



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

NOTA X NOTA: CREACIÓN DE UN CÓMIC MANGA CON
SALIDA COMERCIAL EN EL MERCADO ESPAÑOL.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Listo Lebrato, Adrián

Tutor/a: Valero Hoyo, Vanesa

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado muestra el proceso que conlleva la creación digital de un cómic manga. Se han realizado veintiuna páginas en blanco y negro de una historia de ficción de tono humorístico, con el objetivo de presentarlo a editoriales de cómic nacionales, más concretamente a la *Editorial Planeta*.

Por otra parte, se ha procedido a analizar las diferencias, narrativas y visuales, entre el cómic americano, europeo y japonés para contextualizar este trabajo dentro de un marco teórico contemporáneo.

En cuanto al marco práctico, se describen los elementos gráficos que componen el cómic. Se analiza la composición de las páginas, la fluidez de lectura y cada decisión tanto artística como narrativa que ha surgido durante el desarrollo.

PALABRAS CLAVE

Cómic, manga, narración, historieta, humor.

ABSTRACT

The following final project shows the process of making a digital comic manga. The comic consists of twenty-one black and white pages of a humorous fictional story. The final goal of this work is to get published by a Spanish publisher, with special interest in publishing with *Editorial Planeta*.

In addition, explanation about the differences, narratively and visually speaking, between American comics, European comics and Japanese comics is brought. This serves the purpose of contextualizing the work in the current state of the comic making industry.

Relative to the visuals of the comic, the different graphic elements will be described, analyzing the composition of the pages and the pace for the readers. Moreover, every artistic and narrative-wise decision made through the working process will be explained.

KEY WORDS

Comic, manga, narrative, story, comedy.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora, Vanesa Valero Hoyo, por su inestimable ayuda, sin la cual no podría haber acabado este trabajo.

A mis amigos y familia, por su apoyo ante las adversidades que me ha ayudado a seguir adelante.

Y, por último, a Edgar Rafi y a Lucas Gracia, por poder compartir con ellos un poquito de este amor por el manga y el cómic.

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN	6
2.	OBJETIVOS PRINCIPAL Y ESPECÍFICOS.....	7
3.	METODOLOGÍA.....	8
4.	MARCO TEÓRICO	9
4.1	CONCEPTOS BÁSICOS DEL CÓMIC.....	9
4.2	DIFERENCIAS ENTRE CÓMIC AMERICANO, EUROPEO Y JAPONÉS. 13	
4.3	PRODUCCIÓN DE MANGA EN ESPAÑA: Editorial Planeta	17
5.	REFERENTES ARTÍSTICOS.....	19
5.1	MASASHI KISHIMOTO	19
5.2	EL DÚO FIDEL DE TOVAR Y DANI BERMÚDEZ	20
5.3	TATSUKI FUJIMOTO	21
6.	MARCO PRÁCTICO	23
6.1	ANTECEDENTES PROPIOS	23
6.2	DESARROLLO DEL COMIC NOTA X NOTA	25
6.2.1	Preproducción	25
6.2.2	Historia, guion cinematográfico y personajes.....	25
6.2.3	Storyboard o guion gráfico.....	29
6.2.4	Bocadillos y onomatopeyas.....	32
6.2.5	Dibujo final	35
7.	CONCLUSIONES.....	40
8.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	41
	TABLA DE ILUSTRACIONES	44
	ANEXO I. GUION CINEMATOGRAFICO.....	47
	ANEXO II. STORYBOARD	56
	ANEXO III. OBRA FINAL.....	72
	ANEXO IV. ODS.....	100

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente Trabajo de Fin de Grado, por una parte, trata de contextualizar el panorama contemporáneo de la industria de los cómics tanto a nivel global como en España y aborda las fases creativas que han llevado a la realización de un cómic manga.

En el marco teórico se destaca que existen tres subgrupos relevantes de cómics según su lugar de procedencia: americanos, europeos y japoneses; y en este trabajo se abordan las diferencias principales entre ellos.

Profundizando en el cómic manga¹, tiene sus propias características gráficas, como el uso casi exclusivo del blanco y negro. Asimismo, se vale de tres elementos gráficos principales para narrar historias: la línea, la mancha y los tonos intermedios. Por un lado, en este trabajo se explica cada uno de los conceptos gráficos del cómic y, por otro lado, se muestran trabajos de otros artistas, tales como Masashi Kishimoto, el dúo creativo español Dani Bermúdez - Fidel De Tovar y Tatsuki Fujimoto. Estos artistas han influenciado en el desarrollo de este proyecto, en cuanto a la disposición de viñetas o la cantidad de información que puede ir por página o por dibujo. En el momento de hacer la historia, se tiene en cuenta cómo mantener un equilibrio de información para no saturar al lector ni aburrirlo.

Entre los tres subgrupos de cómics, se escoge el cómic japonés para la realización de este trabajo debido a que el objetivo final es ser publicado por una editorial española y éstas prestan especial atención a este sector del mercado manga. En la búsqueda de referentes editoriales nacionales que son acordes a mi manera de trabajar, se destaca la *Editorial Planeta* fundada en 1949. En dicha editorial, se publica periódicamente una revista de manga desde el 2019, llamada *Planeta Manga*, principalmente de factura nacional y basada en el modelo de producción japonés. En apartados posteriores se explica el funcionamiento y características de esta revista.

El cómic manga que se presenta en este trabajo de Fin de Grado se titula "NOTA X NOTA" y se trata de una obra de humor, cuya finalidad última es aportar un rato de entretenimiento al lector. Es una historia que rehúye de la violencia explícita, algo que el sector de los cómics acostumbra a mostrar a menudo, para crear otro tipo de narrativa que mezcla lo costumbrista de una vida del siglo XXI con la fantasía.

¹ Definición del Comic manga según la RAE: *se trata de un cómic de origen japonés, y es una palabra compuesta por man, que significa improvisado, y ga, que significa imagen en su idioma natal*. Enlace: <https://dle.rae.es/c%C3%B3mic> Consultado (24/10/2023).

2. OBJETIVOS PRINCIPAL Y ESPECÍFICOS

El objetivo final de este proyecto es hacer un cómic entretenido de corta extensión para ser presentado a editoriales, principalmente *Editorial Planeta*. Por tanto, el acabado de este debe ser lo más profesional posible.

Los objetivos los separamos en dos categorías:

Objetivo principal:

- Elaborar unas páginas de cómic de nivel profesional que compitan por un puesto en el mercado del cómic nacional.

Objetivos específicos:

- Conocer la revista *Planeta Manga* y entender cuáles son las preferencias de producción de la editorial para publicar en ella.
- Analizar los trabajos y el estilo artístico de cuatro artistas de manga. Dos japoneses: Masashi Kishimoto y Tatsuki Fujimoto y un dúo creativo español: Fidel De Tovar y Dani Bermúdez.
- Aprender a manejar las herramientas digitales que se usan habitualmente en la creación de mangas a nivel profesional. En el caso de este trabajo, todo ha sido realizado con el programa *Medibang Paint Pro*.
- Mejorar la capacidad de resolver situaciones imprevistas que surjan durante el desarrollo.
- Hacer una historia entretenida y que sea contada en relativas pocas páginas.

3. METODOLOGÍA

Para resolver este trabajo se han ido desarrollando distintas fases de la creación de un cómic original. Este documento se centra en explicar cómo ha sido el proceso de creación de este cómic, sin detenerse a explicar cómo distintos profesionales puedan abordar esta misma tarea.

En este proyecto se explican, por una parte, los elementos del dibujo que se usan para crear la configuración gráfica del cómic y, por otra, se mencionan los referentes que se tuvieron en cuenta a la hora de hacer los dibujos finales.

El primer paso es gestar la idea. En este paso se resuelven cuestiones fundamentales, como qué es lo que se quiere contar y por qué en formato de cómic manga. Este proyecto comenzó como un ejercicio para la asignatura *Realización de relatos de Ficción*² impartida en la UPV en el curso 21-22, en la que se pidió a los alumnos que escribieran guiones cinematográficos con la intención de realizar cortometrajes con ellos. Eventualmente, y una vez finalizada la asignatura, se decidió continuar con el proyecto en formato cómic, específicamente manga, debido a que el objetivo final es publicar en España.

Teniendo el guion cinematográfico, el siguiente paso fue realizar el *storyboard* o guion gráfico³. Este paso es sumamente importante ya que sirve para asegurarse de si lo que se está haciendo funciona narrativa y visualmente. Es también el paso donde es primordial hacer los grandes cambios, si se ven necesarios. Hacer un buen *storyboard* garantiza que el flujo de lectura sea agradable y que se entiendan los elementos de la historia, sin ser el dibujo relevante en esta fase, ya que se encuentra abocetado.

Una vez acabados de hacer los cambios y modificaciones en el *storyboard*, se realizan los dibujos definitivos. Es en este momento donde se tiene en cuenta la consistencia del estilo de dibujo y que los personajes sean siempre reconocibles. Asimismo, se usan recursos propios del manga japonés para crear su estilo característico.

² La asignatura *Realización de relatos de ficción* es del Grado de BBAA impartida en la Universitat Politècnica de València por el profesor Fernando Javier Canet Centellas.

³ Definición de *storyboard* o guion gráfico según que-es.online: Así se le denomina a la “herramienta visual que se utiliza para planificar y organizar una narración o historia, generalmente en el contexto de la realización de películas, la animación u otras formas de medios visuales. Consiste en una serie de imágenes o ilustraciones dispuestas en secuencia para representar los principales eventos o escenas de la historia”. Enlace: <https://que-es.online/storyboard/> Consultado: 08/11/2023.

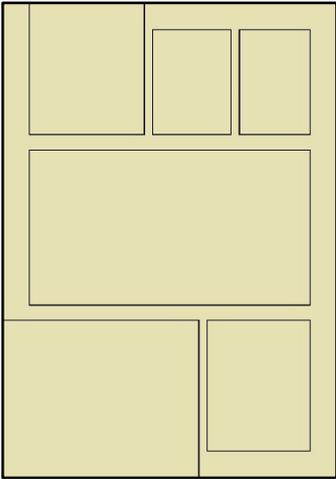


Fig. 1 viñetas que configuran la primera página de *NOTA X NOTA*.

4. MARCO TEÓRICO

El cómic es un medio narrativo y artístico muy versátil. Se vale de la combinación de elementos gráficos y narrativos para contar historias. El cómic tiene unas características definidas: valerse del uso de imágenes y de texto, dispuestas de manera secuencial. Sin embargo, la producción de este medio se ha extendido por todo el globo y, en consecuencia, se han generado distintos formatos de cómic respecto a su lugar de origen o su medio de difusión. Analizaremos las diferencias de algunos de los cómics europeos, americanos y japoneses además de explicar el formato *webcómic*.

De igual manera, dentro del propio manga o cómic japonés, cada autor aborda el dibujo de distinta forma. Analizaremos el trabajo de dos autores de manga japonés: Masashi Kishimoto y Tatsuki Fujimoto; y el dúo creativo de manga español: Fidel De Tovar y Dani Bermúdez.



Fig. 2 *Invencible*, Robert Kirkman y Cory Walker, 2003.

4.1 CONCEPTOS BÁSICOS DEL CÓMIC

En este apartado analizaremos los conceptos básicos del cómic⁴ y sus características.

El elemento clave en cualquier cómic es la “viñeta” o el “panel”⁵. Con viñeta nos referimos a la forma que delimita los dibujos dentro de una página de cómic. Esta forma suele ser de polígono cuadrilátero y lo habitual es que sea de color negro. El grosor de la línea de la viñeta a menudo está proporcionalmente relacionado con el grosor de la línea que delimita a los personajes en el dibujo. Muchas de las diferencias entre el cómic europeo, americano y japonés tienen que ver con la manera en la que cada uno configura este elemento.

Otro de los elementos principales del lenguaje del cómic son los “bocadillos”, “globos” o “nubecillas”⁶. Es la forma que tiene el cómic para mostrar lo que los personajes están hablando. Habitualmente el interior de los bocadillos es blanco y la tipografía se escribe en negro. También los distintos estilos de cómic según su origen de procedencia realizan cambios a este elemento.

⁴ Según el *Diccionario de arte moderno, conceptos ideas tendencias*: “El cómic es todo lo contrario a la novela ilustrada, que es una narración dibujada. Lo fundamental en él son las imágenes, su sucesión, sus secuencias, independientemente del texto. Su lenguaje es más cinematográfico que literario.” AGUILERA, Vicente. *Diccionario del arte moderno: Conceptos, ideas, tendencias*. Valencia: F. Torres, 1979. Página 85.

⁵ Según la primera acepción de la RAE, viñeta es “Cada uno de los recuadros de una serie en la que con dibujos y texto se compone una historieta”. Enlace: <https://dle.rae.es/vi%C3%B1eta> Consultado: 13/11/2023.

⁶ Según la RAE, bocadillo es el “espacio circundado por una línea en el que se contienen las palabras o pensamientos de un personaje”. Cuarta acepción. Enlace: <https://dle.rae.es/bocadillo> Consultado: 13/11/2023.

Otra característica propia del cómic también es la inclusión de **onomatopeyas**⁷ en el dibujo. El cómic es un medio meramente visual, por tanto, cualquier sonido es representado en forma de texto. La particularidad de este elemento es que se incluye orgánicamente en el dibujo. Como ejemplo, se muestra en la figura 3, una viñeta del cómic *Invencible*⁸ en la cual se observa el dibujo de una explosión y la onomatopeya correspondiente. Ésta se encuentra dentro del propio dibujo, ocupando un tercio del mismo y la tipografía utilizada es distinta que los bocadillos.



Fig. 3 *Invencible*, Robert Kirkman y Cory Walker, 2003.

Por otra parte, el medio narrativo del cómic recibe otros nombres dependiendo de su contexto regional o cultural. Por ejemplo, en Francia, el término utilizado para referirse al cómic franco-belga es **bande dessinée**. Francia hoy día es uno de los países europeos con mayor tradición en cómic⁹. A pesar de que el término se utilice principalmente en este país, su abreviatura en siglas: **BD**, es a menudo utilizada internacionalmente para referirse a los cómics de estas regiones.

Por otro lado, el término usado en España para referirse al cómic es el **tebeo**. Esta denominación nace de la “publicación barcelonesa del mismo nombre:

⁷ Según la RAE, onomatopeya es aquella “palabra cuya forma fónica imita el sonido de aquello que designa” Enlace: <https://dle.rae.es/onomatopeya?m=form> Consultado: 13/11/2023.

⁸ El cómic *Invencible* es de publicación mensual creado por el guionista Robert Kirkman y el dibujante Cory Walker para Image Comics. Comenzó su publicación en Estados Unidos en enero de 2003.

⁹ Extraído de la página Alberto Albarran Enlace: <https://www.albertoalbarran.com/2021/08/historia-del-comic/> Consultado: 13/11/2023.



Fig. 4 Portada nº 360 de la revista TBO de 1964

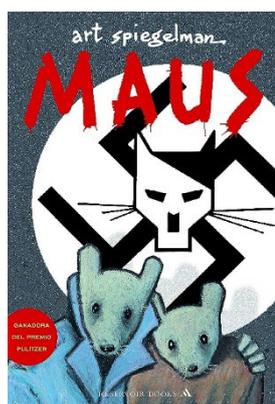


Fig. 5 Maus: relato de un superviviente, Art Spiegelman, 1977-1991. "Novela gráfica"

TBO"¹⁰ y que ha sufrido un proceso de metonimia¹¹ hasta llegar a convertirse en sinónimo de cómic dentro de España. Esta revista estuvo en publicación desde 1917 hasta 1998¹² y albergó variedad de historietas en sus páginas.

También, para referirse a los cómics dirigidos a público adulto, actualmente se utiliza el término "**novela gráfica**". Se empezó a utilizar después de que en 1992 al cómic *Maus* de Art Spiegelman se le otorgara el premio Pulitzer¹³. Las obras que se identifican con este término distan de lo que la cultura popular concibe como cómic, es decir, las "**novelas gráficas**" no cuentan historias de superhéroes, aventuras, acción ni están dirigidas a público infantil o juvenil. Sin embargo, detrás de esta catalogación "sólo existe una estrategia comercial de las editoriales para reconquistar segmentos de mercado que creían perdidos"¹⁴.

Por último, **manga** es el nombre con el que genéricamente se denomina al cómic japonés¹⁵. A pesar de esto, en este documento nos referiremos a "manga" como cualquier cómic que tenga las mismas características gráficas y narrativas que el cómic japonés, independientemente de su lugar de producción. Esto se debe al incremento en las producciones no japonesas que se denominan a sí mismas "manga". Unos ejemplos de este suceso son: la actual revista de la Editorial Planeta llamada *Planeta Manga* que publica historias de autores hispanoparlantes en España desde 2019, o el cómic manga francés *Radiant*¹⁶, cuya publicación alcanzó tal éxito que un estudio de animación japonesa realizó una serie de animación 2D o *anime* basado en él.

Todos estos términos: **bande dessinée**, **tebeo**, **novela gráfica** y **manga**; son palabras que delimitan diferencias dentro del lenguaje del cómic, pero todas ellas sirven para definir el mismo concepto: narración en viñetas.

¹⁰ AGUILERA, Vicente. *Diccionario del arte moderno: Conceptos, ideas, tendencias*. Valencia: F. Torres, 1979. Página 85.

¹¹ Tropo que consiste en designar algo con el nombre de otra cosa tomando el efecto por la causa o viceversa, el autor por sus obras, el signo por la cosa significada, etc.

¹² Enlace: <https://www.elperiodico.com/es/cuaderno/20170304/100-aniversario-tbo-libro-guiral-curiosidades-5871716> Consultado: 14/11/2023.

¹³ LA NOVELA GRÁFICA, Santiago García. Astiberri Ediciones, Bilbao, 2010. Texto de Gonzalo M. PAVÉS BORGES. Enlace: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/13886/LT_07_%282009%29_13.pdf?sequence=1&isAllowed=y Consultado: 15/11/2023.

¹⁴ LA NOVELA GRÁFICA, Santiago García. Astiberri Ediciones, Bilbao, 2010. Texto de Gonzalo M. PAVÉS BORGES. Enlace: https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/13886/LT_07_%282009%29_13.pdf?sequence=1&isAllowed=y Consultado: 15/11/2023.

¹⁵ ANDRÉS SANTIAGO IGLESIAS, José. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Gráficas Salnés S.L., 2013.

¹⁶ Serie de cómic manga francés escrita e ilustrada por Tony Valente. Inició su publicación en 2013 por la compañía Ankama.



Fig. 6 Portada del primer volumen de la serie Radiant, de Tony Valente. Inició en 2013.

Para finalizar el análisis de los conceptos básicos del cómic, se explicarán dos maneras de agrupar este medio narrativo: según su modelo de publicación y según su lugar de producción.

- **Según su modelo de publicación.** Actualmente existen dos maneras principales de publicar un cómic: por medio de una **editorial física** o por medio de una **plataforma online**. En internet se han creado plataformas web que albergan publicaciones de temáticas diversas. El formato más extendido para este tipo de cómics, denominados *webcómic*, es el de *Scroll vertical*. Es un formato que está diseñado para facilitarle al usuario la lectura con el móvil ya que las viñetas no sobrepasan el margen de la pantalla y tiene forma de tira vertical. Una de las páginas web que más ha contribuido a la popularización de este formato de *Scroll vertical* es *Webtoon*¹⁷, pues alberga exitosas series como *Tower of God*¹⁸ o *Cuentos del olimpo*¹⁹.
- **Según su lugar de producción.** En cuanto a geografía se refiere, se pueden dividir los cómics en tres grupos principales: cómics **europeos**, **americanos** y **japoneses**. Cada uno tiene sus propias particularidades gráficas, narrativas y respecto a la estructura de publicación.

Estas clasificaciones no son excluyentes. Existen series publicadas en *Webtoon* que tienen características gráficas del cómic europeo. Un ejemplo es la serie *Marionetta*²⁰ escrita y dibujada por Miriam Bonastre Tur, una autora nacida en Pineda de Mar, Barcelona, en 1994.

A continuación, se va a profundizar en la clasificación según el lugar de producción.

¹⁷ Enlace a su página: <https://www.webtoons.com/es/> Consultado: 15/11/2023.

¹⁸ Enlace: https://www.webtoons.com/es/fantasy/tower-of-god/list?title_no=1718 Consultado: 15/11/2023.

¹⁹ Enlace: https://www.webtoons.com/es/romance/lore-olympus/list?title_no=1725 Consultado: 15/11/2023.

²⁰ Enlace: https://www.webtoons.com/en/fantasy/marionetta/list?title_no=4425 Consultado: 15/11/2023.

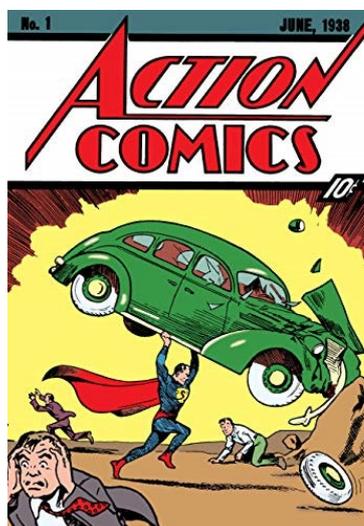


Fig. 7 Portada del primer número de Action Comics y primera aparición de Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938.

4.2 DIFERENCIAS ENTRE CÓMIC AMERICANO, EUROPEO Y JAPONÉS

El mercado del cómic es muy amplio y cada región ha ido consolidando características propias que lo diferencian del resto. Por orden, se explicarán estas características, empezando por el cómic americano, siguiendo el europeo y concluyendo con el japonés.

El cómic americano: la mayoría de las historias que se dibujan en Norteamérica pertenecen al género de los superhéroes. Grandes editoriales de reconocimiento internacional tales como *Marvel* y *DC comics* se asientan en EE.UU.. La popularización del género comenzó en 1938²¹ con la aparición del personaje ficticio *Superman*²² en la revista número uno de *Action Comics*. Posteriormente surgieron cantidad de historietas que narran aventuras de superhéroes y, en la actualidad, el género sigue gozando de popularidad gracias a las adaptaciones a la gran pantalla de estas historias.

Una de las características gráficas de estos cómics es que habitualmente son a color. El proceso de coloreado e impresión ha ido mejorando a lo largo del tiempo y hoy día se utilizan medios digitales. Respecto a las viñetas, estas no siguen patrones definidos. Cada dibujante tiene su propio estilo de dibujo y recae sobre ellos el proceso de organización de viñetas.



Fig. 8 Green lantern Corps, Rafael López Sandoval, grafito sobre papel y acabado digital, 2016-2018.

En la figura 8 se puede apreciar que en el dibujo de Rafa Sandoval las viñetas son asimétricas, los bordes de estas no son respetados por el dibujo y no existe

²¹ VOLOG, Julian y CAMPI, Thomas. *Joe Shuster una historia a la sombra de Superman*. Traducido del inglés por Fernando BALLESTEROS. Madrid: DIBBUKS, 2018, p. 86.

²² Creado por el guionista Jerry Siegel y el dibujante Joe Shuster.



Fig. 9 The mighty Avengers #3 USA, portada de Frank Cho, 2007.



Fig. 10 Las aventuras de Tintín, creado por Georges Prosper Remi (Hergé) y publicado entre 1929 y 1976.

ningún espacio en blanco entre ellas que las separe. En la esquina superior izquierda, las viñetas incluso se solapan. Estos cómics se valen de composiciones dinámicas para generar tensión en sus dibujos, los cuales, a menudo, ilustran golpes y peleas. Los personajes tienen cuerpos musculosos, marcados y definidos además de tener caras basadas en el modelo de belleza norteamericano. Los hombres tienen rostros con mandíbulas marcadas y expresiones serenas mientras que las mujeres son de rostros delgados y cuerpos voluptuosos.

En cuanto al modelo de producción, las grandes empresas como *Marvel* y *DC*, mantienen un sistema de producción en cadena. La gran parte de las publicaciones son mensuales y serializadas, es decir, cada mes se publica una nueva continuación del cómic anterior. Los encargados de la realización de cada cómic son: guionista, dibujante, entintador, colorista y rotulista. El orden en el que trabajan es el siguiente: el guionista escribe la historia, puede hacerlo a grandes rasgos para darle libertad creativa al dibujante o detallando cada viñeta, después el dibujante realiza a lápiz el dibujo de todas las páginas, luego el entintador pasa a tinta el trabajo de su compañero, el colorista añade el color y el rotulista se encarga de añadir los textos, bocadillos y onomatopeyas. Este modelo de producción mantiene unas tareas específicas asignadas a cada uno y hace posible la opción de sustituir cualquier artista por otro sin que la publicación resulte afectada. Cada número mensual tiene entre veinte y cuarenta páginas y el formato de publicación es el de grapa sencilla. Las medidas suelen ser de 170x260mm²³. Posteriormente, los números de las series de mayor éxito son recopiladas en volúmenes en tapa dura de mayor calidad.

El cómic europeo: estas historietas en sus orígenes narran con tono humorístico aventuras episódicas de personajes caricaturizados. Se trata de historias no secuenciales, es decir, cada publicación se entiende y disfruta sin necesidad de tener conocimientos previos sobre estos mundos ficticios que tienen toques de fantasía. Este hecho facilita la introducción de nuevos lectores. Algunos ejemplos son: *Astérix y Obélix*²⁴, de origen francés, *Tintín*²⁵, de origen belga y *Mortadelo y Filemón*²⁶, español. En cuanto a características gráficas, también se realizan a color. Se respeta el espacio en blanco entre las viñetas, las cuales suelen ser cuadriláteros regulares y conforman un entramado de cuadrícula en la página. Los dibujos habitualmente están contenidos en las viñetas. Se utilizan perspectivas sencillas como la cónica y el punto de vista del encuadre suele estar a la altura de los ojos de los personajes. Los cuerpos y los rostros están caricaturizados, haciendo humor de los rasgos físicos. Los

²³ Enlace: <https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/>
Consultado: 18/11/2023.

²⁴ Creado por René Goscinny y Albert Uderzo. Primera edición: 1959.

²⁵ Creado por Georges Prosper Remi (Hergé) y publicado entre 1929 y 1976.

²⁶ Creado por Francisco Ibáñez Talavera en 1958.

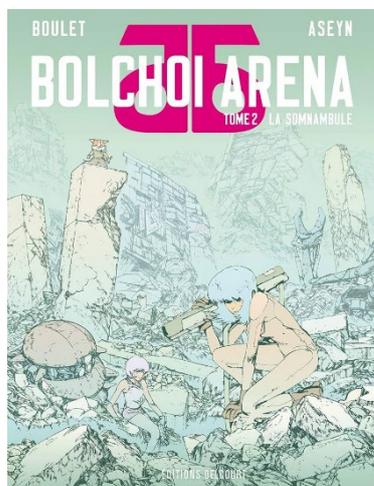


Fig. 11 Portada del segundo volumen de *Bolchoi Arena*, creado por el guionista Boulet y el dibujante Aseyne. Publicado por Editions Delcourt en 2020.

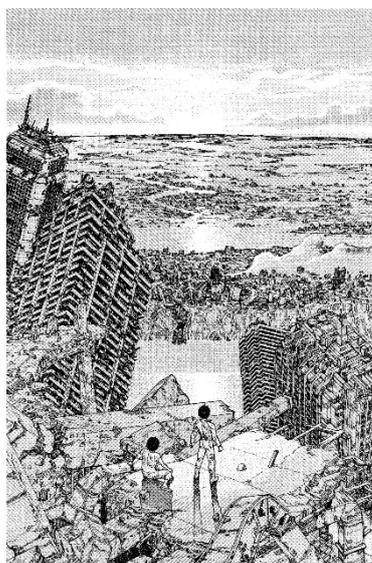


Fig. 12 Página del manga *Akira*, Katsuhiro Otomo, 1982 – 1990.



Fig. 13 Cómic *P.T.S.D.*, Guillaume Singelin, 2019.



Fig. 14 Cómic *P.T.S.D.*, Guillaume Singelin, 2019.

bocadillos varían de forma dependiendo del gusto del autor, en *Tintín* por ejemplo son rectangulares (véase Fig.10).

Hoy día, el cómic europeo ha sido influenciado por el manga y en consecuencia se observan publicaciones con características que recuerdan al cómic japonés, tanto gráfica como narrativamente. En la figura 11 se puede apreciar que el dibujo de Aseyne, dibujante francés, está influenciado por el de Katsuhiro Otomo, dibujante y director japonés, de quien vemos en la figura 12 una página de su manga más reconocido: *Akira*. De un tiempo a esta parte, las publicaciones de cómics continuistas como *Bolchoi Arena*, han ido aumentando en detrimento de los cómics episódicos de humor y aventuras. Los cómics europeos actuales mantienen las características esenciales de sus predecesores e incorporan elementos japoneses.

Asimismo, los personajes mantienen elementos físicos caricaturizados, pero no son necesariamente usados como humor gráfico. Póngase por ejemplo el dibujo de Guillaume Singelin (ilustrador francés nacido en 1987) que se observa en la figura 13, donde la cabeza es grande en proporción al cuerpo y los ojos ocupan un tercio del rostro. Los estilos artísticos de los cómics europeos gozan de gran variedad visual.

En cuanto al modelo de producción, las editoriales publican historias completas, o entre cien y doscientas páginas de una historia larga, en volúmenes de tamaño Din A4 o 223x314 mm²⁷. Al contrario que el modelo americano, el europeo no suele dividir la historia por capítulos de publicación periódica. Además, los autores de los cómics sean guionistas o dibujantes, son reemplazados en raras ocasiones, como en el caso de Mortadelo y Filemón, de la cual su autor Francisco Ibáñez Talavera dibujó la mayoría de sus desventuras.

²⁷ Enlace: <https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/>
Consultado: 20/11/2023.



Fig. 15 Página 150 del volumen 11 del manga *One Piece*, Eiichiro Oda, 1997 – actualidad.



Fig. 16 Página 10 del capítulo 2 del manga *Dragon Ball*, Akira Toriyama, 1984 – 1995.

Los equipos detrás de la producción de los cómics suelen ser de dos personas, guionista y dibujante; o de un solo autor que se encarga de todas las labores, como es el caso de Borja González, nacido en Badajoz en 1982, y ganador del Premio Nacional de Cómic en España 2023²⁸.

El cómic japonés: comprende una gran variedad de géneros narrativos. Desde mangas de aventuras hasta mangas de cocina, existen mangas para todo tipo de gustos. Esto es debido, por una parte, a la velocidad de producción y, por otra parte, a ser un medio narrativo muy arraigado en japon. El manga es consumido masivamente en este país. A pesar de esta variedad de géneros, las historias de acción y peleas concretamente suelen ser las más vendidas a nivel internacional. Ejemplos de estas historias son *Naruto* de Masashi Kishimoto, *Dragon Ball* de Akira Toriyama o *Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto. Estos cómics de peleas se caracterizan por tener de protagonista un chico joven enérgico y con sueños que cumplir, el cual a medida que avanza la historia se junta con personajes nuevos y entabla amistad con ellos mientras van derrotando villanos por el camino.

Las historias se publican en revistas periódicas y cada una se especializa en un público concreto, definido por edad y género²⁹. Los ejemplos anteriormente mencionados pertenecen a la catalogación *shōnen-manga*, la cual “define al conjunto de publicaciones destinadas a chicos jóvenes y adolescentes, y constituye una gran parte del mercado del cómic japonés actual, capitalizando las publicaciones que alcanzan una mayor tirada, como las [revistas] *Shōnen Jump* o la *Shōnen Magazine*”³⁰.

En cuanto a las características gráficas del manga, éstos se imprimen en blanco y negro. El motivo para hacerlo es abaratar los costes de producción y facilitarle el trabajo a los autores quienes tienen fechas de entrega poco dilatadas³¹. Los personajes suelen ser estilizados, con rostros de ojos grandes que ayudan a exagerar la expresividad y emociones. Cada autor trata las viñetas de manera distinta, en algunos casos se respetan los espacios en blanco como en *Naruto* y en otros los personajes se dibujan fuera del marco de la viñeta y no atienden a reglas. Los dibujos en el cómic japonés se componen de tres elementos: la línea, la mancha y los tonos intermedios. La línea se dibuja

²⁸ Fuente: El País. Enlace: <https://elpais.com/cultura/2023-09-08/borja-gonzalez-gana-el-premio-nacional-de-comic.html> Consultado: 20/11/2023.

²⁹ Más información al respecto de la catalogación... Para el público adulto masculino es el *Seinen*, para público joven femenino, el *Shōjo*; para público adulto femenino, el *Josei* y para público infantil de corta edad, el *Kodomo*. Enlace: <https://www.elmundodelcomic.com/articulos/demografias-y-generos-del-manga/> Consultado: 20/11/2023.

³⁰ ANDRÉS SANTIAGO IGLESIAS, José. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Gráficas Salnés S.L., 2013. Página 174.

³¹ En palabras de Masashi Kishimoto: “Recordad, sin embargo, que la fortaleza del manga está en su rápida producción”. Extraído de la nota de autor del volumen 30 de *Naruto*, 2005.

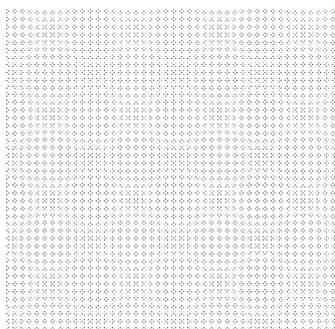


Fig. 17 Ejemplificación de "trama" digital para la creación de tonos intermedios en el cómic manga.

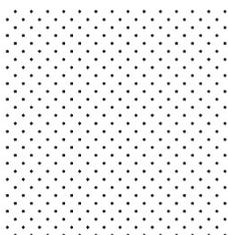


Fig. 18 Detalle de Fig. 17.

valiéndose de plumillas, para la mancha se pueden utilizar pinceles y para los tonos intermedios suelen usarse "tramas", las cuales son láminas transparentes que contienen un entramado simétrico de pequeños puntos negros y se pegan encima de la página ya dibujada y seca para crear grises (véase Fig. 17). Dependiendo de la separación que haya entre puntos, el gris que se consigue será más o menos oscuro. A mayor densidad de puntos, más oscuro. Los autores superponen tramas para conseguir variedad de efectos. Hoy en día, sin embargo, es más habitual trabajar de manera digital, valiéndose de un programa de creación de manga para realizar todas las tareas.

Por último, el modelo de producción del manga se fundamenta en las revistas de publicación periódica. Hay revistas mensuales, quincenales y semanales y su tamaño es de 182x257 mm. Cada número contiene trescientas páginas de nuevos capítulos de varias series simultáneas de distintos autores, quienes dibujan normalmente veinte páginas si es semanal o alrededor de cuarenta si es mensual. Habitualmente los mangas los realiza un único autor, aunque se vale de dibujantes que contrata él mismo o la editorial para quien trabaja, para ayudarle a realizar paisajes o algunas tareas sencillas como rellenar zonas de negro. Al igual que ocurre con los cómics americanos, los mangas de mayor éxito comercial publicarán recopilaciones de capítulos en volúmenes individuales de tapa blanda de tamaños aproximados a 128x182 mm.

Este modelo de producción de cómic japonés es el que imita la revista española de nombre *Planeta Manga*, la cual se explicará a continuación.



Fig. 19 Revista de manga Shonen Jump, y primera aparición de Naruto, edición N°43, 1999.

4.3 PRODUCCIÓN DE MANGA EN ESPAÑA: Editorial Planeta

En España, La producción de manga nacional se apoyaba principalmente sobre la editorial Norma, la cual lleva a cabo desde al menos 2007 un concurso anual internacional de manga para reclutar nuevos talentos y publicar un volumen auto conclusivo de alrededor de ciento sesenta páginas por convocatoria. Algunos de los ganadores españoles de este concurso, como Eduard Balust y Blanca Mira (ganadores de la edición XI con *Ad mortem* publicado en 2016) o Dani Bermúdez y Fidel De Tovar (ganadores de la edición XII del concurso con *Arashiyama, La montaña de los deseos* publicado en 2017) actualmente en 2024 dibujan para la revista *Planeta Manga*. Además de este concurso, también se producen volúmenes de manga realizados por personalidades famosas de internet relacionadas con el mundo del manga, como Eric Cuaresma, *Youtuber*, que, junto con Cristina Jorge, publica *SpaceDrum*.



Fig. 20 Portada del primer número de la revista Planeta Manga, publicado el 15/10/2019.



Fig. 21 Portada del manga Just Friends, de Ana Oncina, publicado el 01/12/2021.

Sin embargo, desde la aparición de la revista *Planeta Manga* en 2019, publicada por la editorial Planeta, la gran mayoría del manga nacional se crea en sus páginas o tiene relación con la editorial. Esta revista pone en práctica el modelo de producción japonés de manga, es decir, se trata de una publicación periódica (inicialmente trimestral, actualmente bimensual) de trescientas veinte páginas en la que principalmente se imprimen capítulos de series regulares de diversos autores. También cada número incluye varias historias auto conclusivas, que se pueden leer y entender sin necesidad de haber leído los números anteriores de la revista, llamadas *One-shot* en terminología del mundo del manga.

En concreto, el cómic manga que se desarrolla en el marco práctico de este trabajo titulado NOTA X NOTA se planteó como un *One-shot* de sesenta páginas en un inicio. Es importante destacar que el cómic NOTA X NOTA se mostró en el Manga Barcelona 29 (07/12/2023 – 10/12/2023) a varias editoriales, entre ellas *Planeta manga*. Al basarse esta revista en las japonesas, el sentido de lectura es oriental y se imprime en blanco y negro en papel de menor calidad que los volúmenes recopilatorios.

Respecto a la recepción del público ante estos mangas, es positiva a nivel internacional. A nivel nacional también, ya que en el Manga Barcelona 29 en el 2023 se le otorgó el premio a mejor manga de autoría española³² a *Limbo*, de Ana C. Sánchez y publicado por Planeta editorial. La repercusión internacional se puede demostrar con la publicación de un volumen recopilatorio en Francia: *Alter ego*, de Ana C. Sánchez, y el segundo premio de los Japan International Manga Award³³ a la graduada en Bellas Artes en la UPV Ana Oncina³⁴ por *Just Friends* y premio bronce a Ana C. Sánchez por *Limbo*.

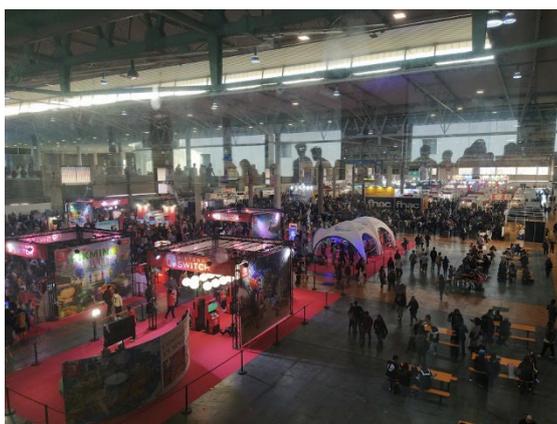


Fig. 22 Salón del manga 29, en diciembre de 2023.

³² Premios del Manga Barcelona 29 enlace: <https://www.manga-barcelona.com/es/premios-premiados-2023.cfm> Consultado: 01/02/2024.

³³ Listado de los ganadores enlace: <https://www.manga-award.mofa.go.jp/en/prize/17th/index.html> Consultado: 31/01/2024.

³⁴ Nacida en 1989 en Elda, Alicante. En 2015 ganó el premio popular del Salón del Cómic de Barcelona. Enlace: <https://anaoncina.com/> Consultado: 31/01/2024.

5. REFERENTES ARTÍSTICOS

A la hora de realizar el cómic manga NOTA X NOTA se tomaron decisiones artísticas y narrativas en base a la influencia de referentes del mundo del manga. La lista de referentes citados podría ser mayor, sin embargo, nos centraremos en explicar cuatro autores y sus características gráficas y narrativas. Dos de los cuales son japoneses y los otros dos españoles. Estos últimos actualmente en 2024 publican en las páginas de *Planeta Manga*.



Fig. 23 Páginas 14 y 15 del capítulo 673 del manga *Naruto*. La camiseta y pantalón del personaje de la derecha son una mancha negra uniforme.

5.1 MASASHI KISHIMOTO

Nacido en 1974 en Nagi, un pueblo de la prefectura de Okayama, Japón, es el autor del mundialmente aclamado manga *Naruto*. Cursó sus estudios de Bellas Artes en la Universidad Kyūshū Sangyō, en la ciudad de Fukuoka.

Antes de empezar a publicar *Naruto* en la revista *Weekly Shonen Jump*, realizó dos *One-Shots* previos a un capítulo piloto de *Naruto*. Tuvo una buena recepción en la revista y se puso a trabajar en la serialización de la historia, la cual comenzó en 1999 y concluyó en 2014, haciendo un total de quince años de publicación semanal. Cada capítulo de *Naruto* contiene veinte páginas y se acabó recopilando toda la serie en setenta y dos volúmenes de doscientas páginas cada uno.

Posterior a *Naruto*, ha trabajado en otra serie de manga, llamada *Samurai 8: la leyenda de Hachimaru* en posición de guionista, dejando a cargo del dibujo a su exasistente Akira Ōkubo. Comenzó a serializarse en 2019 y fue cancelada en 2020 debido a las bajas ventas, acabando con cinco volúmenes recopilatorios. Además, desde el inicio de la serialización en 2016 de la secuela de *Naruto*, (*Boruto: Naruto Next Generations*) que corría a cargo de Ukyō Kodachi como guionista y Mikio Ikemoto como dibujante, Kishimoto estuvo involucrado en el proyecto como supervisor. Sin embargo, a partir de 2020 Kishimoto se posiciona como guionista en esta historia, la cual finaliza tras veinte volúmenes recopilatorios en 2023. Actualmente el dúo Masashi Kishimoto como guionista y Mikio Ikemoto como dibujante trabajan en la secuela de esta serie, llamada *Boruto: Two blue vortex*.

El dibujo de Masashi Kishimoto influenció el dibujo de las páginas de NOTA X NOTA en dos aspectos: el uso de masas de negro y el escaso uso de las tramas grises. En *Naruto* aparecen personajes con variedad de estilos de ropa y el autor rellena de tinta negra muchas de ellas, evitando realizar detalles en las prendas. Además, también hace uso de una masa de negro en el pelo de algunos de los personajes. Las manchas negras dan cuerpo y peso a las páginas de manga (véase Fig.23). En cuanto a las tramas grises, el autor evita usarlas en la mayor parte del manga, sólo aparecen en momentos muy concretos, cuando la narrativa dramática lo requiere (véase Fig. 24). El autor ahorra tiempo de dibujo decidiendo no usar tramas grises.



Fig. 24 Página 12 del capítulo 319 del manga *Naruto*. La trama gris se utiliza para dramatizar las sombras de la escena.

5.2 EL DÚO FIDEL DE TOVAR Y DANI BERMÚDEZ

Este dúo creativo barcelonés empezó en el mundo del manga gracias al concurso anual internacional de manga de Norma Editorial. El dibujante, ilustrador y maquetador *freelance* Dani Bermúdez junto con el guionista y traductor Fidel De Tovar ganan el concurso mencionado y publican *Arashiyama, la montaña de los deseos*³⁵ en 2017. Dani estudió Bellas Artes en la EASD Llotja, e ilustración en la Escuela Joso, ambas en Barcelona³⁶. Antes de publicar esa primera obra conjunta, Dani publicó en la revista *Line Magazine* en 2005 *Onegai señorita* y participó en la publicación de *El chiki-manga*. En 2012 y 2013 publica con Letrablanka Editorial junto con otros autores *Let's cook* y *Olympics* respectivamente.

Por otra parte, Fidel De Tovar se formó en Narración en la Escuela de Escritura del Ateneo Barcelonés y en Fotografía Documental en el Centro de Fotografía y medios Documentales, también en Barcelona. En 2013 crea el fotorreportaje *Hanami* sobre la floración del cerezo en Japón y es publicado en la revista *Piel de foto* y *Eikyô* en 2014³⁷. En el momento en que ambos se juntan para crear manga, el aprecio que emanan por Japón los lleva a crear la obra ganadora del concurso de Norma Editorial, la cual narra una historia influenciada por el folclore nipón que se ubica en una montaña real ubicada en Kioto, Japón: Arashiyama. Esta obra recibe varios premios. en 2018 el premio a mejor manga español por *Ficomic*³⁸, mejor manga español por el portal online especializado en anime y manga *Ramen para dos*³⁹ y Dani recibe el premio a mejor autor de manga español en el evento *Héroes manga Madrid*.

En abril de 2019 el dúo creativo se consolida en el mercado publicando el primer volumen de *Liquid Memories: El asesino del agua*⁴⁰ y en noviembre de ese mismo año se publica su segundo y último tomo, siendo doscientas páginas cada uno. En octubre de 2021 publican *El tiempo de los tres*⁴¹, volumen auto

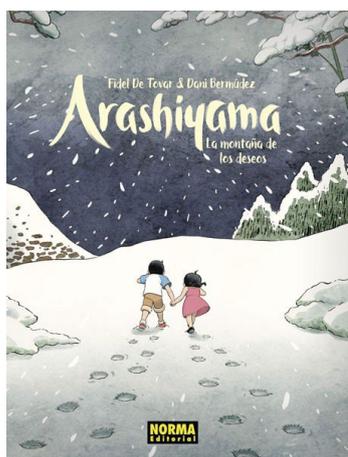


Fig. 25 Portada de la edición especial del manga *Arashiyama, la montaña de los deseos*. Dani Bermúdez y Fidel De Tovar, 2017.

³⁵ *Arashiyama la montaña de los deseos* trata la historia de dos hermanos de corta edad que se aventuran en la montaña porque cuentan las leyendas que quien sube a la cima puede pedir un deseo. Enlace:

<https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/arashiyama-la-montana-de-los-deseos>
Consultado: 27/02/2024.

³⁶ Información del enlace: <https://senseidani.com/sobre-mi/> Consultado: 27/02/2024.

³⁷ Extraído de Norma Editorial: <https://www.normaeditorial.com/autor/de-tovar-fidel>
Consultado: 27/02/2024.

³⁸ Ficomic es la empresa encargada de organizar los salones Manga Barcelona. Enlace: <https://www.manga-barcelona.com/es/noticias.cfm/id/31560/ganadores-los-premios-xxiv-salon-manga-barcelona.htm> Consultado: 27/02/2024.

³⁹ Enlace: <https://ramenparados.com/ganadores-de-los-rameneos-2018/> Consultado: 27/02/2024.

⁴⁰ Enlace: <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/liquid-memories/liquid-memories-1> Consultado: 27/02/2024.

⁴¹ Enlace: <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/el-tiempo-de-los-tres>
Consultado: 27/02/2024.



Fig. 26 Portada del manga *El tiempo de los tres*. Dani Bermúdez y Fidel De Tovar 2021.

conclusivo. En la actualidad se encuentran publicando en las páginas de la revista *Planeta Manga* una serie de terror llamada *Perfeddion*, la cual empezó a publicarse en el número quince de la revista⁴², el 30 de noviembre de 2022.

Respecto a las influencias que este dúo creativo ha tenido sobre las páginas del cómic manga *NOTA X NOTA*, principalmente ha influenciado su manera de narrar historias. Los planos y la posición de las viñetas que Dani ofrece no son especialmente dinámicos porque la historia no lo requiere. Muchas páginas muestran personajes hablando o situaciones cotidianas como en *El tiempo de los tres*. *NOTA X NOTA* hace uso de ese tipo de planos y composición de viñetas regular, generando estabilidad. Por otra parte, los guiones de Fidel son humanos y cercanos. Pero, aunque las historias que escribe a priori parecen cotidianas, tienen una pizca de fantasía, al igual que el cómic de este Trabajo de Fin de Grado.

5.3 TATSUKI FUJIMOTO

Nacido en 1993 en Nikaho, en la prefectura de Akita, Japón, es reconocido por ser el autor del manga *Chainsaw man*. De pequeño asistió a clases de pintura y se acabó graduando en pintura occidental en la Universidad de Arte y Diseño de Tohoku en Yamagata en 2014⁴³.

Empezó con diecisiete años a realizar mangas auto conclusivos o *One-Shots* de alrededor de cuarenta páginas y a enviarlos a concursos convocados por la editorial *Shueisha*. El quinto *One-Shot* que hizo se convirtió en su primer trabajo publicado en 2014 en la revista *Jump SQ*. Después de aquello, publicó en esa revista tres *One-Shots* más.

Sin embargo, es en 2016 cuando comienza su primera serialización, *Fire Punch* en la revista online *Shonen Jump+*⁴⁴ de *Shueisha*. Se trata de una historia de fantasía oscura en un mundo distópico y con toques de humor negro.

Posteriormente, empezando en 2018 y finalizando en 2020, dibuja su serie más popular en la revista *Weekly Shonen Jump*: *Chainsaw man*. Esta historia es una reinención de los mangas y animes de peleas con superpoderes como *Naruto*. Utiliza los tópicos de estas narrativas y les proporciona giros inesperados. De nuevo, el humor negro es parte inherente de la historia. A pesar de que concluyera en 2020 con once volúmenes recopilatorios, actualmente el autor está publicando una segunda parte en *Shonen Jump+*.

Respecto a la influencia de sus trabajos en las páginas de *NOTA X NOTA*, se observa similitud con las expresiones faciales de confusión (véase Fig. 27). El



Fig. 27 Página tres del capítulo 154 de *Chainsaw Man*. Tatsuki Fujimoto.

⁴² Enlace: <https://www.planetadelibros.com/libro-planeta-manga-n-15/340268>
Consultado: 27/02/2024.

⁴³ Extraído de: <https://ramenparados.com/persona/tatsuki-fujimoto/> Consultado: 21/02/2024.

⁴⁴ Enlace a *Fire Punch* en *Jump+*: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/titles/200122>
Consultado: 20/02/2024.



Fig. 28 segunda página del capítulo 50 de *Chainsaw Man*, titulado: *Sharknado*. Tatsuki Fujimoto.

dibujo de Fujimoto ocupa grandes viñetas y no tiene reparos en mostrar una acción mundana repartida en pocas viñetas ocupando una página, al igual que en NOTA X NOTA. Por otra parte, narrativamente, el humor se ha añadido al cómic manga de este trabajo de Fin de Grado en base a chistes visuales online o *memes*, lo cual es algo habitual en los trabajos de Tatsuki Fujimoto. El autor nipón hace referencias a la cultura popular en sus obras, como por ejemplo titulado al capítulo cincuenta de *Chainsaw Man*, *Sharknado*⁴⁵. Fujimoto parodia este concepto en su manga.

⁴⁵ *Sharknado* es un título extraído de la película homónima de 2013 dirigida por Anthony C. Ferrante en la que sucede un tornado en medio del mar que arrastra tiburones volando por encima de Los Ángeles.

6. MARCO PRÁCTICO



Fig. 29 *Random one-shots*, Adrián Listo, ilustración digital, 2019.

En este capítulo del marco práctico voy a tratar las fases del desarrollo del cómic manga *NOTA X NOTA* y a explicar mis antecedentes como dibujante de cómics.

El cómic manga que se ha realizado para este trabajo tiene como título *NOTA X NOTA*. Se trata de veintiuna páginas en blanco y negro, dispuestas en sentido de lectura oriental⁴⁶, que relatan una historia de tono humorístico. He realizado todas las labores correspondientes a la creación de un cómic, las cuales han sido la fase de preproducción, realización de la historia, el *storyboard*, bocadillos y onomatopeyas; y el dibujo de las páginas. La mayor parte se ha realizado con medios digitales, usando para dibujar una tableta gráfica y el programa gratuito de creación de manga: *Medibang Paint Pro*⁴⁷.

Previo a este trabajo, ya había realizado proyectos de cómic, todos digitales, y ese aprendizaje ha servido de apoyo para la creación de este manga.

6.1 ANTECEDENTES PROPIOS

Este trabajo no es el primer manga que realizo. He participado en dos concursos de manga trabajando exclusivamente como dibujante, además de haber publicado dos *webcómic*s: *Random one-shots* y *Mike y Carla*. A continuación, se citarán cronológicamente los trabajos mencionados:

- ***Random one-shots***⁴⁸, 2019. Publiqué en la plataforma de *webcómic*s online gratuita *Webtoon* un cómic de corta extensión y de historia auto conclusiva. Ese trabajo me proporcionó conocimientos sobre cómo funcionan a nivel interno las publicaciones de *webcómic* y los estándares de estas. El relato trata el tema de la depresión y el sentimiento de culpa. Ésta es representada como una mancha heterogénea que cuando se resuelve a perdonarse a sí misma, dejando de dar vueltas a lo que no se puede cambiar, se transforma en una gota de agua y fluye en un río. Además de esta publicación, se añadió otra que trata también el tema de la ansiedad, pero con otro enfoque distinto. Para realizar estos cómics se utilizaron los programas de dibujo *Clip Studio Paint*⁴⁹ y *Autodesk Sketchbook*⁵⁰.



Fig. 30 *Red Wolf*, Adrián Listo ilustración digital y Lucas Gracia guion, 2020.

⁴⁶ De derecha a izquierda y de arriba abajo, como un manga japonés.

⁴⁷ Página web oficial: <https://medibangpaint.com/es/> Consultado: 15/11/2023.

⁴⁸ *Random one-shots*, enlace: https://www.webtoons.com/en/canvas/random-one-shots/list?title_no=301470 Consultado: 16/11/2023.

⁴⁹ Enlace a página principal de Clip Studio Paint: <https://shorturl.at/npQ03> Consultado: 16/11/2023.

⁵⁰ Enlace a página principal del programa de dibujo Sketchbook: <https://www.sketchbook.com/> Consultado: 16/11/2023.



Fig. 31 Mike y Carla, Adrián Listo, ilustración digital, 2022.

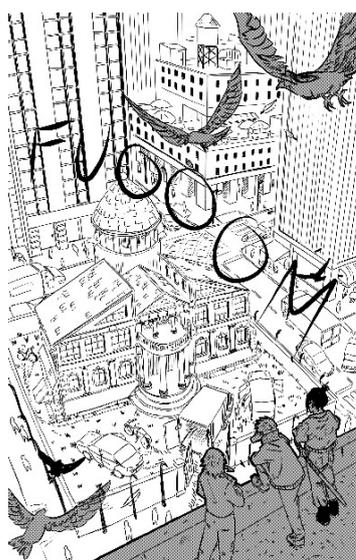


Fig. 32 WEGS, Adrián Listo ilustración digital y Lucas Gracia guion, 2022.

- **Red Wolf**, 2020. En este proyecto trabajé con un guionista: Lucas Gracia. Este fue el primer proyecto manga digital que realicé. Se trató de una historia de acción. Se usó el programa de creación de manga *Medibang Paint Pro*. Se realizaron ocho páginas y se presentó en septiembre de 2020 a un concurso internacional⁵¹ que organizó una de las editoriales de manga más importantes de Japón: *Shueisha*. Ahora mismo se puede acceder a él debido a que para participar en el concurso, el manga tenía que subirse a una plataforma online que sigue activa⁵².
- **Mike y Carla**⁵³, 2020 – 2023. El proyecto de cómic más extenso que he llevado a cabo. De nuevo publicado en la plataforma *Webtoon*, esta vez se trata de una serie de capítulos que narra una historia lineal que cuenta la vida de unos amigos conviviendo en un piso de estudiantes en Madrid mientras estudian sus carreras. Los dibujos se realizan a color. Se detuvo la publicación de capítulos de la serie en 2023 con un final abierto. Para realizar esta serie se utilizó el programa de dibujo *Autodesk Sketchbook*.
- **WEGS**, 2022. Este es el único cómic de esta lista que no se puede observar online ya que participó enviándose por correo electrónico al Concurso internacional anual de manga⁵⁴ del 2022 organizado por *Norma Editorial*. Lucas Gracia volvió a tomar el papel de guionista para hacer de nuevo una historia de acción. Este trabajo también se dibujó con el Programa *Medibang Paint Pro*.

Ver los cómics previos que he realizado ayuda a entender el recorrido artístico que he seguido y entender la evolución de mis creaciones. Además, estos trabajos mantienen afinidades gráficas y compositivas entre ellos.

⁵¹ El concurso fue el 100º Premio Tezuka, en la categoría internacional especial. Enlace: <https://medibang.com/contest/jumpitezuka100th/> Consultado: 16/11/2023.

⁵² *Red Wolf*, enlace:

<https://medibang.com/mpc/episodes/9s2208160311038680016450724/> Consultado: 09/11/2023.

⁵³ *Mike y Carla*, enlace: https://www.webtoons.com/es/canvas/mike-y-carla/list?title_no=563820 Consultado: 09/11/2023.

⁵⁴ Enlace de la información del Concurso internacional anual de manga de Norma Editorial: <https://www.normaeditorial.com/noticia/bases-del-concurso-manga-2024> Consultado: 29/02/2024.

6.2 DESARROLLO DEL COMIC NOTA X NOTA

El desarrollo del proyecto se puede dividir en dos fases bien diferenciadas: la preproducción y la producción. Durante la preproducción, la idea original nació de la tarea de una asignatura para realizar un cortometraje, mientras que en la producción se realizó el cómic manga. En este apartado se explica todo ese proceso, empezando por la gestación de la idea, continuando con el guion cinematográfico, la traducción al guion gráfico o *storyboard*, los bocadillos y onomatopeyas y, por último, el dibujo final.

6.2.1 Preproducción

Procederé a explicar la naturaleza del ejercicio que fue concebido para una asignatura durante el curso 2021/22 y las limitaciones que impuso el profesor para entender mejor el origen de NOTA X NOTA. La asignatura en cuestión se llama *Realización de relatos de ficción*, asignatura del Grado de BBA impartida en la UPV por el profesor Fernando Javier Canet Centellas y va dirigida al medio cinematográfico. Se nos pidió a todos los alumnos de la asignatura que escribiéramos un guion para un cortometraje de máximo diez minutos de duración.

El cortometraje debía de grabarse en grupos de alrededor de cinco personas, valiéndonos de los equipos de grabación que el laboratorio de audiovisuales de la UPV nos proporcionaba. Se nos impuso la prohibición de ser los actores de nuestro propio metraje, pero se nos dio la libertad de grabar donde quisiéramos.

Con todas estas características, empecé a plantear una historia corta. Se aspiraba a que tuviera la menor cantidad de personajes para que el proceso de búsqueda de actores fuera lo más sencillo posible, debido a la total carencia de presupuesto. Por último, se buscó que la historia fuera posible de grabar en un lugar que no requiriese permisos, como la casa de alguien de nuestro grupo, para evitar depender de horarios estrictos de grabación ni usar el equipo audiovisual en la calle.

Por todos estos motivos acabé escribiendo la historia que se narra en NOTA X NOTA (aunque en un inicio bauticé la obra como Recuerdos del futuro, título presente en el guion cinematográfico). En los siguientes apartados se explican los cambios en cuanto guion e historia que fue sufriendo el proyecto hasta convertirse en las veintiuna páginas de cómic manga que componen este trabajo.

6.2.2 Historia, guion cinematográfico y personajes

En primer lugar, presento un resumen de toda la historia del guion original de NOTA X NOTA. Dicho guion transcurre en la vida de un joven, Luis, en su

nuevo apartamento de alquiler. Luis se percató que en esa casa ocurren cosas extrañas: la televisión se cambia sola de canal, aparecen platos sin fregar (que él no ha usado) o el váter se queda con la tapa levantada, entre algún otro suceso. Lo que ocurre en realidad es que están conviviendo en la misma casa Luis y Nuria, pero no pueden verse el uno al otro. De esta manera, cuando uno de los dos deja platos en el fregadero, el otro sólo puede ver esos platos, no a quien los pone ahí. Resulta que por obra del destino ambos protagonistas están conectados a esa misma casa. Al final de la historia se revela que no se pueden ver porque están separados por dos años en el tiempo, aunque en el espacio de la casa sí estén conectados. En el futuro está viviendo Nuria allí y, aunque no se vean, las acciones que hacen cada uno en su casa repercuten en la vida del otro, tratándose de la misma casa, pero con dos años de diferencia. Mismo lugar, distinto tiempo. Están conviviendo, pero sin verse. Una vez se adaptan a ello, comienzan a comunicarse mediante notas en “Post-its” que van dejando repartidos por la casa. Poco a poco van entablando amistad. Repentinamente, un día deja de haber esa conexión entre ambos espacios temporales y Luis se preocupa, no sabe si le ha podido pasar algo malo a Nuria. Finalmente, cuando Luis tiene que dejar el piso de alquiler, su casero le comenta que ha podido encontrar a una nueva inquilina para sustituirlo y su nombre es Nuria. De esta forma acaba el guion original (véase el ANEXO I). Este guion se planteó con un final abierto, pero fue posteriormente, cuando se decidió trasladar ese trabajo al lenguaje del cómic, cuando la historia se amplió resultando en el *storyboard* de sesenta páginas actual, a fecha de 2024.

Una gran influencia narrativa para la creación de esta historia fue *Your name*, una película de animación 2D de Makoto Shinkai⁵⁵ estrenada en 2016 en Japón. Cuenta los sucesos que viven dos jóvenes, un chico y una chica al intercambiarse los cuerpos en ocasiones esporádicas. Por medio del destino, sin conocerse, empiezan a vivir la vida del otro y se muestran las dificultades y situaciones cómicas que surgen de ello. Se empiezan a comunicar mediante notas de texto que dejan en el móvil del otro. Los dos acaban desarrollando sentimientos románticos mientras avanza la trama y hacia la mitad del metraje se revela que, en realidad, el chico está viviendo dos años en el futuro respecto a la chica. Las referencias a esta película se ven claras en NOTA X NOTA.

Para este trabajo, se han adaptado a formato manga las primeras cinco páginas de ese guion cinematográfico, lo cual abarca el suceso de la primera noche de Luis en el piso: donde la televisión cambia sola de canal. Esta decisión se toma con la intención de poder presentarlo a la revista *Planeta Manga*. La intención de este proyecto es poder serializar la historia en varios capítulos de veinte páginas cada uno.

⁵⁵ Makoto Shinkai (1973) es un director de cine, escritor, productor, animador, dibujante y actor de voz japonés. Es reconocido por dirigir *Your Name* (2016), la tercera película de anime más taquillera de la historia.

El título con el cual bauticé a la historia originalmente y que se lee en el guion cinematográfico fue *Recuerdos del futuro* debido a que Nuria está viviendo dos años en el futuro respecto a Luis. Sin embargo, decidí cambiar el título por el actual con la intención de captar mejor la esencia de la obra. NOTA X NOTA deriva del juego de palabras “pasito a pasito”, que significa “poco a poco” o “con calma”. El título conforma mejor la transición que hay entre Luis y Nuria: ambos al principio no entienden lo que les está ocurriendo, pero acaban comunicándose y cada vez que lo hacen mediante “notas” dan un “pasito” en dirección a entablar una amistad. El término “pasito” se cambió por “nota” debido a que los personajes se comunican mediante ellas. Se barajó la idea de que el título fuera “Post-it a Post-it” o NOTA A NOTA, pero se descartaron porque el primero menciona una marca registrada y el segundo produce cacofonía⁵⁶.

En lo referente a los cambios en la historia, hechos entre el guion original de NOTA X NOTA y el cómic manga final, existen dos relevantes. En el manga, el personaje Luis verbaliza que se está cambiando de canal la televisión, mientras que, en el guion, este hecho se describe mediante la narración. Siendo formato cinematográfico para lo que fue concebida la historia, no es necesario que Luis, encontrándose sólo en la casa, enfatice un hecho que el espectador puede ver en el metraje: el televisor cambiando de canal. El metraje se vale tanto de audio como de video para mostrarlo. En cambio, como el manga es un medio narrativo compuesto por imágenes estáticas es necesario añadir información adicional en forma de texto para asegurarse de que el lector entiende lo que ocurre. Este cambio también está presente en viñetas de Nuria que aclara lo que ocurre y fue añadido durante el proceso de creación del *storyboard* o guion gráfico.

El otro cambio considerable se encuentra en las últimas páginas del manga. Originalmente tanto Luis como Nuria, tras el percance con el televisor, buscaban por la casa algún intruso. Esto fue sustituido por unas viñetas en las que Luis tiene un monólogo interno intentando asimilar lo que acaba de ocurrirle, pero sin buscar a nadie. Esto se realizó después de la fase de creación del *storyboard* y se hizo con la intención de que fuera más realista la reacción de los personajes.

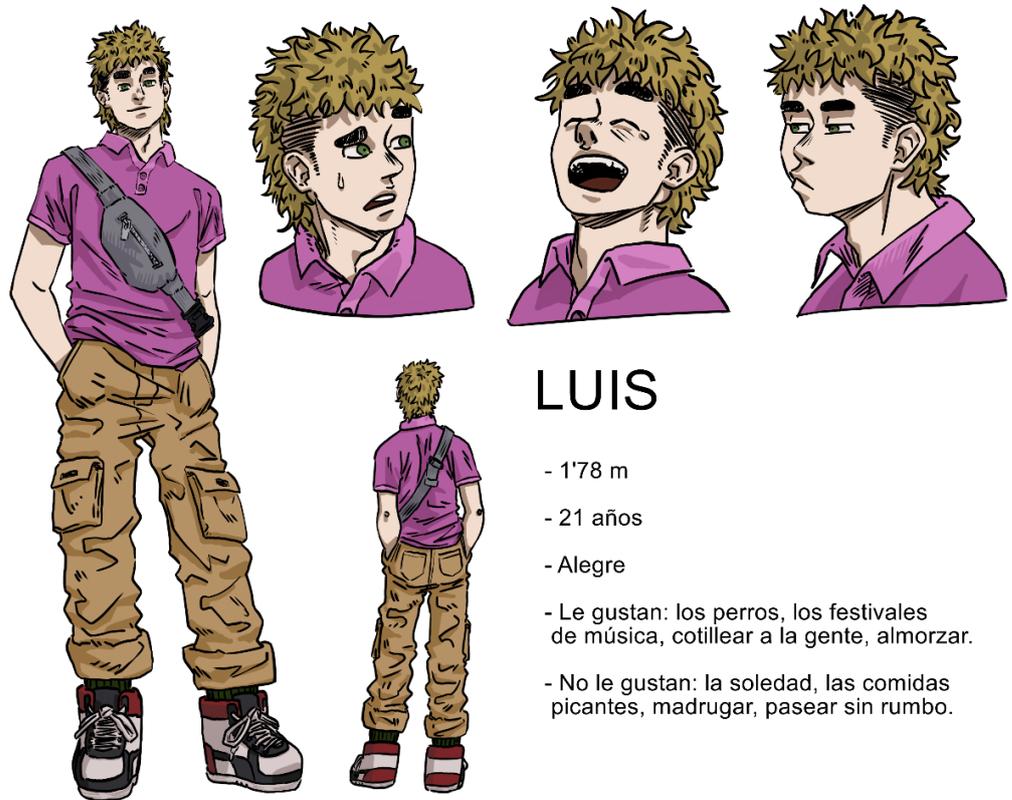
Para la creación de los personajes se buscó una estética joven y actual y se pretendió que ambos tuvieran unas características gráficas identificativas. Este cómic manga trata de igual manera los géneros y busca demostrarlo, por ello tienen una identidad de color propia a la inversa de lo que generalmente se asocia con el género masculino y femenino: Nuria el color azul y Luis el color rosa. A continuación, se muestran dos fichas, una por personaje, realizadas para la mejor comprensión de estos y sus características visuales (véanse Fig. 33 y Fig. 34). Se han dibujado de cuerpo entero y varias expresiones faciales. Buscando esta estética joven, Luis tiene un corte de pelo *Mullet* (Véase Fig. 33).



Fig. 33 Corte de pelo Mullet. Fotografía extraída de la web Unsplash, con licencia libre. Fotografía de: Thais Varela.

⁵⁶ Definición de Cacofonía según la RAE: Disonancia que resulta de la inarmónica combinación de los elementos acústicos de la palabra. Página web: <https://dle.rae.es/cacofon%C3%ADa?m=form> Consultado: 22/02/2024.

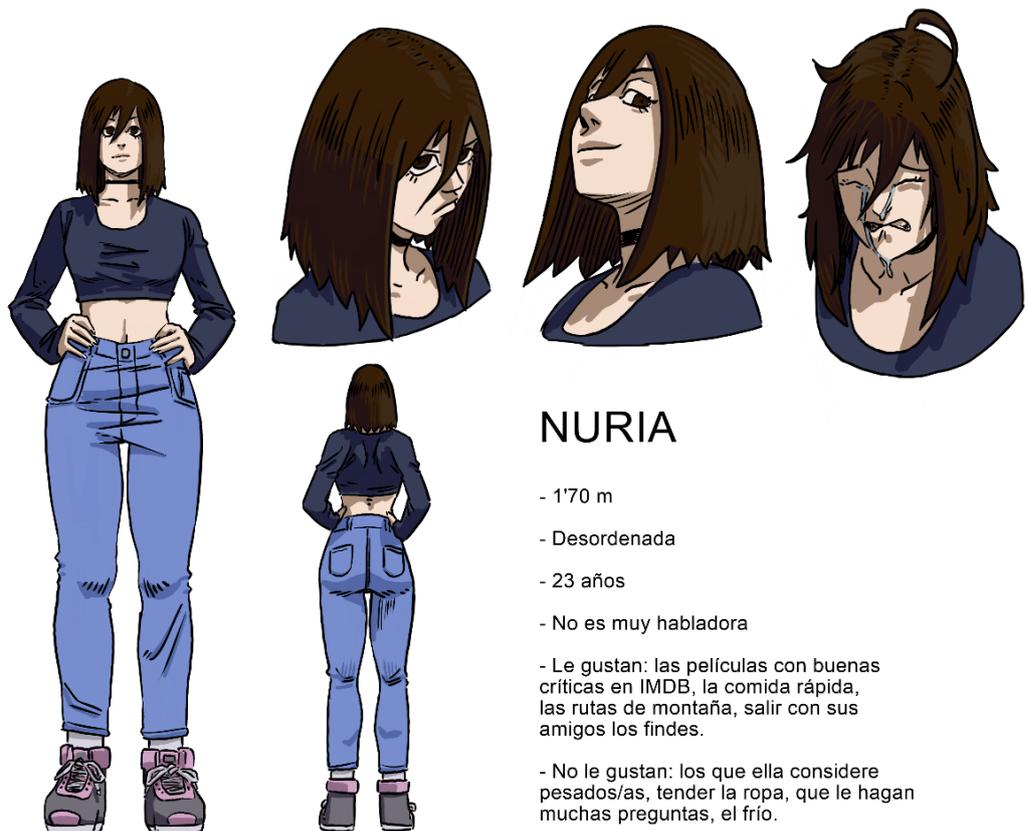
Fig. 34 Ficha de personaje de Luis para el cómic manga NOTA X NOTA.



LUIS

- 1'78 m
- 21 años
- Alegre
- Le gustan: los perros, los festivales de música, cotillear a la gente, almorzar.
- No le gustan: la soledad, las comidas picantes, madrugar, pasear sin rumbo.

Fig. 35 Ficha de personaje de Nuria para el cómic manga NOTA X NOTA.



NURIA

- 1'70 m
- Desordenada
- 23 años
- No es muy habladora
- Le gustan: las películas con buenas críticas en IMDB, la comida rápida, las rutas de montaña, salir con sus amigos los fines.
- No le gustan: los que ella considere pesados/as, tender la ropa, que le hagan muchas preguntas, el frío.

6.2.3 Storyboard o guion gráfico

El *Storyboard* es el término utilizado para referirse al guion gráfico, es decir, una traducción a dibujos o imágenes del guion cinematográfico. Es una fase que tiene por objetivo facilitar el proceso de grabación de producciones audiovisuales. Cada dibujo del *storyboard* corresponde a un plano distinto del metraje final.

En el proceso creativo de un cómic, esta fase es utilizada para organizar los dibujos y bocadillos de cada página mediante bocetos y decidir los planos que se van a realizar finalmente en las viñetas. Los autores japoneses de manga presentan a su editor a cargo, estos bocetos antes de realizar los dibujos finales en caso de que sea necesario hacer cambios⁵⁷. Una vez es aprobado el *storyboard*, el autor tiene luz verde para dibujar las páginas.



Fig. 36 ARRIBA: Storyboard de Tsugumi Ohba, guionista. ABAJO IZQUIERDA: Storyboard de Takeshi Obata, dibujante. ABAJO DERECHA: Página finalizada de la serie manga Bakuman, primer capítulo del primer volumen, 2008–2012.

En los mangas japoneses realizados por guionista y dibujante, el guionista también puede hacer un *storyboard* que luego es bocetado nuevamente por el dibujante (véase Fig. 36). Sin embargo, cada equipo creativo aborda esta fase de manera diferente.

⁵⁷ Los cambios pueden deberse a políticas internas de la editorial, como por ejemplo no mostrar desnudos, o pueden deberse a criterios propios del editor.



Fig. 37 Página del capítulo 207 del manga Naruto.

En el caso de este proyecto de cómic manga, el *storyboard* se realizó en digital y alta resolución con el mismo programa usado para el dibujo final: *Medibang Paint Pro* (véase ANEXO II).

Se prioriza, además, que la información por página sea organizada, para que la lectura sea fluida. Dibujando más de diez viñetas o muchos bocadillos en una página de manga se genera una sensación de *horror vacui* que cansa la vista del lector. De igual manera, dibujar una o dos viñetas por página es desaprovechar el espacio. También en los mangas varía el número y forma de las viñetas en cada página consiguiendo así dinamismo. Por estos motivos, las páginas de *NOTA X NOTA* varían entre dos y siete viñetas además de tener dimensiones variables.

Además del número de recuadros, se tuvo en consideración el tamaño de los márgenes en blanco entre viñetas. *Medibang Paint Pro* posee una herramienta de creación de viñetas que permite ajustar la medida de este espacio blanco: tiene un parámetro para la distancia vertical y otro para la horizontal. Para tomar esta decisión me basé en el trabajo de Masashi Kishimoto en el manga *Naruto*. En su caso y en el de otros mangas, el espacio vertical que existe entre viñetas es menor al espacio horizontal (véase Fig. 37). Así genera una fluidez de lectura estructurada por pisos o alturas, habitualmente siendo tres. En el caso de *NOTA X NOTA*, se utilizó una distancia vertical de 4 puntos y una horizontal de 8 puntos.

En cuanto a la selección de planos en *NOTA X NOTA*, se emplean planos generales que ubiquen al lector en la estancia en la que se desarrolla la acción, como en la segunda viñeta de la página cinco (véase Fig. 39); y primeros planos para hacer énfasis en las emociones y pensamientos de los personajes. Se recurre a los planos detalle, como en la segunda viñeta de la página ocho (véase Fig. 40), para mostrar elementos clave de la acción. Los planos generales se dibujan al inicio de cada escena y los primeros planos y los planos de detalle, una vez se ha entendido el espacio tridimensional que rodea a los personajes.



Fig. 39 Pág. 13 del storyboard de *NOTA X NOTA*.

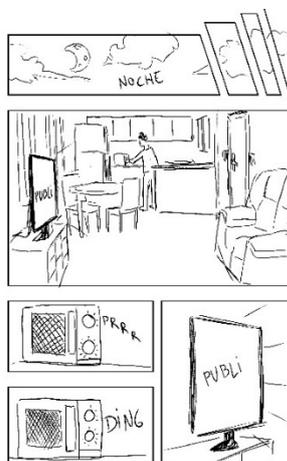


Fig. 40 Pág. 5 del storyboard de *NOTA X NOTA*.



Fig. 38 Pág. 8 del storyboard de *NOTA X NOTA*.

El sentido de lectura de este cómic manga es oriental, es decir, cada página se empieza a leer por la viñeta de la esquina superior derecha y se acaba en la viñeta de la esquina inferior izquierda. Ocurre de igual manera con el orden de lectura de los bocadillos dentro de cada recuadro. Esta decisión es tomada debido a que la revista *Planeta Manga*, revista a la que se ha presentado el manga, publica en este sentido de lectura. Teniendo en cuenta este detalle y que la numeración de la primera página del manga sería impar si se publica aquí, se han dejado márgenes sin dibujar en el extremo izquierdo de las páginas pares y en el extremo derecho de las páginas impares.

Dejar espacio en blanco en un lado de la página es una práctica común en los mangas (véase Fig. 41⁵⁸). La función que tiene es evitar que el lector necesite abrir el manga en un ángulo de 180° para ver una viñeta o leer un bocadillo que está oculto si no se abre de esta manera. Esto ocurre debido a que los mangas suelen publicarse en volúmenes de doscientas páginas, o en revistas de más de trescientas, como *Planeta Manga*. Al ser libros de encolado sencillo con un grosor de lomo de uno o más centímetros, puede resultar desagradable para el lector abrir ampliamente las páginas por temor a que se acaben desprendiendo del lomo tras las lecturas. La solución que utilizan las editoriales y los autores es la anteriormente mencionada: dejar sin dibujar y sin texto los márgenes de las páginas que estarían encolados al lomo del libro. Este problema no es frecuente en los cómics norteamericanos debido a la naturaleza de sus publicaciones, que suelen ser grapas sencillas de alrededor de veinte páginas por capítulo, o recopilaciones en tapa dura y cosido. Los cómics de grapa sencilla se pueden abrir sin ningún problema 180° o más.

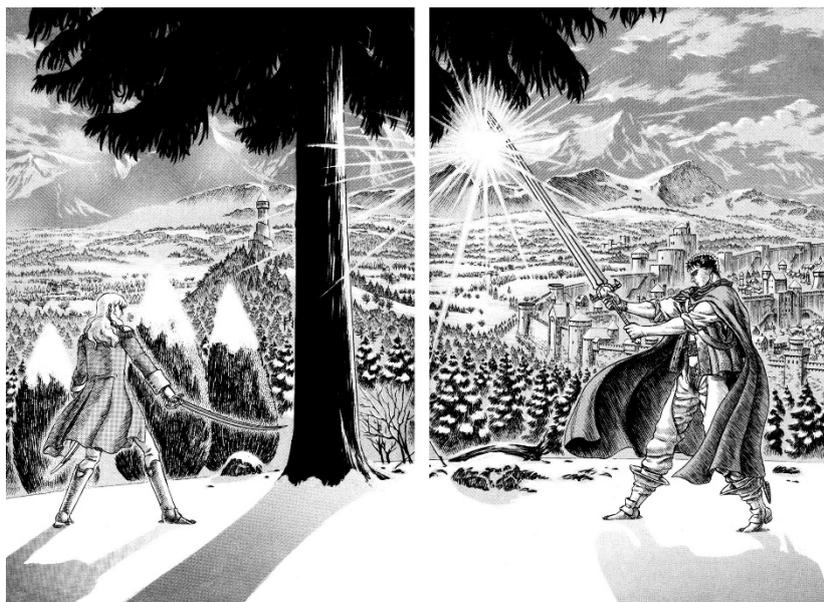


Fig. 41 Página doble del manga *Berserk* de Kentaro Miura, (1989 – presente).

⁵⁸ Es un manga japonés de sentido de lectura oriental y la página de la izquierda, de numeración impar, tiene borde en blanco en el extremo derecho, mientras que la página de la derecha, de numeración par, tiene borde blanco en el extremo izquierdo. El margen en blanco es el extremo de las páginas que va encolado al lomo del libro.



Fig. 42 Pág. 17 del cómic manga NOTA X NOTA.

En el programa de creación de manga *Medibang Paint Pro* hay una herramienta para ajustar el grosor de la línea que crea el recuadro de las viñetas. Para *NOTA X NOTA*, se ha utilizado un grosor de catorce puntos o 0,59 mm. Es un grosor mayor al usado para los dibujos buscando conseguir que así destaque el marco y visualmente se distingan los límites de cada viñeta.

En la fase de creación del *storyboard* no me impuse un límite de páginas a realizar. En total toda la historia abarca sesenta páginas. Tampoco fijé una cantidad de texto del guion original que tuviera que ir en cada página, confiando en mi criterio para mostrar la información necesaria en cada una, lo cual resultó siendo alrededor de nueve renglones del guion por página.

Esta fase del proyecto creativo de un cómic trata de organizar en viñetas bocetadas la historia escrita para luego dibujarla, teniendo en cuenta todos los detalles comentados en este apartado. Por este motivo también se añaden onomatopeyas en los bocetos y se ubican los bocadillos en el espacio de la página, asegurándose de que no interrumpen la acción del dibujo. Sin embargo, al igual que los bocetos, los bocadillos y onomatopeyas sufrieron cambios en la fase del dibujo final del manga.

6.2.4 Bocadillos y onomatopeyas

La fase posterior al *storyboard* es el dibujo final y eso incluye a los bocadillos y onomatopeyas. Es decir, son dibujados a mano durante el proceso de dibujo en vez de utilizar herramientas digitales específicas para hacer bocadillos o añadir texto de diversas formas y tamaños. Se tomó la decisión de dibujar estos elementos en las páginas de *NOTA X NOTA* por un motivo principal: porque visualmente armonizan con el dibujo. Sin embargo, en los cómics norteamericanos comúnmente se añaden en una fase posterior al dibujo mediante herramientas digitales y por un trabajador distinto al dibujante, ya sea el rotulista o el propio guionista.

Empezando por los bocadillos, el cómic manga *NOTA X NOTA* tiene variaciones en su forma y naturaleza. Comenzando por la **forma**, esta cambia para acompañar las emociones que los personajes evocan con sus palabras. Por ejemplo, en la última viñeta de la página diecisiete (véase Fig. 42), el bocadillo tiene un contorno de picos, enfatizando la mezcla de sorpresa y mosqueo de Luis, además de dar a entender que grita lo que dice. Por otro lado, si el personaje que habla no expresa ninguna emoción específica, la forma del bocadillo es habitualmente ovalada horizontalmente. El hecho de que sea un óvalo horizontal es debido a la naturaleza de la escritura española: de izquierda a derecha. En los mangas japoneses los bocadillos son frecuentemente ovalados también, pero en sentido vertical, de nuevo debido a su escritura: de arriba abajo. Otro elemento que incluyen los bocadillos es un saliente o pico en dirección al personaje que está diciendo el texto. En el caso de *NOTA X NOTA*



Fig. 43 Pág. 10 del cómic manga NOTA X NOTA.

son picos de corto tamaño normalmente, lo suficiente para entender quién habla. Hay alguna excepción como en las viñetas cuatro y cinco de la página diez (véase Fig. 43), alargado expresamente para entender que el sonido viene de lejos, en concreto de dentro del piso ya que se trata del televisor.

Por otro lado, también se ha modificado la **naturaleza** de algunos bocadillos con la finalidad de aportar información distinta de las emociones del emisor. Por “naturaleza” se entienden las reglas básicas del uso de bocadillos, tales como que el texto interno sea siempre visible y que se use la misma forma para todos los bocadillos en el cómic (en el caso de NOTA X NOTA, un óvalo simple). En concreto, en este manga existen dos variaciones de naturaleza y primero me refiero a los bocadillos con reborde que empiezo a utilizar en la última viñeta de la página seis para señalar que el sonido proviene del televisor (véase Fig. 49). El reborde no aporta información sobre el emisor como persona, ya que es utilizado cada vez que habla alguien en la pantalla. Se podría haber utilizado cualquier otro cambio en la naturaleza del bocadillo estándar para aportar esta información (como, por ejemplo, dibujarlos cuadrados), pero se escogió el reborde por gusto personal. Otro cambio en la naturaleza de las reglas básicas del uso de los bocadillos, es la superposición de los mismos. Por norma general, el texto dentro de un bocadillo es totalmente visible, sin elementos que lo oculten. Sin embargo, en la cuarta viñeta de la página siete empiezo a solapar bocadillos encima de otros, ocultando parte del texto que contienen (véase Fig. 45). Añadido a que lo que en ese momento se muestra en el televisor es alguien que se encuentra en medio de un bosque tropical y hablando sobre un animal que está contemplando, se pretende representar programas como *El último superviviente* con Bear Grylls, los cuales están grabados en inglés, pero el doblaje español está superpuesto al original en vez de sustituirlo y se escuchan ambas voces al mismo tiempo. De igual manera que el audio original y doblado en ese programa de televisión se solapan, los bocadillos de NOTA X NOTA también lo hacen.

Además de todo lo mencionado anteriormente, en cuanto al texto que contienen algunos de estos bocadillos con reborde, al inicio de las frases cuando el televisor se cambia de canal repentinamente se añade un guion “-” seguido de una palabra a medio escribir. Este elemento se añade simbolizando el cambio brusco de canal, aportando más información al lector.

Por último, han de mencionarse algunos detalles respecto a la organización del texto en los bocadillos. Se ha dividido el texto en oraciones cortas con la intención de conseguir una lectura fluida y dinámica. Por tanto, la cantidad de texto añadida en cada bocadillo no supera una frase. En las ocasiones en que un personaje habla más sin ser interrumpido, se divide el propio bocadillo en varias partes para ofrecer la impresión visual de ser dos bocadillos con relativo poco

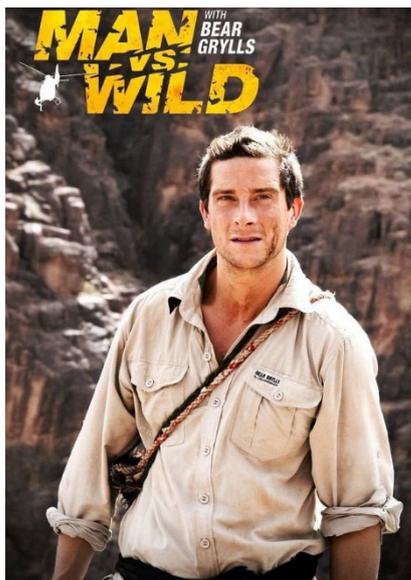


Fig. 44 El último superviviente, programa de televisión protagonizado por Bear Grylls (2006-2019).



Fig. 45 Pág. 7 del cómic manga NOTA X NOTA. En esta página aparecen bocadillos con reborde, solapados y en inglés.



Fig. 46 Pág. 20 del cómic manga *NOTA X NOTA*.

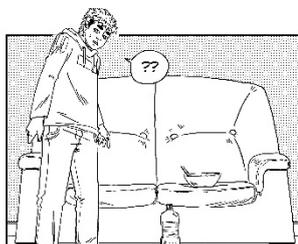


Fig. 47 Primera viñeta de la pág. 12 del cómic manga *NOTA X NOTA*.



Fig. 48 página cinco del octavo capítulo de *Tokyo Girls* de Akiko Higashimura, 2014 – 2017.

texto en vez de uno sólo con varias oraciones, tal es el caso de la primera viñeta de la página siete (véase Fig.45). Además, el tamaño de letra es de once puntos durante todo el manga salvo algunas excepciones en las que el texto es más grande, como, por ejemplo, en los bocadillos que contienen únicamente uno o dos caracteres como en la primera viñeta de la página doce (véase Fig. 47). También se aumenta el tamaño en bocadillos como el de la última viñeta de la página diecisiete para enfatizar el hecho de que Luis está gritando (véase Fig. 42). Además de todo lo mencionado relacionado con los bocadillos, al final del manga existe texto que no está incluido dentro de ningún contorno (véase Fig. 46). Esto se trata de una decisión estética y narrativa, con la que se da a entender al lector que no es algo que está siendo pronunciado por alguien, sino que se trata de los pensamientos que Luis está contemplando en un monólogo interno.

En esta fase del trabajo se añadieron bocadillos con signos de exclamación e interrogación que no estaban en el guion. Esta práctica, utilizada frecuentemente en los mangas, es empleada para enfatizar la sorpresa o confusión de los personajes facilitando el entendimiento por parte del lector de las emociones. Los mangas pueden tratar temas complejos o historias de fantasía y añadir información en forma de exclamaciones e interrogaciones ayuda a comprender que lo que está ocurriendo es algo inusual dentro de la ficción de la historia. En *NOTA X NOTA* existen los viajes en el tiempo a través de notitas, pero es necesario que el lector entienda que no es algo a lo que los personajes estén habituados, sino que se sale de lo común. Es decir, que no se trata de realismo fantástico⁵⁹. De igual manera, por ejemplo, en la última viñeta de la página siete, se añadió un bocadillo con un signo de interrogación “?”, superponiendo una capa más de información para el lector además de la cara de sorpresa de Luis, enfatizando el hecho de que algo raro ocurre con su televisor si estaba viendo un *reality show* y se ha cambiado de repente a un programa sobre animales. También en los mangas aparecen a menudo bocadillos con únicamente puntos suspensivos “...” habitualmente significando que un personaje está pensando o que se ha quedado sin habla por un momento (véase Fig. 48). En la primera viñeta de la página ocho de *NOTA X NOTA* se añadieron unos puntos suspensivos para señalar lo primero.

En cuanto a las onomatopeyas en *NOTA X NOTA* también existe variedad respecto a forma y tamaño. Estas varían en función de lo que se quiere transmitir con el sonido. Siendo un sonido poco notorio como el pitido de un mando a distancia al cambiar de canal en la televisión, la onomatopeya que lo representa con un “BIP” es pequeña y delgada respecto al dibujo que acompaña

⁵⁹ Extraído de un texto escrito por Martín Tacón en referencia al realismo fantástico como movimiento literario: “ni el narrador ni los personajes son capaces de diferenciar entre un hecho común y un hecho fantástico, porque para ellos lo fantástico está dentro de lo común.” Enlace: <https://medium.com/punto-y-coma/introducci%C3%B3n-al-realismo-fant%C3%A1stico-6592d9385#:~:text=En%20literatura%2C%20el%20realismo%20fant%C3%A1stico,magia%2C%20en%20los%20actos%20maravillosos>. Consultado: 03/01/2024.

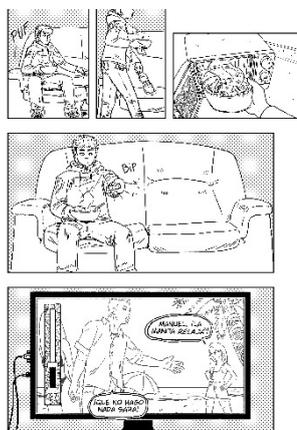


Fig. 49 Pág. 6 del cómic manga
NOTA X NOTA.



Fig. 50 Primera página del cómic
manga NOTA X NOTA.

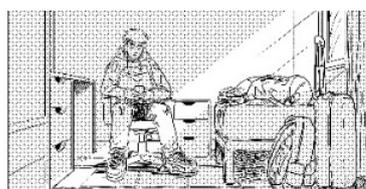


Fig. 51 Primera viñeta de la pág. 4 del
cómic manga NOTA X NOTA.

en la página seis (véase Fig. 49). En cambio, si se trata de un sonido fuerte como el golpe de una puerta al ser cerrada de una patada como en la última viñeta de la primera página, ese “BLAM” ocupa gran parte del dibujo y su forma es más gruesa (véase Fig. 50). La forma o tipología de estos ejemplos es distinta para enfatizar el volumen del sonido. También cabe la posibilidad de alargar la onomatopeya indicando que el sonido se mantiene por un período de tiempo, como en la segunda viñeta de la primera página con aquel “ÑIIIIIC” (véase Fig. 50).

Por otro lado, para que las onomatopeyas destaquen en el dibujo, en ocasiones se añade un reborde blanco, como en las dos primeras viñetas de la primera página. De esta manera se distingue entre dibujo y sonido. Este es un recurso también utilizado en el dibujo de algunas viñetas para realzar la figura de un personaje respecto al fondo. Un ejemplo de esto se observa en la tercera viñeta de la página veinte (véase Fig. 46), empleado para distinguir visualmente entre la mano que sostiene el mando a distancia y el televisor. A continuación, se desarrollan las cuestiones relacionadas con el dibujo en el siguiente apartado.

6.2.5 Dibujo final

Los elementos que conforman el dibujo en blanco y negro de NOTA X NOTA son: la **línea**, la **mancha** y los **tonos intermedios**. La **línea** es la que conforma el contorno de los personajes, estancias y objetos. Se usa la herramienta pincel y siendo la “Pluma G” la escogida para esta tarea en el programa de dibujo manga *Medibang Paint Pro*. Se usa el color negro en todo momento a excepción de algunas líneas blancas que representan reflejos en cristales o distorsiones en la pantalla de la televisión. El grosor usado durante gran parte del dibujo es de veinticinco puntos, exceptuando algunas líneas que, por necesidad, se han hecho más gruesas. La línea, además de definir contornos, en ocasiones en las que es agrupada y superpuesta es utilizada como representación de sombra, utilizando la técnica *crosshatching*⁶⁰: por ejemplo, la sombra debajo de la cama de la primera viñeta de la página cuatro (Véase Fig. 51).

Para describir la **mancha** en el dibujo de NOTA X NOTA, nos referimos a aquellas zonas del dibujo que se han solucionado con masas de negro en vez de líneas. Ejemplos de esto son el pelo de Nuria o sus pantalones, elementos definidos por su contorno y mancha. El resultado es visualmente más bidimensional que si se utiliza la técnica de *crosshatching* adecuadamente, sin embargo, se decidió dibujar de esta manera por dos motivos: ahorrar tiempo de

⁶⁰ El *hatching* consiste en describir el tono, textura y sombreado mediante el uso de líneas paralelas poco espaciadas. Cuando se utilizan ‘capas’ de líneas en distintos ángulos se convierte en *crosshatching* (de ahí la palabra cross, cruce). Enlace: <https://shorturl.at/fhOSX> Consultado: 03/03/2024.

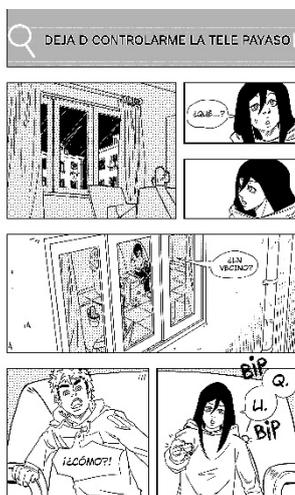


Fig. 52 Pág. 17 del cómic manga NOTA X NOTA.



Fig. 53 Pág. 6 del cómic manga NOTA X NOTA.

dibujo y dar peso visual a las viñetas⁶¹. Los mangas japoneses muy a menudo dibujan las vestimentas de los personajes con manchas negras para evitar esa liviandad. Las herramientas utilizadas para rellenar espacios de negro en NOTA X NOTA habitualmente han sido primero la herramienta Lazo o herramienta Varita Mágica, para seleccionar el contorno a rellenar, y luego la herramienta Bote de Pintura, para pintarlo de negro.

En cuanto a los **tonos intermedios**, me refiero a las tramas de puntos usadas en NOTA X NOTA. Recordemos que las tramas en sus orígenes en el manga japonés son unas láminas adhesivas normalmente de tamaño Din A4 conformadas por micropuntos negros espaciados regularmente. Estas láminas se superponen a las páginas dibujadas de manga para añadir efectos de sombras. A mayor densidad de puntos en la lámina, más oscuro se verá el tono. Sin embargo, todo el proceso de dibujo de NOTA X NOTA se ha realizado digitalmente, incluyendo la adición de tramas. El programa *Medibang Paint Pro* permite rellenar espacios con este recurso. En el apartado de Material, se ha usado principalmente el Mosaico “Red 30L 10% (16x16)” para las sombras y los fondos. También se ha usado algún otro Tono, como el “Sombreado A – 2 (3000x4242)” para el nivelador de volumen del televisor que aparece a la izquierda de la última viñeta de la página seis (véase Fig. 53). La poca variedad de tipos de trama en las páginas se debe a dos motivos: ahorrar tiempo de dibujo y evitar efectos visuales no deseados en la impresión de las páginas. Estos efectos se conocen como *moiré*⁶².

Así, limitando el uso de distintos tipos de tramas en NOTA X NOTA, se evitan estos posibles efectos y el resultado de las páginas es menos abigarrado.

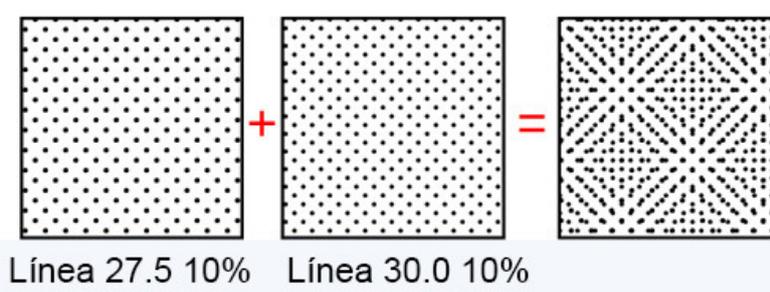


Fig. 54 Ejemplo detallado de cómo se produce el efecto moiré superponiendo tramas de puntos.

⁶¹ Las primeras páginas de NOTA X NOTA y, sobre todo, el personaje de Luis, carecen de peso visual porque se ignora este recurso.

⁶² Según la página *Clip Studio Tips*, un portal online donde se resuelven dudas sobre la creación de manga digital, la palabra *moiré*: se refiere en su origen a un patrón que se forma cuando se superponen patrones sencillos, como puntos de semitono, y en principio no tiene una connotación negativa. Sin embargo, en el mundo del cómic sí que es algo negativo. [...] El moiré se produce cuando dos tonos no encajan bien, provocando que la frecuencia de la trama o los ángulos del tono tampoco lo hagan. Con la tecnología digital, es muy fácil caer en el moiré hoy en día. Extraído de: <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/1019#author> Consultado: 22/02/2024.



Fig. 55 Segunda viñeta de la pág. 12 del cómic manga NOTA X NOTA.



Fig. 56 Pág. 5 y pág 14 del cómic manga NOTA X NOTA.

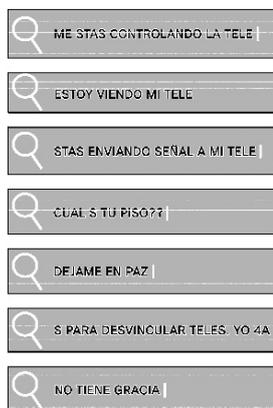


Fig. 57 Pág 19 del cómic manga NOTA X NOTA.

Respecto a las estancias y los fondos dibujados en las páginas de NOTA X NOTA, se han usado herramientas que el propio programa brinda para su cometido. Se ha utilizado la perspectiva cónica con la ayuda de la herramienta de puntos de fuga, tanto en un punto como en dos o tres. Por ejemplo, en la segunda viñeta de la página cinco se usa un punto de fuga (véase Fig. 56), en las últimas viñetas de la página diez se usan dos (véase Fig. 59), y en la quinta viñeta de la página diecisiete, son tres (véase Fig. 52). Esta herramienta sin embargo no se ha usado para dibujar todos los escenarios. El mobiliario que se muestra en la segunda viñeta de la página doce (véase Fig. 55), por ejemplo, se realizó a mano alzada, siendo el motivo principal de esta decisión, que se quisiera dibujar en vista de ojo de pez⁶³ y el programa *Medibang Paint Pro* no dispone de una herramienta específica para hacerlo. Otros escenarios como la cuarta viñeta de la página once (véase Fig. 60) también se han realizado sin la herramienta de puntos de fuga o regla.

También en NOTA X NOTA se usa el recurso narrativo de la repetición visual, habiendo viñetas y dibujos que se repiten. Respecto a los dibujos, el marco de la televisión cuando se observa de frente es el mismo dibujo reutilizado para todas las viñetas. Lo único que varía es el contenido del marco. También se repiten en ocasiones los mismos puntos de vista y la misma estancia a propósito, con el objetivo de dejar claro al lector que tanto Luis como Nuria están de alguna manera en el mismo lugar. La segunda viñeta de la página cinco se repite en la quinta viñeta de la página catorce (véase Fig. 56). Es el mismo dibujo, pero con algunas variaciones de objetos para dar a comprender que algo es distinto aun siendo la misma estancia.

La repetición visual también es usada con respecto a la forma de las viñetas. La página diecinueve (véase Fig. 57) sirve de ejemplo: hay siete viñetas rectangulares que la única variación que proponen es su texto. En esa página en concreto la repetición trata de ser monótona y estancada visualmente para contrastar con la absurdez y el sinsentido de la discusión que están teniendo los dos protagonistas sobre el televisor. Se ha usado con la intención de generar humor. Por otra parte, las tres primeras viñetas de la página once se repiten con el fin de mostrar el paso del tiempo en un plano fijo. La acción que se desarrolla en esas tres viñetas muestra cómo Luis pasa de estar mirando la antena de la televisión fuera de la ventana, a volver a mirar dentro de la casa. Decidí mostrarlo en tres viñetas con el mismo plano porque consideré que en el *storyboard*, esta página no se comprendía del todo bien. Es decir, hice más viñetas para dejar más tiempo al lector de entender y asimilar lo que ocurría. A continuación, observamos las páginas a las que me refiero, a la izquierda el *storyboard* y el centro y derecha con las páginas finales:

⁶³ Extraído de Ojo de pez: el objetivo más creativo. Blog del fotógrafo: “[Respecto al mundo de la fotografía] Un ojo de pez o *fisheye* es un objetivo ultra angular que permite abarcar un ángulo de visión de 180º y crea una vista distorsionada debido a la forma del cristal.” Enlace: <https://shorturl.at/oESUX> Consultado: 26/02/2024.



Fig. 58 Pág. 10 del storyboard de NOTA X NOTA.



Fig. 59 Pág. 10 del cómic manga NOTA X NOTA.



Fig. 60 Pág. 11 del cómic manga NOTA X NOTA.

La página diez del *storyboard* (Fig. 58) fue dividida en dos (Fig. 59 y Fig. 60) para mejorar su comprensión. En el boceto, la televisión deja de escucharse en una viñeta y en la siguiente Luis se gira a mirar qué ocurre y por qué no suena nada. Dibujado de esa manera, no dejo que el lector entienda que el sonido ha dejado de escucharse porque no ha habido tiempo para darse cuenta de ello. En cambio, en las páginas finales añado unas viñetas más para solventar el problema además de añadir bocadillos en los que Luis verbaliza qué es lo que está ocurriendo, por si pudieran quedar dudas a algún lector. Por motivos similares también se dividió en dos páginas la página trece del *storyboard*. A continuación, muestro la página trece del *storyboard* (Fig. 61) y las páginas catorce (Fig. 62) y quince (Fig. 63) del cómic manga:



Fig. 62 Pág. 13 del storyboard de NOTA X NOTA.



Fig. 61 Pág. 14 del cómic manga NOTA X NOTA.



Fig. 63 Pág. 15 del cómic manga NOTA X NOTA.

Además de solventar estos problemas para asegurar una fluidez de lectura satisfactoria, a la hora de pasar el *storyboard* a dibujo final hubo que prestar especial atención a las caras de los protagonistas y sus proporciones en general. Se ha procurado mantener sus mismas facciones entre viñetas.

Se realizaron portada y contraportada a color para el cómic. La portada pretende encapsular la esencia de la obra: una relación de amistad que se gesta intercambiando notas. Muestra a ambos protagonistas tranquilos mirando al lector mientras están cayendo notitas de “Post-it” sobre ellos. Cada uno tiene una expresión corporal acorde a su carácter: Nuria está de pie en una posición orgullosa y Luis sentado apaciblemente en el suelo. El fondo de la imagen es blanco, por inspiración de otras portadas de manga, como *El tiempo de los tres* de Dani Bermúdez y Fidel De Tovar (véase Fig. 25). Para la contraportada se quiso jugar con el concepto de las notitas cayendo y se muestra un montoncito de notas de “Post-it” simbolizando lo mucho que han hablado los dos personajes al final de la historia. Además, se añade una pequeña sinopsis. El resultado final del cómic manga NOTA X NOTA se encuentra completo en el ANEXO III.



Fig. 64 Portada a color del cómic manga
NOTA X NOTA.



Fig. 65 Contraportada a color y sinopsis del
cómic manga NOTA X NOTA.

7. CONCLUSIONES

Tras la realización de este documento y el cómic manga NOTA X NOTA, se puede concluir que el objetivo principal del proyecto se ha llevado a cabo, ya que la finalidad de la creación de esta obra es generar un producto competente, que, en relación con el estado actual de las publicaciones de cómic a nivel nacional, tenga algo que aportar y sobre lo que destacar.

En este documento se ha analizado la forma de publicación de la revista *Planeta Manga* y, siguiendo ese modelo, se ha dibujado digitalmente e impreso un cómic manga de veintiuna páginas y se ha presentado ante editoriales como proyecto para publicar. Durante el proceso, se ha tomado referencia de distintos artistas de manga, además de aprender a manejar herramientas del programa de creación de manga *Medibang Paint Pro*.

Respecto a publicar con editoriales, realizar este trabajo ha sido necesario para comprender que la manera de acercarse a una editorial no ha sido la adecuada. Es decir, en vez de preparar unas páginas de cómic que les sirvan de muestra de la capacidad creativa del autor, es más aconsejable participar en los concursos que ellas mismas convocan. Durante el evento Manga Barcelona 29, en diciembre de 2023, NOTA x NOTA fue ignorado.

Sin embargo, cuando una puerta se cierra otra se abre y ahora mismo estoy trabajando en un cómic encargado por la Universidad de Valladolid para narrar la historia del campus universitario Duques de Soria. Contactaron conmigo a través de mis redes sociales, donde publico dibujos digitales, y tras algunas reuniones se presentaron cinco páginas de muestra del cómic al rector de la universidad, el cual le ha dado luz verde al proyecto.

El resultado del trabajo es satisfactorio y, gracias a los nuevos conocimientos obtenidos, se optará por la publicación online y la participación en concursos posterior al proyecto de la Universidad de Valladolid para seguir el camino de la publicación eventual de un cómic de ficción en España.

Por último, este proyecto ha sido de gran ayuda para consolidar un estilo de dibujo y un método de creación de cómics debido al trabajo de investigación que ha habido detrás de ello y a las horas invertidas en las páginas del cómic manga.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Libros

AGUILERA, Vicente. *Diccionario del arte moderno: Conceptos, ideas, tendencias*. Valencia: F. Torres, 1979. ISBN 8473661087.

BARBIERI, Daniele. *Los Lenguajes del Comic (Instrumentos Paidos Coleccion Dirigida Por Umberto Eco)*. Ediciones Paidos Iberica, 1993. ISBN 9788475098616.

BERMUDEZ, Dani y DE TOVAR, Fidel. *El tiempo de los tres*. NORMA EDITORIAL, S.A., 2021. ISBN 9788467947953.

BLOCK, Bruce. *NARRATIVA VISUAL creación de estructuras visuales para cine, video y medios digitales*. 2ª ed. Ediciones Omega, 2010. ISBN 210107040100.

GARCÍA, Santiago. *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri, 2010. ISBN 9788492769308.

HORNO, Antonio. *EL LENGUAJE DEL ANIME del papel a la pantalla*. Madrid: Diábolo ediciones, 2017. ISBN 9788494699597.

KIRKMAN, Robert. *Invencible*. Valencia: Aleta Ediciones, 2005. ISBN 9781594973130.

KISHIMOTO, Masashi. *Naruto, Volume 30*. VIZ Media LLC, 2008. ISBN 9781421519425.

MEJÍA, Perucho. *Semiótica del cómic*. Cali: Ediciones Instituto Departamental de Bellas Artes Entidad Universitaria, 2001. ISBN 9589584853.

PINON, Matthieu y LEFEBVRE, Laurent. *Historia(s) del manga moderno (1952-2020)*. Bollullos de la Mitación: Héroes de Papel, 2022. ISBN 9788419084101.

SANTIAGO, José A. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Gráficas Salnés S.L., 2013. ISBN 9788415097792.

SINGELIN, Guillaume. *PTSD*. Roaring Brook Press, 2019. ISBN 9781626723184.

VILCHES, Gerardo. *Breve historia del cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L., 2014. ISBN 9788499676340.

VOLOJ, Julian y CAMPI, Thomas. *JOE SHUSTER una historia a la sombra de superman*. Madrid: DIBBUKS, 2018. ISBN 9788417294243.

Webgrafía

ABELLA, Anna. 10 (o más) cosas del 'TBO' que quizá no sepas. *www.elperiodico.com*. [consultado el 1 de marzo de 2024].

Disponible

en: <https://www.elperiodico.com/es/cuaderno/20170304/100-aniversario-tbo-libro-guiral-curiosidades-5871716>

ACDCómic - ACDCómic. *ACDCómic*. [consultado el 1 de marzo de 2024].

Disponible en: <https://www.acdcomic.es/acdcomic/>

ALBARRÁN, Alberto. Historia visual del cómic, la novela gráfica, el manga y los tebeos. *Alberto Albarrán*. [consultado el 1 de marzo de 2024].

Disponible en: <https://www.albertoalbarran.com/2021/08/historia-del-comic/>

Antes de empezar: sombreado básico, hatching (1). *DIBUJO 101*.

[consultado el 4 de marzo de 2024]. Disponible

en: <https://dibujo101.wordpress.com/2012/02/28/antes-de-empezar-sombreado-basico-hatching-1/>

BERMÚDEZ, Dani. Sobre mi. [consultado el 1 de marzo de 2024].

Disponible en: <https://senseidani.com/sobre-mi/>

Borja González gana el Premio Nacional de Cómic. *El País*. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://elpais.com/cultura/2023-09-08/borja-gonzalez-gana-el-premio-nacional-de-comic.html>

Cómo crear y exportar manuscritos de cómics digitales sin moiré (interferencia de tramas) "Tramas para manga 4" por ClipStudioOfficial - Tutoriales en comunidad | CLIP STUDIO TIPS. *CLIP STUDIO TIPS*.

[consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://tips.clip-studio.com/es-es/articles/1019#author>

Demografías y géneros del Manga - El Mundo del Cómic. *El Mundo del Cómic*. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible

en: <https://www.elmundodelcomic.com/articulos/demografias-y-generos-del-manga/>

Fidel De Tovar - Norma Editorial. *Norma Editorial*. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible

en: <https://www.normaeditorial.com/autor/de-tovar-fidel>

Formatos de cómic y márgenes para diseño profesional: Guía Útil. *Cevagraf Cómics*. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://www.cevagraf.coop/comics/formatos-y-margenes-comic/>

Marionetta. *www.webtoons.com*. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: https://www.webtoons.com/en/fantasy/marionetta/list?title_no=4425

Masashi Kishimoto: El éxito global de Naruto - Parte 2. *Xibalbá Store | La Tienda de Cómics & Manga*. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://xibalbastore.com/sobre-manga/masashi-kishimoto-el-exito-global-de-naruto-parte-2/#:~:text=Naruto%20recibió%20varios%20premios%20importantes,cómic%20y%20manga%20en%202006>

MUSSO, Caro. Ojo de Pez: El Objetivo Más Creativo [Actualizado]. *Blog del Fotógrafo*. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://www.blogdelfotografo.com/ojo-de-pez/>

Tatsuki Fujimoto - Ramen Para Dos. *Ramen Para Dos*. consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://ramenparados.com/persona/tatsuki-fujimoto/>

TEBEOSFERA. Revista y catálogo sobre cómic, novela y cultura popular. *TEBEOSFERA. Revista y catálogo sobre cómic, novela y cultura popular*. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://www.tebeosfera.com/>

TELLO DÍAZ, Lucía. Voz en Off y Voice-Over: Guía rápida para diferenciarlos | UNIR. *UNIR*. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://www.unir.net/humanidades/revista/voz-en-off-y-voice-over-guia-rapida-para-diferenciarlos/>

Videos

UNDERBRAIN. *Fidel De Tovar y Dani Bermúdez*  *Entrevista | Underbrain*. YouTube. [consultado el 1 de marzo de 2024]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=ji91N32fpT8>

TABLA DE ILUSTRACIONES

Fig. 1 viñetas que configuran la primera página de NOTA X NOTA.	9
Fig. 2 Invencible, Robert Kirkman y Cory Walker, 2003.	9
Fig. 3 Invencible, Robert Kirkman y Cory Walker, 2003.	10
Fig. 4 Portada nº 360 de la revista TBO de 1964	11
Fig. 5 Maus: relato de un superviviente, Art Spiegelman, 1977-1991. “Novela gráfica”	11
Fig. 6 Portada del primer volumen de la serie Radiant, de Tony Valente. Inició en 2013.	12
Fig. 7 Portada del primer número de Action Comics y primera aparición de Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938.	13
Fig. 8 Green lantern Corps, Rafael López Sandoval, grafito sobre papel y acabado digital, 2016-2018.	13
Fig. 9 The mighty Avengers #3 USA, portada de Frank Cho, 2007.	14
Fig. 10 Las aventuras de Tintin, creado por Georges Prosper Remi (Hergé) y publicado entre 1929 y 1976.	14
Fig. 11 Portada del segundo volumen de Bolchoi Arena, creado por el guionista Boulet y el dibujante Aseyn. Publicado por Editions Delcourt en 2020.	15
Fig. 12 Página del manga Akira, Katsuhiro Otomo, 1982 – 1990.	15
Fig. 13 Cómic P.T.S.D., Guillaume Singelin, 2019.....	15
Fig. 14 Cómic P.T.S.D., Guillaume Singelin, 2019.....	15
Fig. 15 Página 150 del volumen 11 del manga One Piece, Eiichiro Oda, 1997 – actualidad.	16
Fig. 16 Página 10 del capítulo 2 del manga Dragon Ball, Akira Toriyama, 1984 – 1995.	16
Fig. 17 Ejemplificación de “trama” digital para la creación de tonos intermedios en el cómic manga.	17
Fig. 18 Detalle de Fig. 17.....	17
Fig. 19 Revista de manga Shonen Jump, y primera aparición de Naruto, edición Nº43, 1999.	17
Fig. 20 Portada del primer número de la revista Planeta Manga, publicado el 15/10/2019.	18
Fig. 21 Portada del manga Just Friends, de Ana Oncina, publicado el 01/12/2021.	18
Fig. 22 Salón del manga 29, en diciembre de 2023.	18
Fig. 23 Páginas 14 y 15 del capítulo 673 del manga Naruto. La camiseta y pantalón del personaje de la derecha son una mancha negra uniforme.....	19
Fig. 24 Página 12 del capítulo 319 del manga Naruto. La trama gris se utiliza para dramatizar las sombras de la escena.....	19
Fig. 25 Portada de la edición especial del manga Arashiyama, la montaña de los deseos. Dani Bermúdez y Fidel De Tovar, 2017.....	20
Fig. 26 Portada del manga El tiempo de los tres. Dani Bermúdez y Fidel De Tovar 2021.	21

Fig. 27	Página tres del capítulo 154 de Chainsaw Man. Tatsuki Fujimoto.	21
Fig. 28	segunda página del capítulo 50 de Chainsaw Man, titulado: Sharknado. Tatsuki Fujimoto.	22
Fig. 29	Random one-shots, Adrián Listo, ilustración digital, 2019.....	23
Fig. 30	Red Wolf, Adrián Listo ilustración digital y Lucas Gracia guion, 2020. ..	23
Fig. 31	Mike y Carla, Adrián Listo, ilustración digital, 2022.	24
Fig. 32	WEGS, Adrián Listo ilustración digital y Lucas Gracia guion, 2022.	24
Fig. 33	Corte de pelo Mullet. Fotografía extraída de la web Unsplash, con licencia libre. Fotografía de: Thais Varela.....	27
Fig. 34	Ficha de personaje de Luis para el cómic manga NOTA X NOTA.	28
Fig. 35	Ficha de personaje de Nuria para el cómic manga NOTA X NOTA.....	28
Fig. 36	ARRIBA: Storyboard de Tsugumi Ohba, guionista. ABAJO IZQUIERDA: Storyboard de Takeshi Obata, dibujante. ABAJO DERECHA: Página finalizada de la serie manga Bakuman, primer capítulo del primer volumen, 2008–2012. ...	29
Fig. 37	Página del capítulo 207 del manga Naruto.	30
Fig. 40	Pág. 8 del storyboard de NOTA X NOTA.....	30
Fig. 38	Pág. 13 del storyboard de NOTA X NOTA.....	30
Fig. 39	Pág. 5 del storyboard de NOTA X NOTA.....	30
Fig. 41	Página doble del manga Berserk de Kentaro Miura, (1989 – presente).31	
Fig. 42	Pág. 17 del cómic manga NOTA X NOTA.	32
Fig. 43	Pág. 10 del cómic manga NOTA X NOTA.	32
Fig. 44	El último superviviente, programa de televisión protagonizado por Bear Grylls (2006-2019).	33
Fig. 45	Pág. 7 del cómic manga NOTA X NOTA. En esta página aparecen bocadillos con reborde, solapados y en inglés.	33
Fig. 46	Pág. 20 del cómic manga NOTA X NOTA.	34
Fig. 47	Primera viñeta de la pág. 12 del cómic manga NOTA X NOTA.....	34
Fig. 48	página cinco del octavo capítulo de Tokyo Girls de Akiko Higashimura, 2014 – 2017.	34
Fig. 49	Pág. 6 del cómic manga NOTA X NOTA.	35
Fig. 50	Primera página del cómic manga NOTA X NOTA.	35
Fig. 51	Primera viñeta de la pág. 4 del cómic manga NOTA X NOTA.....	35
Fig. 52	Pág. 17 del cómic manga NOTA X NOTA.	36
Fig. 53	Pág. 6 del cómic manga NOTA X NOTA.	36
Fig. 54	Ejemplo detallado de cómo se produce el efecto moiré superponiendo tramas de puntos.....	36
Fig. 55	Segunda viñeta de la pág. 12 del cómic manga NOTA X NOTA.....	37
Fig. 56	Pág. 5 y pág 14 del cómic manga NOTA X NOTA.....	37
Fig. 57	Pág 19 del cómic manga NOTA X NOTA.	37
Fig. 58	Pág. 10 del storyboard de NOTA X NOTA.....	38
Fig. 59	Pág. 10 del cómic manga NOTA X NOTA.	38
Fig. 60	Pág. 11 del cómic manga NOTA X NOTA.	38
Fig. 62	Pág. 14 del cómic manga NOTA X NOTA.	38
Fig. 61	Pág. 13 del storyboard de NOTA X NOTA.....	38
Fig. 63	Pág. 15 del cómic manga NOTA X NOTA.	38

Fig. 64 Portada a color del cómic manga NOTA X NOTA. 39
Fig. 65 Contraportada a color y sinopsis del cómic manga NOTA X NOTA..... 39

ANEXO I. GUIÓN CINEMATOGRAFICO

RECUERDOS DEL FUTURO

01 CASA - INT / DÍA

Un joven entra en una casa. Abre torpemente la puerta debido a la cantidad de cosas que está intentando mantener en sus manos. Sujeta un móvil apretado entre su oreja y hombro. Está hablando por teléfono.

LUIS: Sí, acabo de llegar a la casa. Primero organizaré las maletas y las cosas que he traído y luego limpiaré un poco... Si me da tiempo.

Lleva consigo varias maletas y macutos. Entra en la sala principal y cierra la puerta tras de sí, torpemente de nuevo. La estancia está vacía de ornamentos. Tiene lo que podría considerarse el mobiliario esencial de una casa: mesa, sillas, sofá, estantería y una televisión. Luis se dirige decidido a una habitación.

02 CASA - INT / DÍA

Entra en un cuarto donde hay un somier con un colchón encima, una pobre mesita de noche, una mesa de trabajo, una silla y un armario. De nuevo, no hay ornamentación.

LUIS: Si mamá no te preocupes. ¿Eh? Sí, sí, me he traído la batidora, ya me pasarás la receta del pastel de limón.

Se desprende de las cajas que lleva en la mano dejándolas encima de la mesa. Deja las maletas al lado de una pared y los macutos encima del colchón. Al acabar, se sienta en la silla.

LUIS: ya he dejado las maletas y tal, así que ahora cuando te cuelgue me pongo a ordenar. La habitación ya la viste, está bien, tengo espacio. Ahora toca descubrir si los vecinos hacen mucho ruido o no. Sí, todo bien. Te dejo ¿Vale? Un beso.

Cuelga la llamada. Se queda con el móvil en las manos, sentado. Otea la estancia con la mirada y suspira. Se levanta y empieza a abrir una maleta.

03 SALÓN - INT / NOCHE

La televisión está encendida, aparecen anuncios en pantalla. La luz del televisor es la única que ilumina el salón. La otra luz que ilumina en la casa proviene de la cocina, donde se encuentra Luis. Suena un pequeño “ding”, indicativo de que la comida que había metido al microondas estaba lista para comer. Agarra el plato de pasta que había en el micro, un tenedor, una botella de agua, un trozo de papel de cocina y sale al salón, apagando la luz tras de sí. Se acomoda en el sofá en frente del televisor, listo para cenar tranquilamente. Finaliza la pausa publicitaria y comienza el programa que Luis quería ver. En pantalla aparece “La isla de las tentaciones”. Sin embargo, apenas había comido dos bocados de su plato cuando repentinamente se cambia el canal de televisión, interrumpiendo el visionado del programa.

Luis, visiblemente confuso frunce el ceño, extrañado. Busca el mando a distancia y vuelve a cambiar al canal anterior. Deja el mando a su lado.

No pasa ni medio minuto cuando esto vuelve a ocurrir, el canal vuelve a cambiar sin que Luis haya tocado el mando. Busca el mando donde lo había dejado, asegurándose de que no se haya sentado en él por accidente. Aún más confuso, Luis cambia por segunda vez al canal que quiere ver.

Ahora la reacción es instantánea: el programa no dura ni dos segundos en el televisor, que cambia de canal enseguida. Luis ya da por perdida la esperanza de ver tranquilamente aquel programa, deja a un lado su cena y coge el mando. Busca asegurarse de que los botones no están atascados y que se pulsen solos, palpándolo con la mano. Una vez comprobado que está en perfecto estado, se levanta del sofá. Se dirige a una ventana cercana, por donde empieza a buscar con la mirada. A través de la ventana se ve una antena de televisión en buen estado. La expresión que muestra Luis en su cara es de confusión, no entiende por qué su televisión hace lo que hace.

Mientras está ocupado observando a través del cristal, el sonido que emanaba de la televisión se detiene. Luis se gira para comprobar por qué y vuelve. En el televisor, donde debería de estar viéndose algún programa, ahora aparece cargando un video de Youtube. Luis se sienta en la parte derecha del sofá a observar confuso. Una vez empieza, hay un hombre hablando.

HOMBRE EN YOUTUBE: *Muy buenas, hoy os voy a enseñar a solucionar el problema de muchas teles, que ocurre que empiezan a cambiar solas de canal o a subir y bajar el volumen sin que toquemos el mando. Esto ocurre porque unas teclas del propio televisor se han quedado pilladas...*

En el mismo sofá en el que estaba sentado Luis en la derecha, hay una chica joven sentada a la izquierda. Luis no está. La estancia, sin embargo, es la misma, con alguna que otra diferencia ornamental. La chica está reclinada hacia delante, con los dos pies en el suelo, observando con mucha atención y detenimiento el tutorial de youtube que acaba de poner en la tele con su móvil, que aún sujeta en la mano. Está vestida con ropa cómoda y holgada, una sudadera y pantalón de chándal. Ella también tenía intenciones de ver la tele mientras cenaba, porque en el suelo tiene un plato con un bocadillo y un termo. Está muy atenta al vídeo que ella misma ha puesto.

Sin embargo, a mitad de frase, el tutorial se corta y aparece en la pantalla el buscador de Youtube, mostrando un teclado. La chica se sorprende, está muy confusa. Tiene cierto gesto de temor en la cara. Su televisión se estaba cambiando sola de canal y le estaban explicando que podía ser porque alguna tecla interna del propio aparato se quede pulsada, pero ahora se ha puesto el buscador de Youtube él solo. Y eso no puede ser porque una tecla se haya quedado pulsada. A la joven no le queda otra más que observar lo que se escribe en el buscador de Youtube, en su pantalla. Primero se pulsa la “D”, luego la “E”, luego la “J” y la “A”. Se pulsa el espacio. Luis está escribiendo esto con el mando de la tele. Le cuesta y tarda porque es una tarea tediosa escribir con los botones direccionales del mando. Sigue sentado en su lado derecho del sofá, completamente sólo. Esta vez, su expresión es más bien de enfado. Una vez acabada la frase, en el televisor se puede leer: *“deja de controlarme la tele payaso”*.

La chica joven está confusa. Echa un ojo por la ventana, buscando luz en las ventanas de sus vecinos, pero no hay ninguna encendida. Es tarde y un día entre semana, el resto de sus vecinos son gente mayor o anciana, así que le cuadra que se hayan ido a dormir ya. Si no son ellos, no se explica quién o cómo está controlando su televisor. Ahora es ella la que decide escribir en el buscador. Escribe: *“quién eres??”*.

Luis lo lee. Enseguida coge el mando para contestar: *“Tu peor pesadilla”*.

La chica contesta: *“deja mi tele”*

Y Luis reprocha: *“eso t digo yo”*

“me estás controlando la tele”

“estoy viendo mi tele”

“estás enviando señal a mi tele”

“donde estas??”

“En mi casa”

“no”

“como?????”

“yo estoy en mi casa”

Hay un momento de silencio, ninguno escribe más. Ambos revisan la casa en busca de alguien. Luis coge un cuchillo para ir armado y la chica un martillo. La casa no es muy grande y Luis acaba de mudarse así que no hay mucho mobiliario donde esconderse. Nada. No hay nadie. Están solos. O eso parece.

Vuelven al sofá. Apagan su televisor y se van a acostar. Demasiados estímulos de golpe y ya es tarde.

VOZ OVER (LUIS)

Y esa fue nuestra primera interacción. No tardaríamos mucho en volver a interactuar, también te digo...

04 COCINA - INT / DÍA

Luis entra en la cocina en pijama y bostezando. Coge una cafetera y un paquete de café. Está aún demasiado adormecido como para haberse dado cuenta antes, pero se fija ahora que en el fregadero hay un plato que él no ha usado. Está seguro de ello, recuerda bien la noche anterior y sabe que ese plato sobra.

LUIS: (preocupado) *Joder.*

Deja el paquete de café a un lado de la encimera y se vuelve a asegurar de que no hay nadie más en la casa. Una vez hecho se dirige rápidamente al sofá del salón, enciende la tele y coge el mando. Entra en el buscador de youtube y escribe: “sal o llamo policía”

No hay respuesta rápida. Luis se queda sentado en el sofá un momento esperando que ocurra algo.

MIENTRAS TANTO
VOZ OVER (LUIS)

Y al final llamé a la policía, no me iba a quedar quieto. Aunque tampoco sirvió de nada.

05 SALÓN - INT / NOCHE

Luis está sujetando con una mano la puerta de entrada de la casa medio abierta desde el interior. Se escuchan varias pisadas que no son sólo de una persona. Delante de la puerta hay un policía.

POLICÍA: *Si ocurre algo de verdad llama a emergencias ¿Vale? Ya hemos visto que no hay nadie.*

LUIS: (desganado) *Sí, claro, lo haré.*

POLICÍA: *Buenas noches.*

LUIS: *Buenas noches.*

Se escucha cómo sus pisadas se alejan de la entrada de la casa y Luis cierra la puerta. Se queda solo de nuevo en el salón, que es la estancia principal tras la puerta.

VOZ OVER (LUIS)

Los siguientes días fueron un tanto extraños. Yo aún no sabía de qué palo iba lo que quiera que fuera que había en esas casa, pero acabamos entendiéndonos.

- A. INT / DÍA. Hay una nota encima de la mesa del salón donde pone “¿Qué es lo que quieres de mí?”

MIENTRAS TANTO

VOZ OVER (LUIS)

Se me ocurrió escribir una nota y ponerla en el salón. Si podía dejar su plato en mi fregadero tal vez podía escribirme de vuelta.

- B. INT / DÍA. Está esa misma nota en el mismo lugar, pero ahora aparece algo más escrito: “No sé quién eres, debería preguntarte yo eso”.

MIENTRAS TANTO

VOZ OVER (LUIS)

Una cosa estaba clara: ninguno sabía qué estaba pasando, pero parecía que estábamos compartiendo casa de alguna forma.

- C. INT / DÍA. Hay un par de calcetines tirados por el suelo. La chica los ve, suspira y deja una nota: “No dejes ropa por el suelo guarro”

MIENTRAS TANTO

VOZ OVER (LUIS)

Así que empezamos a poner algunas normas.

- D. INT / DÍA. En la nevera de la cocina hay colgado un folio con un imán en el que se lee un título en grande que pone “NORMAS DE CONVIVENCIA” y debajo la primera: “1. No dejar ropa por los suelos.”

- E. INT / DÍA. La chica sale del baño después de que se escuche el sonido del inodoro, de tirar de la cadena. Parece apurada. Inmediatamente después Luis entra de manera calmada al baño y cierra la puerta.

LUIS: *¿Pero qué cojone-*

MIENTRAS TANTO

VOZ OVER (LUIS)

No tardamos mucho en ir añadiendo nuevas normas.

- F. INT / DÍA.** En el papel de las normas puesto en la nevera ha aparecido una nueva: “2. Usar la escobilla si dejas regalito en el retrete”.
- G. INT/ DÍA.** Aparecen notas encima de la mesa del salón: “Cómo te llamas”, “Nuria, ¿y tú?”, “Luis”, “Hoy voy a ver El Club de la lucha, te digo para que no uses la tele”, “Eh pues me la veo yo también”.

**MIENTRAS TANTO
VOZ OVER (LUIS)**

También nos empezamos a conocer un poco más.

Aparece una nota que pone: “hoy voy a quedar con un chaval”.

- H. INT / NOCHE.** Luis está cenando en el sofá frente al televisor. Pincha un trozo de carne con el tenedor y se lo mete en la boca con cara de Póker exagerada. En la tele aparece el mensaje de Netflix cuando llevas mucho tiempo viendo algo y no interactúas con el mando ni la aplicación: ¿Sigues ahí?

**MIENTRAS TANTO
VOZ OVER (LUIS)**

Nos empezamos a conocer bastante más.

- I. INT / DÍA.** El folio de las normas de convivencia ya está lleno de reglas y algunos que otros mensajes en pequeñito y dibujitos. Al lado de la norma del retrete ha aparecido: “ay dios que vergüenza perdóname”

**MIENTRAS TANTO
VOZ OVER (LUIS)**

Fue bastante divertido. No sé en aquel entonces cómo lo pensaba, pero ahora lo recuerdo con cariño.

07 CUARTO - INT / NOCHE

Luis está recostado encima de su cama, boca arriba, con las piernas estiradas y un brazo agarrando el móvil que está encima de su pecho. Está conectado con cascos al móvil. Su expresión es relajada, parece que está disfrutando de la música. Su cuarto no está muy desordenado, pero podría organizarlo mejor.

MIENTRAS TANTO

VOZ OVER (LUIS)

Sin embargo, un día, sin previo aviso, dejé de tener contacto con ella. El día anterior escribiéndonos notas como siempre y al siguiente, nada. Silencio.

08 COCINA - INT / DÍA

Luis se está haciendo un café aún en pijama. Ha puesto la cafetera a calentar ya. Sin embargo, su atención no la tiene en la cafetera. Está con la mirada perdida en dirección al fregadero. No parece muy contento. No hay absolutamente nada en el fregadero.

MIENTRAS TANTO

VOZ OVER (LUIS)

Creo que fue entonces cuando me di cuenta de lo bien que me lo pasaba con estas tonterías. Seguramente estaría pensando en la siguiente mudanza que tendría que hacer, iba a quedarme sólo unos meses en este piso.

09 SALÓN - INT / DÍA

Luis está sentado en la silla de su habitación. Suena la puerta de casa y va a recibir a quienquiera que sea que entra. Es un señor mayor.

LUIS: Buenos días Antonio, ¿Ocurre algo?

ANTONIO: Nada muchacho, que ya que te vas del piso tendré que alquilárselo a alguien y he encontrado una interesada, para enseñárselo ahora si no te importa.

LUIS: A, claro, lo tengo recogido, que pase.

Aparece detrás de Antonio, quien la tapaba entre él y la puerta, una chica joven.

ANTONIO: Se llama Nuria y dice que está buscando un sitio donde vivir varios años.

Luis se queda rígido. Debería saludarle, intenta hacer un ademán pero no le sale. No le quita la mirada de encima.

NURIA: Siento como si hubiera visto esta casa antes...

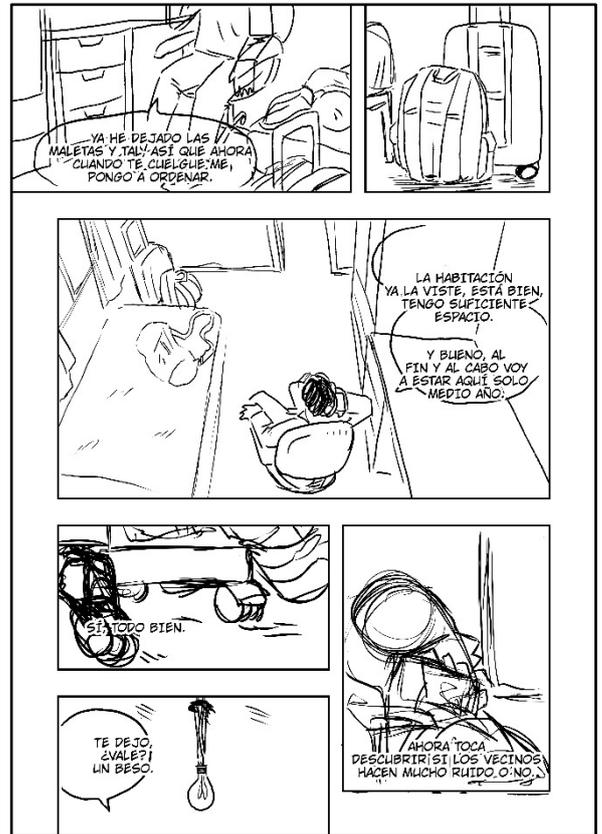
ANEXO II. STORYBOARD



Boceto de la portada



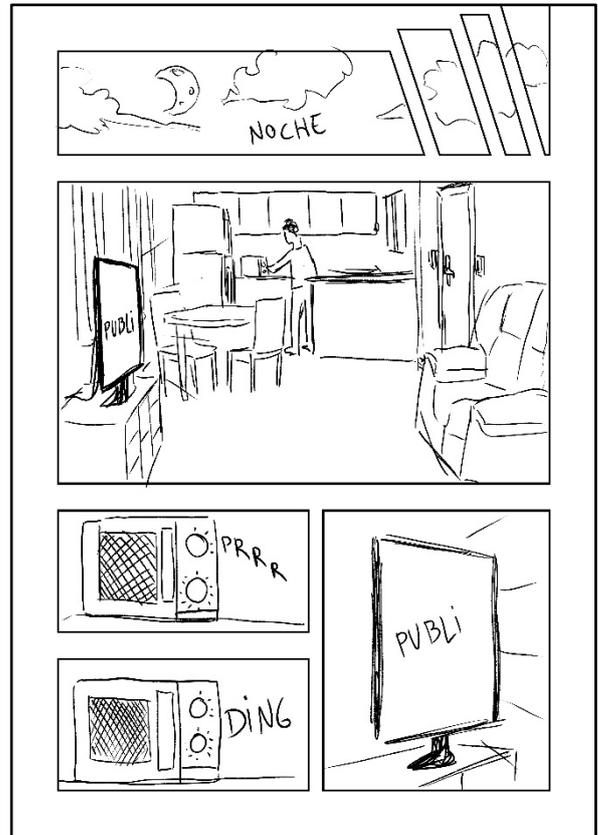
2-1



4-3



6-5



8-7





10-9



12-11



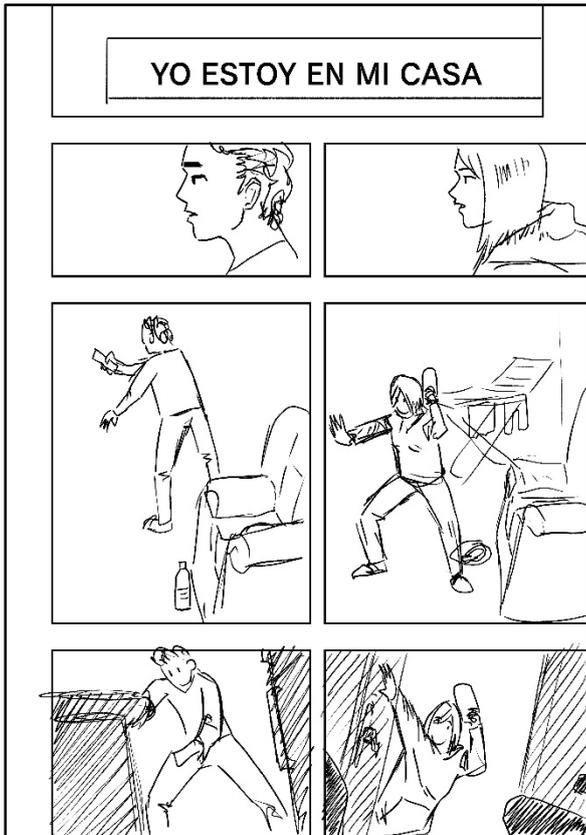


14-13

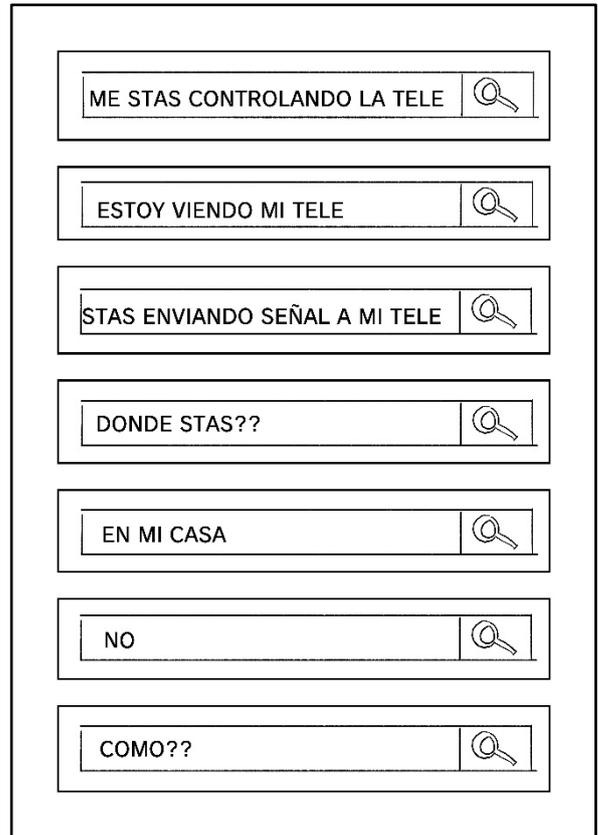


16-15

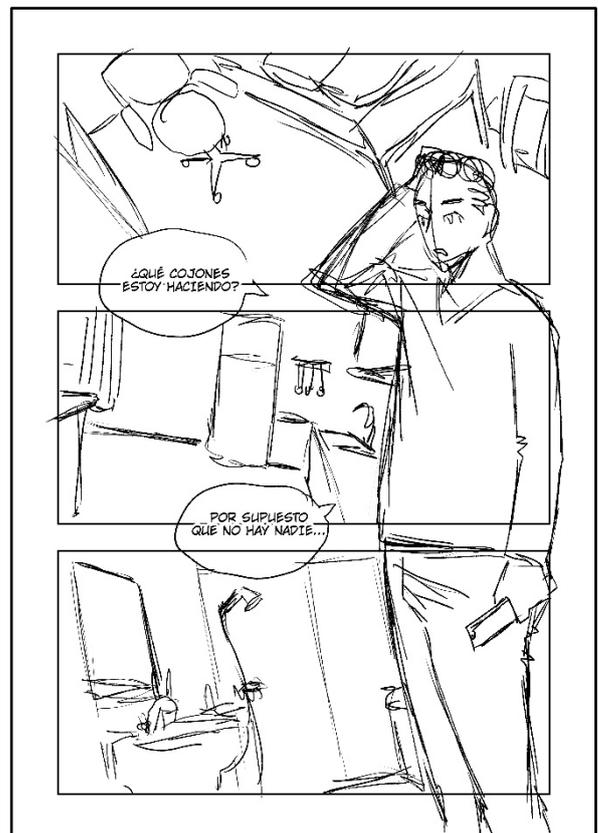




18-17



20-19

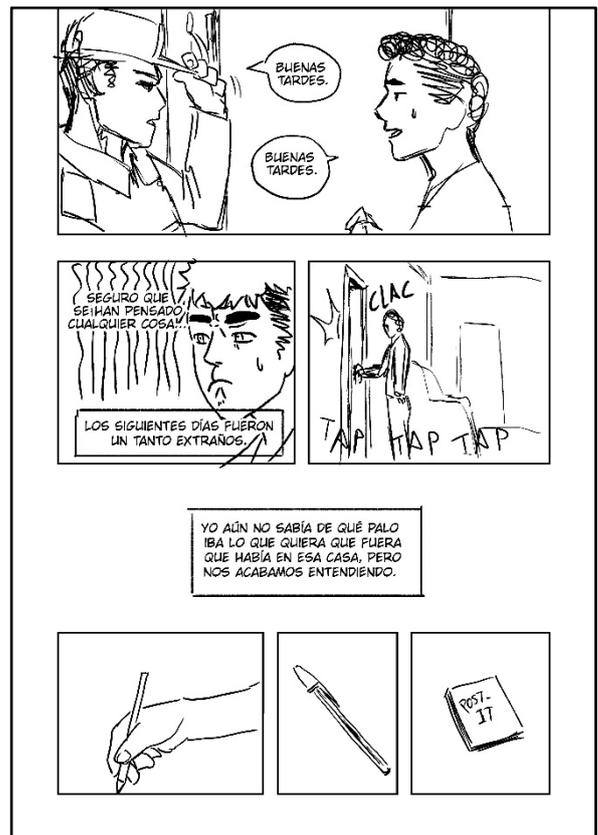




22-21



24-23

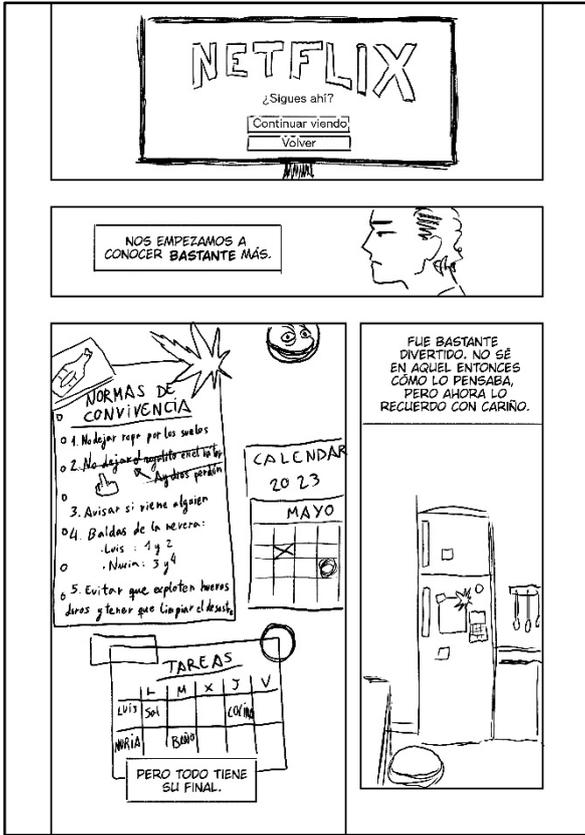




26-25



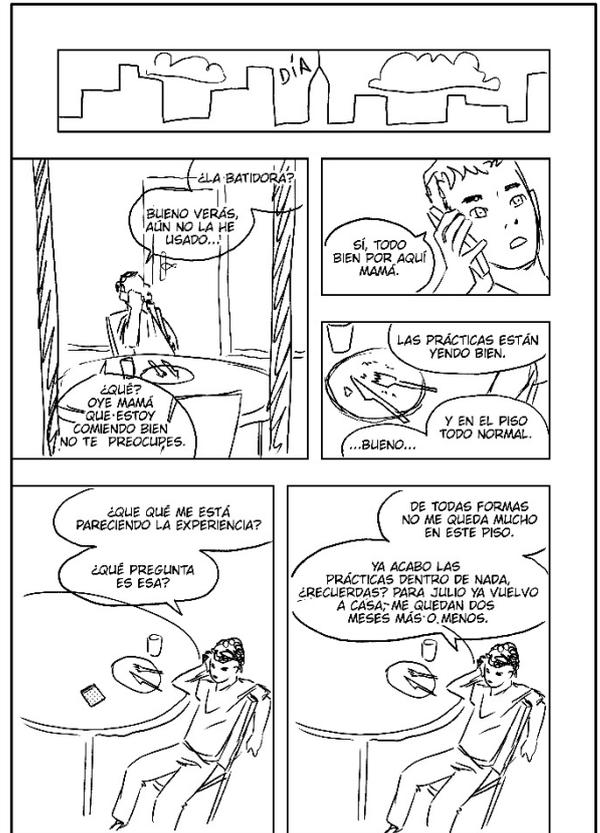
28-27



30-29



32-31





34-32



36-35

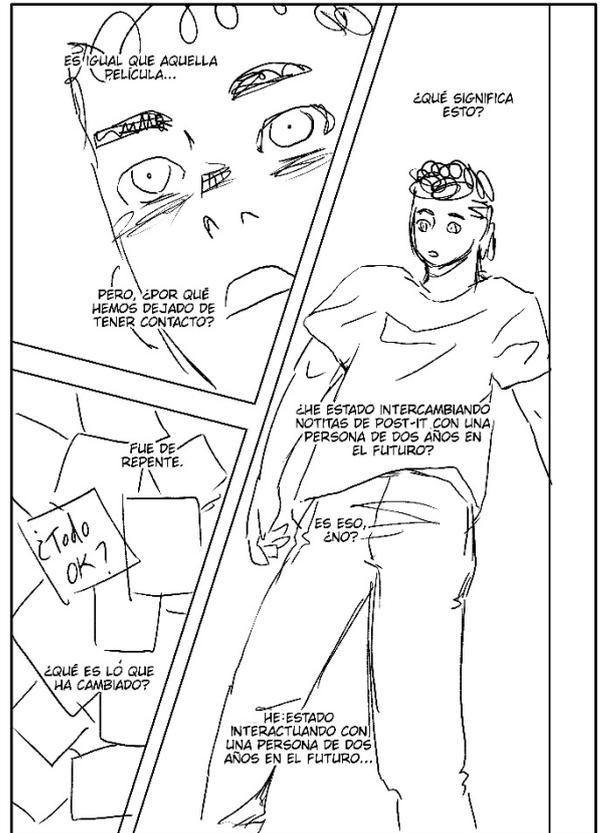


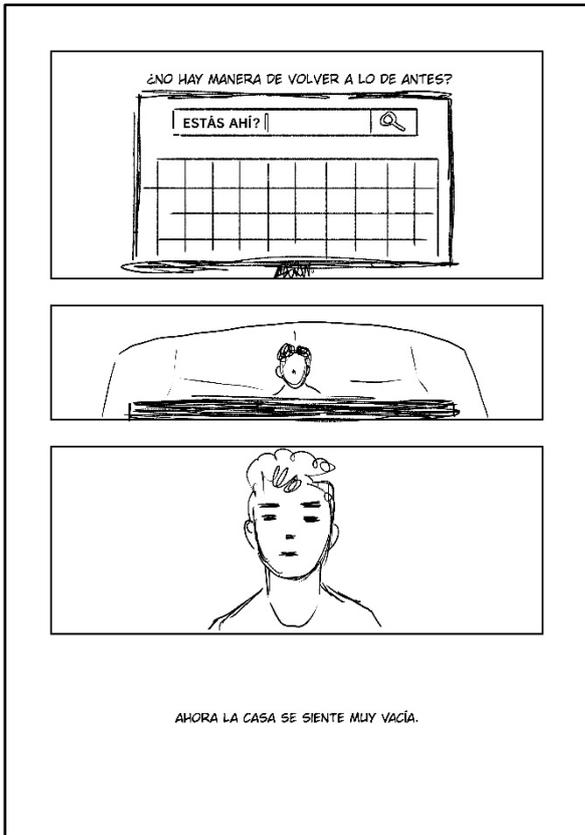


38-37

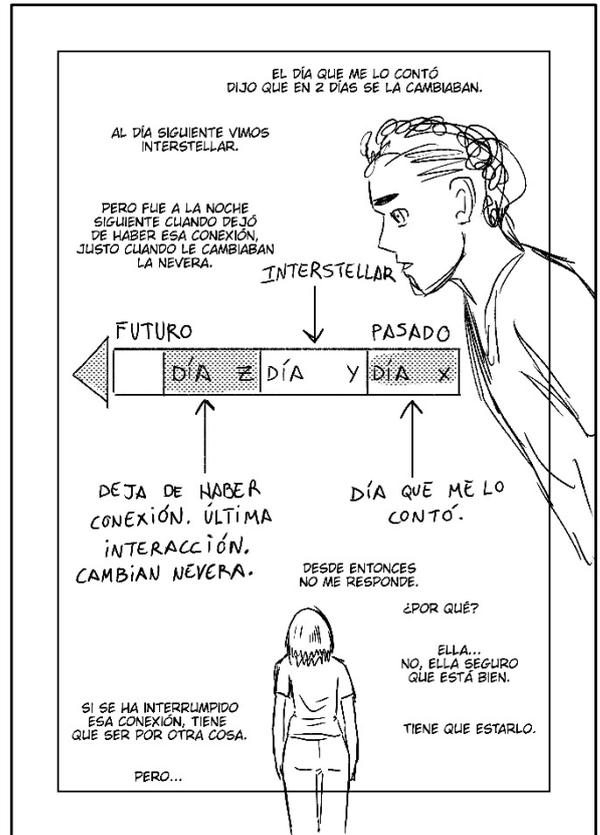


40-39





42-41

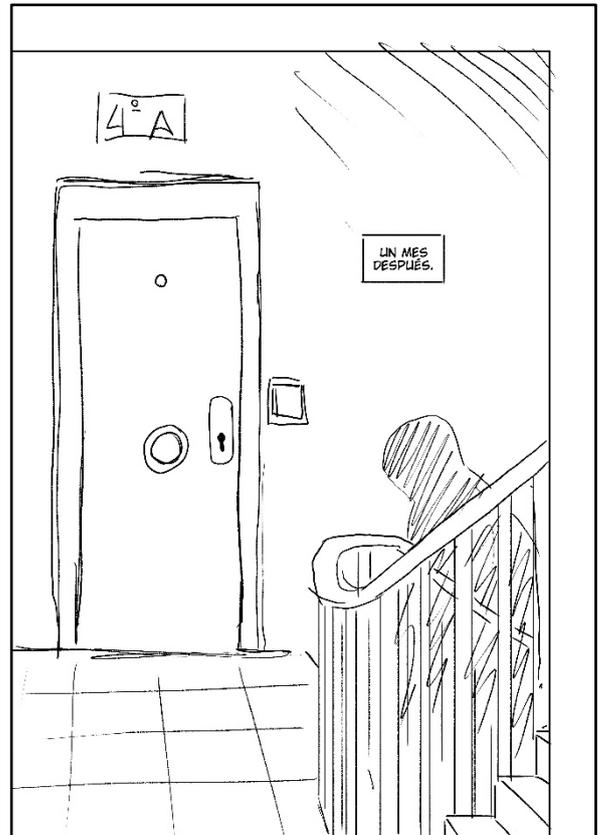


44-43





46-45



48-47

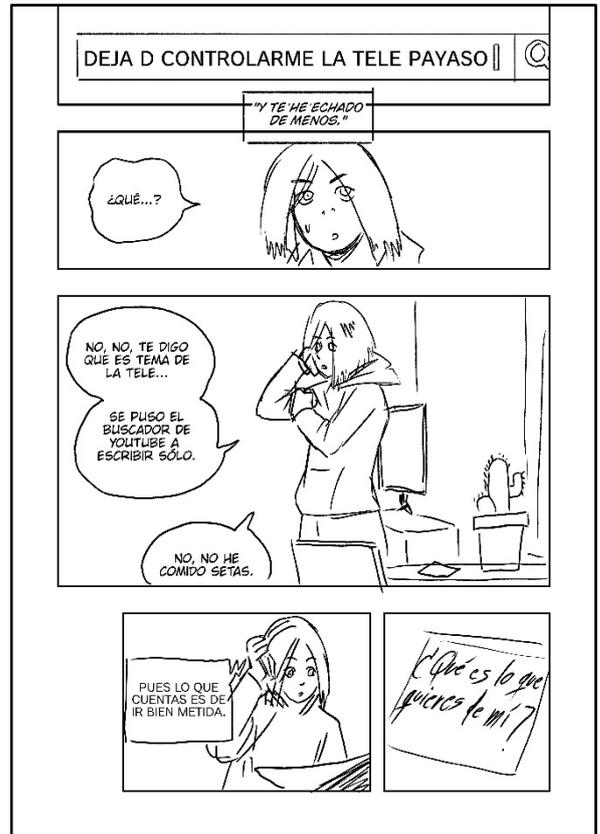


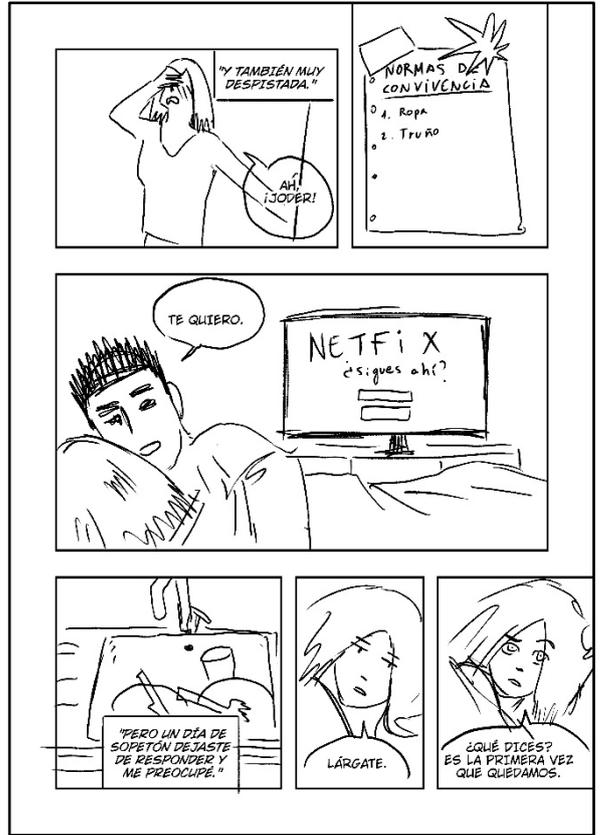


50-49

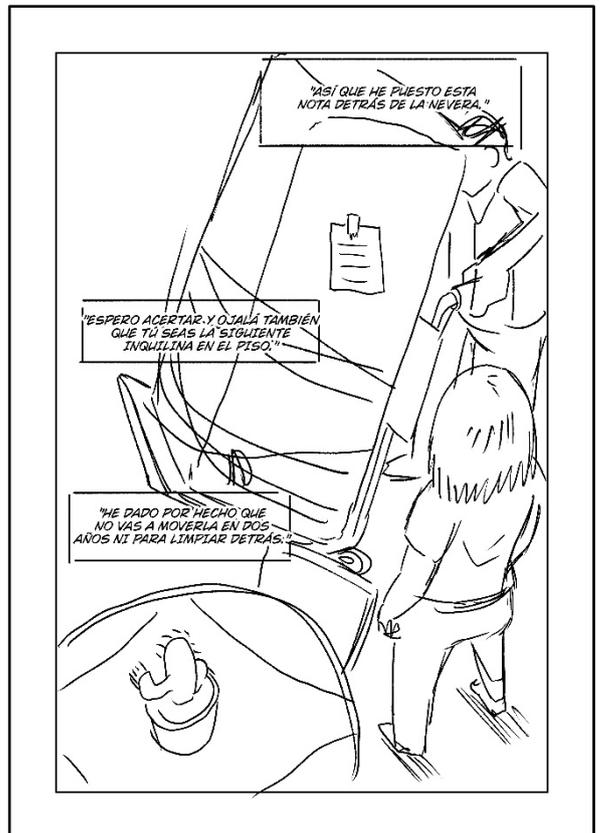


52-51

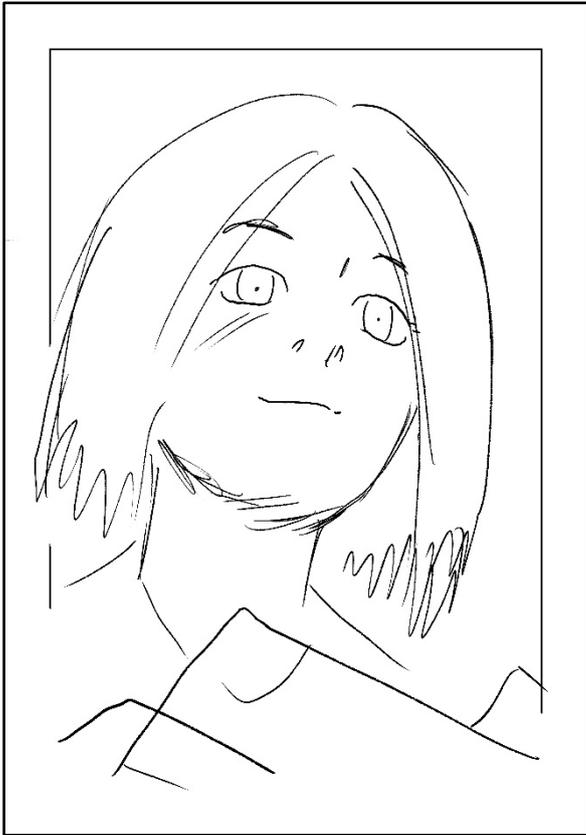




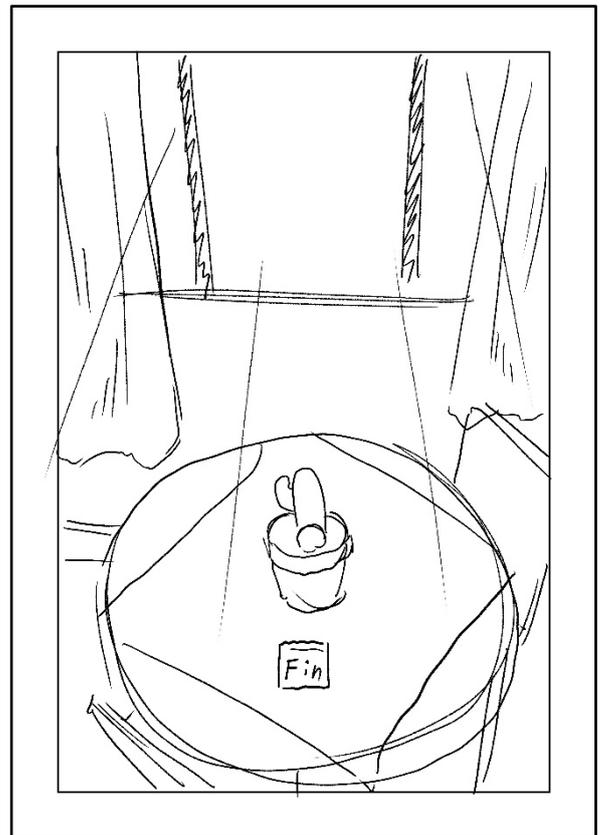
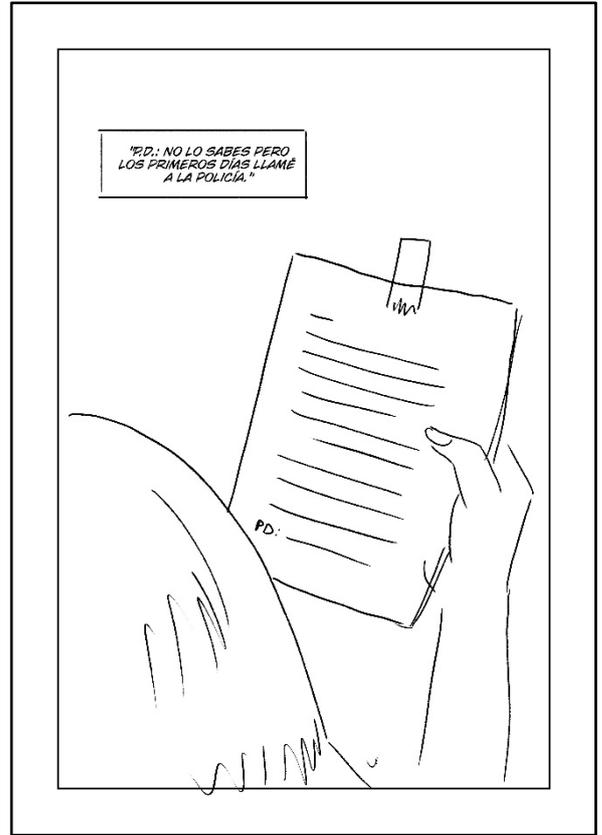
54-53



56-55



58-57



59

ANEXO III. OBRA FINAL

NOTA X NOTA

ADRIÁN
LISTO

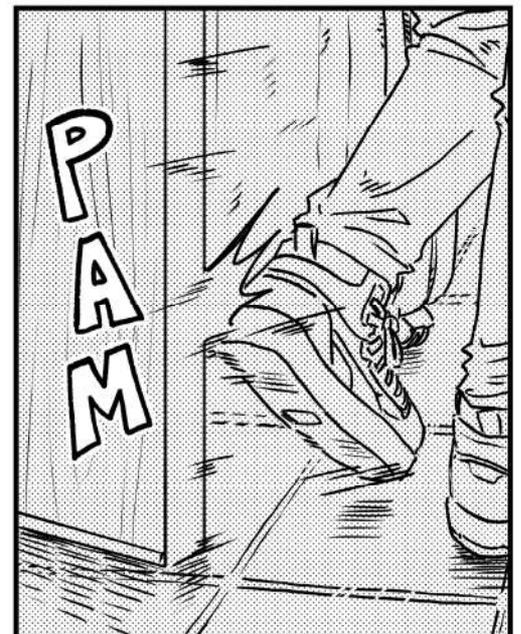
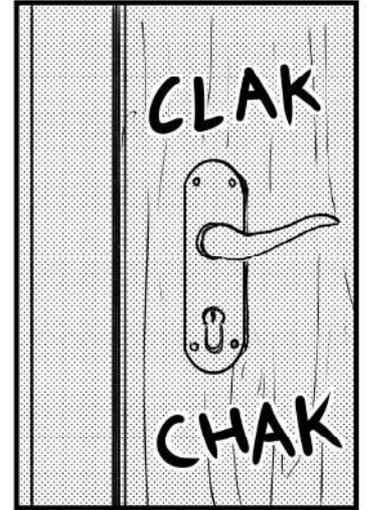
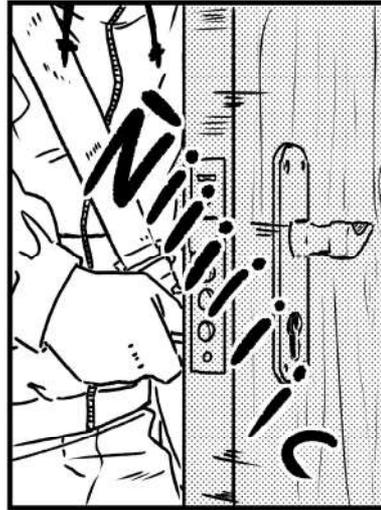


NOTA X NOTA

ADRIÁN
LISTO









SI MAMA,
NO TE PREOCUPES,
CERRARE CON
LLAVE.



YA ME PASARAS
LA RECETA DEL
PASTEL DE
LIMON.

PAF



¿EH? SI, SI,
ME HE TRAIDO LA
BATIDORA.



YA HE DEJADO LAS MALETAS Y TAL, ASÍ QUE AHORA CUANDO TE CUELGUE ME PONGO A ORDENAR.



LA HABITACIÓN YA LA VISTE, ESTÁ BIEN, TENGO SUFICIENTE ESPACIO.

Y BUENO, AL FIN Y AL CABO VOY A ESTAR AQUÍ SOLO MEDIO AÑO.



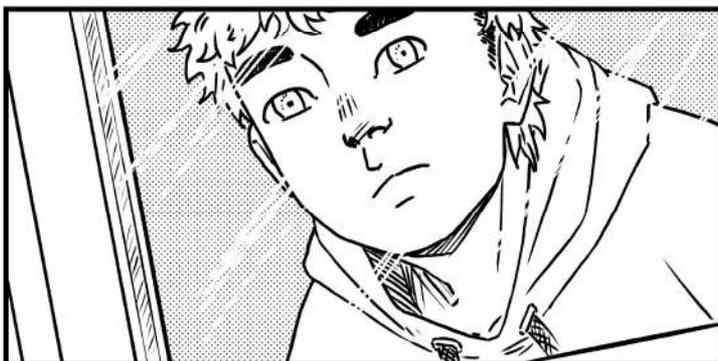
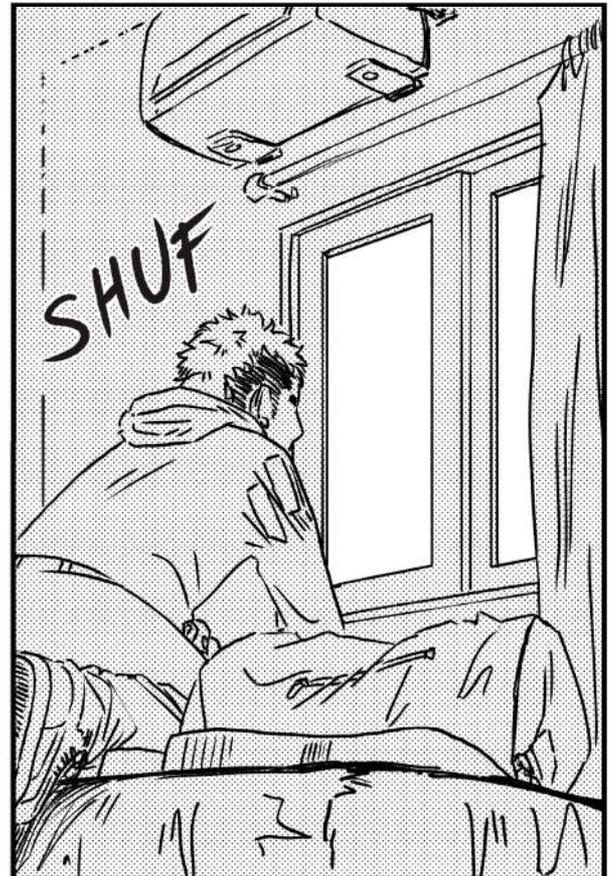
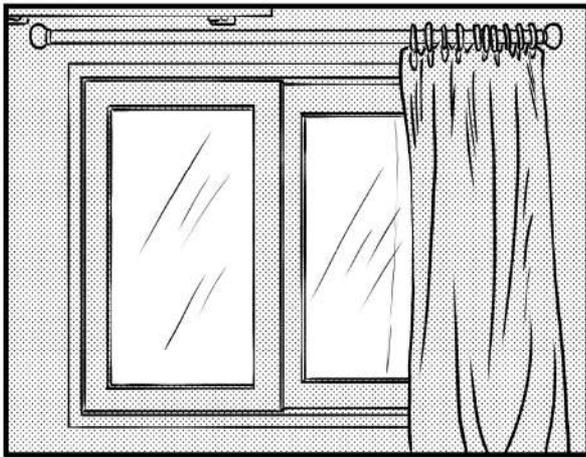
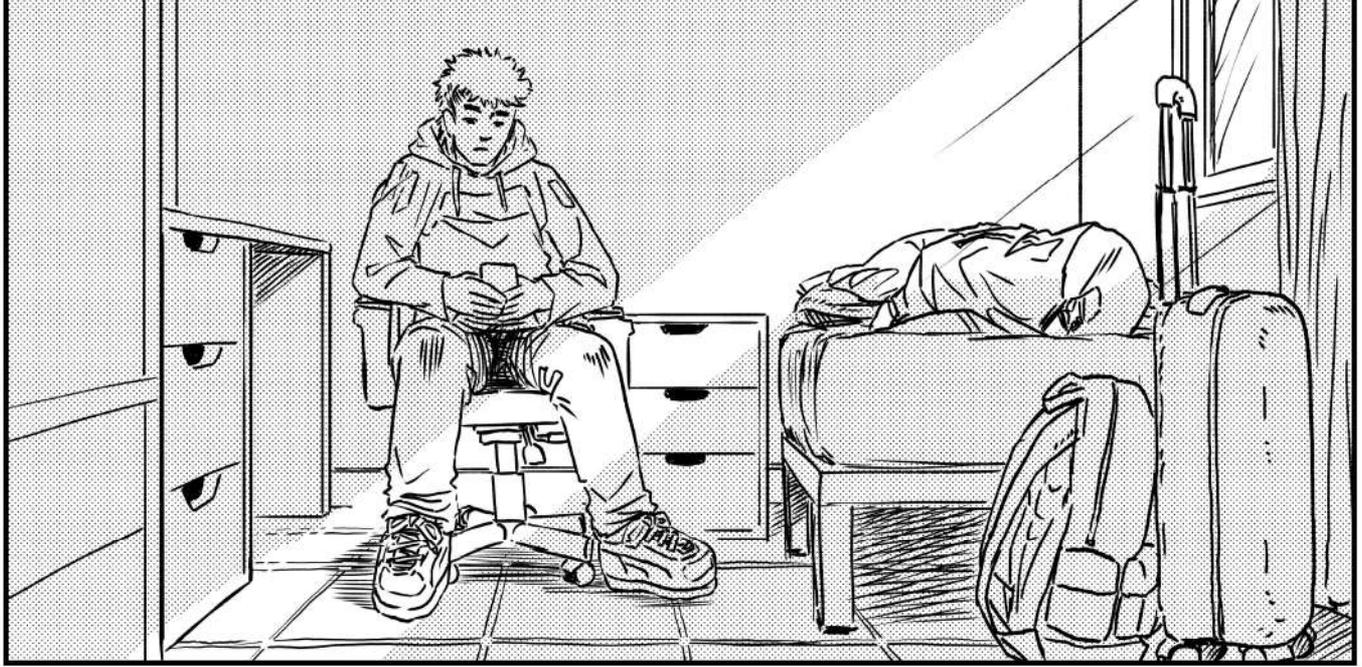
SÍ, TODO BIEN.

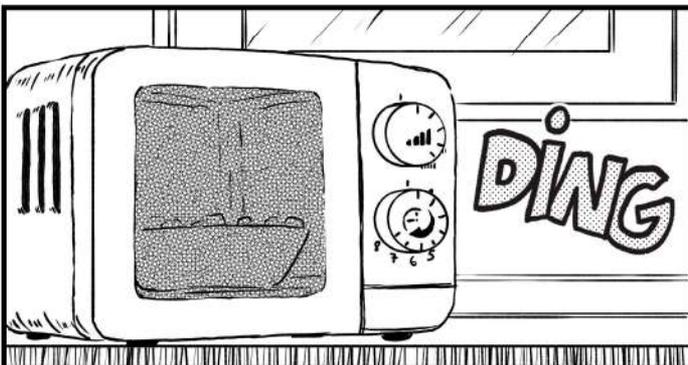
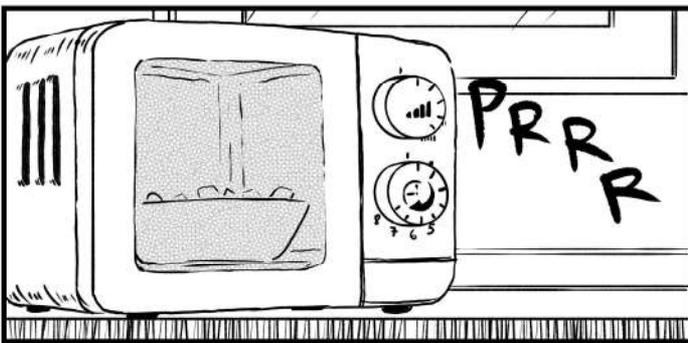
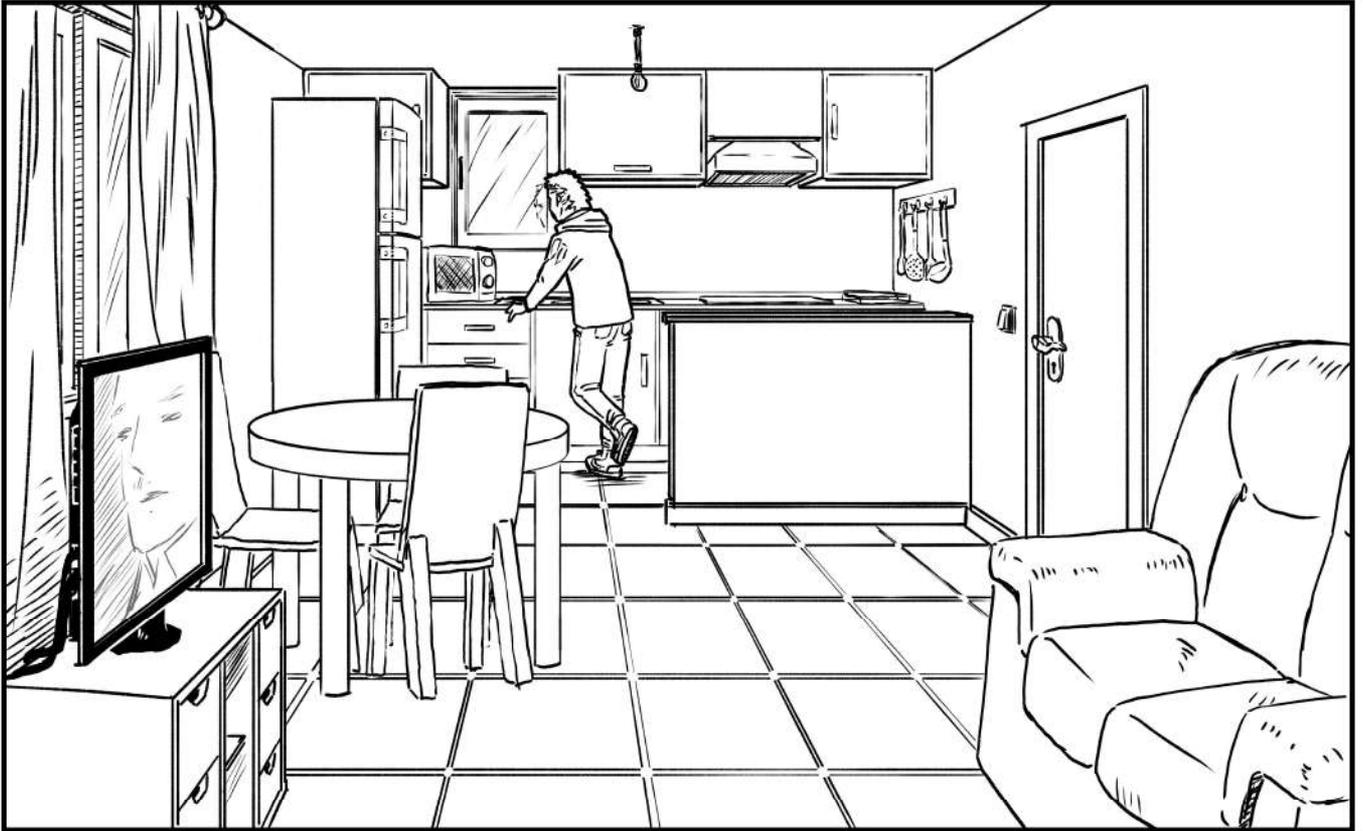
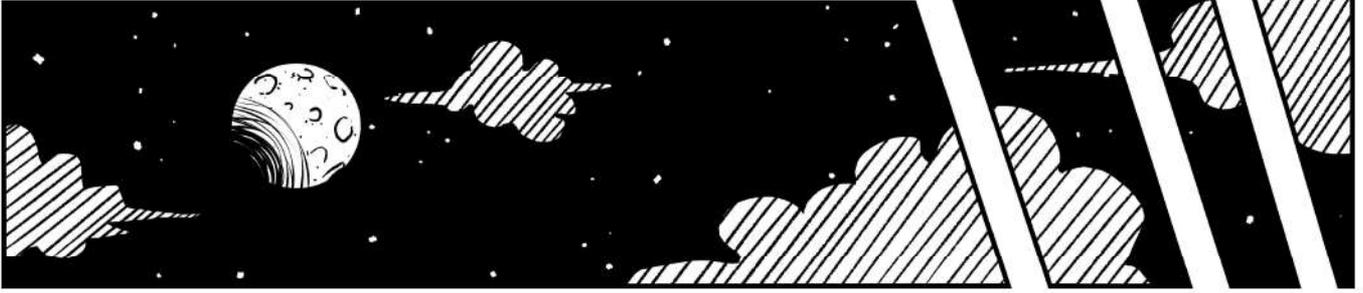


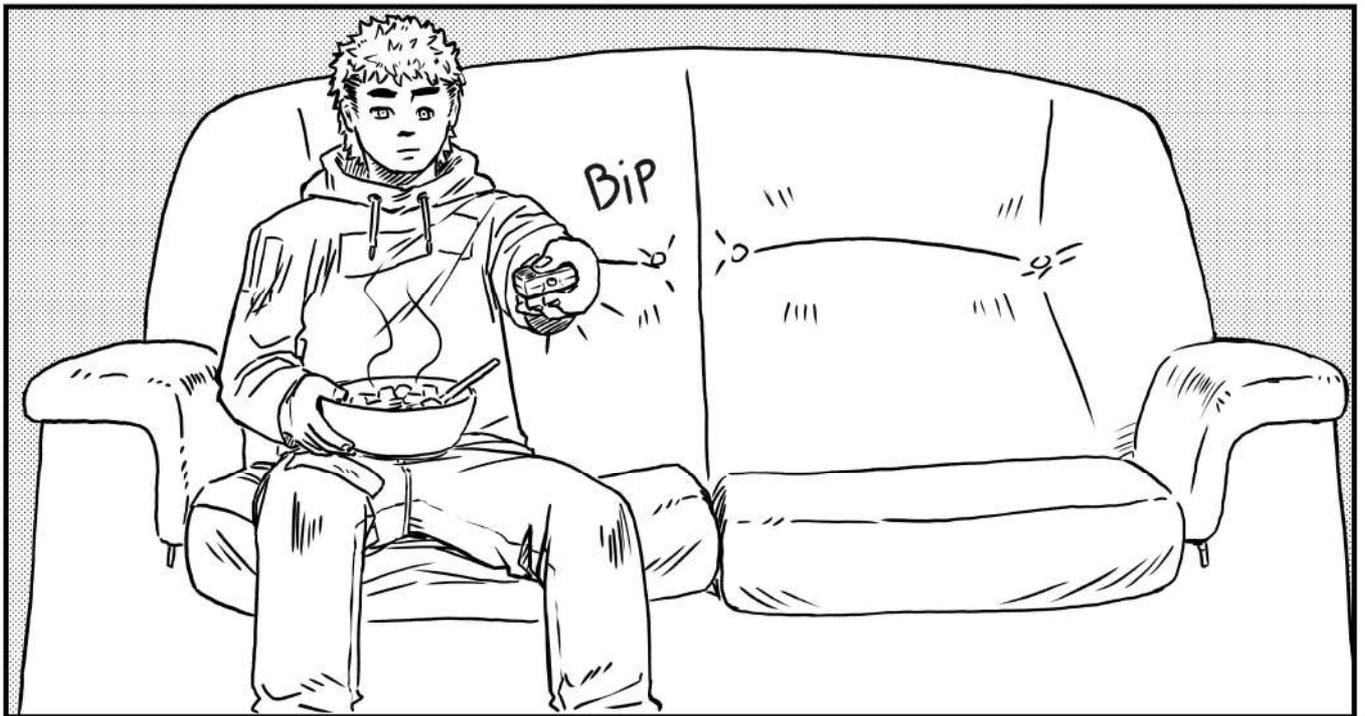
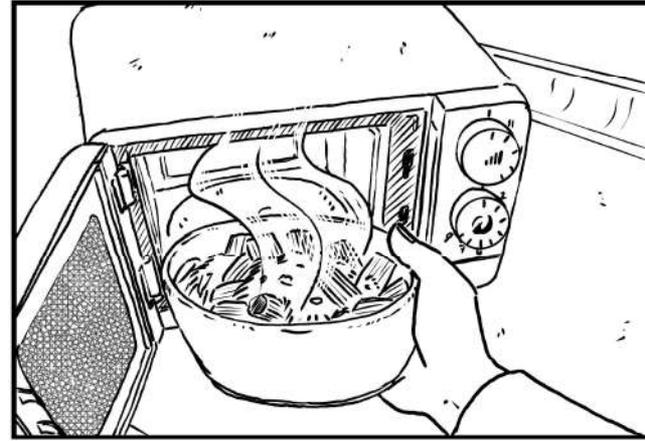
TE DEJO, ¿VALE? UN BESO.



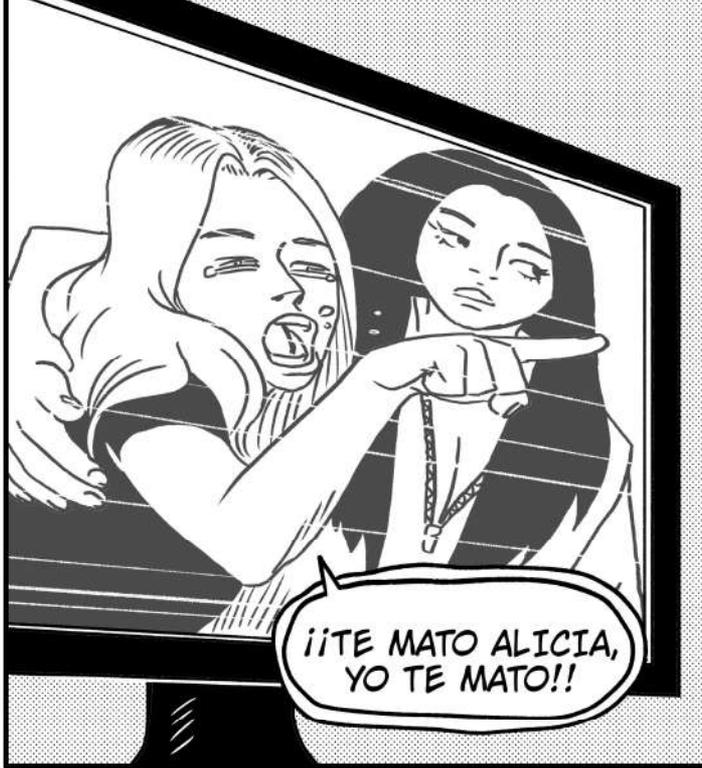
AHORA TOCA DESCUBRIR SI LOS VECINOS HACEN MUCHO RUIDO O NO.







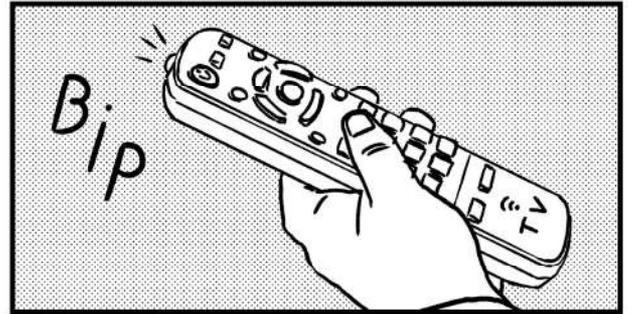




¡¡TE MATO ALICIA,
YO TE MATO!!



¿SE HA
CAMBIADO
DE CANAL?



¡SERÁ POR TENTADORES
EN ESTA ISLA Y VAIS A
PELEAROS POR ESE TÍO!

¡PARAD QUIETAS
LAS D -



SI YO NO
HICE NADA,
FUE MANUEL
QUIEN SE
ME LANZÓ.

¡TE ARRANCO
LA CABEZA!



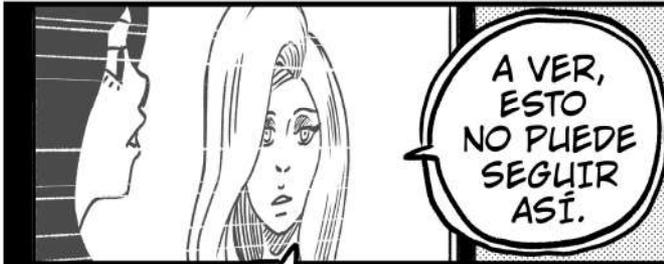
- IRAD, ESTÁ
COMIENDO.

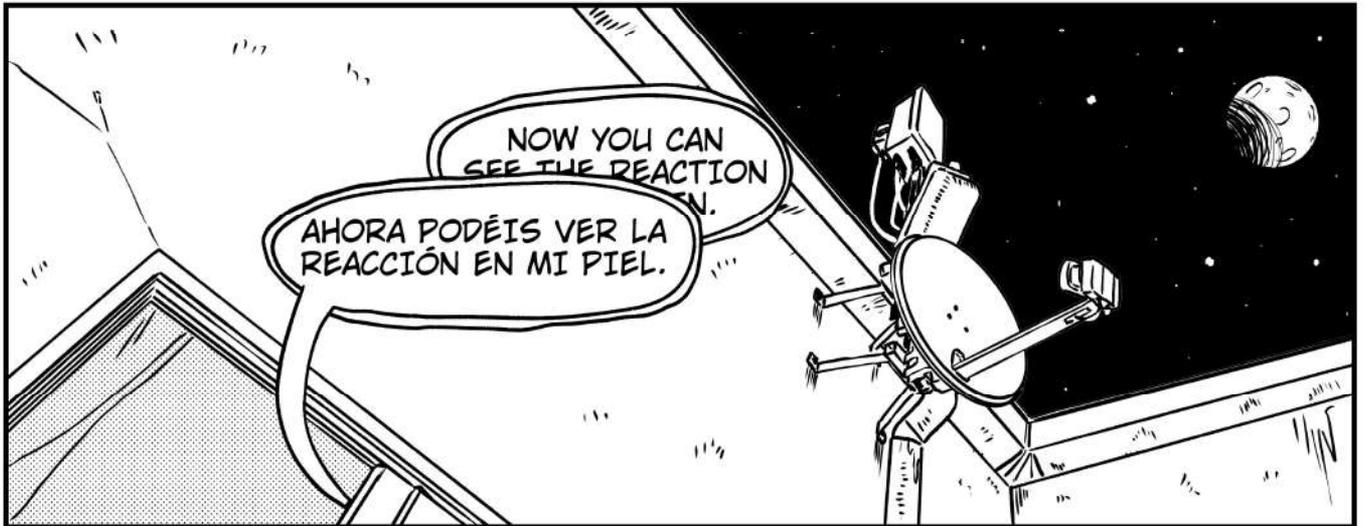
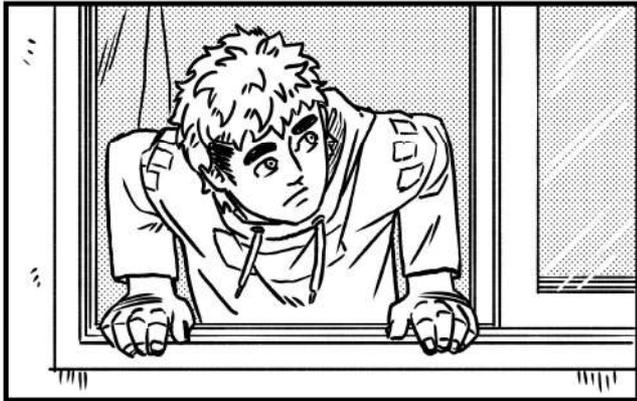
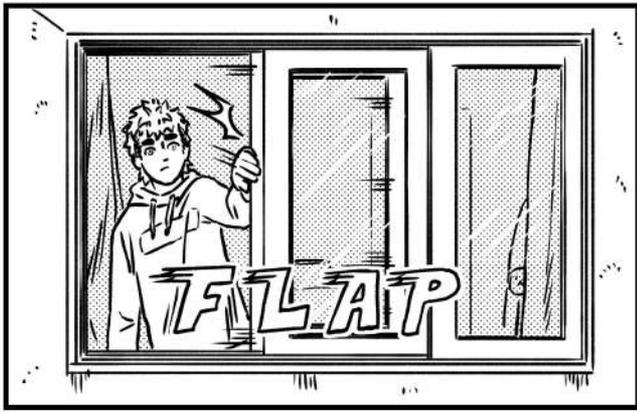
OK, HE'S
EATING.

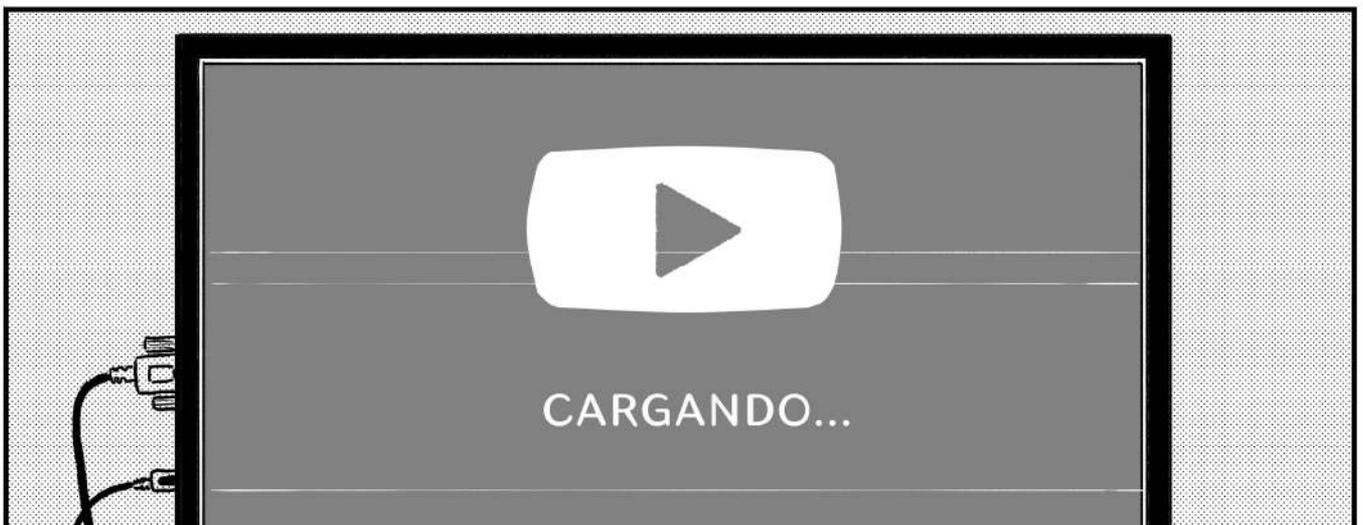
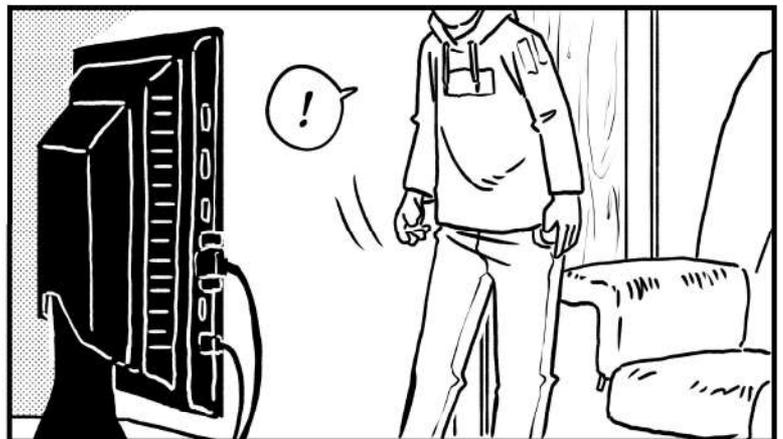


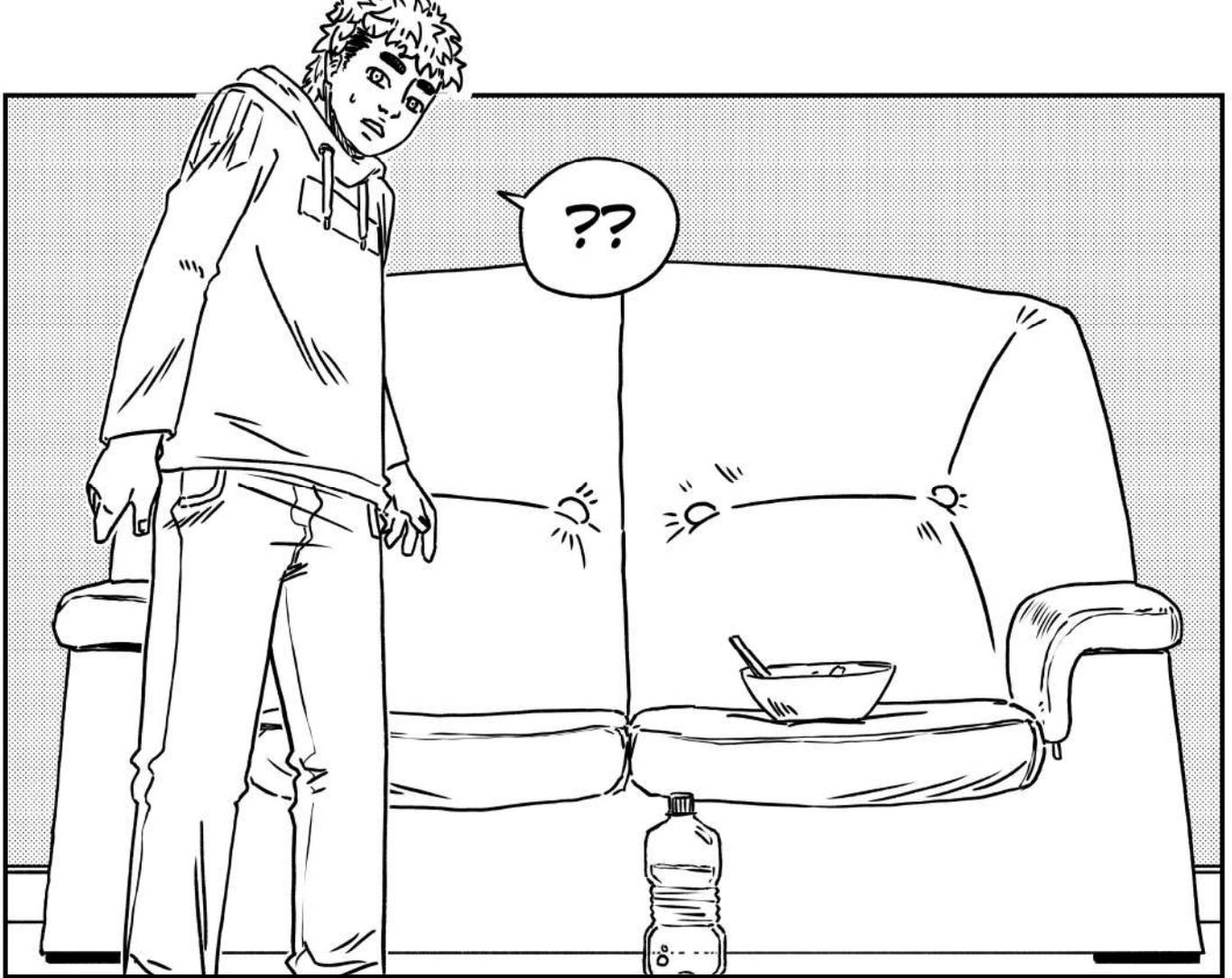
LA NATURALEZA ES
INTRIGANTE, ¿VERDAD?

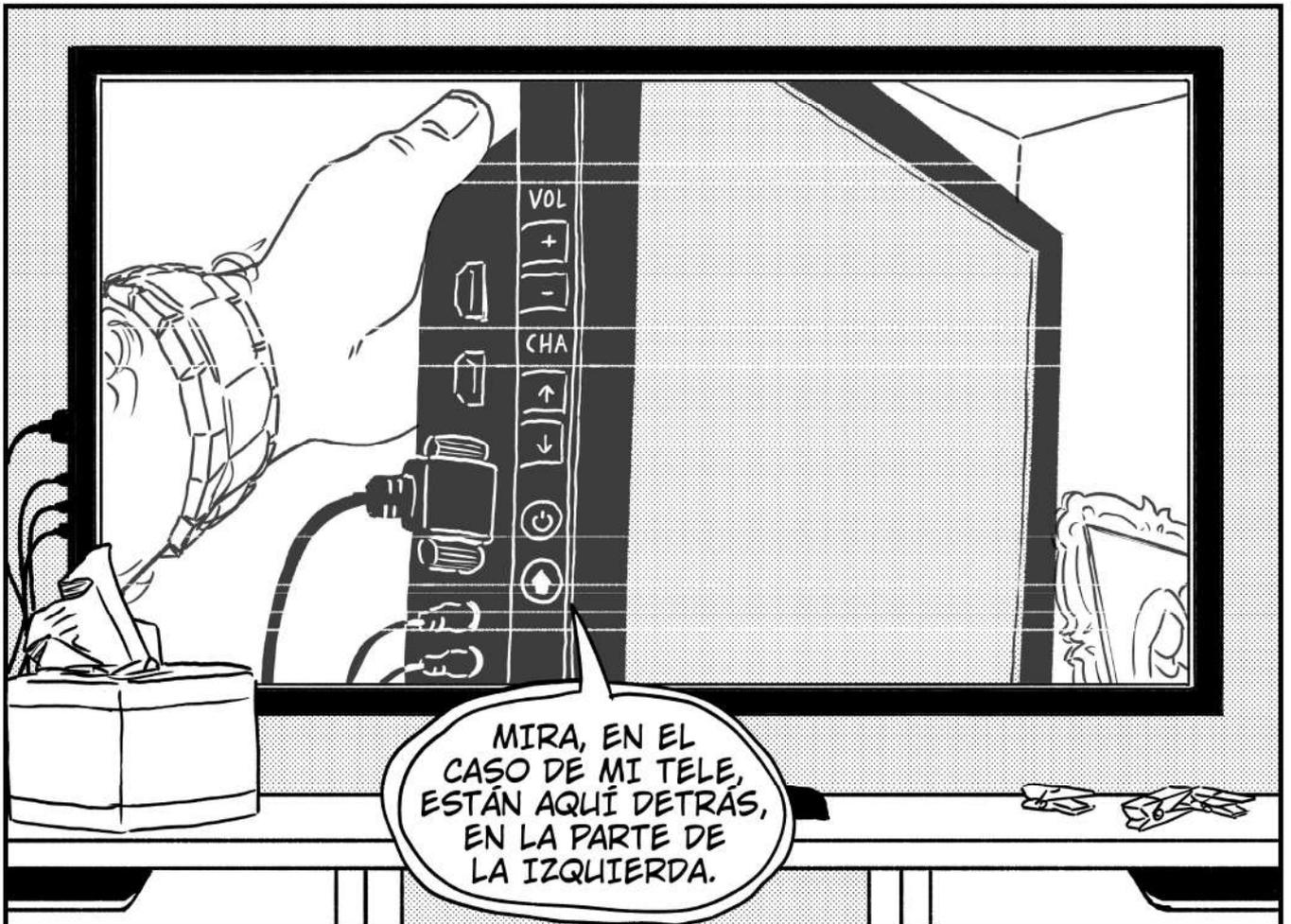
IT IS INTRIGUING,
ISN'T IT?

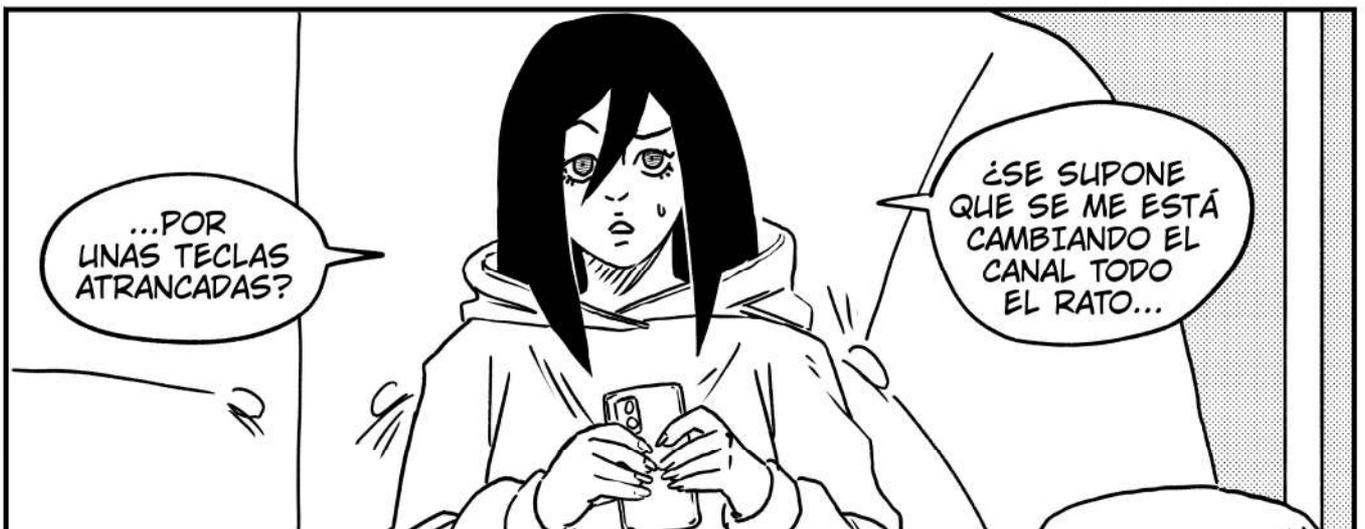
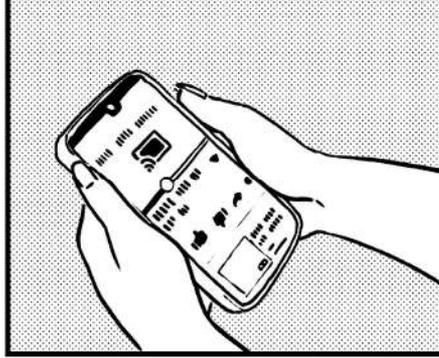


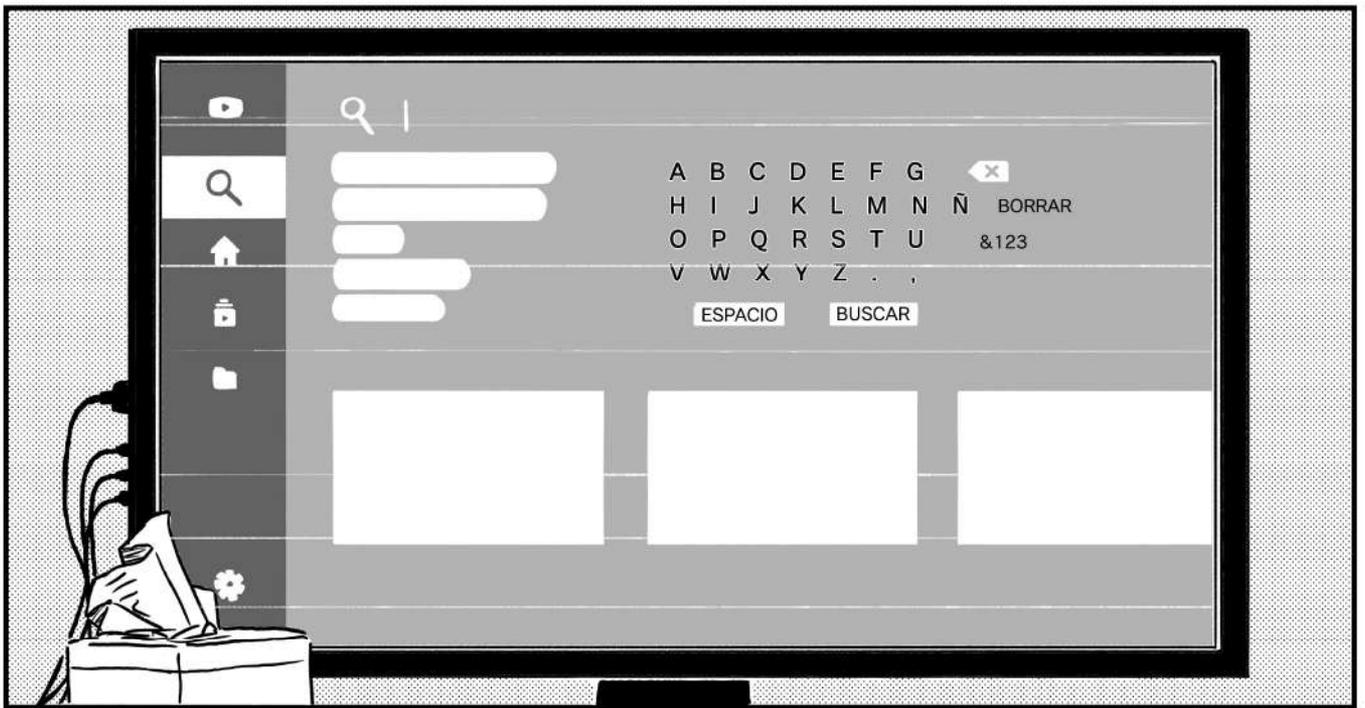












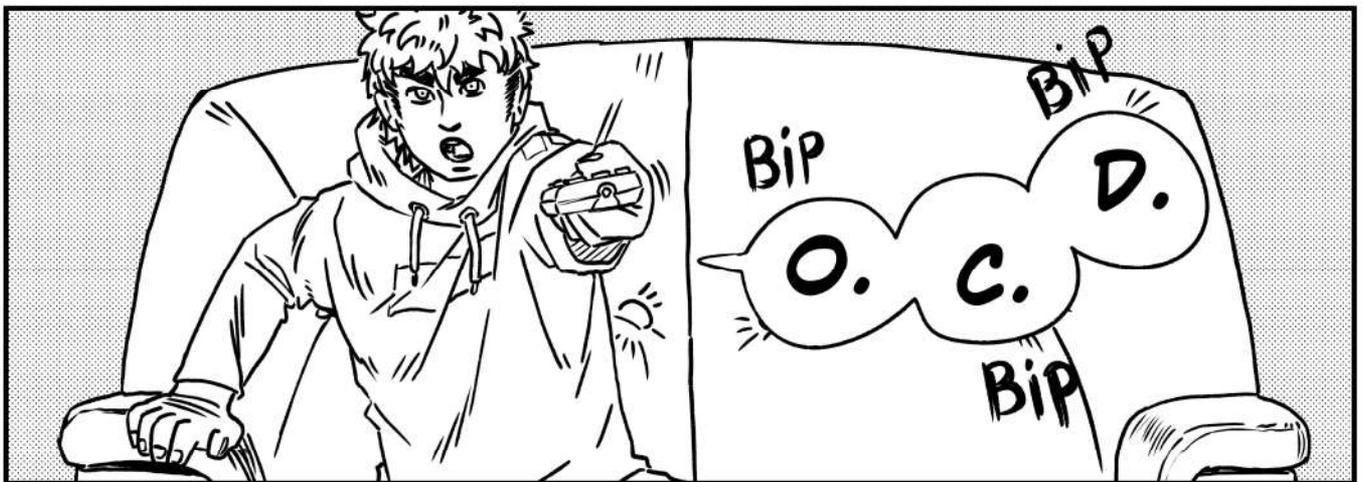
Q I

EJA |

DEJ

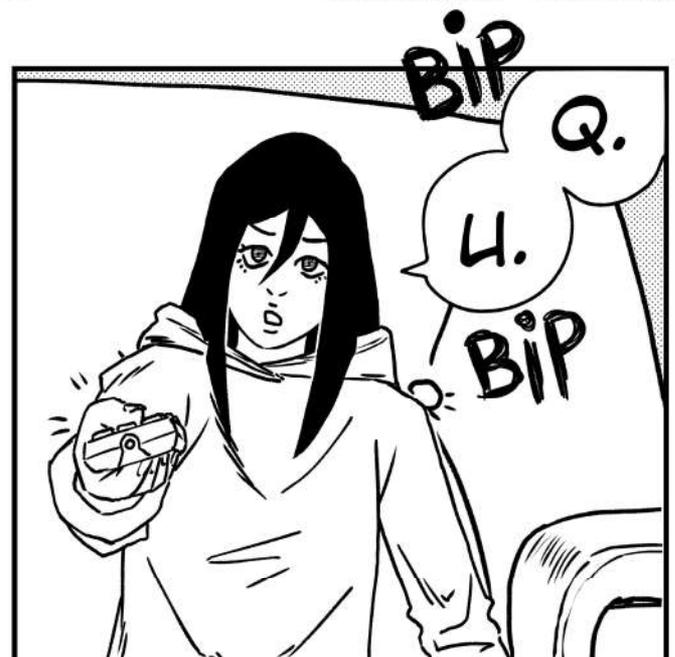
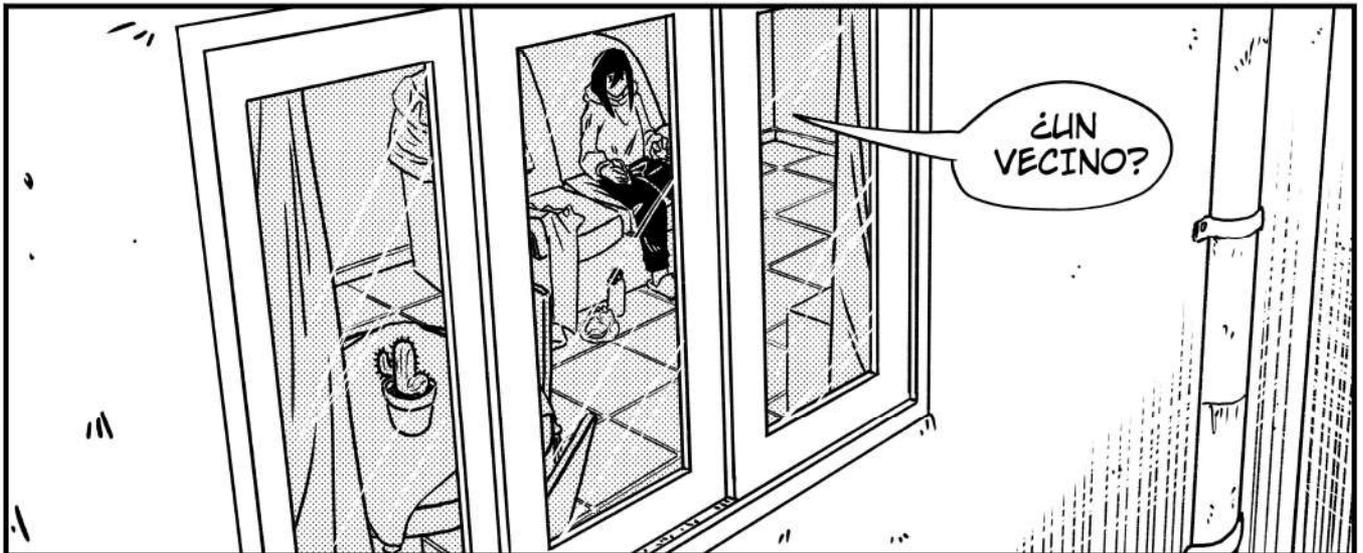
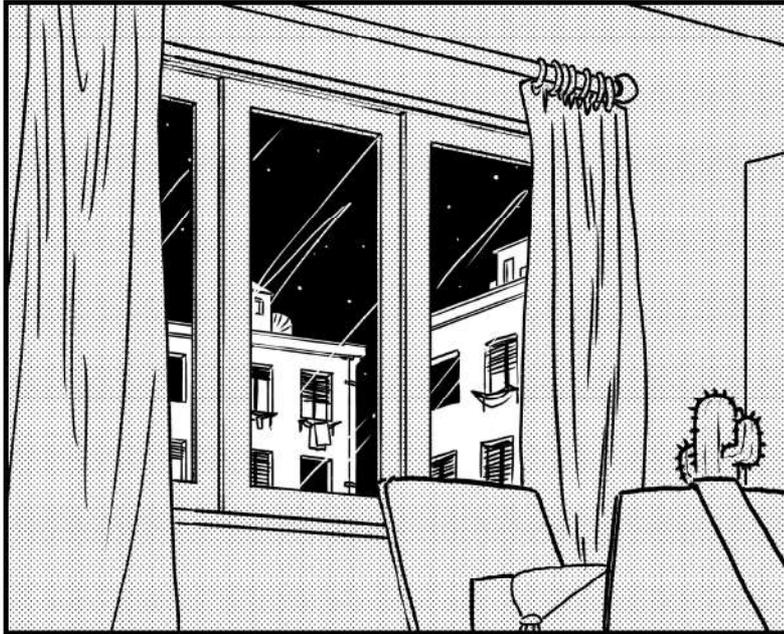
DE |

D |





DEJA D CONTROLARME LA TELE PAYASO





QUIEN ERES |



TU PEOR PESADILLA |



DEJA MI TELE



ESO T DIGO YO |



ME STAS CONTROLANDO LA TELE |



ESTOY VIENDO MI TELE



STAS ENVIANDO SEÑAL A MI TELE |



CUAL S TU PISO?? |



DEJAME EN PAZ |



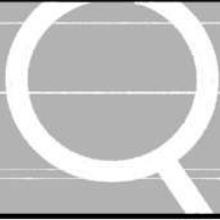
S PARA DESVINCULAR TELES. YO 4A



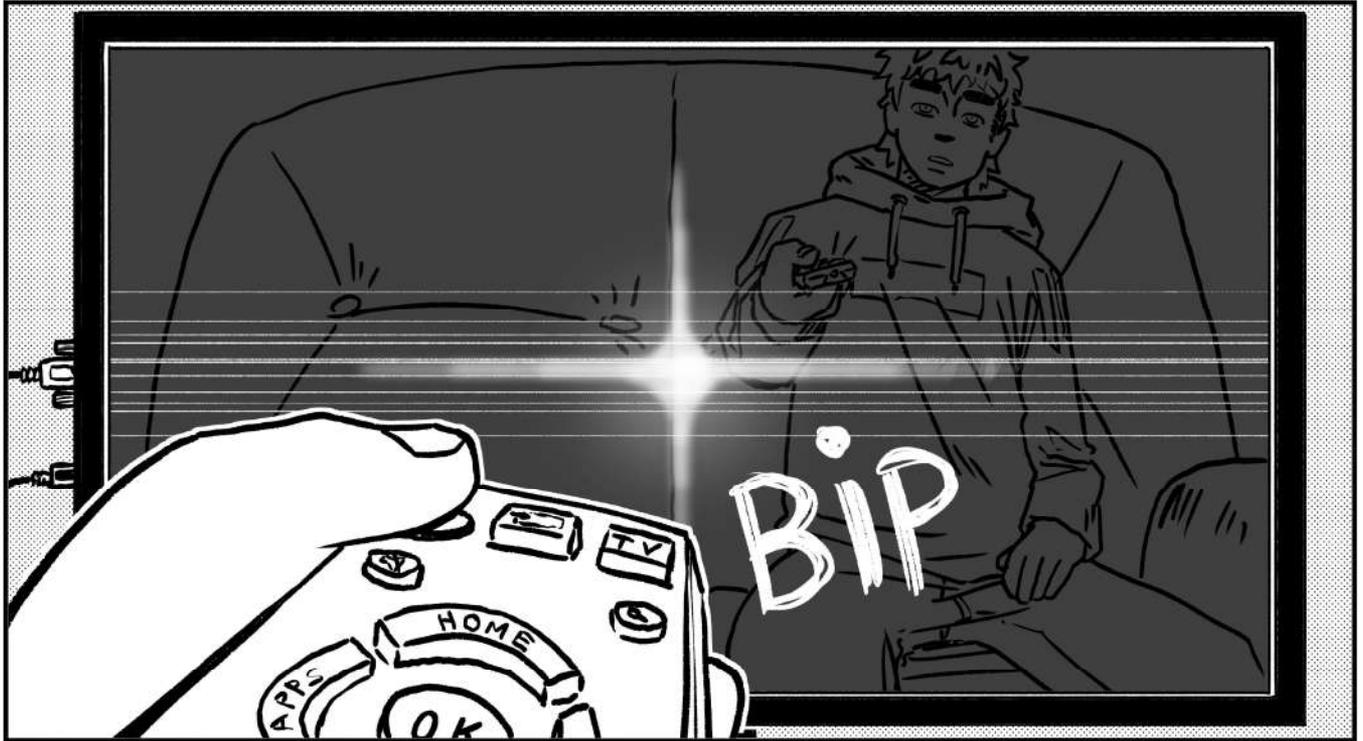
NO TIENE GRACIA |

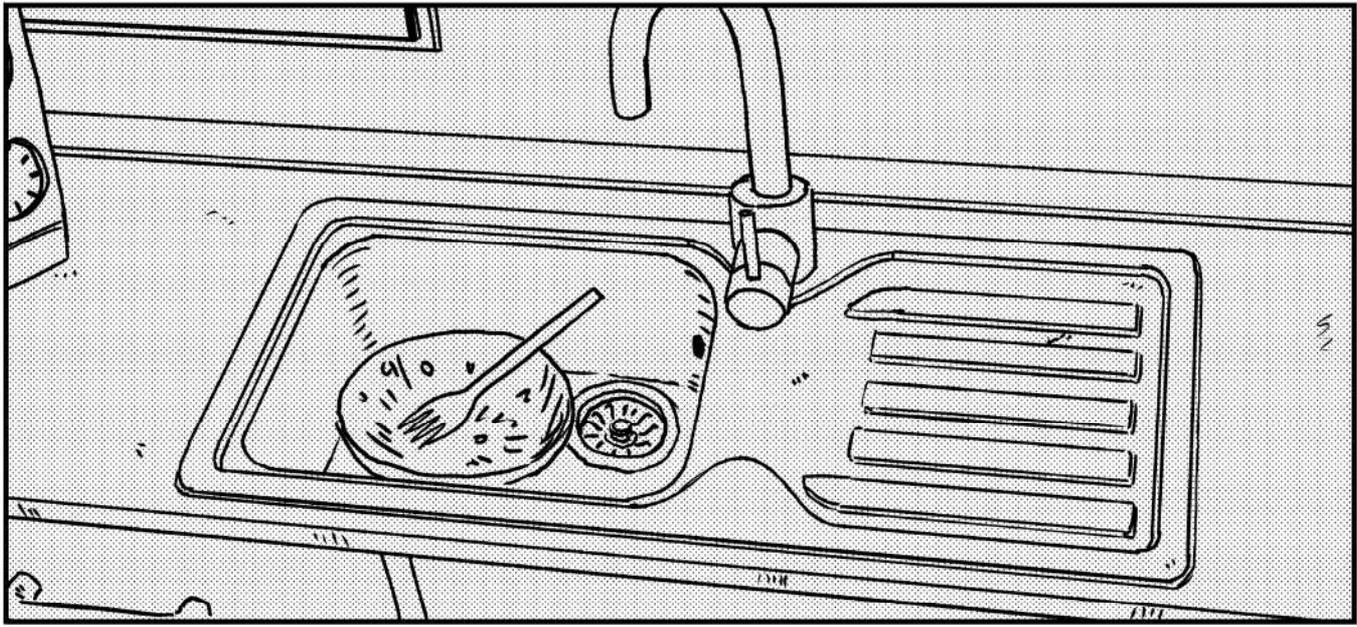


EL QUE?



YO ESTOY EN 4A |

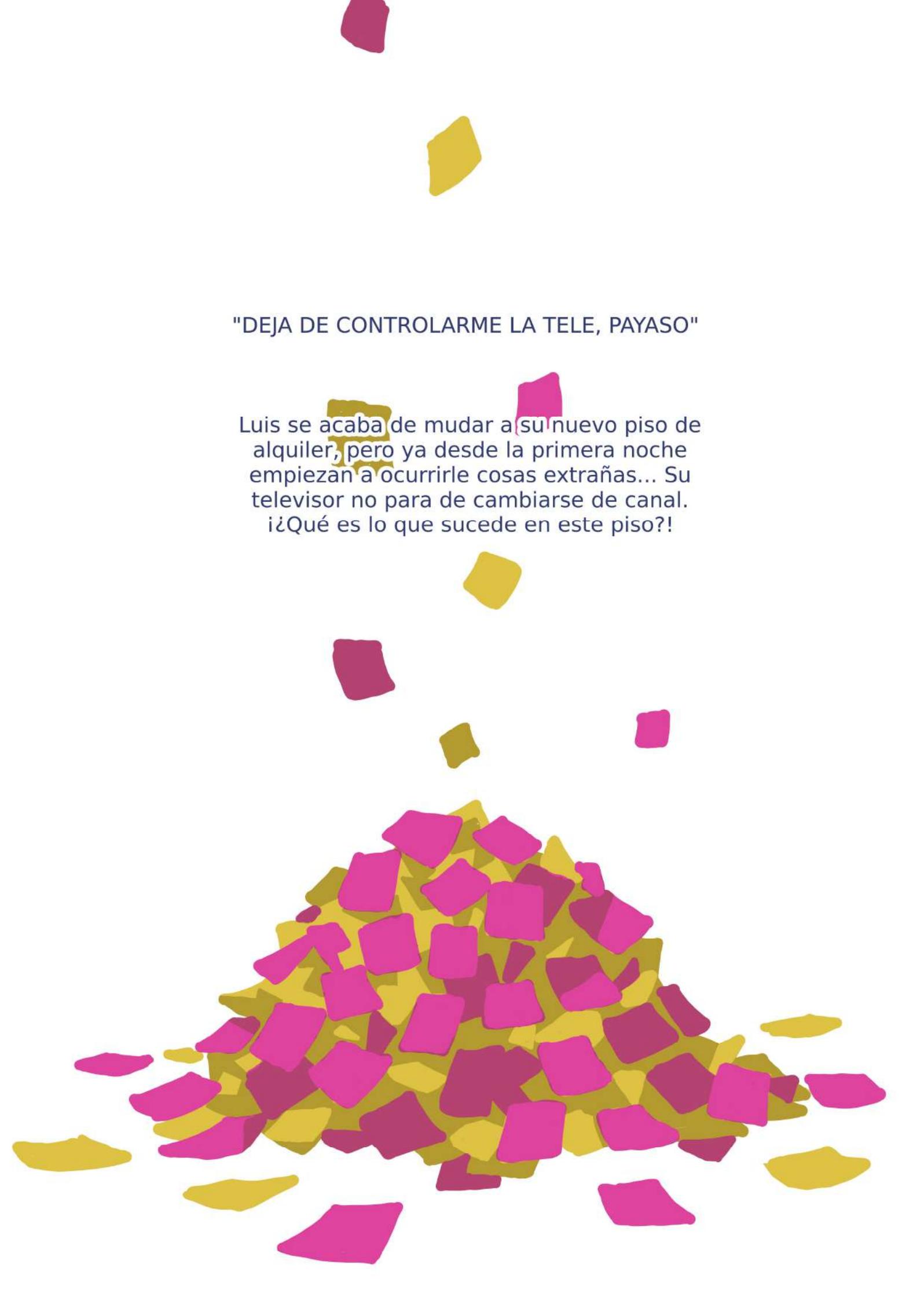




Y ESA FUE NUESTRA PRIMERA INTERACCIÓN.





The page is decorated with numerous irregular, hand-drawn shapes in shades of pink, magenta, and yellow, scattered across the white background. Some shapes are clustered together, while others are isolated.

"DEJA DE CONTROLARME LA TELE, PAYASO"

Luis se acaba de mudar a su nuevo piso de alquiler, pero ya desde la primera noche empiezan a ocurrirle cosas extrañas... Su televisor no para de cambiarse de canal.
¿Qué es lo que sucede en este piso?!

ANEXO IV. ODS

El Trabajo de Fin de Grado NOTA X NOTA: CREACIÓN DE UN CÓMIC MANGA CON SALIDA COMERCIAL EN EL MERCADO ESPAÑOL ofrece una visión de los sexos en relación al Objetivo de Desarrollo sostenible 5: igualdad de género. Este proyecto consiste en un cómic manga protagonizado por un hombre y mujer jóvenes, los cuales han sido dibujados despojándolos a conciencia de los estereotipos arcaicos y machistas que, a fecha de creación de este documento en 2024, siguen existiendo.

En la portada a color de este cómic se pueden observar dos cambios relevantes que apoyan estas afirmaciones: respecto al color y a la postura de los personajes. En cuanto al color, se ha invertido la tendencia de identificar el rosa con la mujer y el azul con el hombre; y en cuanto a la postura que ambos muestran, la mujer está de pie y el hombre sentado en el suelo, lo cual es discutiblemente una imagen poco habitual.

También quiero añadir que el medio visual del cómic es un formato sencillo de entender y disfrutar por buena parte de la población y por tanto puede utilizarse como una herramienta para la educación y/o reeducación de valores.



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.				
ODS 2. Hambre cero.				
ODS 3. Salud y bienestar.				
ODS 4. Educación de calidad.				
ODS 5. Igualdad de género.				
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.				
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.				
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.				
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.				
ODS 10. Reducción de las desigualdades.				
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.				
ODS 12. Producción y consumo responsables.				
ODS 13. Acción por el clima.				
ODS 14. Vida submarina.				
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.				
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.				
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.				

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.



**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster:
Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.**