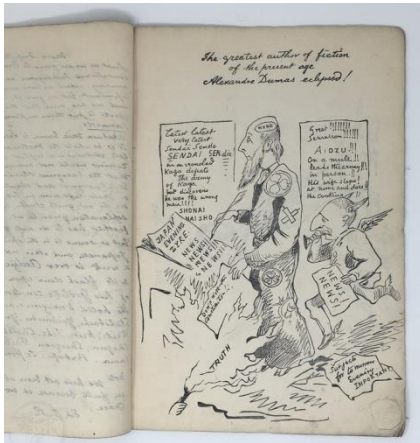


Fig. 3. Página de la revista *Japan Punch*. Charles Wirgman.

4.1.2 La historia del manga hasta nuestros días

En esta época en la que Japón y Estados Unidos bebieron el uno del otro, dos autores establecieron un puente entre el cómic japonés y el que se hacía fuera del archipiélago. El británico Charles Wirgman (1832-1891) publicó en 1862 *Japan Punch* (Fig.3), una revista de humor sobre la política y la vida en Japón. El otro autor es el francés Georges Bigot (1860-1927) que publicaba la revista satírica *Tobae*, convertida en un producto clandestino por la irreverencia de las caricaturas de los políticos.

Pese a que Bigot y Wirgman se dirigían a los extranjeros, su estilo marcó toda una generación de artistas, las obras de los cuales han quedado agrupadas bajo la etiqueta de "ponchie". Honda Kinkichirō o Taguchi Beisaku son dos exponentes destacados y el diario *Marumaru Chinbun*, uno de los principales altavoces. Con *Enoshima Kamakura Chōtan Ryokō*, Taguchi inició el uso de un estilo "no japonés" para explicar historias "japonesas". (Madrid, 2010)



Fig. 4. Páginas del cómic *Yellow Kid*.

La influencia extranjera aumentó a medida que llegaban a Japón más muestras de cómic norteamericano, como los populares *Yellow Kid* (Fig.4) o *The Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks. Casi tan populares como estos cómics se hicieron en Japón dos personajes del "padre del manga moderno", Kitazawa Rakuten (1876-1955): Donsha i Haneko.

Los cambios políticos de Japón de los años treinta debilitaron la vibrante y emergente industria del cómic. Los líderes militaristas nipones se apropiaron del manga para usos propagandísticos, se aglutinaron los autores entorno a una asociación estatal, la *Shin Nippon Mangaka Kyōkai*, y las publicaciones manga pasaron en diez años de 17.000 a menos de 1.000. Algunos de los éxitos más notables es por ejemplo el ejemplar *Norakuro* que trata de un perro que sueña en convertirse en un general famoso del ejército japonés. Sus aventuras, creadas por Tagawa Suihō (1899-1989), marcaron a toda una generación.

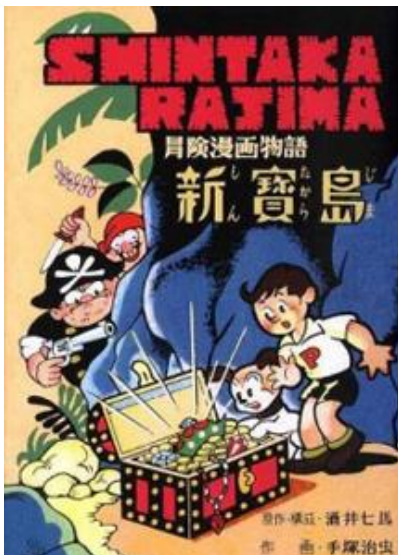


Fig. 5. Portada del manga *Shin Takarajima*.

Al final de la Segunda Guerra Mundial Japón era un país devastado y donde las fuerzas ocupantes norteamericanas mantenían un control estricto sobre todo aquello que se publicaba. En este contexto de penuria, el manga se erigió como una forma de entretenimiento barato para una población deshecha. Las historias sobre la Segunda Guerra Mundial en cada década, estaban conectadas con otros

discursos sobre el pasado, siendo capaces de crear un sistema simbólico que daba sentido a la sociedad japonesa después de la guerra (S. Costa, 2016).

El motor del éxito del cómic a partir de los años cincuenta es Tezuka Osamu (1928-1989), a quien los japoneses denominan “Dios del manga”. Responsable de docenas de manga de alta calidad y popularidad, Tezuka anotó su primer éxito a los 19 años con *Shin Takarajima* (Fig.5) (La Nueva Isla del Tesoro), una adaptación del clásico de Robert Louis Stevenson en el que Tezuka perfecciona el uso del estilo cinematográfico. Una misma acción queda dividida en múltiples viñetas que simulan el movimiento de una cámara.

En contraposición al estilo a veces naif² de Tezuka, otra gran tradición gráfica de la postguerra era el *gekiga*, un cómic de temática más realista, más adulta y madura, que aborda desde temas sociales a cuestiones políticas o reflexiones sobre la guerra.



Fig. 6. Página del manga *The Push Man*. Yoshihiro Tatsumi.

El éxito del género *gekiga*, que a veces se traduce como ‘imágenes dramáticas’, va ligado al fenómeno de las librerías de préstamo o *kashishon'ya*, muy populares entre las clases urbanas asalariadas en los años cincuenta. En torno a una red de 30.000 de estas librerías en los años cincuenta fueron desarrollando lo que sería la “corriente alternativa” del manga. (Madrid, 2010). El concepto *gekiga* vio la luz por primera vez con *Yūrei taxi* (Yoshihiro Tatsumi, 1957), una historia publicada en el marco de la revista *Machi*. Su desarrollo estuvo vinculado con la necesidad de discriminar un conjunto de trabajos que se alejaban del tono infantil hegemónico dentro del manga en pro de un enfoque más maduro y realista, dirigido a cautivar a adolescentes y adultos mediante narraciones refinadas cuyos contenidos podían no ser aptos para niños. (González-Linares, 2019)

Destinadas entonces a un público adolescente con pasatiempos, relatos, juegos y manga, a partir de mediados de la década de los cincuenta el manga pasa a monopolizar los contenidos. Delante del éxito que registraban, las editoriales recortan la periodicidad para hacer frente a la competencia de la televisión. Dos semanarios, *Shōnen Sunday* i *Shōnen Magazine* salieron al mercado el mismo día: el 17 de marzo de 1959 y aún hoy mantienen una sana rivalidad.

² El arte naif es un estilo en el que los artistas pintan lo que sienten, las figuras aparecen con contornos definidos y sin volumen (Mejía, 2021).



Fig. 7. Portada del manga *Cyborg 009*. Ishinomori Shōtarō.

Con el mercado para jóvenes funcionando económicamente, el manga para un público más adulto fue la nueva meta de las editoriales. Algunos de los autores que habían cultivado el *gekiga*, como Mizuki o Ishinomori Shōtarō (Fig.7), fueron involucrándose en cuestiones políticas y obtuvieron un eco considerable entre el público universitario, sobre todo entre aquellos que en los años sesenta y setenta se oponían al Tratado de seguridad entre los E.E.U.U y Japón

Los años ochenta son la época dorada del manga: los costes de producción se reducen, la circulación de las revistas llega a cuotas nunca vistas y a prácticamente todos los sectores de la sociedad; el manga se convierte en un fenómeno de masas. Tres grandes editoriales, Kōdansha, Shōgakukan i Shūeisha, dominan el mercado, pero hay hasta un centenar de otras empresas que se reparten un mercado muy lucrativo donde continúan las revistas pero donde también se populariza el manga de bolsillo. Las series con más éxito, que hasta entonces se habían publicado solo en revistas, pasan a agruparse en volúmenes o *tankōbon*, editados con un papel de mejor calidad y mucho más susceptibles de ser coleccionados. Además durante esta década el manga se fue extendiendo entre los jóvenes asiáticos de los países geográficamente más cercanos. En primer lugar fue Taiwán, pero no tardó en sumarse Hong Kong. (Berndt, 1996)



Fig. 8. Página del manga *Slam Dunk*. Takehiko Inoue.

El manga parece resistir, en un principio, la crisis económica de finales de los años ochenta e inicio de los noventa. La revista *Shōnen Jump*, una de las más populares de la historia, pasó entre 1980 y 1994 de 3 a 6 millones de copias vendidas. Este éxito es en parte gracias a títulos como *Dragon Ball*, la historia cómica basada en la leyenda china de Sun Wukong, o *Slam Dunk* (Fig.8), un manga sobre los éxitos y fracasos de un equipo de baloncesto. (Madrid, 2010)

Ahora bien, a mediados de la década de los noventa el sector comienza a tambalearse. Los japoneses reducen el gasto en ocio al mismo tiempo que se produce un cambio demográfico importante. Japón envejece y va quedándose sin jóvenes, los principales consumidores de manga. Desde el año 2000 los ingresos que genera la venta de manga no dejan de caer, con pérdidas anuales de entre el 6% y el 10%, una tendencia que no se revierte con el cambio de siglo.

El año 1990 se vendían anualmente más de mil millones de ejemplares de revistas. En 2007, la cifra había caído a setecientos millones.



Fig. 9. Interior de un manga *kisseria*.

Aparte de la reducción del público potencial, los motivos del descenso de ventas son la pérdida de interés de los jóvenes; el descenso del tiempo dedicado a la lectura y el efecto de los *manga kisseria* (Fig.9). En estos manga café los usuarios pueden leer manga durante horas a precio fijo. El término *kisseria* es la abreviatura de *kissaten*, una casa tradicional de té donde también sirven café y dulces. Se dice que la ciudad de Nagoya fue el lugar de origen del primer manga café. Debido a la competencia que existía entre las cafeterías de la zona, uno de los dueños decidió colocar varios mangas en su negocio para que sus clientes pudieran disfrutarlos de forma gratuita (Tsujiguchi, 2021).

La industria del manga entra en el siglo XXI con un reto importante: volver a recuperar la posición número 1 en el ranking de actividades de ocio para los jóvenes, que ahora se disputan sobretodo los videojuegos y el uso de internet. Para hacerlo han planteado entrar en el importante mercado de la telefonía móvil. El *keitai manga*, es decir, el manga adaptado a la pantalla del teléfono móvil, ha hecho tímidos progresos y es la gran esperanza de las editoriales. En 2008 se ingresaron por esta vía unos 23.000 millones de yenes. Un año después la cifra había aumentado un 43% hasta cerca de 33.000 millones. La otra salida son los mercados de fuera de Japón. Exportar manga es ahora una prioridad, no solamente para las editoriales sino también para el gobierno, que lo ve como una manera de promocionar el país (Madrid, 2010). Actualmente el manga se ha consagrado como todo un fenómeno global, en parte, gracias a esta exportación que ha dado visibilidad al modo de vida y valores de la sociedad que lo crea, siendo un fiel reflejo de esta y convirtiendo el cómic japonés en un producto fácilmente reconocible en cualquier parte del mundo. (Baigorri, 2014)

4.1.3 Géneros y estilos en el manga

Cuando el manga hizo el salto fuera de Japón a Estados Unidos y a Europa en los años ochenta lo hizo entre un gran desconocimiento del público receptor y a menudo entre una audiencia demasiado joven.

El manga tiene muchas caras y se orienta prácticamente a todos los grupos sociales: niñas y niños, jóvenes y adultos. El manga incluye una multitud de temáticas. Estas publicaciones se suelen dividir según la edad y según el género de los lectores potenciales. De todo esto

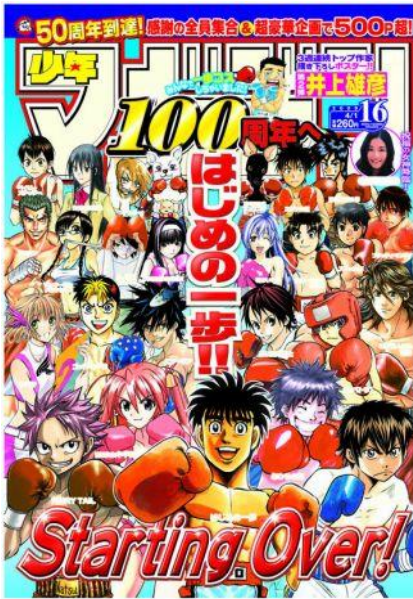


Fig. 10. Portada de la revista Weekly Shōnen Magazine de la editorial Kōdansha.

aparecen cuatro grandes géneros: *Shōnen manga*, *Shōjo manga*, *Seinen manga*, *Josei manga*

Podríamos decir que hay un manga para cada persona. Una de las tres grandes editoriales, Kōdansha (Fig.10), tenía en el año 2009 en el mercado 14 revistas dedicadas al manga, destinadas a públicos muy diferentes, divididos en grupos de edad y preferencias temáticas.

El manga es, claramente, una industria cultural masiva en Japón, pero eso no le salva de las críticas. Desde la década de los setenta, numerosos grupos expresan preocupación por la violencia, el machismo y el contenido sexual del cómic japonés. Un discurso que ha sido reforzado por la imagen que han dado los medios de comunicación. Así ocurrió en el año 1989 con la cobertura del caso de Miyazaki Tsutomu, aficionado a la animación japonesa y al manga pornográfico, que asesinó a cuatro niñas en la prefectura de Saitama. La prensa japonesa lo denominó "el asesino *otaku*³" y la opinión pública se perdió en un debate sobre la influencia del manga en la sociedad. (Madrid, 2010)

El manga nos acerca a Japón, pero muchas veces ofrece una visión idealizada o distorsionada del país. Es importante ir más allá de las viñetas y animarse a ver documentales, devorar libros de historia o incluso hablar con japoneses para comprender cómo es realmente la sociedad nipona. (Ros, 2019)

A continuación veremos con más detalle los principales géneros del manga.

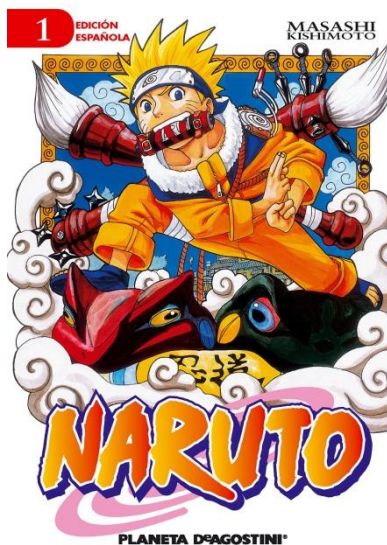


Fig. 11. Portada del 1er tomo del manga *Naruto*. Edición en castellano.

Shōnen manga

Con una cuota de mercado de entre el 35% y el 40%, el manga destinado a chicos menores de 18 años es el más popular en Japón. De revistas como *Shōnen Jump* o *Shōnen Magazine*, con cerca de 2 millones de copias por edición, han surgido personajes tan populares como Naruto (Fig.11) o Son Goku. Una encuesta de 1968 sobre qué hacía felices, qué tenía más importancia y qué tenía más valor para los lectores de *Shōnen Jump* dio como resultado: victoria, perseverancia y amistad. Es una excelente definición del género.

³ Persona muy aficionada al anime y el manga.

El género, a grandes rasgos, se caracteriza por las historias de acción, tanto si es por ejemplo en una pista de baloncesto, como en *Slam Dunk* de Inoue Takehiko, como detrás de los fogones de un restaurante, como en *Tetsunabe no Jan!* De Saijō Sinji. Los protagonistas adolescentes hablan de temas propios de adolescentes y lo hacen en medio de una guerra intergaláctica o a la hora del patio de la escuela. El descubrimiento de la sexualidad aparece también con frecuencia, además los protagonistas suelen tener coraje y determinación. (Madrid, 2010). Es muy común hallar una estructura argumental construida generalmente a través de tramas episódicas auto conclusivas de diferentes duraciones y basados parcialmente en el viaje del héroe. (Rodríguez, 2012)



Fig. 12. Página del manga *Hana to Akuma*. Edición en castellano.

Shōjo manga

El género destinado a las chicas de menos de 18 años coge fuerza en los años setenta con una nueva e inédita generación de autores, conocidas como “la generación de las flores del 24”, que irrumpen con una temática más diversa que el *shōnen*.

Hagio Moto, Ōshima Yumiko, o Takemiya Keiko, entre otras nacidas en el año 1949, introducen trazos más suavizados, mucha más presencia floral en las viñetas y la desaparición, a veces, del marco.

También amplían la temática incorporando, por ejemplo, el deporte.

Algunos elementos recurrentes del género son la historia de amor, el protagonismo de personajes femeninos y la idealización de héroes masculinos. Se podría decir que si la acción física caracteriza el *shōnen*, las cuestiones más psicológicas predominan en el *shōjo*. (Madrid, 2010). Unos de los mangas más destacados pertenecientes a este género son *Ao Haru Ride*, escrito por Ito Sakisaka y *Hana to Akuma* (Fig.12) escrita e ilustrada por Hisamu Oto.



Fig. 13. Portada del cómic 47 RONIN, perteneciente al subgénero *jidaigeki*.

Seinen manga

El *seinen manga* es el cómic para adultos, en un sentido amplio, ya que suele ser consumido más por hombres que por mujeres. Es la segunda gran fuente de ingresos de las editoriales con una cuota de mercado que supera el 30%. Pese a esto, es un género que no ha acabado de triunfar fuera de Japón, donde la asociación de cómic para un público adulto está algo menos desarrollada.

Los personajes son más realistas y sus debilidades afloran. La explicitación de la violencia es un elemento recurrente. En subgéneros como el *jidaigeki* (cómic histórico) (Fig.13) o el *chanbara* (historias de sables) la recreación de los autores en la crudeza de la violencia ha motivado debates sobre los límites del realismo del cómic. Uno de los grandes defensores de ambos subgéneros fue Mishima Yukio, uno de los grandes escritores del Japón contemporáneo. También aparecen contenidos sexuales con frecuencia y aunque hay erotismo gratuito, están normalmente vinculados a la vida de los personajes, en la línea realista del género. (Madrid, 2010)

Algunos de los manga *seinen* imprescindibles son *Akira*, escrito por el autor Katsuhiro Otomo que se desarrolla en la Neo-Tokio del año 2019. Otro manga destacable es *Ghost in the Shell*, cuya protagonista es una cyborg con cerebro humano. Es un manga escrito por Masamune Shirow y se publicó entre los años 1989 y 1991 en la *Young Magazine* (Valdivia, 2013).

Josei manga

En torno al 40% de las mujeres de Japón leen manga y, ni mucho menos, son todas adolescentes. Un poco menos del 10% de los cómics que se publican van dirigidos a mujeres de entre 20 y 30 años. Este manga adulto femenino, denominado *josei manga*, *redisu* o *redikomi*, trata temáticas de la vida cotidiana y lo hace con un estilo realista. Es una peculiaridad del género la publicación de historias de una única entrega. Las protagonistas son mujeres incorporadas al mercado laboral, amas de casa o jóvenes profesionales que conviven con la dificultad de conciliar la vida laboral y la personal.

La expansión del género, a mediados de la década de los años ochenta, va ligado a un interés de algunos autores de ampliar no solamente el público potencial sino los estilos y la manera de explicar historias. (Madrid, 2010)

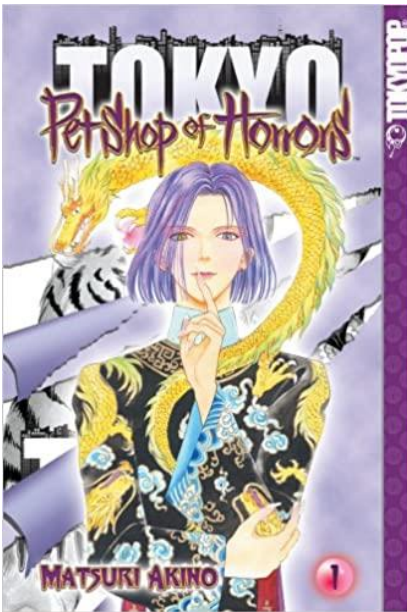


Fig. 14. Portada del 1er tomo del manga *Pet Shop of Horrors*.

Los principales manga referentes de este género son Hapi Mari escrito por Maki Enjouji. Este manga nos cuenta la historia de una chica a la que no le interesa el romance ni los hombres y que además tiene varios trabajos a media jornada para pagar una gran deuda. Otro manga imprescindible es *Pet Shop of Horrors* (Fig.14) escrito por el autor Maturi Akino, la historia cuenta varias historias individuales sobre diferentes clientes que van a la tienda de mascotas del Conde D, quien siempre les muestra la mascota indicada para ellos (Lu, 2017).

Yaoi – shōnen-ai – boys' love

Estos tres conceptos, con ligeras diferencias, comparten la esencia: historias de amor entre chicos, jóvenes y apuestos, escritas habitualmente por mujeres, destinadas a un público femenino, y, en principio, no a un público homosexual. La experimentación de las autoras con intensas relaciones entre chicos es una característica del *shōjo manga* de finales de los setenta. El clásico del género es *Kaze to Ki no Uta* (Fig.15) de Takemiya Keiko, una dolorosa historia de amor entre dos adolescentes franceses.

Normalmente son historias que idealizan el amor en su estado puro, algo que atrae a gran parte de público femenino, además no se tejen enfrentamientos donde vemos a un maltratador contra un sometido. (Trujillo, 2020)

Estrictamente, el *shōnen-ai* es un subgénero del *shōjo* en el que los protagonistas son chicos adolescentes y en el cual las escenas sexuales son ausentes. El término *yaoi*⁴, que se utiliza con frecuencia, es heredero del movimiento de creación de manga amateur, conocido como *dōjinshi*. En los años ochenta algunas fans dibujaron versiones particulares de las historias de cómics, sobretudo *shōnen*, en que la amistad de los personajes llegaba al sexo. Estas muestras se conocen como *yaoi* pero actualmente, el término más común, y que engloba las



Fig. 15. Portada del 1er tomo del manga *Kaze to Ki no Uta*.

⁴ Término japonés que se utiliza para referirse a las representaciones artísticas,eróticas, sexuales o románticas de relaciones de dos personajes masculinos.(Ajax Bellido,2020)

diferentes muestras, es *boys' love* o simplemente BL. Los mangas en que las historias de amor son entre dos chicas se conocen como *yuri*. (Madrid, 2010)

Hentai

El término *hentai* ('perversión') hace referencia a las publicaciones con contenido pornográfico. La ley japonesa es restrictiva con esta materia y ninguna publicación puede mostrar, ni tan solo en dibujo, los órganos sexuales. Por eso los autores han buscado tradicionalmente recursos gráficos para esquivar la censura. Gran parte del contenido *hentai* está dominado por el fetichismo y por escenas eróticas entre personajes no humanos. (Madrid, 2010)

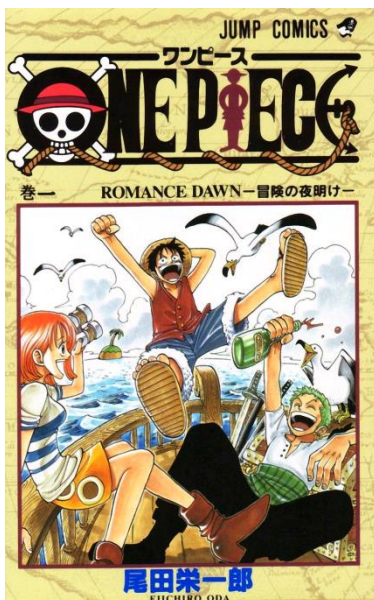


Fig. 16. Portada del 1er tomo del manga *One Piece*. Edición en japonés.

4.1.4 Grandes autores en el manga

Algunos creadores de manga, o *mangaka*, son estrellas conocidas y llevan una vida de lujo. Hay quien los trata como semidioses y su actividad se extiende hasta el diseño de ropa o de complementos, o también a la publicidad y los videojuegos. Pero son la excepción. La profesión no es un camino de dinero fácil, sobre todo después del cambio del ritmo de trabajo a partir de los años sesenta con la introducción de las revistas semanales. Los autores más populares llevan un ritmo de vértigo: cada semana tienen que enviar a la editorial una veintena o treintena de páginas. Eso los obliga a trabajar a gran velocidad y a rodearse de un equipo de asistentes que convierten el dibujo en una actividad prácticamente industrial.

En un estudio la producción es en cadena y hay una división del trabajo marcada. Los *mangaka* habitualmente hacen la paginación de las historias, crean el ritmo narrativo y tracen el esbozo. Algunos asistentes se encargan de pasar los bocetos a limpio y otros son responsables exclusivamente de elementos concretos de la historia, como los vehículos, la ropa o los fondos de las viñetas. Los grandes *mangaka*, como Ōtomo Katsuhiko, dirigen estudios completos, en su caso, Mash-Room. Otros estudios son, por ejemplo, K2R de Katsura Masakazu. Es frecuente que los asistentes con más talento acaben formando sus propios estudios. Uno de los casos más conocidos es el de Oda Eiichirō, creador de la popularísima *One Piece* (Fig.16), que había trabajado para Watsuki Nobuhiro.



Fig. 17. Página del manga *Bakuman*.

En la vida de los *mangaka*, los editores ejercen de mentores en algunos casos, pero también de censores y supervisores sin escrúpulos. No es infrecuente que los editores pidan ajustes para intentar estar en la línea de eso que la editorial quiere vender al público. (Madrid, 2010)

El manga *Bakuman* (Fig.17) es una crítica bastante fuerte a la industria del manga. En ella conocemos a varios *mangakas* jóvenes que se introducen en la revista *Shōnen Jump*, y conocen de primera mano lo difícil que es tener éxito en su pasión. Entre otras cosas, porque para poder seguir el ritmo de publicaciones de la editorial, la cantidad de tarea cada día les hace trabajar sin descanso. Esto es una consecuencia de los plazos tan ajustados que se imponen en la industria, que tiene lanzamientos semanales en muchos casos (J, 2017).

A continuación repasamos los perfiles de los principales autores que han contribuido al éxito del manga.

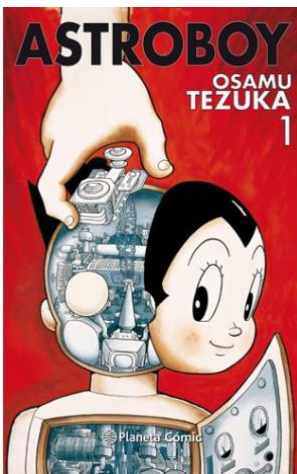


Fig. 18. Portada del 1er tomo del manga *Astroboy*.

Tezuka Osamu (Osaka, 1928-1989)

El “Dios del manga”, autor de entre 600 y 700 títulos, unas 150.000 páginas, supo innovar, pero también aprender del pasado y perfeccionar técnicas de otros autores, como el estilo cinematográfico. Una parte del éxito de Tezuka radica en su capacidad de adaptación temática y de estilo a las necesidades y demandas del público. Ofreció manga de ciencia ficción en los años cincuenta (*Tetsuwan Atomu – Astroboy* (Fig.8)), obras *shōjo* en los años setenta (*Ribbon No Kishi – Chopy y la princesa*), y creó obras maduras y complejas en los años ochenta (*Adorufu ni Tsugu*). (Madrid, 2010)

Hasegawa Machiko (Taku, 1920-1992)

En un mundo dominado por hombres, Hasegawa fue de las primeras *mangaka* con éxito. Creó uno de los personajes más famosos de Japón: *Sazae-san*(Fig.19), ama de casa, y protagonista de la tira cómica *sazae-san*. Retrata los cambios y la evolución de Japón desde la posguerra, marcada por la carencia de alimentos y las penurias económicas, hasta la llegada del movimiento feminista en la década de

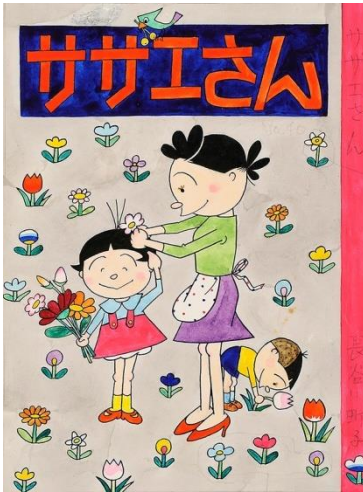


Fig. 19. Portada del manga original *Sazae-san*.

los años setenta. *Sazae-san* se adaptó a la televisión en 1969 y es hoy en día la serie que lleva emitiéndose más años. (Madrid, 2010)

Ningún otro trabajo de Hasegawa tuvo tanto impacto como *Sazae-san*, véase su influencia en el célebre *Shin-chan* (1990-2010), de Yoshito Usui, aunque otra tira cómica, *Ijiwaru Ba-san*, publicada entre 1966 y 1971 en la edición dominical del diario *Manichi*, resulta asimismo significativa (Salgado, 2018).

Shirato Sanpei (Tokio, 1932)

Shirato Sanpei es el nombre artístico de Okamoto Noboru, una de las figuras clave del movimiento *gekiga*. El verano de 1964 contribuyó a financiar la revista "alternativa" de más éxito en Japón, *Garo*, que se hizo muy popular entre los movimientos estudiantiles en los años sesenta y setenta, y que se siguió publicando hasta el año 2002. La revista impulsaba un modelo de producción totalmente diferente al del resto, ya que permitía que los autores tuviesen control completo sobre su obra y los contenidos. Antes del éxito de *Kamui Den*, Sanpei había publicado *Ninja Bugeichō*, que marcó el estilo y el espíritu del *gekiga*. (Madrid, 2010)

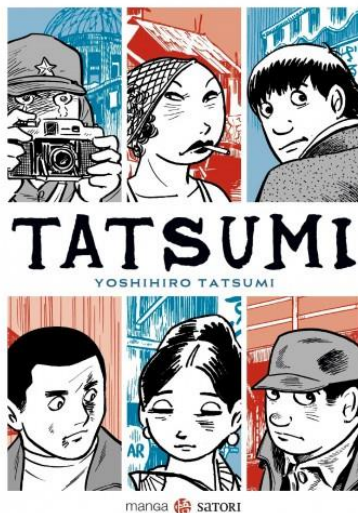


Fig. 20. Portada del manga *Tatsumi* de Tatsumi Yoshihiro.

Tatsumi Yoshihiro (Osaka, 1935)

Creador de un cómic adulto, realista y sin tabúes, inspirado en las películas de Kurosawa Akira, algunas de sus obras son las más representativas del estilo *gekiga*.

Busca realizar un retrato social, del presente, sin apartarse artificialmente de la violencia o el sexo. Muchos de sus protagonistas son antihéroes, con manías y fobias, que viven en grandes ciudades (Madrid, 2010). Las obras de Tatsumi (Fig.20) se adentran en el lado más oscuro del ser humano, sin aleccionar, sin intentar establecer juicios morales, solo dando testimonio de unas miserias y mezquindades que dejan al lector en la perturbadora situación de reconocerse como uno más de sus protagonistas (Pons, 2015).

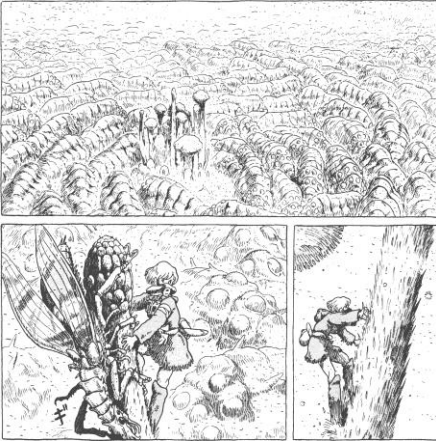


Fig. 21. Página del manga *Kaze no tani no Naushika*.

Hayao Miyazaki (Tokio, 1941)

Hayao Miyazaki tuvo como uno de sus principales referentes en cuanto a su etapa como mangaka a Osamu Tezuka (Ramón Jiménez, 2017). Destaca por formar parte de Studio Ghibli, un estudio de animación japonés, pero en cuanto a su recorrido como *mangaka* su obra más importante es *Kaze no tani no Naushika* (Nausicaa del valle del viento) (Fig.21), posiblemente el manga más famoso y celebrado de su autor quien, más entregado a sus trabajos como animador y guionista, le prestó una atención muy esporádica a este manga (Esparza, 2005). Es un manga que nos cuenta sobre una humanidad futura, castigada por su orgullo y violencia, a vivir junto a un bosque colosal y tóxico. (Leiva, 2014)

Toriyama Akira (Kiyosu, 1955)

Si hay un autor que ejemplifica la fama y el éxito de los *mangaka* es Toriyama, autor de *Dragon Ball* (*Bola de dragón*), una de las obras con más eco internacional. El número de copias vendidas de los 42 volúmenes de la serie se sitúa en torno a los 150 millones. El éxito de Toriyama se remonta cuatro años antes de la aparición de *Dragon Ball*, cuando en 1980 creó la entrañable Norimaki Arale, la protagonista de *Dokutā Suranpu* (*Dr. Slump*) (Madrid, 2010). Arale es una androide construida por Senbei Norimaki que destaca por su fuerza increíblemente sobrehumana. La misión de su creador Senbei es hacer pasar a Arale por una ciudadana normal y corriente (Toriyama, 2019).

Urasawa Naoki (Fuchū, 1960)

Uno de los autores actuales con más éxito, tanto en Japón como fuera. El gran éxito de Urasawa llega en los años noventa con tres títulos: *Monster* (Fig.22), protagonizada por un joven cirujano japonés que salva la vida del joven Johann, que diez años más tarde se convierte en un asesino maquiavélico; *Nijusseiki Shōnen* (*20th Century Boys*), una complejísima obra de 22 volúmenes que combina el misterio y la ciencia ficción, y *Pluto*, en el que hace una relectura de *Astroboy* de Tezuka (Madrid, 2010).

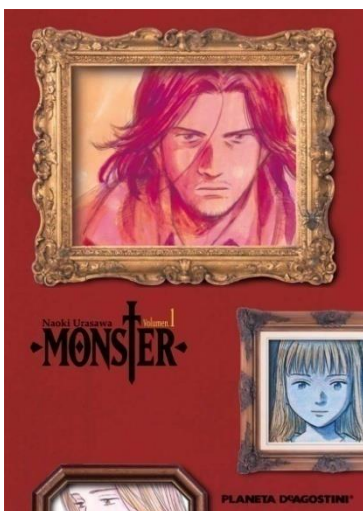


Fig. 22. Portada del manga *Monster*.



Fig. 23. Página del manga *Uzumaki*.

Junji Ito(1963)

El interés por el manga de Junji Ito nace gracias a su hermana mayor que le prestaba su colección del maestro Umezu Kazuo (Comics, 2016), además bebe de otros autores como Howard Philips Lovecraft. Es el referente del manga de terror por excelencia, destacando su obra *Uzumaki* (Fig.23), quizá la obra más icónica de Ito. Este manga narra cómo en un pueblo tranquilo uno de sus habitantes se empieza a obsesionar con las espirales, iniciándose una serie de hechos inexplicables y sobrenaturales (Merino, 2017). Junji Ito lleva a sus personajes a la locura y suele crear elementos extraños que emiten cierto miedo a lo desconocido. (Gabo, 2017)

5. MARCO PRÁCTICO

5.1. Referentes prácticos

En este apartado hablaremos de los autores y mangas o cómics que han influido en el diseño, estilo y realización de nuestro proyecto.

Nana, por Ai Yazawa

Ai Yazawa es el pseudónimo de la mangaka creadora del manga *Nana*, este cómic japonés pertenece al género *shōjo* y es uno de los mayores referentes dentro de este.



Fig. 24. Fragmento de viñeta del manga *Nana*.

Para el diseño de personajes en nuestro manga hemos adoptado la anatomía alargada con la que muchas figuras aparecen en *Nana*. Es además destacable los grandes ojos y rostros perfilados (Fig.24), característicos de la mayoría de mangas clásicos, estos elementos también han sido considerados en la creación de los personajes de nuestro proyecto.

Además los personajes de Ai Yazawa aparecen en primeros planos hablando con ellos mismos, una característica que también nos ha servido para expresar los sentimientos de la protagonista de nuestra historia.

Por otro lado, en cuanto al diseño y distribución de las viñetas en *Nana* observamos gran variedad de maneras en las que se pueden dividir las páginas (Fig.25), un recurso muy útil para evitar la monotonía e incluso enfatizar ciertas situaciones. Por otra parte es importante mencionar los elementos decorativos que aparecen acompañando a los



Fig. 25. Página del manga *Nana*.

personajes o tras las propias viñetas, haciendo de fondo. En Nana aparece también en numerosas ocasiones la línea que dibuja cada elemento sobre un fondo totalmente blanco sin sombras o degradados, otra técnica que nos ha ayudado a construir nuestro manga, combinando viñetas de este modo con otras en las que podemos ver degradados con tinta china en los fondos. (Yazawa, 2007).



Fig. 26. Página del manga *La cantina de medianoche 1. Tokyo Stories*.

La cantina de medianoche 1. Tokyo Stories, por Yaro Abe

Este manga, cuyo autor es Yaro Abe, está conformado por una serie de historias que narra cada cliente que acude a la cantina. Las páginas de este manga están confeccionadas de una manera diferente a lo que solemos ver en mangas comunes. Los personajes y escenarios están realizados de una manera intencionalmente imperfecta, además las manchas de tinta en los fondos se dejan ver claramente (Fig.26) (Abe, 2019).

En nuestro manga también hemos utilizado este recurso con la tinta china. Las texturas que crea en ocasiones se pueden observar, además muchas de las líneas son irregulares, tratando de dar cierto aspecto de diario personal y así acercar este relato un poco más al lector.

Además Abe utiliza plumilla y tinta para crear ciertas texturas, algo que ayuda a diferenciar planos y elementos, por eso en nuestro proyecto también hemos utilizado plumilla para mediante líneas crear tramas, todo esto también para dar un acabado más personal.

5.2. Referentes temáticos

Los referentes temáticos nos han inspirado para la creación de la trama y para la construcción de algunos personajes.



Fig. 27. Fragmento de una viñeta del manga *Buenas noches, Punpun*.



Fig. 28. Página de introducción del manga *Nana*.



Fig. 29. Página del cómic *Soy de pueblo*.

Buenas noches, Punpun, por Inio Asano

En esta historia, Punpun, el protagonista, es un niño que se ve a sí mismo como un pájaro de caricatura infantil (Fig.27). En nuestro manga hemos querido referenciar a este personaje con la creación de Oku, un pequeño demonio que solo puede ver la protagonista y que está diseñado de una manera muy sencilla como Punpun (Asano, 2015). Además, el diseño simple del personaje hace que sea más fácil de retener para el lector.

El personaje de Punpun tiene mucho simbolismo, ya que va evolucionando y cambiando conforme el propio personaje lo hace. En nuestro cómic Oku surge de la mente de Luna, la protagonista. Este representa sus miedos, los cuales debe afrontar durante toda la historia, y aunque Oku no es el protagonista como Punpun, surge de Luna, por lo tanto es también parte de ella.

Nana, por Ai Yazawa

De nuevo, este manga nos ha ayudado en cierta medida a construir el argumento de nuestro proyecto. En *Nana* dos historias de dos chicas (Fig.28) se ven marcadas por las casualidades, que provocan que se conozcan y acaben viviendo juntas. Las dos son un apoyo para la otra, y mientras una de ellas es más dulce, la otra tiene una personalidad más misteriosa. En nuestro manga la protagonista, Luna, y su nueva compañera de piso van haciéndose cada vez más amigas y al igual que en *Nana*, presentan ciertas diferencias entre ellas pero para Luna, Sara es un gran apoyo y la primera amiga que consigue hacer después de mucho tiempo. (Yazawa, 2007)

Moderna de pueblo, por Raquel Córcoles

La historia desarrollada por la creadora del personaje Moderna de pueblo narra en el cómic *Soy de pueblo*, en forma de parodia, como una chica de pueblo decide irse a la gran ciudad (Fig.29) para tratar de triunfar pero solo consigue acumular fracasos, y son en parte estas vivencias las que han inspirado también la historia de nuestro manga con el que encontramos ciertos paralelismos como tratar de afrontar

la vida diaria en la ciudad mientras vives en un piso compartido con gente nueva (Córcoles, 2015).

5.3. Desarrollo del proyecto

El manga que se ha realizado para este trabajo tiene como título *Una lucha constante*. Es el primer proyecto de carácter narrativo y cierta extensión que lleva a cabo la autora, tratando de plasmar una historia personal como es la de abandonar la casa de nuestros padres para irnos a una gran ciudad a estudiar, con novedades en todos los aspectos, las cuales, muchas veces, nos han sobrepasado. Además nuestro manga está destinado a lectores de a partir de los 14 años en adelante. Este manga no está dividido en capítulos ya que la historia no dispone de una extensión que permita hacerlo. El idioma original de este manga es el castellano y se lee al estilo occidental, diferenciándose de los manga tradicionales que se empiezan a leer de derecha a izquierda.

La historia que se narra cuenta como una chica llamada Luna se muda a una gran ciudad para estudiar la carrera de sus sueños. Es una chica con muchas inseguridades y miedos que por primera vez se ve sola contra el mundo. Todos sus miedos se materializan en el personaje de Oku, un pequeño monstruo con cuernos que la suele perseguir y le llena la cabeza de pensamientos negativos. Realmente Oku surge de la mente de Luna y de sus inseguridades, son sus propios pensamientos con los que se auto boicotea y que hemos representado en forma de monstruo. Por otra parte cabe decir que el nombre de Oku surge de la palabra oscuridad, pues es un ser oscuro que influye negativamente en la vida de nuestra protagonista.

Luna consigue hacer una amiga llamada Sara que es su principal apoyo y que representa todo lo contrario a Oku, Sara siempre trata de quitarle los pensamientos negativos de su cabeza. Tras ciertas situaciones complicadas para Luna cierto día su mejor amiga consigue que abra los ojos y se dé cuenta de todo lo que vale, y de que debe enfrentar todos esos miedos que la persiguen para poder llegar a ser feliz. Finalmente Luna tira a Oku a la papelera como señal de que algo ha cambiado en su mente y ahora se ve a ella misma como realmente es, capaz y válida. En la última página del manga Oku se asoma



Fig. 30. Última página del manga *Una lucha constante*. Romero Galiana, Paula. 2021. Tinta china y plumilla sobre papel.

estando en la papelera, bajo de él, unas letras escriben: Continuará...? (Fig.30) tratando de dejar claro que en nuestra vida siempre habrá miedos o inseguridades, aunque acabemos con unos aparecerán otros.

Este manga tiene momentos más lentos y otros más intensos como el final, en el que todo ocurre de una manera rápida y dinámica, pues la protagonista se siente con mucha fuerza.

5.4. Objetivos del manga *Una lucha constante*

Los principales objetivos de este manga tienen que ver con la superación personal y el valorarse a uno mismo.

El primer objetivo es conseguir que el lector se pueda sentir identificado con la protagonista y las situaciones que vive.

En segundo lugar, tratamos de demostrar que sentir inseguridad es algo muy común y nos puede ocurrir en situaciones que generalmente se consideran seguras. Pero no podemos dejar que todos estos miedos nos controlen y nos frenen en nuestra vida diaria por lo que es también un grito a envalentonarse. Además nuestro trabajo tiene ciertos toques cómicos para que la lectura sea más relajada.

Por último tenemos la intención de encuadernar este manga y tratar de colaborar junto a una editorial para su distribución.



Fig. 31. Ficha de presentación del aspecto del personaje de Luna.

5.5. Personajes: Perfiles y diseño

En nuestro manga aparece una protagonista y un personaje secundario muy importante. Además, aparecen otros dos personajes, también secundarios, y sin tanta importancia, que son los compañeros de piso de Luna. Por otro lado también aparecen personajes que no tienen diálogo o tienen muy poco como la profesora.

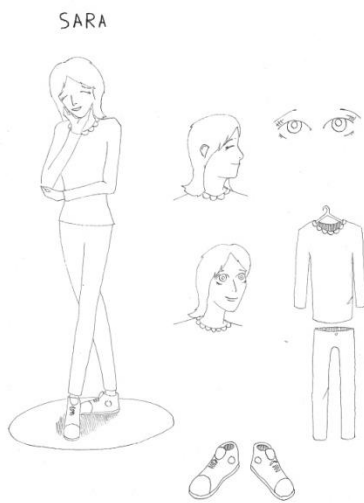


Fig. 32. Ficha de presentación del aspecto del personaje de Sara.

Empezaremos hablando de la protagonista Luna (Fig.31): Es una joven de 18 años que se muda a una ciudad a estudiar la carrera que siempre ha querido. Es una chica muy tímida e insegura, pero con un gran corazón y una actitud siempre agradecida con las personas que la tratan bien.

En cuanto al diseño: Es un personaje de anatomía alargada, con un aspecto algo frágil. Su cabello negro muchas veces aparece medio deshecho y su ropa es sencilla, dando a entender que es una persona de personalidad humilde y profunda.

En segundo lugar, tenemos a Sara (Fig.32), la compañera de piso de Luna y su gran amiga. Sara es una chica también de 18 años con una personalidad fuerte y muy agradable. Siempre trata de hacer sentir cómodos a los demás y al ver a Luna tan tímida trata de acercarse a ella y conocerla mejor.

De su diseño destaca su sonrisa dulce y su mirada feliz. Su ropa es también muy sencilla con un adorno en el cuello de su camiseta que acentúa su agradable personalidad.

Por último, tenemos a los dos compañeros⁵ de piso de Luna, de los cuales no aparece su nombre en el manga ya que realmente carecen de importancia y representan también a las personas tóxicas que nos topamos en nuestro día a día y que muchas veces tememos enfrentar.

Son dos chicos de 19 años con cierta actitud de superioridad, hablan de Luna a sus espaldas criticando su timidez. Su diseño es simple, uno de ellos lleva gafas para marcar más el diseño del personaje y que fuera reconocible con respecto al otro compañero.

5.6. Desarrollo del manga

El manga se empezó a construir a partir de apuntes procedentes de una lluvia de ideas de cómo iba a desarrollarse la historia y cómo iban a ser los personajes. Al estar interpretando una historia personal era

⁵ Ver anexo 1.

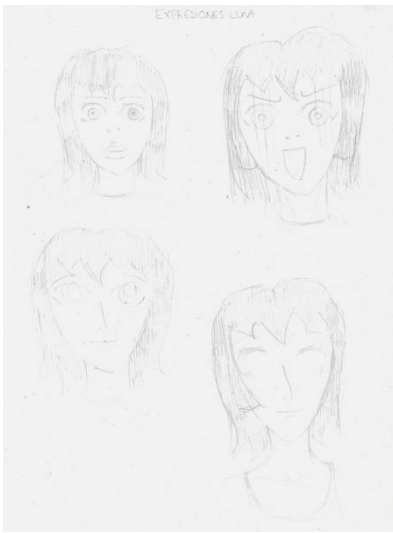


Fig. 33. Bocetos de pruebas de expresiones.

importante ser en cierta medida fiel a esta pero al mismo tiempo realizarlo incluyendo elementos de fantasía.

Una vez teníamos la idea el siguiente paso era empezar a realizar bocetos (Fig.33) para el diseño de los personajes. Fue importante la influencia de los referentes los cuales mencionamos anteriormente para la creación del estilo que iban a seguir los personajes de la historia. Realizamos diversos bocetos hasta dar con el que iba a ser el definitivo y el que nos iba a llevar hasta el siguiente paso.

Los diseños de los personajes son sencillos debido a que se deben repetir muchas veces y un diseño muy complicado nos llevaría mucho tiempo por cada viñeta. Además, todo el manga es en blanco y negro haciendo referencia a los comics japoneses que usualmente aparecen de esta manera. Los fondos son simples y en ocasiones con degradados y puntillismo, además también aparecen elementos decorativos (Fig.34) o que tienen que ver, o no, con lo que está ocurriendo en esa viñeta realizados también a partir de puntos.

Se realizaron distintos bocetos de lo que iban a ser los fondos tratando de que fueran sencillos y no robaran el protagonismo a los personajes ni al diálogo.

Una vez decidido el estilo que nuestro manga iba a tener continuamos con la distribución de las páginas en viñetas con el storyboard⁶ (Fig.35), en el que se observa de manera clara cómo iba a quedar finalmente nuestro trabajo. Además realizamos pruebas con la plumilla de ciertas tramas y de los elementos decorativos que aparecen en algunas viñetas.

Más tarde, tras tener los bocetos de los personajes y las páginas distribuidas empezamos a delinear los bordes de las hojas con una separación de 0,4mm. Después nos dimos cuenta de que esto no nos servía ya que al escanear las páginas los bordes se cortaban, por lo que los acabamos añadiendo con el programa InDesign. El tamaño que decidimos para las hojas del manga es 31 x 22cm ya que es un tamaño algo más grande que los folios comunes y nos permite poder trabajar cómodamente. Además, las hojas que hemos elegido para nuestro trabajo poseen cierta textura aunque esto no se aprecia en la mayoría de las páginas escaneadas. Con los bordes hechos empezamos con lápiz⁷ a dibujar cada viñeta y los bocadillos de conversación. Más tarde

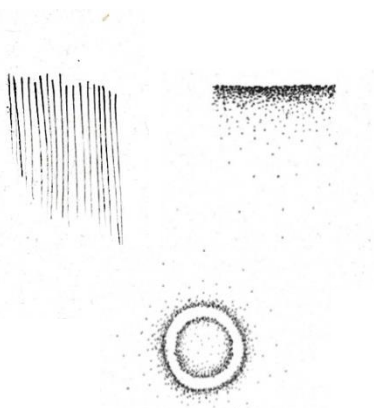


Fig. 34. Pruebas de tramas y texturas con plumilla.



Fig. 35. Página 1 del storyboard.

⁶ Ver anexo 2.

⁷ Ver anexo 3.

repasamos el grafito con la plumilla y tinta china, además la tipografía en los bocadillos es sencilla y clara para facilitar la comprensión. Todo el delineado de los bordes de las viñetas lo repasamos con un bolígrafo de tinta líquida negra por ser más fácil su uso junto a la regla, ya que con la plumilla la tinta se propagaba formando manchas.

Por otro lado, realizamos la portada que como en la mayoría de los manga aparece a color, mientras su interior es blanco y negro. Es una portada sencilla siguiendo el estilo de nuestro manga, con una tipografía clara y en color negro (Fig.37) que anuncia el título y que viene influenciada por las letras⁸ de la portada del manga Black Jack (Fig.36) de Osamu Tezuka (Tezuka, 2018), además, el fondo amarillo que contrasta con las letras negras del título también ha sido inspirado por este manga. Nuestra protagonista aparece en una pose que transmite valentía. Oku, el antagonista, aparece también tratando de mantenerse cogido a Luna. Son los dos personajes principales así que decidimos que aparecieran juntos en la portada.



Fig. 36. Portada del manga *Una lucha constante*. Romero Galiana, Paula. 2021. Acuarela y bolígrafo sobre papel.



Fig. 37. Portada del manga *Black Jack*.

⁸Ver anexo 4.

6. PRODUCTO FINAL

Tras todo este trabajo procedimos a maquetar la portada y contraportada del manga con su lomo (Fig.38). También realizamos este proceso con todas las páginas de nuestro trabajo, todo esto con el programa InDesign.



Fig. 38. Portada, contraportada y lomo del manga *Una lucha constante*. Romero Galiana, Paula. 2021. Acuarela y bolígrafo sobre papel. Maquetado con InDesign.

A continuación presentamos el resultado final de nuestro manga maquetado⁹.

⁹ Ver anexo 5.



Fig. 39. Página de introducción del manga *Una lucha constante*.



Fig. 40. Páginas 1 y 2 del manga *Una lucha constante*.



Fig. 41. Páginas 3 y 4 del manga *Una lucha constante*.



Fig. 42. Páginas 5 y 6 del manga *Una lucha constante*.



Fig. 43. Páginas 7 y 8 del manga *Una lucha constante*.

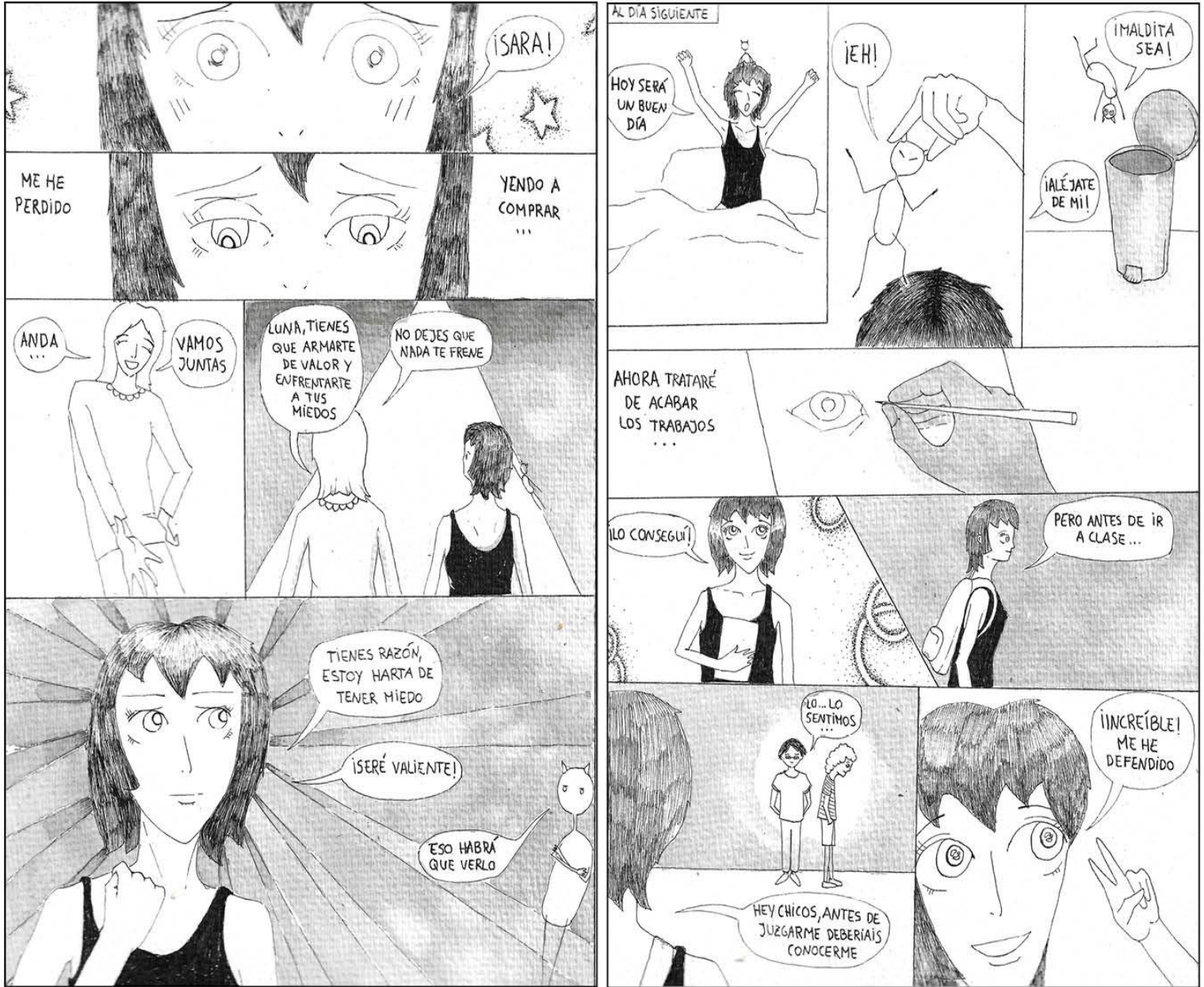


Fig. 44. Páginas 9 y 10 del manga *Una lucha constante*.

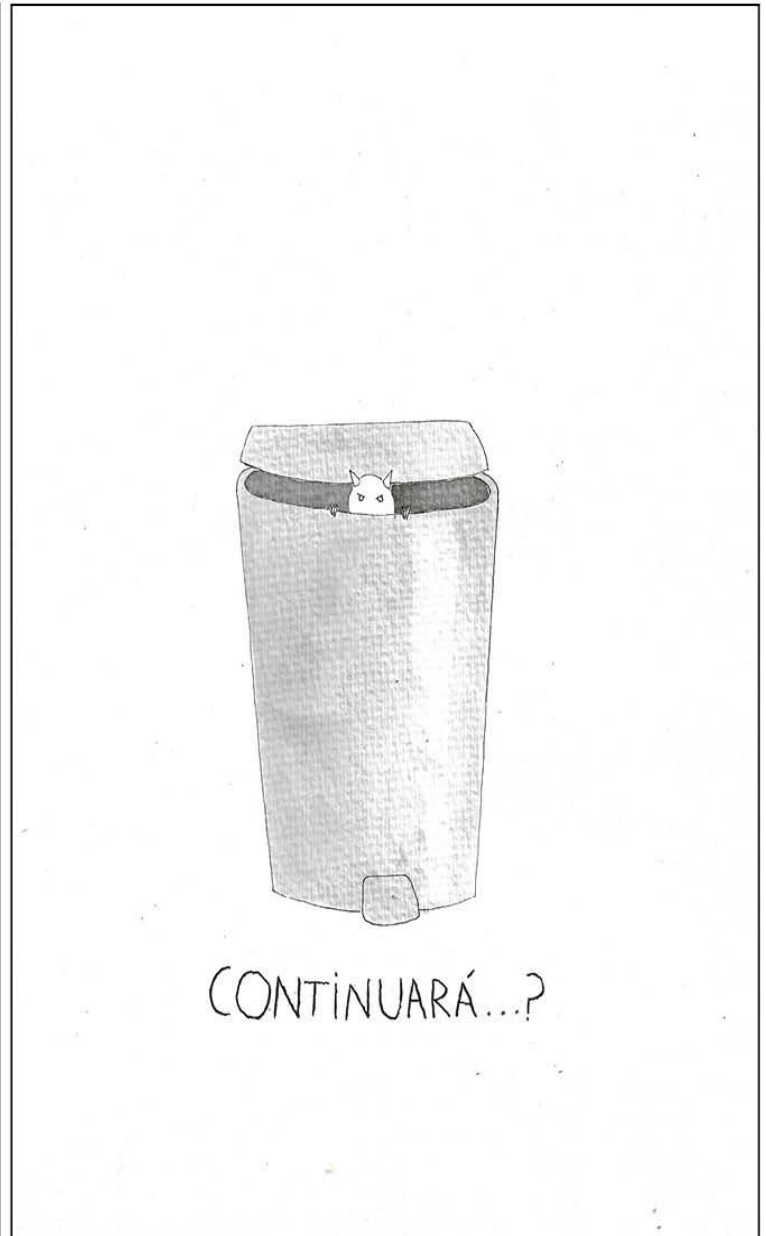


Fig. 45. Páginas 11 y 12 del manga *Una lucha constante*.

7. CONCLUSIONES

Durante todo el tiempo de desarrollo de este trabajo, hemos podido investigar y aprender sobre la historia del manga desde sus inicios hasta la actualidad, hemos averiguado cómo se dio a conocer fuera de Japón y además muchos de los principales géneros y subgéneros del cómic japonés que anteriormente no conocíamos.

Por otra parte, también nos hemos visto condicionados por los plazos de entrega, poniéndonos en el lugar de los creadores de manga, además tratando de afrontar los problemas que nos iban surgiendo con respecto al desarrollo del proyecto.

Desde un principio teníamos claro que nuestro proyecto tendría relación con la cultura artística de Japón, y desde hace un par de años los mangas llegaron a nuestra vida, interesándonos y haciendo que nos realizáramos ciertas preguntas sobre muchos aspectos de estos.

Por este motivo quisimos realizar un pequeño tomo, con la influencia de los cómics japoneses, que narrara una historia personal y cotidiana.

Los referentes que influyen en nuestro trabajo surgieron conforme avanzaba nuestra investigación, aunque de algunos ya conocíamos ciertos trabajos. Nuestra idea fue formándose poco a poco, siendo el resultado final una muestra de la evolución basada en el desarrollo del trabajo y en la investigación de los referentes que han influido en nuestro proyecto. Empezamos con la lluvia de ideas para formar la historia apuntándolas en una libreta para dar lugar al guión del manga y el ritmo de la historia. Después, llevamos a cabo el diseño de cada personaje definiendo además su nombre y personalidad, tras esto empezamos a realizar el storyboard concluyendo la posición de los personajes y los bocadillos de texto en cada página a modo de boceto. Terminado este proceso ya pudimos dar inicio al diseño de cada página definitivamente, primero dibujando a lápiz cada elemento por si debíamos incorporar cambios y más tarde repasando con plumilla y tinta los bocetos. Una vez seca la tinta añadimos con pincel y tinta diluida algunas sombras y fondos dejando así la página finalizada.

La parte de la maquetación fue algo complicada debido a la poca costumbre en el uso del programa InDesign, pero gracias a la

información que nos proporciona internet hemos logrado conseguir el resultado que pretendíamos para la mejor visualización de nuestro manga.

Si echamos la vista atrás y observamos nuestros objetivos podemos ver cómo hemos aumentado nuestro conocimiento respecto a los orígenes y la historia del manga además de conocer los autores principales del cómic japonés. Todo esto nos ha ayudado a alcanzar también el objetivo de crear un manga influenciado por una vivencia personal y por referentes en el mundo del manga, así como añadiendo elementos fantásticos.

Además, otro objetivo muy importante para nosotros era el realizar una historia que además de personal, tuviera cierto objetivo motivacional, mostrando las situaciones a las que nos pueden llevar nuestras inseguridades y cómo intentar lograr deshacernos de ellas.

Por otra parte, hemos utilizado tinta china y plumilla, algo que desde un inicio era la principal condición de nuestro trabajo.

En este proyecto hemos empleado técnicas y métodos aprendidos durante la carrera, un ejemplo es la competencia transversal número 12: Planificación y gestión del tiempo, que nos ha ayudado a aprender a organizar el tiempo de una manera en la que estuviese finalizado para días antes de la fecha de entrega y además utilizando técnicas analógicas y procesos digitales. Trabajamos en una idea inicial que fue pasando por cambios, estableciendo un método de trabajo hasta conseguir el producto final que deseábamos.

Nuestro manga *Una lucha constante* nos ha ayudado a expresar parte de una historia que marcó nuestra vida, podemos decir que, en cierta manera, es un trabajo con rasgos autobiográficos, ya que mostramos nuestras vivencias personales y lo que nos supuso un cambio de modelo de vida al que no estábamos acostumbrados, todo esto fundamentado en la estética del manga, vinculando también la cultura europea con la japonesa y transmitiendo a los lectores una historia cotidiana con toques de humor y cierto drama, además de tratar que se identifiquen con la protagonista y sus sentimientos.

8. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS Y ARTÍCULOS

Abe, Y. (2019). *La cantina de medianoche 1. Tokyo Stories*. Astiberri.

Asano, I. (2015). *Buenas noches, Punpun*. Norma Editorial.

Baigorri, M. d. (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa, nº26. *Historia y Cómic* .

Berndt, J. (1996). *El fenómeno manga*. Barcelona.

Bujalance, E. (2012). Ehon. *El origen del manga*.

Córcoles, R. (2015). *Soy de pueblo. Manual para sobrevivir en la ciudad*. Lumen.

González-Linares, M. (2019). Gekiga: manga y vanguardia. *Amberes* .

Madrid, D. M. (2010). *El manga i l'animació japonesa*. Barcelona: UOC.

MADRID, D. M. (2010). *El manga i l'animació japonesa*. Barcelona: UOC.

Mejía, S. (2021). Arte Naíf, la espontaneidad y el color como exponente. *Moove* .

Pons, Á. (13 de Marzo de 2015). Yoshihiro Tatsumi, dibujante de manga que no era manga. *EL PAÍS* .

Rodriguez, F. J. (2012). La representación icónica y narrativa de la mujer en el cómic japonés masculino: el shounen manga y el horror manga. *Cuestiones de Género de la Igualdad y la Diferencia* .

Ros, L. (13 de Septiembre de 2019). El manga, escaparate de Japón. *LA VANGUARDIA* .

S. Costa, A. (2016). Memorias de la Segunda Guerra Mundial en el manga. *Revista de la filología románica* .

Salgado, D. (2018). La era show y el grupo del 24: Las mangakas de la modernidad. *Tebeosfera* .

Schodt, F. (1983). *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha International.

Shikibu, M. (2004). *Genji Monogatari*. Palma de Mallorca: Jose J. de Olañeta.

Tezuka, O. (2018). *Black Jack*. Planeta Cómico.

Toriyama, A. (2019). *Dr.Slump*. Planeta.

Trujillo, R. (2020). Apuntes sobre el Shonen Ai, y Keiko Takemiya. *Blast* .

Yazawa, A. (2007). *Nana*. Barcelona: Planeta de agostini.

PÁGINAS WEB

bitme. (12 de Junio de 2020). Obtenido de <https://www.bitme.gg/noticias/cultura-geek/que-es-yaoi-genero-anime-manga-hombres-gay-homosexual-lgbtq/>

Comics, N. (14 de Julio de 2016). *Norma Comics*. Obtenido de <https://blog.normacomics.com/junji-ito-el-maestro-del-terror/>

Esparza, S. (2005). *Vix*. Obtenido de <https://www.vix.com/es/btg/comics/4529/5-motivos-para-leer-kaze-no-tani-no-nausicaae>

Gabo. (10 de Julio de 2017). *Amino*. Obtenido de https://aminoapps.com/c/comics-es/page/blog/junji-ito-maestro-del-horror/QkDi_Xu3v88PKr26LdbEEWD2Q8aRPM

Hayaomiyazaki.es. (s.f.). Obtenido de <https://www.hayaomiyazaki.es/p/biografia.html>

J, A. (26 de Febrero de 2017). *Aki Monogatari*. Obtenido de <https://akimonogatari.es/es-bakuman-un-reflejo-de-los-valores-japoneses>

Leiva, L. B. (28 de Diciembre de 2014). *LaComiquera*. Obtenido de <https://lacomiquera.com/review-el-manga-de-nausicaa-del-valle-del-viento/>

Lu, H. (31 de Mayo de 2017). *Honey's Anime*. Obtenido de <https://honeysanime.com/es/los-10-mejores-mangas-josei/>

Matcha. (29 de Noviembre de 2018). *Matcha*. Recuperado el 2021, de <https://matcha-jp.com/es/1221>

Merino, R. (30 de octubre de 2017). *Zona Negativa*. Obtenido de <https://www.zonanegativa.com/voces-en-la-oscuridad-1/?wpdParentID=0>

Ramón Jiménez, A. (Noviembre de 2017). *Serielizados*. Obtenido de <https://serielizados.com/masaaki-yuasa-la-animacion-era-esto-series-anime/>

Tsujiguchi, L. (25 de Enero de 2021). *Voy a pon*. Obtenido de <https://voyapon.com/es/todo-lo-que-tienes-que-saber-manga-cafe-japones/>

Valdivia, T. (9 de Junio de 2013). *HOBBYCONSOLAS*. Obtenido de <https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/manga-15-seinen-imprescindibles-53041>

Vives Rego, J. (4 de Mayo de 2013). *Culturanipon*. Obtenido de <https://culturanipon.blogspot.com/2013/05/pintura-japonesa-2.html#:~:text=Un%20emakimono%20es%20un%20tipo,budistas%20escritos%20en%20ese%20formato.>

9. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1. Rollo de <i>emakimono</i> . Anónimo. Mediados del periodo Edo.	7
Fig. 2. Estampa <i>ukiyoe</i> . Hokusai.....	8
Fig. 3. Página de la revista <i>Japan Punch</i> . Charles Wirgman. ...	10
Fig. 4. Páginas del cómic <i>Yellow Kid</i>	10
Fig. 5. Portada del manga <i>Shin Takarajima</i>	10
Fig. 6. Página del manga <i>The Push Man</i> . Yoshihiro Tatsumi. ..	11
Fig. 7. Portada del manga <i>Cyborg 009</i> . Ishinomori Shōtarō.	12
Fig. 8. Página del manga <i>Slam Dunk</i> . Takehiko Inoue.	12
Fig. 9. Interior de un manga <i>kissa</i>	13
Fig. 10. Portada de la revista Weekly Shōnen Magazine de la editorial Kōdansha.	14
Fig. 11. Portada del 1er tomo del manga <i>Naruto</i> . Edición en castellano.	14
Fig. 12. Página del manga <i>Hana to Akuma</i> . Edición en castellano.	15
Fig. 13. Portada del cómic <i>47 RONIN</i> , perteneciente al subgénero <i>jidaigeki</i>	16
Fig. 14. Portada del 1er tomo del manga <i>Pet Shop of Horrors</i>	17
Fig. 15. Portada del 1er tomo del manga <i>Kaze to Ki no Uta</i>	17
Fig. 16. Portada del 1er tomo del manga <i>One Piece</i> . Edición en japonés.	18
Fig. 17. Página del manga <i>Bakuman</i>	19
Fig. 18. Portada del 1er tomo del manga <i>Astroboy</i>	19
Fig. 19. Portada del manga original <i>Sazae-san</i>	20
Fig. 20. Portada del manga <i>Tatsumi</i> de Tatsumi Yoshihiro.	20
Fig. 21. Página del manga <i>Kaze no tani no Naushika</i>	21
Fig. 22. Portada del manga <i>Monster</i>	21
Fig. 23. Página del manga <i>Uzumaki</i>	22
Fig. 24. Fragmento de viñeta del manga <i>Nana</i>	22
Fig. 25. Página del manga <i>Nana</i>	22
Fig. 26. Página del manga <i>La cantina de medianoche 1. Tokyo Stories</i>	23
Fig. 27. Fragmento de una viñeta del manga <i>Buenas noches, Punpun</i>	24
Fig. 28. Página de introducción del manga <i>Nana</i>	24

Fig. 29. Página del cómic <i>Soy de pueblo</i>	24
Fig. 30. Última página del manga <i>Una lucha constante</i> . Romero Galiana, Paula. 2021. Tinta china y plumilla sobre papel.	25
Fig. 31. Ficha de presentación del aspecto del personaje de Luna.	26
Fig. 32. Ficha de presentación del aspecto del personaje de Sara.	27
Fig. 33. Bocetos de pruebas de expresiones.	28
Fig. 34. Pruebas de tramas y texturas con plumilla.	28
Fig. 35. Página 1 del storyboard.	28
Fig. 36. Portada del manga <i>Una lucha constante</i> . Romero Galiana, Paula. 2021. Acuarela y bolígrafo sobre papel.	29
Fig. 37. Portada del manga <i>Black Jack</i>	29
Fig. 38. Portada, contraportada y lomo del manga <i>Una lucha constante</i> . Romero Galiana, Paula. 2021. Acuarela y bolígrafo sobre papel. Maquetado con InDesign.	30
Fig. 39. Página de introducción del manga <i>Una lucha constante</i>	31
Fig. 40. Páginas 1 y 2 del manga <i>Una lucha constante</i>	32
Fig. 41. Páginas 3 y 4 del manga <i>Una lucha constante</i>	33
Fig. 42. Páginas 5 y 6 del manga <i>Una lucha constante</i>	34
Fig. 43. Páginas 7 y 8 del manga <i>Una lucha constante</i>	35
Fig. 44. Páginas 9 y 10 del manga <i>Una lucha constante</i>	36
Fig. 45. Páginas 11 y 12 del manga <i>Una lucha constante</i>	37