



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Mi primer cómic: Desarrollo y producción de un Cómic

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Juan Cuquerella, Joan Vicent

Tutor/a: Esteve Sendra, María Consuelo

Cotutor/a: Magal Royo, Teresa

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo principal la creación de un cómic, el cual se ha fundamentado inicialmente en un exhaustivo análisis de diversos autores cuyos estilos narrativos y artísticos guardan similitudes con la propuesta planteada. Asimismo, se ha elaborado un briefing que establece las preferencias de las editoriales y del público actual en cuanto a novelas visuales se refiere.

En este contexto, se ha establecido un marco teórico que abordará el estudio del cómic desde su definición, estructura, forma, historia, entre otros aspectos relevantes. Durante el desarrollo del proyecto se han considerado dos aspectos fundamentales: el creativo y el mercado al que se pretende dirigir. A través de un estudio de mercado previo, se ha definido con precisión el público objetivo al que se enfocará la obra.

El proyecto abarca desde la elaboración del desarrollo narrativo, el diseño de los personajes, el entintado, hasta la presentación del cómic (aunque sea de forma parcial) al público. Se pretende así alcanzar un producto final que cumpla con las expectativas tanto de las editoriales como del público objetivo identificado previamente.

PALABRAS CLAVE: Cómic; Novela gráfica; Narrativa; Diseño; Editorial

RESUM

Aquest projecte té com a objectiu principal la creació d'un còmic, el qual s'ha fonamentat inicialment en una anàlisi exhaustiva de diversos autors els estils narratius i artístics dels quals guarden similituds amb la proposta plantejada. Així mateix, s'ha elaborat un resum que estableix les preferències de les editorials i del públic actual quant a novel·les visuals.

En aquest context, s'ha establert un marc teòric que abordarà l'estudi del còmic des de la seva definició, estructura, forma, història, entre altres aspectes rellevants. Durant el desenvolupament del projecte s'han considerat dos aspectes fonamentals: el creatiu i el mercat a què es pretén dirigir. Mitjançant un estudi de mercat previ, s'ha definit amb precisió el públic objectiu a què s'enfocarà l'obra.

El projecte abasta des de l'elaboració del desenvolupament narratiu, el disseny dels personatges, l'entintat, fins a la presentació del còmic (encara que sigui parcialment) al públic. Es pretén així assolir un producte final que compleixi les expectatives tant de les editorials com del públic objectiu identificat prèviament.

PARAULES CLAU: Còmic; Novel·la gràfica; Narrativa; Disseny; Editorial

ABSTRACT

The main objective of this project is the creation of a comic, which has initially been based on an exhaustive analysis of various authors whose narrative and artistic styles are similar to the proposed proposal. Likewise, a summary has been prepared that establishes the preferences of publishers and the current public when it comes to visual novels.

In this context, a theoretical framework has been established that will address the study of comics from its definition, structure, form, history, among other relevant aspects. During the development of the project, two fundamental aspects have been considered: the creative aspect and the market it intends to target. Through a prior market study, the target audience to which the work will be focused has been precisely defined.

The project ranges from the elaboration of the narrative development, the design of the characters, the inking, to the presentation of the comic (even partially) to the public. The aim is to achieve a final product that meets the expectations of both the publishers and the previously identified target audience.

KEY WORDS: Comic; Graphic novel; Narrative; Design; Editorial

AGRADECIMIENTOS

A mis amigos Dani, Andrea y Magda, que me han apoyado e inspirarme y me han aguantado todos estos años.

A mi profesor de bachiller Rafael Fornás que me inspiró con sus clases y su trabajo.

A Rubén Fernandez y África Roman por haberme motivado a entrar en el mundo del arte.

A Álvaro Terrones por su apoyo y ayuda, siendo un guía en estos años universitarios.

A Chele Esteve por su enorme comprensión y asistirme con todo este sueño para poder sacarlo adelante.

Al Club del Cómic al completo y con más fuerza a Isa y Melisa por todo lo que me han inspirado estos años.

A Gemma Algueró y Ginés Sanchez, por el brutal apoyo que han sido estos años tanto en lo profesional como lo personal.

Y a todos mis compañeros de los Artist Alleys. Algún día viviremos de esto.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	5
2. Objetivos y Metodología	7
2.1. Objetivos	7
2.2 Metodología	7
3. MARCO TEÓRICO	9
3.1. Narrativa Secuencial: Cómic	9
3.2. La industria del cómic y Editoriales	12
4. DESARROLLO DEL TRABAJO	16
4.1 Briefing de la obra	16
4.2 Referentes profesionales	17
4.3 Descripción del proceso	22
4.3.1 Intención y punto de partida	22
4.3.2 El trabajo previo a la obra	23
4.3.3. Guion y planificación	29
4.4. Resultado del trabajo	32
4.5 Previsión del impacto y beneficios	33
5. CONCLUSIONES	34
6. BIBLIOGRAFÍA	35
7. INDICE DE IMÁGENES	36
8. ANEXO	37

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo académico resume el proceso de un estudio de mercado en el mundo del cómic, así como el desarrollo de mi propia obra. Durante varios años, he investigado el mercado nacional e internacional, asistiendo a autores y aprendiendo de sus experiencias. Siempre he dibujado viñetas y decidí dedicarme profesionalmente a ello, pero vi que muchos compañeros tenían dificultades al terminar la universidad para iniciar su carrera. Por tanto, me propuse lograr que mis obras lleguen al público y obtener beneficios económicos.

Para abordar esta problemática, dividí el proceso en aspectos comerciales y creativos. En el aspecto comercial, busqué cómo publicar, monetizar y promocionar mi obra. En lo creativo, me propuse contar mi historia de manera efectiva, mejorar artísticamente y optimizar mi trabajo. Realicé diversas acciones como coordinar el club del cómic, establecer contactos en el mundo editorial, crear historias cortas, publicar viñetas en redes sociales, producir un fanzine y participar en proyectos conjuntos. “Mi primer cómic” (nombre provisional) es una obra autobiográfica que marca mi entrada en el mundo profesional del cómic, aplicando todo lo aprendido en técnica y narrativa a lo largo de los años.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

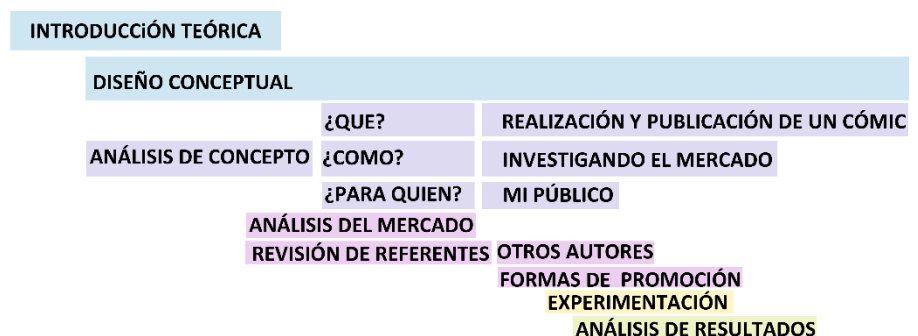
2.1 OBJETIVOS

El objetivo principal es publicar mi primera obra larga y dedicarme profesionalmente a la industria del cómic gradualmente.

Para ello, he establecido los siguientes objetivos:

- 1º. Estudiar el mercado del cómic para comprender su funcionamiento y mejorar la venta de proyectos.
- 2º. Comprender los diferentes medios de publicación para generar interés en mis cómics.
- 3º. Investigar los programas de dibujo y trabajo óptimos.
- 4º. Construir una reputación dentro del sector para mostrar confianza en mis obras.
- 5º. Crear una obra de calidad que refleje lo aprendido y sea atractiva para los lectores.

2.2 METODOLOGÍA



Para identificar los mejores métodos de producción, asistí a eventos de cómics, consulté tutoriales en línea, participé en el Club del Cómic de la UPV y vendí mis obras en eventos artísticos. Gracias a este trabajo, he logrado establecer una base de seguidores y obtener respeto entre mis pares. Mi

primer fanzine fue bien recibido, ya que fue el resultado de pruebas y experimentos que me ayudaron a definir mi estilo. La interacción con el público en redes sociales también ha sido fundamental en el proceso creativo de la obra.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. NARRATIVA SECUENCIAL: CÓMIC

“Puede ser duro y estresante, pero la satisfacción que obtienes de crear algo asombroso hace que haya merecido la pena todas las partes malas” (Prichard,2021, 8)



(Fig.1) Libro *How to Webcomic!* Star Prichard, 2017

A lo largo de estos años de investigación, muchas amistades y profesionales me han recomendado huir de esta idea de hacer mi propio cómic, pero a cada autor que he preguntado ninguno me ha dicho que se haya libro *How to Webcomic* (Prichard, 2021) define muy bien la motivación que me ha llevado a esta situación.

Para empezar, toca definir lo que es un cómic. La propia RAE lo define como una “serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”, lo cual da pie a refutar mucho de los pensamientos de algunos historiadores de que el noveno arte empezó a formar parte de nuestra sociedad desde hace relativamente poco. Según esta definición, los retablos de muchas estampas religiosas que se encuentran en muchos monumentos religiosos, ya sea en forma de retablos, murales o cristaleras, se puede entender que son de los cómics más antiguos y de pie de calle, ya que, por aquel entonces, para poder culturizar a una población que muchas veces era analfabeta, usaban estas imágenes a modo de apoyo para poder contar las historias de figuras como santos o dioses.



(fig.2) Retablo mayor de la Iglesia de San Bartolomé (Bienservida, Albacete) Autor desconocido s.XVI

Si seguimos buscando acotar un poco más el terreno, el siguiente paso sería hablar del cómic en papel, del cual la primera instancia de objeto definible como cómic sería la Biblia de Velislao, un objeto proveniente de 1325 que consistía en páginas ilustradas a razón de dos ilustraciones por página, las cuales para describir mejor lo que ocurría en estas, incluían unos textos, las cuales pueden recordar a las viñetas de algunos periódicos.

Aunque si por textos es, a modo de acompañamiento de las imágenes, nos toca volver atrás en el tiempo hasta la época de la antigua Mesopotamia, donde en el año 650 antes de Cristo ya podemos localizar lo que se considera el primer

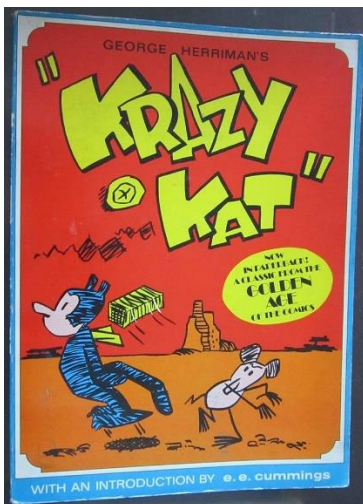
bocadillo o burbuja de texto que sale de un personaje, encontrado en un cilindro de sellado cerámico de la cultura Olmeca.

Pero si ni la secuencialidad, ni el material, ni la narrativa, ¿ni los elementos expresivos de este arte se pueden decir que definan un cómic, que sería lo que lo diferencia del resto? Y la respuesta es una: la comercialización. Cuando los periódicos empezaron a llegar a la población de una manera más democratizada, en estos se pudo empezar a ver lo que sí ya se conoce más comúnmente como viñetas.



(fig.3) *The Yellow Kid*.
Richard F. Outcault,
1895

El *New Yorker World* publicaría las primeras ilustraciones de *At the Circus in Hogan's Alley* (Richard F. Outcault, 1895), que posteriormente recibió el sobre nombre de *The Yellow Kid*, y que por sus narrativas de crítica de la pobreza de las grandes ciudades cuyo origen era una cultura materialista y consumista, enfado a la población newyorkina, que empezó a llamar a la prensa sensacionalista "Prensa Amarilla".

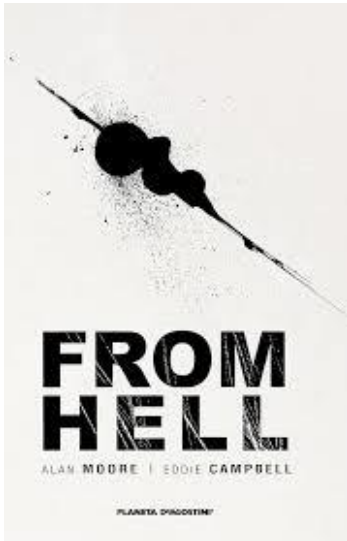


(fig.4) *Krazy Kat*. George
Herriman, 1895

Tras esto, y ya en el siglo XX, aparecieron las primeras obras que asentarían lo que hoy comprendemos como cómic. Por un lado, tiras y historias como *Little Nemo in Slumberland* (1905), de Winsor McCay, y por otro *Krazy Kat* (1913), de George Herriman; por otra, aventuras de superhéroes como *Superman* (1938) de Jerry Siegel o *Amazing Fantasy* (1961), de Stan Lee. También nombrar las publicaciones enfocadas a "niñas", de las cuales no he logrado encontrar ninguna fuente fiable, las cuales estaban enfocadas a romance o tareas del hogar.

Pero eso no fue todo, ya que en tierras niponas surgió el Manga, que es otra forma de cómic con una distribución de paneles muy distinta a la de lo que era en aquel momento "el resto del mundo" con figuras como Osamu Tezuka y su *Astro Boy*, y en Europa surgía la Línea Clara, un estilo de cómic que daría pie a obras como *Tintín*, de Herge.

Porque como en otras corrientes artísticas, también en las viñetas ha habido movimientos artísticos. Pero por no extenderme más de lo necesario, voy a



(fig.5) *From Hell*. Alan Moore & Eddie Campbell, 1993

procurar centrarme precisamente en tres que creo que son los más relevantes para este proyecto: La ya mencionada Línea Clara, la novela gráfica y Epicentro.

La línea clara fue un movimiento de origen franco-belga que se identificaba por su precisión e importancia en la línea uniforme, así como una narrativa fluida y más adulta y unos colores vivos. Entre otros aspectos, reivindicaban el cómic como medio, que no se viera como algo “para niños”, si no como un medio propio con sus técnicas y herramientas.

Años más tarde Eddie Campbell, autor de *From Hell* junto a Alan Moore, escribió *El Manifiesto de la Novela Gráfica*. En este defendía (entre otros aspectos) ideales como que este medio es una forma de arte independiente capaz de unir elementos literarios y visuales de maneras únicas, la autonomía creativa de los autores (al margen de restricciones comerciales), y con un impacto social muy grande, siendo a la vez un reflejo cultural de la sociedad y de sus voces y un vehículo de cambio, siendo este un género que merecía tener reconocimiento académico.

Epicentro fue un caso de distintos colectivos del Cómic en la época del auge del Fanzine en València, unidos por amor a este medio, y que unificó editoriales muchos autores que resultan relevantes en la cultura actual de nuestro país y que logran dar todavía con su trabajo de qué hablar haciendo replantearse bases asentadas de nuestra sociedad, siendo a mis ojos equiparable a movimientos artísticos como la generación del 27, pero que por desconocimiento pasa ciego a la historia.



(fig.6) Fotografía de Studio Kat/Fandogamia, parte de Epicentro. 2003

Estos movimientos para mí son los más importantes a la hora de trabajar en esta obra y este proyecto, ya que, aunque mi intención es la de crear mi propia obra, también quiero que tanto mis coetáneos como yo podamos trabajar dignamente de nuestros esfuerzos sin afrontarnos a la ridiculización de nuestra profesión y con el reconocimiento mínimo que nos merecemos.

A pesar de los desafíos y dificultades en la industria del cómic y las editoriales, existen diversas formas de comercializar y promover tu obra. Desde trabajar con editoriales pequeñas y asociaciones Fanzineras, hasta la



(fig.7) Cartel del Concurso de Cómic "Noble Villa de Portugaleta". 2023

autopublicación, el uso de plataformas como Patreon¹ o la participación en concursos y subvenciones estatales o privadas. Aunque el panorama puede ser complicado, siempre hay oportunidades para quienes buscan abrirse camino en este mundo creativo.

En resumen, el cómic ha evolucionado desde sus inicios en la antigüedad hasta convertirse en un medio artístico y narrativo importante en la sociedad actual. Movimientos como la Línea Clara, la novela gráfica y Epicentro han contribuido a elevar la importancia y el reconocimiento de este arte. Es importante valorar y respetar el trabajo de los autores de cómic y brindarles el reconocimiento que se merecen por su labor creativa.

3.2 LA INDUSTRIA DEL CÓMIC Y EDITORIALES

Para comercializar tu obra a día de hoy, hay una gran variedad de formas, cada una con sus pros y sus contras, pero todas con un oscuro trasfondo que no podemos dejar de lado. El cómic además de cultura, es un producto, y la sociedad avanza hacia un estado de volatilidad que asusta. Y no es el único medio en el que ocurre.

En los videojuegos ocurre algo similar, las obras se consumen una única vez y después se tiran o se olvidan, y eso como autor del medio que sea da pánico. Ya no se crean obras para ser recordadas si no para suplir un vacío temporal y pasar al siguiente. Sería muy fácil culpar a las empresas y editoriales por hacer esto, pero también es verdad que esto viene también por una sociedad de consumo acostumbrada a la instantaneidad de las cosas y que teniendo tantos recursos siempre optará por lo que le suponga menor esfuerzo.

Otro factor muy importante es que ahora vivimos en un mercado global donde uno puede consumir las obras de autores de todo el mundo, lo cual un ser humano no tiene vida suficiente para disfrutarlo todo, teniendo en cuenta obras actuales y pasadas. Es realmente abrumador cuando uno se para a

¹ Patreon es un sistema de micromecenazgo, en el que como usuario puedes donar una cantidad de dinero mensual a sus creadores favoritos para apoyarles y permitirles seguir haciendo las cosas que le guste que hagan.

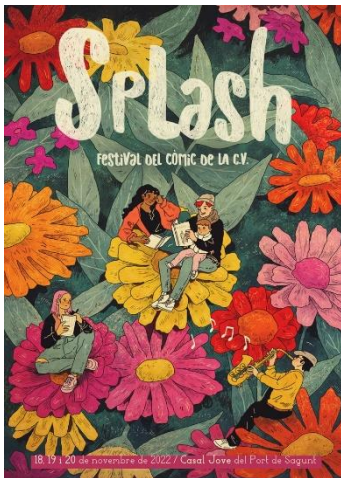


(fig.8) Fotografía del evento Manga Barcelona, con 165.000 asistentes. 2023

pensarlo, lo que también da a plantearse cómo los creadores noveles pueden tener cabida en todo este espacio.

Y es que todo cuanto se sabía de protocolos en estos ámbitos se ha desdibujado hasta el punto de que ya no hay un ABC absoluto que nos permite abrirnos camino, por lo que voy a describir en este punto algunos aspectos a tener en cuenta y desear suerte a todos aquellos que se afronten a estos aspectos profesionales.

A lo largo de los años desde 2020 a 2023 fui al Manga BCN, Sagunt Splash, Jornadas de Cómic de Valencia y el Salón del Cómic de Valencia, puntos de encuentro para las grandes editoriales del sector del cómic para informarme de qué buscan las grandes editoriales. En sus charlas, viendo su catálogo y hablando con los editores, salvo unas pocas contadas (Fandogamia y Grafito por ejemplo), la gran mayoría trabajan con licencias extranjeras. El motivo es sencillo: les resulta más económico.



(fig.9) Cartel del festival de Cómic Sagunt Splash, celebrado anualmente en el puerto de Sagunto. 2023

El porcentaje de beneficio de un autor de cómic ronda entre el 8 y el 10%, pero en las licencias extranjeras ronda alrededor del 5%. Con el paso del tiempo ha hecho que las editoriales grandes se hayan acomodado y no se tengan que preocupar por apostar por obras prefiriendo comodidad económica, lo que a mis ojos es un grave problema pues afecta al nivel cultural de autoidentidad de nuestro país y a la posibilidad de crear una cantera propia de comics.

Por otro lado, muchos dibujantes de cómic trabajan para editoriales extranjeras, pero sin posibilidad de llevar adelante sus proyectos personales, matando de este modo también la expresividad de nuestros autores.

Hace unos años se podía intentar plantear también una estrategia de promoción mediante redes sociales para darte a conocer y así asegurar a las editoriales que ibas a tener un grueso de público interesado en tu trabajo, donde dependiendo de tu forma de comunicarte podías plantearte estar en Twitter, Instagram o Youtube. Pero de un tiempo a esta parte está siendo imposible, ya



(fig.10) Ejemplo de puesto artístico habitual de los Artist Alleys. Verónica Alcalde 2020

que, con la llegada de TikTok², todas las redes sociales han querido cambiar el formato a “videos cortos de pocos segundos”. En Instagram se llaman Reels y en Youtube, Shorts; pero no deja de ser el mismo producto. A eso hay que añadirle la volatilidad de los algoritmos que han venido con estos cambios, que ha hecho prácticamente imposible regirse a unas normas y que muchas veces se siente ir con palos de ciego y esperar tener fortuna. La única red que quedaba era Twitter, pero con el cambio directivo se ha vuelto un terreno complicado de manejar con todos los bots³ y cuentas pagadas que buscan visibilidad mediante RageTweeting.⁴

Además de todo lo anteriormente descrito me gustaría desarrollar una pequeña tangente para hablar de la situación del mercado de los Artist Alleys, secciones en eventos culturales de distintas índoles donde los artistas van a exponer sus trabajos y vender sus productos, ya que hace unos años era un sistema que teníamos los artistas para visibilizarse en la vida real y tratar de manera física con nuestros clientes. Los precios (si se pagaban) eran bastante reducidos ya que era una forma de asegurarse los eventos que iban a tener “contenido”. Con el paso de los años, las condiciones laborales han empeorado bastante, subiendo en algunos casos un 200%, un espacio expositivo que se ha ido reduciendo significativamente y con algunos contextos que han llegado a dañar la salud física de los expositores, convirtiéndose en un estándar en el sector. Aunque a las organizaciones responsables se les ha descrito en múltiples ocasiones las quejas, nunca se ha planteado ninguna respuesta y el problema aumenta.

Aún con todo, no es una industria blindada a la cual no se puede acceder. Es igual de complicado que hace unos años, pero no es imposible, y siempre donde se cierra una puerta se abre otra. A continuación, voy a

² TikTok es una app de redes sociales que permite grabar y compartir videos con la posibilidad de añadir fondos musicales, efectos de sonido y filtros o efectos visuales

³ Cuentas falsas manejadas por programas automatizados utilizadas para hacer publicidad engañosa, estafas o alterar algoritmos y conductas sociales.

⁴ Acto de generar publicaciones con la finalidad de enfadar a la gente.

desarrollar las editoriales, grandes y pequeñas, con las que es más factible trabajar (desde mi experiencia) y dar alternativas a trabajar con editoriales.



(fig.11) Anuncio de Wikinauts de la editorial RockMedia Studio Quimtuk 2023

Las editoriales de Fanzine, aunque ya no sea la situación antes descrita con Epicentro, dista de estar muerta. A día de hoy tenemos a RockMedia y a NoEsUnHobby como algunas de las asociaciones Fanzineras del momento, donde participar en proyectos colaborativos es bastante viable. También hay editoriales pequeñas que sobreviven con un mercado concreto, como es el caso de Unrated promoviendo el comic de grapa o Sextories con su línea de sexo positivo, por lo que si tienes una obra que se acopla a este estilo, puede funcionar. De editoriales de tamaño medio tenemos sin ir muy lejos a Grafito, que constantemente busca nuevos proyectos del terreno que apoyar con un catálogo centrado en aventuras y fantasía o Fandogamia con, parafraseando a Pedro Medina en una de sus presentaciones, “las cosas de llorar, ya sea de risa o de pena”. Para este tipo de editoriales y las posteriores se suele buscar un mismo formato: Comic largo de 100 páginas mínimo con colores que tengan proceso de renderizado y con una historia que en las 8 primeras páginas te haya atrapado. El estilo de dibujo ya es más variado, pero siempre que esté definido y con una línea formal. Las editoriales más grandes a no ser que ya tengas un nombre reconocido, es raro poder trabajar con ellas.

Otras alternativas son la autopublicación, como es el caso de Sergio Bleda, donde todo el trabajo lo realizas tú mismo, pero a la vez también consigues todo el beneficio de la obra. Por otro lado, también está la opción de abrir una plataforma como Patreon para que tu público financie tu trabajo y a la vez tu les ofreces tu trabajo de manera comunitaria o pública. Esta última opción es un recurso muy utilizado ya que a la vez que te permite trabajar en tu propia obra, te permite crear una comunidad. Un ejemplo de estos son los artistas como Shen Comix o Adam Ellis que publican sus viñetas en redes sociales y reciben un reporte económico constante de dicha plataforma. Esto también ha hecho que el formato de viñetas también haya cambiado a un nuevo formato estándar que es la viñeta cuadrada.



(fig.12) Ejemplo de viñeta adaptada a redes sociales Shen Comix 2023

A los anteriores descritos se puede añadir la co-edición, pero tras haber tratado con varias, las condiciones solían ser contratos donde, aunque el autor se encarga de financiar parte de la producción, la distribución y promoción también carga sobre sus hombros, por lo que es una opción que he descartado y no recomendaría ya que no beneficia en ningún aspecto al dibujante.

También se puede optar por ayudas estatales y becas de cultura, fundaciones y empresas privadas, como el Concurso de Cómic “Noble Villa de Portugaleta” o las subvenciones para la Creación Literaria del Ministerio de Cultura.

4. DESARROLLO DEL TRABAJO

4.1. BRIEFING DE LA OBRA

Mi primer cómic (Nombre provisional) será mi primera obra larga, la cual será desarrollada a lo largo de este año y el venidero. Lo ideal será tenerla para el próximo verano

Esta obra es el resultado de haber intentado desde 2019 realizar varias historias que por motivos de causa mayor me he visto obligados a aparcar, ya que, al tratar temas personales, pueden afectar de manera muy dura a personas cercanas a estas. Por ello he estado mucho tiempo buscando la forma de abordar los temas que quiero tratar, pero sin que sean demasiado directas ni agresivas para los implicados.

La obra está dividida en 9 capítulos, que van a ir tratando los conflictos ocurridos estos años para sacar adelante mi primera obra larga.

Su sinopsis es la siguiente:

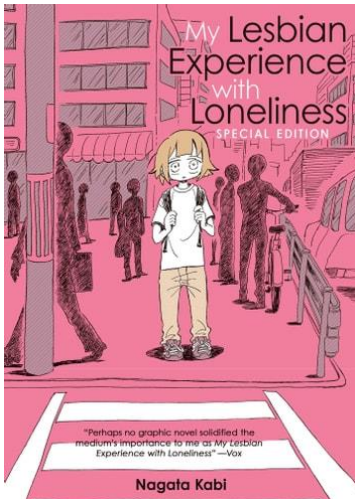
Hace 6 años empecé la universidad con la idea de crear un cómic que cambiará el mundo, pero el mundo cambió sin contar conmigo. Lejos de lo que en un principio iban a ser unos años tranquilos para hacer una historia, mi vida pasó a ser la mayor aventura que me pudiese imaginar, con todo lo que salen en los mejores relatos: amores pasionales, dramas familiares, muertes, traiciones, luchas de poder, el poder de la amistad y de por medio una pandemia mundial.

Sígueme en estas viñetas plagadas de comedia mientras relato todas estas experiencias y unas cuantas más que hicieron que mi vida y la de unos cuantos más cambiará para siempre.

4.2. REFERENTES PROFESIONALES

Kabi Nagata

Kabi Nagata (Japón, 1987) es una autora de cómics de 37 años, con una obra introspectiva centrada en sus dramas personales. Esta autora ganadora del premio Harvey⁵ en 2018 en la categoría a Mejor Manga con su primera obra “Mi experiencia lesbiana con la Soledad” empezó a publicar en 2016 en la plataforma Pixiv⁶, y dado a su éxito la editorial East Press se interesó en llevarla al formato físico.



(fig.13) *Mi experiencia Lesbiana con la Soledad*, publicada en España por Fandogamia Kabi Nagata 2023

Esta autora a pesar de sus pocas obras ha tenido un éxito abrumador debido a la capacidad de transmitir sus sentimientos y emociones a través del papel, sin tapujos a pesar de su miedo a la crítica por tocar temas que pueden resultar tan tabú en su sociedad, como puede ser el fracasar profesionalmente o el cuestionar públicamente los preceptos de los roles de género.

Su primera obra supuso un éxito a nivel internacional, lo que le dio pie a crear su segunda obra “Diario de intercambio conmigo misma”, en la que relata todos los sucesos ocurridos tras el éxito de su obra magna en su vida personal. Este carácter derrotista y realista sin querer adornarla, buscando mostrar su punto de vista de la vida sin intentar ser ninguna heroína y relatando todos sus “fracasos” como persona adulta ha hecho que gran parte de una generación no pueda evitar verse reflejada en algunos aspectos de sus historias.

Sus dos últimas obras “Acabé hecha un trapo huyendo de la realidad” y “Kabi Nagata, Guerrera errante” continúan esa estela de sobrevivir a la vida relatando como algunos de sus problemas radican en intentar existir en un mundo que la rechaza por como es.

⁵ Los Premios Harvey es una serie de premios que entrega anualmente la industria estadounidense de cómics a la excelencia.

⁶ Pixiv es una comunidad virtual de origen japonés dirigida a ilustradores y dibujantes, ya sean autores aficionados o profesionales.

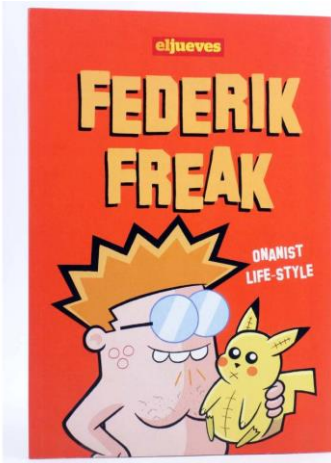
Rubén Fdez

Rubén Fdez (Castellón de la Plana, 1983) lleva desde 2007 publicando para la revista El Jueves con varias secciones. Empezó con Federik Freak y lo siguieron 24 horas con... y Consultorio Random. Este autor se dedica a tocar temas de actualidad con comedia sincera con contextos absurdos y situaciones ridículas, usando muchas veces la hipérbole y la sobresimplificación para dejar claro su punto de vista.

El haber trabajado en muchos de los espacios del mundo “Friki” de su momento ha hecho que su obra sea conocida en estos espacios. En los últimos años ha conseguido bastante más fama gracias a la plataforma de Twitter, donde ha ido publicando de manera gratuita algunas de sus obras y dejando claro su posicionamiento con estas, como puede ser el caso de “George R.R. Martín, eres muy lento escribiendo”, donde critica la lentitud de dicho autor o “J.K. Rowling, ya te vale” que es la obra que está publicando ahora donde ridiculiza su comportamiento tránsfobo y clasista.

Como se puede apreciar, su catálogo es bastante diverso y muestra una forma de humor bastante ridículo (sin buscar despreciar su obra) que se basa en los tópicos.

Eso no quita, que él es consciente del efecto de los tópicos. Con el paso de los años y al igual que la sociedad, su obra también ha evolucionado. La mayor muestra de ello es que decidió acabar “Federic Freak” ya que consideró que su personaje era un saco de paja que ridiculiza de mala manera al colectivo Friki más que representaba.



(fig.14) Federik Freak ,
Onanist Life-Style Ruben
Fdez 2010



(fig.15) Página de 24
horas con gente mejor
que tú Ruben Fdez 2017

Albert Monteys

Albert Monteys (Barcelona, 1971) es otro historietista del Jueves ⁷cuyas obras más conocidas son “Tato” y junto a Manel Fontdevila “Para ti que eres Joven”.

Una cosa que admiro de su figura es su recorrido profesional, ya que en 1996 empezó con la revista El Jueves, pero debido a su labor a los dos años se incorporó al consejo de redacción de la revista junto a su compañero de viñetas, con el objetivo de atraer a nuevos autores al plantel, como Lalo Kubala, Pedro Vera o Bernardo Bergara.



(fig.16) Página Para ti que eres Joven Albert Monteys y Manel Fontdevila 1993

Pero con el paso de los años, la presión de su cargo le hizo renunciar a su puesto en el consejo y en 2014, junto a gran parte del elenco de la revista decidió renunciar debido a la censura que se realizó por parte de la casa real de la portada en la que se mostraba la abdicación del rey emérito como una forma de pasar el marrón de la mala imagen que llevaba dando a la corona a su hijo en un momento crítico (siendo esta la segunda vez que se censuraba la revista por la Casa Real, siendo la primera el embarazo de Leticia).

Además, también ha colaborado con diferentes medios de comunicación como el diario El País, la revista Rolling Stone, o DC, lo que demuestra su versatilidad y capacidad para adaptarse a diferentes formatos y audiencias.

Su trabajo como ilustrador y humorista gráfico ha sido reconocido en numerosas ocasiones, y ha ganado varios premios por su labor, lo que demuestra su talento y dedicación a su profesión. Además, su estilo único y su capacidad para abordar temas complejos de forma sencilla y humorística lo convierten en una figura destacada en el mundo del humor gráfico.

En resumen, admiro su trayectoria profesional y su talento como ilustrador y humorista gráfico, y considero que es una figura relevante en el ámbito del humor gráfico en España.

⁷ El Jueves es una revista mensual de humor satírico español y última superviviente del boom del cómic adulto en España, publicado por RBA.

Michael Perrinow

Michael Perrinow (Barcelona, Desconocido) es un autor de cómics con un estilo muy agresivo y lleno de violencia gratuita sin ir en contra de ninguna figura en concreto en afán de la comedia. Sus obras, publicadas en 2016 y 2018 tienen un estilo sucio y brutal que puede recordar a las líneas de revistas como la Víbora, pero cuyos dibujos buscan ser horripilantes y grotescos.

Su primera obra, “Perrinowmicon”, es un recopilatorio humorístico plagado de escenas que buscan la incomodidad del autor a la vez que las situaciones y contextos brutos y bastos. Por otro lado, su segunda obra “Mike and the Baby”, es una comedia en la que todas las historietas inspiradas en su familia acaban con la punchline de que su hijo recién nacido acaba de alguna forma temible, siguiendo el estilo de productos media del momento como Happy Tree Friends.



(fig.17) Tira publicada en Twitter Michael Perrinow 2022

Zerocalcare

Zerocalcare (Cortola, Italia, 1983) es el alias de Michele Rech, autor de obras como “La profecía del Armadillo”, “Olvida mi nombre” o “Calling Kobane”, aunque consiguió cierta fama internacional con la llegada de su serie a Netflix “Cortar por la línea de puntos”, una adaptación de su primera obra.

Toda su obra siempre tiene un subtexto marcado por el clasismo social y con connotaciones políticas (además de los temas principales de sus obras, que en ocasiones son puramente políticos), aprovechadas en ocasiones para dar una descripción sumamente seca de contextos sociales en situaciones que no encajan nada para generar un efecto de humor.

Además, una característica importante de sus viñetas es la poca rigidez de sus viñetas, siendo muchas veces líneas temblorosas que destacan en comparación con las líneas más definidas de sus escenarios y personajes.



IN QUESTI ANNI HO SENTITO DIECIMILA PERSONE CHE SI LAMENTAVANO DI AVERE LA SINDROME DELL'IMPOSTORE.

(fig.18) Página de Esqueletos Zerocalcare 2022

4.3 DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

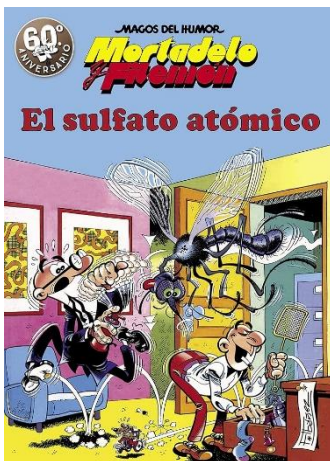
4.3.1 INTENCIÓN Y PUNTO DE PARTIDA

La primera lectura que recuerdo fue *Mortadelo y Filemón y el sulfato atómico* y desde entonces me aficioné a dibujar comics. Y no paré hasta la adolescencia, donde debido a que “de eso no se vive” y “pero, que quieres estudiar de verdad”, fui dejando poco a poco de dibujar viñetas, aunque nunca llegue a parar por completo. Fue a la hora de empezar mi segunda licenciatura que mi cuerpo me dijo basta y me obligó a coger el lápiz. En aquel momento y siendo consciente de lo que significaba, decidí cambiarme a Bellas Artes y empezar a especializarme en la rama de cómic para empezar a hacer mis propios trabajos.

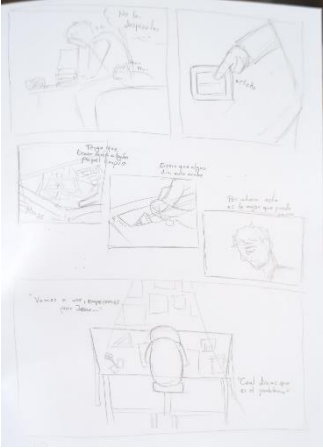
Eso acompañado a que al contar varias de mis experiencias vitales, la respuesta en varias ocasiones ha sido “deberías escribir un libro”, decidí relatar experiencias personales.

Mi primera idea era relatar mi experiencia familiar, pero debido a que se detectó un cáncer terminal en mi madre, decidí aparcarse el asunto. Ese periodo me dediqué a escribir viñetas que no llegaron a ver la luz donde al estilo de *Diario de intercambio conmigo misma*, me relataba la situación y cómo gestionar la situación. Al poco surgió la pandemia mundial, y empecé a hacer viñetas sobre el asunto, pero yo mismo notaba que les faltaba mucha chica. De ahí surgió la idea de hacer unas viñetas de humor con un doctor de la plaga llamada Romualdo donde se criticaban las acciones que veía de ciertos pacientes, cuyo público eran mayoritariamente los enfermeros de la cuarta planta del Hospital El Pesset. Tras acabar el tratamiento, decidí regalárselas para que las disfrutaran, ya que consideraba que, aunque eran graciosas, muchas de aquellas historias estaban dentro de un contexto demasiado concreto.

Tras aquello, hubo un parón ya que me costaba coger el lápiz debido a la situación, y decidí intentar hacer viñetas en internet para hacer posteriormente un recopilatorio con todas ellas, aunque no sentía que lograra un tema que me invitara a dibujar. Así pues, me decidí a hacer historias cortas del día a día inspiradas en la que era en aquel momento mi pareja y un servidor, inspiradas



(fig.19) Portada de *Mortadelo y Filemón, El Sulfato Atómico* Francisco Ibañez 1969



(fig.20) Boceto de un cómic abandonado Joan Vicent Juan 2021

en *La Parejita* (Manel Fontdevila, 1993). Pero todo este tiempo, ella me insistía que dejase de hacer viñetas hasta que al final después de varios meses lo consiguió. Y como las veces anteriores, aunque no las publicase, las he seguido dibujando.

Posteriormente lo dejé con ella, por lo que no era un tema que tuviese muchas ganas de tocar, así que me planteé contar anécdotas de la temporada que estuve trabajando como Bibliotecario de las Playas de Valencia, pero, aunque lo intentaba, mis viñetas seguían saliendo solas hacia temas que no me sentía cómodo relatando, por lo que me resultó imposible seguir aquella trama.

Decidí descartarlo y probar a contar lo que me estaba costando hacer el TFG, al estilo Metacomic de obras como *Como no hacer un cómic* (Carmen G. Saralegui) o *Like a Monkey* (Ruben Fdez). Y parece ser que esta vez sí que funcionaba, ya que pude preparar un guion que me resultaba convincente, pero, aun así, cuando me puse a dibujarlo, algo me fallaba. No sabía qué dirección artística llevar.

Al final me di cuenta que lo que no me funcionaba era que estaba intentando forzar la historia para que se adaptara a lo que yo buscaba, en vez de dejarla fluir. Así pues, al darle muchas vueltas logré encontrar una forma en la que me sentía cómodo relatando esta historia.

4.3.2 EL TRABAJO PREVIO A LA OBRA

Como he desarrollado antes, la creación de una obra es solo parte del trabajo, asegurarse un lugar en este sector es la otra. En este apartado voy a desarrollar todo el trabajo que he realizado de manera paralela al proceso creativo de este cómic.

Un problema que he visto en varios compañeros al acabar la carrera académica es que no han sabido como empezar su carrera profesional, ya que no han sentido tener indicaciones correctas de cómo desenvolverse una vez han aterrizado en el mundo laboral. Por eso uno de mis objetivos estos años de carrera ha sido enfocarse para que cuando saliera tuviera proyectos entre manos. “¡Tan importante como hacer tu cómic es saber venderlo! Por eso es

importante que te prepares para hablar delante de desconocidos”.(Timoneda, 2023, 13)

Para empezar, desde el primer momento he mostrado mi interés en el medio para que los profesores me pudiesen asistir mejor y encontrar otros compañeros interesados en el mundillo. También mostré mi interés en participar en el Club de Cómic (CdC) de nuestra facultad, en el cual no podía participar por incompatibilidad de horario.

A la par empecé a acudir a puntos de encuentro de autores como el Salón del Cómic o el Sagunt Splash o acudir a quedadas de la comunidad artística como el Meriendraw⁸. Eso me dio pie a que me abrieran puertas a hablar directamente con editores y otros autores y que me hablaran de proyectos en los que poder participar en lo que supiese que yo no ganaba económicamente, pero las otras partes implicadas tampoco, como por ejemplo exposiciones o proyectos para la beneficencia.

También me uní a una comunidad nacional de artistas que se llamaba Art Stand, donde artistas de evento se coordinaban para asistir entre ellos (actualmente desaparecida). En esta, me dediqué a asistir a los artistas con problemas de todo tipo que tenían en los propios eventos, que me sirvió de experiencia para cuando posteriormente empecé a ir con mi propio puesto evitar cometer los mismos errores y saber cómo ayudar a otros compañeros.

A los dos años y aprovechando el confinamiento de la pandemia, empecé a participar como miembro del CdC, donde a través de las sesiones, empecé a formarme en la teoría e historia del mundo del cómic, a la par que empezaba a formar una figura pública ya no como observador externo sino como parte del medio. Al inicio del curso siguiente pase a la coordinación de este y asistí con la gestión de eventos y haciendo yo mismo las presentaciones, aportando mis conocimientos personales a los interesados en el Club.



(fig.21) Sesión del Club de Cómic BBAA 2023



(fig.22) Cartel de la sesión de entrevista a Rubén Fernandez del Club del Cómic, Joan Vicent Juan 2022

⁸ Encuentro mensual de artistas de la ciudad de Valencia para trabajar en conjunto y hablar de proyectos.



(fig.23) Libro Blanco del Cómic en España, 2023

Gracias a esto pude ponerme en contacto con autores como Rubén Fernández o Sergio Bleda, figuras que hasta ese momento me parecían inalcanzables, y poder traerlos para que nos dieran charlas hablándonos de sus experiencias y contándonos consejos. Otra figura que resultó muy importante en todo este proceso personal fue la figura de Pedro Medina, director de Fandogamia, de la cual decidí adoptar su figura de fanfarria y fiesta a la hora de tratar de cara al público, ya que como él comentaba, hay que destacar para que se te conozca, sea de un modo u otro. Otra cosa que me parece relevante en él, es que más allá de limitarse a hacer su trabajo, se ha implicado en muchos proyectos, llegando a ser uno de los vocales que ha asentado las bases del Libro Blanco del Cómic en España, dando siempre una visión clara y sincera desde su papel de editor con su columna “Palabra de Editor” y tendiendo la mano a todos los proyectos que puede de la industria del Tebeo, llegando a coordinar la asociación de editoriales Valencianas.

Con esto, me he dado cuenta que al igual que en su caso, un servidor no se sentiría cómodo haciendo solamente comics, por lo que también he querido ayudar de manera sincera a todos los compañeros del gremio que he podido, haciendo las labores de asistencia a decenas de autores informando de sus obras, ayudándoles con sus dudas y problemas (como hacen los editores japoneses), y hablando con editoriales que tuviesen una línea que cuadraba con la de la obra del autor, en algunos casos haciendo de representante y marchándome a otras comunidades para ello.

Añadido a todo esto, el curso de 2022 y tras hacer un curso sobre los algoritmos digitales de redes sociales, me decidí a hacer un calendario de trabajo donde estuve publicando casi un año todas las semanas una ilustración y una viñeta, lo cual hizo que mi recibimiento en redes aumentará, pero debido a asuntos personales, me vi obligado a pararlo por completo. Posteriormente lo he intentado retomar, pero la carga de los distintos proyectos que he tenido entre manos me ha impedido volver. Aun con ello, y debido a los cambios de los algoritmos, he replanteado el enfoque que tenía de estos medios, apostando ahora a promocionar mi arte con videos cortos de formato vertical, aprendiendo



(fig.24) Viñeta publicada en Instagram Joan Vicent Juan, 2022

a editar dichos vídeos con herramientas como Adobe Premier, CupCat y con los ganchos que se utilizan.

De la época que pude estar más activo en redes conseguí que se me reconociera por mis ilustraciones del videojuego Hollow Knight y por el otro aspecto el comic, por lo que para tener todavía cierta visibilidad y evitar mi cuenta muerta, a lo largo de este año he hecho dos sorteos colaborativos y algunos videos. Uno con Edicions anonimes, Javier Beltran y Álvaro Lorenzo de fanzines e ilustraciones y otro con Ieldur Ackerman del Fandom⁹de Hollow Knight. Por su parte, los videos que preparé eran recomendando cómics y hablando de eventos. Todo esto lo aproveché para sacar datos analíticos de la propia aplicación de Instagram para poder ver el alcance y recibimiento de estos.

Para ver las gráficas, mirar Anexo II

De toda esta información obtuve que los reels me han servido para mantener la audiencia, pero las publicaciones han sido lo que me ha hecho ganar nuevos seguidores. Sin embargo, lo que ha hecho que más gente pasara a informarse en mi perfil han sido los sorteos, por lo que la estrategia ideal es seguir creando videos diariamente mientras trabajo en mi obra o comentando comics, que tampoco supongan demasiado esfuerzo, para poder darme el suficiente contenido nuevo que muestre mi nueva línea de trabajo, preparar sorteos cada cierto tiempo con otros artistas para poder hacer que nuestros seguidores conozcan al otro y aumentar de manera orgánica a nuestro público.

Este tiempo no he llamado la atención de mucho público, pero logré alcanzar el público que buscaba. Autores y artistas como Javier Beltrán, Timoneda, Pedro Medina o Shaun Elay empezaron a seguirme, lo cual me da confianza al saber que cuando haga publicaciones que resuenen con ellos, lo compartirán y me dará pie a tener un mayor alcance con su público hasta que tenga uno propio bien asentado.

⁹ Fandom es un término procedente de la contracción de la expresión inglesa Fan Kingdom que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular.



(fig.25) Sorteo Temático de Hollow Knight, **Joan Vicent Juan y Ieldur Ackerman 2024**



(fig.26) Interacción en redes sociales con Rubén Solas, editor de Fandogamia, mostrando una caja decorada que regalé a la editorial, **Joan Vicent Juan, 2024**

Ejemplos de estos modelos pueden ser el ya mencionado Ieldur Ackerman o Neru Lluch.

Otro aspecto a tener en cuenta ha sido la importancia de promocionarse de manera presencial en múltiples eventos artísticos a lo largo de dos años con mi puesto de arte, lo que me ha dado pie a conocer a parte de mi público y preguntarles directamente qué son las cosas que les ha gustado más y menos de mis trabajos a la vez que me apoyaron económicamente.

Para concluir, el haber participado también un año en múltiples exposiciones, siendo una de ellas en su plenitud de mis propias obras (*El Valor del Fanart, Alfara del Patriarca, 2022*) me ayudó a dar un aspecto más profesional a la hora de presentarse en ciertos espacios y del público

“¡Mejorarás mientras trabajas en tu cómic! Mejorar viene con el tiempo de manera natural. Aprende por el camino. ¡La práctica hará el progreso!” (Prichard, 2021, 8)

El miedo al lienzo en blanco siempre va a ocurrir, junto al sentimiento de no ser suficiente lo que hayas creado una vez lo hayas acabado. Son miedos irracionales comunes que suelen ocurrir. Por eso lo mejor para poder crear a veces es lanzarte de cabeza pensando que lo que vas a hacer igual no es lo mejor, pero te servirá para que tu siguiente trabajo lo sea.

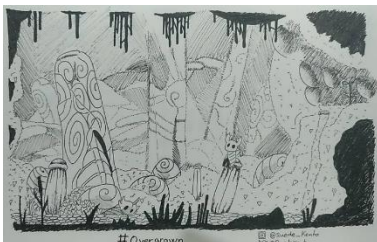
Al entrar en la carrera, los conocimientos que tenía al respecto eran básicamente los de un lector aficionado a cómics tradicionales y de publicaciones como *El Jueves*. Así que decidí empezar a trabajar en mis habilidades como artista para empezar. Más allá de la formación universitaria vividos estos años, voy a desarrollar los métodos de trabajo previos hasta llegar a este punto.

Empecé a trabajar en dibujar todos los días una media de dos horas en más todo lo que pudiese en mi tiempo libre. Además, al llegar octubre participé en el Inktober¹⁰. Intenté que fueran todos los días ilustraciones con cierta

¹⁰ Reto artístico que consiste en dibujar una ilustración diaria durante un mes alrededor de un tema



(fig.27) Cartel de la Exposición *El Valor del Fanart*, Joan Vicent Juan, 2023



(fig.28) Dibujo del Inktober, Joan Vicent Juan 2020

elaboración y que estuviesen relacionadas con los videojuegos. Eso me ayudó a mejorar de manera bastante rápida la composición y agilizar procesos, ya que tenía que asumir la carga de trabajo teniendo en cuenta que al día siguiente tendría que hacer otro dibujo.

Otra cosa que me ayudó bastante fue empezar a hacer tebeos, aunque no los llegara a publicar ni mostrar en ningún lugar, me ayudó a empezar a ser más expresivo en el papel. El empezar a ir al Club de Cómic por su parte me sirvió para desarrollarme mejor con los ritmos de trabajo y entender mejor algunos sistemas como la digitalización de las obras o nuevas formas de narrativa.

Del Club también puedo decir que participar en el fanzine fue un paso importante. Me dio pie a participar en una publicación impresa sin la presión de no tener una obra suficientemente extensa como para publicarlo o con una calidad mínima. Al ser un fanzine nos permitió la libertad de ser bastante diversos en cuantos estilos.

De este periodo con el CdC he participado en 4 de las publicaciones: Brujería, Viajero, Chicas Mágicas y este año Mitología. Esto me ha permitido mejorar significativamente mi portfolio con estilos diferentes al que suelo usar normalmente.

Como he desarrollado antes, nueve meses estuve creando viñetas en internet a modo de práctica y de mostrar al mundo mi existencia. Con el tiempo probé distintos tipos de viñetas y con géneros dramáticos y de comedia, a la vez que probaba estilos, siendo las paletas de pocos colores con las que me siento más cómodo como con el caso de Zerocalcare o Kabi Nagata y el estilo ilustrativo más “cartoon” como Paula Chesire o Mhuyo.

Pero también se han dado problemáticas en este periodo. Aunque este estilo es bien acogido por el público, no funciona en todos los espacios. En muchos casos al hablar con editoriales se nos plantea el formato estándar belga de los cómics de 100 páginas mínimo y a todo color, incluso fue el caso en la asignatura de Cómic, donde muchas sentía que se enfoca a este formato. O la otra opción



(fig.29) Foto de Archivo del Club del Cómic de Valencia exponiendo sus fanzines 2023

es el estilo Manga estandarizado (una editorial que lo utiliza bastante sería MilkyWay aquí en España).

Estos factores hacen que muchos autores noveles (yo incluido) entren en la dinámica tóxica de intentar adaptarse a estos estilos para crear y lograr publicar, pero la realidad es que con todas las opciones y sistemas que hay, desaconsejó seguir estos caminos. Uno de los ejemplos más cercanos es sin ir más lejos el de Javier Beltrán y sus comics PutoBuenrollismo, Lunes Club o Ganador Genuino. Su estilo no se podría decir que se adecua a lo establecido por estas líneas de trabajo, pero, aun así, la aceptación del público ha sido abrumadora, llegando a saturar eventos de público que quiere comprar su trabajo, y demostrando que no todo está dicho a la hora de crear tebeos.

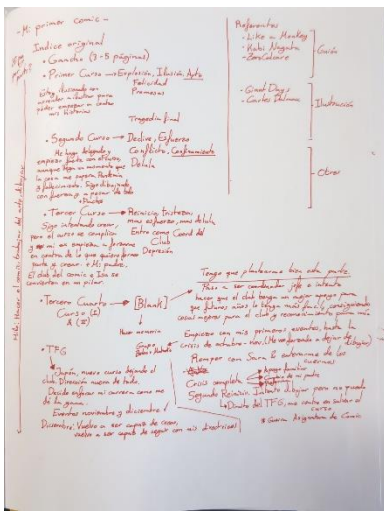
4.3.3 Guion y planificación

Con las ideas ya más claras, enfoque el cómic como realmente quería afrontarlo. Uno de los problemas que tuve con el guion anterior fue que intenté organizarlo por años, pero las experiencias no se pueden embotellar en periodos de tiempo marcados, surgen cuando tienen que ocurrir, y se acaban cuando les tocan. Tras tener esa realización fue mucho más fácil abarcar el proyecto, subdividiéndolo en 9 capítulos, contando introducción y desenlace.

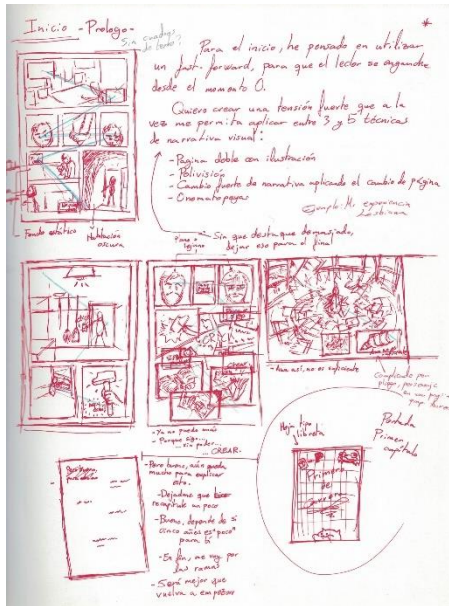
Otra cosa que llevaba tiempo dándole vueltas, pero no sabía cómo desarrollar era que quería ser ambicioso con este proyecto, pero no sabía cómo resolverlo. Quería mostrar y agradecer todo lo que los comics han aportado a mi vida, pero no sabía cómo expresarlo, hasta que me planteé enfocarlo como una carta de amor hacia este arte.

Cada capítulo de esta obra trata una pequeña etapa del conjunto que ha sido en sí la universidad, y cada una de esas etapas ha sido marcada por un cómic, así que decidí que cada capítulo refleja algo que me pareciera característico o bien del autor o bien de la corriente artística en la que trabaja.

Así pues, mientras que la introducción y el epílogo serán con un estilo más propio y personal, el resto seguirán a su vez un orden y una evolución.



(fig.30) Primer esquema de Mi Primer Cómic, Joan Vicent Juan, 2023



(fig.31) Esquema de las primeras páginas de *Mi Primer Cómic* Joan Vicent Juan, 2024

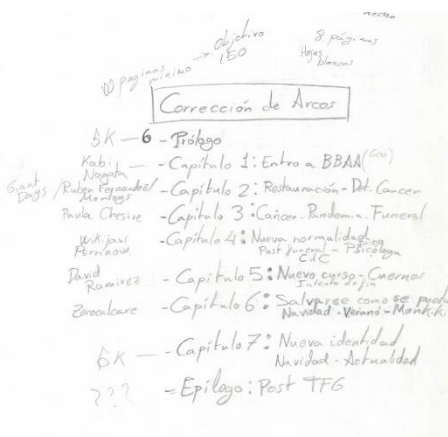
El primer capítulo es sobre el curso que estuve en Geodesia, donde me planteé que hacía con mi vida, al igual que Kabi Nagata en su obra. Por ello, las viñetas siguen el estilo de manga japonés de cuatro paneles horizontales (en ocasiones fusionándose dos). Durante el segundo capítulo es cuando entro en Bellas Artes, donde siento que puedo empezar a ser yo y siento más color en mi vida. Por eso en este capítulo he decidido usar el estilo de dibujo cartoon de *Giant Days* (John Allison, 2015) donde unas jóvenes estudiantes empiezan su vida universitaria, pasando de escenas introspectivas y apenas fondos a viñetas más dinámicas y con fondos elaborados. El capítulo acaba tras volver de mi primer viaje a Japón (gracias a una compañera de clase), que decido comunicar mi decisión de marcharme de casa, me declaro a la que sería mi pareja los siguientes cuatro años y a los pocos días nos dan la noticia en el hospital del cáncer terminal de mi madre.

El tercer capítulo pasa a tener un tono más doloroso y con un poco de rabia con la expresividad íntima de Paula Chesire, ya que además del cáncer, había empezado la mudanza a mi nueva vivienda la cual estaba en bastante malas condiciones, donde invitó a vivir a mi pareja durante “las dos semanas de confinamiento” y se queda a vivir un hermano de mi madre. Cuento como durante este tiempo veo que los últimos deseos de mi madre son incapaces de cumplirse a la vez que mi padre, una persona que además necesita cuidados especiales, no acaba de entender el confinamiento y me toca ir todos los días a cuidar a ambos a la vez que veo que se marchitan. El relato acaba a las dos semanas de acabar el confinamiento, cuando incineran el ataúd de mi madre.

El cuarto capítulo adaptó el estilo más caótico de Javier Beltrán y Michelperrinow para tratar como tenía la cabeza en aquellos momentos. Cómo a pesar de toda la crisis mundial y todos los problemas que se habían hecho evidentes en la estructura social, la gente fue a trabajar como si nada. Como todos teníamos que adaptarnos a la nueva normalidad, a la vez me tocaba gestionar los trámites legales posteriores al fallecimiento para que no hubiese ningún problema e invitar a mi tío que abandonara mi piso. Y como tras todo esto, salieron muchas cosas de mi madre que desconocía. El capítulo concluye con mi primera sesión con la psicóloga.

El quinto capítulo quería que se sintiera un poco diferente a la evolución natural de las viñetas hasta el momento de adaptarse poco a poco. Cuando decidí ir a la psicóloga acepté que suponía replantearme muchas cosas hasta el momento y por ello, a medida que a lo largo del capítulo sea consciente de problemas que estaban ocurriendo estos irán cambiando a un estilo diferente, En este caso he elegido el de David Ramírez, ya que su estilo simple puede ayudar a evocar que dejó de ver las cosas de manera tan complicadas y empiezo a ser capaz de ver un cambio en mi vida. El capítulo concluye cuando decido echar a mi pareja de mi vida.

El capítulo seis es bastante amargo. De repente estaba solo en una casa que estaba construida con recuerdos en cada rincón, con un padre que necesitaba atención constante y sin ser capaz de seguir gestionando todo yo solo. Por estar solo y la tónica del capítulo, había pensado en utilizar los recursos de Zerocalcare, siendo mi gorro de pingüino un personaje sorpresa que me ha estado acompañando durante toda esta historia, y que me ayuda a salir del bache. Me anima a apoyarme más en mis amistades y a plantearme que ya que he perdido tanto y la cosa está fastidiada, pues que mejor que vivir la vida como más me gustaría. Lo que empieza como un capítulo bastante fastidiado, acaba siendo el capítulo más feliz, donde en apenas un año consigo la mayoría de las metas que me había planteado a pesar de todo lo malo.



(fig.32) Guion de los capítulos con las indicaciones de que autor inspirará el estilo de cada uno
Joan Vicent Juan, 2024

El capítulo 7 es mi capítulo más íntimo y personal. Llevo toda la obra recogiendo de unos autores y de otros y entre todos al final he conseguido mi propio estilo, con una obra casi completa pero que le falta algo. A lo largo de este capítulo se muestra cómo está siendo mi vida siendo como yo he querido ser todo este tiempo, teniendo que despedirme de algunas personas y dando paso a otras y donde parece que todo está yendo sobre ruedas. Pero la realidad es que encima de la mesa está el proyecto del TFG esperándome, sin avanzar en meses. Y no es por falta de ganas, simplemente es que estoy atascado, no se

cómo continuar. (A partir de este punto es a la vez el prólogo de la obra, ya que está planteado como un fast-forward ¹¹para que el lector se pregunte cómo llegué a ese punto.) Esa frustración me lleva a ir a por el martillo con el que reparé la casa y procedo a destrozarme la mesa de dibujo. Tras eso, empiezo a golpear las estanterías llenas de cómics y romper el trabajo que llevo hecho (este suceso es una exageración para dar mayor intensidad a la historia, no ocurrió en la realidad). Con todo destrozado y sentado en el suelo, me doy cuenta de que la cosa sigue mal (Fin del Fastforward). Cojo un lápiz del suelo y decido clavarlo en la cabeza, en una escena de silueta, pero al sacar el lápiz, empiezan a fluir las ideas y todo lo que he estado aprendiendo a lo largo de la obra empieza a inundar las páginas, recordando las viñetas al fluir del agua (evocando que cuando por fin cogí el lápiz, fue cuando la historia empezó a fluir).

El epílogo será después del TFG. Aún no sé qué relataré porque aún no lo he vivido, pero mi idea es que esté hablando con alguien contándole la situación en la que esté en ese momento. Puede que sea con algún editor o con algún compañero de oficio, pero eso ya son teorías.

4.4 RESULTADO DEL TRABAJO

Los resultados de todo este trabajo por hacer mi primer fanzine he de admitir que me ha llevado a caminos que no me habrías esperado.

A raíz del tiempo que he estado moviéndome y asistiendo a otros artistas, he logrado estar en la actualidad trabajando en dos proyectos colaborativos de los cuales no puedo mostrar material ni revelar información debido a NDAs¹², pero que se tratan de cómics colectivos para distintas entidades, por lo que cuando publique mi primer comic propio, tampoco será mi primera obra en papel (la cual ya hay editoriales interesadas).

¹¹ Relatar un suceso en un relato de manera previa al punto cronológica de la trama en el que se encuentra

¹² NDA es la abreviatura de Non Disclosure Agreements, tratos en los que los proyectos no se pueden revelar ni compartir a terceros.



(fig.33) En el Salón del Cómic de Valencia junto a Francisco Jose Monleon, Miguel Ángel Muñoz y su pareja, haciendo contacto en persona con los artistas interesados en The Monkiki , 2024

También en esta empresa por aportar a la comunidad del cómic, estoy ayudando también a gestar un nuevo punto de encuentro para la comunidad con el evento del The Monkiki, en Muro de Alcoy, donde estoy como gerente de la parte del Artist Alley. En este colaboré asegurando una revisión profesional de los portfolios, una asistencia adecuada y personalizada para los artistas con total transparencia, a la par que, junto al director del evento Francisco Jose Monleon, buscamos facilitar a los autores noveles a empezar su carrera profesional. Para ello estamos facilitando un lugar donde presentar sus obras con un espacio específico para Fanzines y otro para cómics, además de ilustradores con productos más estandarizados como láminas, pegatinas y llaveros. También la idea es facilitarles un espacio físico donde puedan tener reuniones con las editoriales de tamaño pequeño y mediano y mostrarles sus portfolios y proyectos

De este proceso también he aprovechado para hablar con ciertas marcas y empresas relacionadas del sector para mostrarles los últimos videos que subí a redes como ejemplo de promoción a cambio de compensación económica, de lo que han salido un par de acuerdos para los próximos meses.

Algo a añadir es que además de Instagram, estos últimos meses también he estado tanteando el terreno con la plataforma Twitch¹³, donde tras hacer un par de pruebas, se ha visto bastante interés en mis directos dibujando, lo cual me puede servir de modo para monetizar más el tiempo mientras esté trabajando en diseños y obras que pueda mostrar.

Ya para acabar y a falta de cerrar el trato, una empresa japonesa está interesada en mi perfil y puede que a partir de febrero empiece a vivir en tierras niponas. Simplemente que les haya interesado mi currículum ya se siente una victoria.

4.5 PREVISIÓN DE IMPACTO Y BENEFICIOS

Gracias a todo este trabajo, tengo la tranquilidad de que cuando tenga la obra acabada, voy a lograr publicarla bajo un sello editorial, lo cual me permitirá

¹³ Plataforma que tiene como función principal la retransmisión de videos en directo



(fig.34) Video especial recomendando Cómic por el Día del Comic, Joan-Vicent Juan, 2024

quitarme bastante trabajo de encima, aunque los beneficios no sean los mayores, pero me dará pie a empezar la siguiente obra y empezará a suponer una fuente de ingresos pasiva mientras estoy en otros proyectos.

Por otro lado, llevo mucho tiempo preparando esta obra y he creado bastante expectativa con ella, por lo que bastante gente la comprará por curiosidad y unos cuantos lo recomendarán. Como comentaba, mi estrategia no ha sido aumentar mucho la cantidad de seguidores, sino conseguir que los que me sigan se queden y sean activos. Muestra de ello es que a los eventos que he ido mis fans han solido acudir a pesar de las distancias largas que eran en algunos casos.

Además, una vez publicado siempre estaré a tiempo de crear arte promocional de la obra y merchandising propio e incluso vender los bocetos originales y láminas.

5. CONCLUSIONES

El proceso de elaborar este trabajo final de grado ha supuesto un gran desafío académico para mí. Ha requerido de una gran cantidad de tiempo, esfuerzo y dedicación, pero ha sido una experiencia enriquecedora en la que he podido profundizar en mis conocimientos sobre el tema y mejorar mis habilidades de investigación y escritura.

Además, el proceso de elaboración de este trabajo me ha permitido adquirir una serie de logros personales. He aprendido a organizarme mejor, a establecer metas y objetivos claros, a manejar el estrés y la presión, y a ser perseverante en la consecución de mis metas.

A nivel académico, este trabajo final de grado me ha permitido demostrar mis conocimientos y habilidades en un tema específico, lo cual me ha ayudado a consolidar mi formación académica y a prepararme para futuros desafíos profesionales. También me ha brindado la oportunidad de presentar mis ideas y argumentos de manera coherente y estructurada, lo cual me ha servido como un ejercicio de pensamiento crítico y reflexivo.

En resumen, el proceso de elaboración de este trabajo final de grado ha sido una experiencia enriquecedora que me ha ayudado a crecer académica y personalmente. Aunque ha supuesto un gran esfuerzo, el resultado final y los logros obtenidos hacen que todo el trabajo haya valido la pena.

6. BIBLIOGRAFÍA

Autor Desconocido (2022, Abril 13) *Los cinco retablos que decoran el interior de iglesias, capillas y catedrales que no te puedes perder en tu visita a castilla-la mancha*. Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha
<https://cultura.castillalamancha.es/culturaenredclm/los-cinco-retablos-que-decoran-el-interior-de-iglesias-capillas-y-catedrales-que-no-te-puedes-perder>

Autor Desconocido (2017, Julio 23) *¿Sabes cuál fue el primer cómic de la historia?* Esquire.
<https://www.esquire.com/es/actualidad/libros/a12033472/primer-comic-de-la-historia-the-yellow-kid/>

The Evolution of Speech Bubbles: From Ancient Symbolism to Modern Art,
 Trekell
[https://www.trekell.com/blogs/experience/limited-edition-speech-bubble-panels#:~:text=The%20speech%20bubble%20\(as%20we,it%27s%20history%20goes%20much%20deeper...](https://www.trekell.com/blogs/experience/limited-edition-speech-bubble-panels#:~:text=The%20speech%20bubble%20(as%20we,it%27s%20history%20goes%20much%20deeper...)

Eddie Campbell (2010, Junio 2022) *El manifiesto de la novela gráfica* (Trans. Pepo Pérez), Es Muy de Cómic
<https://pepoperez.blogspot.com/2010/06/el-manifiesto-de-la-novela-grafica.html>

Autor Desconocido (2009) *Epicentro*
<https://www.tebeosfera.com/entidades/epicentro.html>

Autor Desconocido (2024) *Subcenciones para la Creación Literaria*,
 Ministerio de Cultura
<https://www.cultura.gob.es/servicios-al-ciudadano/catalogo/becas-ayudas-y-sbvenciones/ayudas-y-sbvenciones/libro/creacion-literaria.html>

Autor Desconocido
 (2024) *Concurso de Comic Noble Villa de Portugalete*, Ayuntamiento de Portugalete
<https://www.portugalete.org/es->

[ES/Ayuntamiento/TramitesCiudadanos/Paginas/Cultura_Concursodecomiconobleivilladeportugalete.aspx](https://www.ayuntamiento.es/Ayuntamiento/TramitesCiudadanos/Paginas/Cultura_Concursodecomiconobleivilladeportugalete.aspx)

Eco, U. (2023). *Apocalípticos e Integrados*. Penguin Random House Grupo Editorial

Eisner, W. (2017). *La narración gráfica: principios y técnicas del legendario dibujante Will Eisner*. Norma Editorial, S.A.

Fandogamia Editorial. (2024, Marzo 14). Blog de Fandogamia Editorial. <https://fandogamia.tumblr.com>

Grafito Editorial. (2024). Web de Grafito Editorial <https://www.grafitoeditorial.com/>

Perrinow, M. (2016). *Perrinowmicon*. Fandogamia Editorial

Prichard S. (2021). *How to Webcomic!* Autopublicación

Timoneda (2023). *¡Secretos del Cómic!* RockMedia

Watton, L. (2020) *Podrás dibujar Manga cuando acabes este libro*. Anaya Editorial

Allison (2017) *Giant Days*. Fandogamia Editorial

Altozano, J. (2023) *Nacido de las Estrellas*. Fandogamia Editorial

Ashiya, K. (2023) *Tipos de Interés*. Fandogamia Editorial

Nagata, K. (2016) *Mi experiencia Lesbiana con la Soledad*. Fandogamia Editorial

Nagata, K. (2017) *Diario de Intercambio Conmigo Misma*. Fandogamia Editorial

Nagata, K. (2019) *Mi huida alcohólica de la realidad*. Fandogamia Editorial

Lizarrán, G. (2020) *Sácamelo todo con Mr. Prolapso*. Fandogamia Editorial

Singelin (2023) *Frontier*. Grafito Editorial

Zerocalcare (2011) *La profecía del Armadillo*. Reservoir Books

Monteys & Fontdevila (2007) *Para ti que eres joven*. RBA Editorial

Rubén Fdez. (2019) *George R.R. Martin eres muy lento escribiendo*. Bestia Negra Editorial

Rubén Fdez. (2014) *Like a Mokey 9 1/3 edition*. Fandogamia Editorial

Arakawa, H. (2011) *Full Metal Alchemist*. Norma Editorial

Álvarez, M (2019) *El último Cómic de la Historia*. Fandogamia Editorial

Mhuyo (2022) *Mhuyo Comics*. Fandogamia Editorial

Eraña. A. (2007) *Freaks*. Nomevolution Editorial

Ramírez, D. (2020) *Conviviendo 19 días*. Norma Editorial

McCoy, C. (2022) *Safaly Endangered Comics*. Fandogamia Editorial

Gonzalez, P. y Iglesias D. (2019) *El Jardín de Ceres*. WonderPun

Molinero, G. (2024) *Las vacaciones de mis Vacaciones*. Autopublicación

Dalmau, C. (2023) *Journey*. Astronave Editorial

7. ÍNDICE DE IMÁGENES

- (Fig.1) Libro *How to Webcomic!* **Star Prichard**, 2017
- (fig.2) *Retablo mayor de la Iglesia de San Bartolomé. (Bienservida, Albacete)*
Autor desconocido s.XVI
- (fig.3) *The Yellow Kid.* **Richard F. Outcault**, 1895
- (fig.4) *Krazy Kat.* **George Herriman**, 1895
- (fig.5) *From Hell.* **Alan Moore & Eddie Campbell**, 1993
- (fig.6) *Fotografía de Studio Kat/Fandogamia, parte de Epicentro.* 2003
- (fig.7) *Cartel del Concurso de Cómic “Noble Villa de Portugalete”.* **Portugalete** 2023
- (fig.8) *Fotografía del evento Manga Barcelona, con 165.000 asistentes.* 2023
- (fig.9) *Cartel del festival de Cómic Sagunt Splash, celebrado anualmente en el puerto de Sagunto.* 2023
- (fig.10) *Ejemplo de puesto artístico habitual de los Artist Alleys.* **Verónica Alcalde** 2023
- (fig.11) *Anuncio de Wikinauts de la editorial RockMedia* **Studio Quimtuk** 2020
- (fig.12) *Ejemplo de viñeta adaptada a redes sociales* **Shen Comix** 2023
- (fig.13) *Mi experiencia Lesbiana con la Soledad, publicada en España por Fandogamia* **Kabi Nagata** 2023
- (fig.14) *Federik Freak , Onanist Life-Style* **Ruben Fdez** 2010
- (fig.15) *Página de 24 horas con gente mejor que tú* **Ruben Fdez** 2017
- (fig.16) *Página Para ti que eres Joven* **Albert Monteys y Manel Fontdevila** 1993
- (fig.17) *Tira publicada en Twitter* **Michael Perrinow** 2022
- (fig.18) *Página de Esqueletos* **Zerocalcare** 2022
- (fig.19) *Portada de Mortadelo y Filemón, El Sulfato Atómico* **Francisco Ibañez** 1969
- (fig.20) *Boceto de un cómic abandonado* **Joan Vicent Juan** 2021
- (fig.21) *Sesión del Club de Cómic BBAA* 2023
- (fig.22) *Cartel de la sesión de entrevista a Rubén Fernandez del Club del Cómic,* 2022
- (fig.23) *Libro Blanco del Cómic en España,* 2023

(fig.24) Viñeta publicada en Instagram **Joan Vicent Juan**, 2022

(fig.25) Sorteo Temático de Hollow Knight, **Joan Vicent Juan y Ieldur Ackerman** 2024

(fig.26) Interacción en redes sociales con Rubén Solas, editor de Fandogamia, mostrando una caja decorada que regalé a la editorial, **Joan Vicent Juan**, 2024

(fig.27) Cartel de la Exposición *El Valor del Fanart*, **Joan Vicent Juan**, 2023

(fig.28) Dibujo del Inktober, **Joan Vicent Juan** 2020

(fig.29) Foto de Archivo del Club del Cómic de Valencia exponiendo sus fanzines 2023

(fig.30) Primer esquema de *Mi Primer Cómic*, 2023

(fig.31) Esquema de las primeras páginas de *Mi Primer Comic* **Joan Vicent Juan**, 2024

(fig.32) Guión de los capítulos con las indicaciones de que autor inspirara el estilo de cada uno **Joan Vicent Juan**, 2024

(fig.33) En el Salón del Cómic de Valencia junto a Francisco Jose Monleon, Miguel Ángel Muñoz y su pareja, haciendo contacto en persona con los artistas interesados en The Monkiki , 2024

(fig.34) Video especial recomendando Cómic por el Día del Comic, **Joan-Vicent Juan**,2024

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.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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.**

Este proyecto se desarrolla en el marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la agenda, especialmente en relación con el panorama laboral artístico centrado en la rama de cómic. No con todos los objetivos, pues un comic no puede acabar con el hambre en el mundo, pero si en otros aspectos.

Mi TFG trata sobre la educación de calidad, ya que uno de los puntos que trata es de como muchos son los compañeros al acabar la carrera no saben cómo enfocarse en el panorama laboral, y creo que puede aportar otra visión a cómo resolverlo. Eso va ligado a los problemas de la industria editorial del cómic, como crear una buena situación laboral y reducir las desigualdades del sector.

También trata sobre la igualdad de género, ya que uno de los puntos es la situación de abuso de género que se relata en una parte de la obra, como ciertos comportamientos se repiten y como salir de esas dinámicas.

Otro punto que se trata es como hay un problema con el consumo de obras a día de hoy, y como encontrando un punto en común y trabajando en armonía, se puede conseguir una regulación efectiva de estos espacios.

Anexo II: Datos de Instagram

En este anexo voy a desarrollar y analizar los datos obtenidos a partir de las publicaciones a lo largo de casi nueve meses de manera periódica, comparándolo con compañeros de oficio, un sorteo de comics y un sorteo de un Fandom, para plantear las mejores estrategias

Gráficas

	Resultados de 9 meses publicando	Resultados de un sorteo de temática de cómics	Resultados de un sorteo del Fandom Hollow Knight
Número de Visualizaciones	<p>Alcance de Instagram ●</p> <p>4365 ↑ 100 %</p>	<p>Alcance de Instagram ●</p> <p>783 ↑ 107.1 %</p>	<p>Alcance de Instagram ●</p> <p>12,2 mil ↑ 2469.6 %</p>
Visitas al Perfil de Instagram	<p>Visitas al perfil de Instagram ●</p> <p>675 ↑ 100 %</p>	<p>Visitas al perfil de Instagram ●</p> <p>201 ↑ 235 %</p>	<p>Visitas al perfil de Instagram ●</p> <p>526 ↑ 205.8 %</p>
Número de seguidores	<p>Seguidores de Instagram ●</p> <p>---</p> <p>Datos no disponibles Estos datos no están disponibles en este momento.</p>	<p>Seguidores de Instagram ●</p> <p>20 ↑ 233.3 %</p>	<p>Seguidores de Instagram ●</p> <p>144 ↑ 860 %</p>

Resultados

Durante un periodo de nueve meses publiqué contenido en la plataforma Instagram, dos veces por semana, los jueves y los domingos. Esta estrategia resultó en un crecimiento constante pero lento. Al discutirlo con otros compañeros que también utilizan la plataforma profesionalmente, llegamos a la conclusión de que la publicación debe ser constante y diaria, de lo contrario, el algoritmo penaliza a la cuenta.

Por otro lado, las visitas al perfil aumentan notablemente en el tiempo con la creación de contenido constante, aunque con los sorteos se consiguen unas cifras muchos mayores.

El número de seguidores solo se ha podido estudiar en el caso de los concursos, pero se ha podido ver que resulta mas atractivo los concursos alrededor de una temática (un videojuego) que alrededor de un medio (el comic).

Las conclusiones a las que llego son que, para tener una estrategia efectiva, tendré que preparar bastante contenido para subirlo diariamente a esta red social, a la vez que preparo sorteos cada poco tiempo (como uno al mes) para atraer al nuevo público, y con el material diario hacer que se quede.

Anexo III: Bocetos y apuntes de Mi Primer Cómic

Hilo: Hacer el comic, trabajar del arte, dibujar

- Mi primer comic -

Indice original

- Gancho (3-5 páginas)
- Primer Curso → Explosión, Ilusión, Apto

Estoy ilusionado con aprender a ilustrar para poder empezar a contar mis historias

Felicidad
Promesas

Tragedia final

- Segundo Curso → Dedicar, Esfuerzo

Me hago delegado y empiezo fuerte con el curso, aunque llega un momento que la cosa me supera. Pandemia y fallecimiento. Sigo dibujando con fuerza y a pesar de todo + Paches

Conflicto, Confinamiento
Delulu

- Tercer Curso → Reinicio, tristeza

Sigo intentando crear, pero el curso se complica y mi ax empieza a formarse en contra de lo que quiero formar parte y crear. + Mi padre. El dub del comic e Isa se convierten en un pilar.

mas esfuerzo, mas delulu
Entro como Coord del Club
Depresión

• Tercero Cuarto → [Blank]

Curso (I) & (II)

Hacer memoria

• TFG

Japón, nuevo curso dejando el club. Dirección nueva de todo. Decido enfocar mi carrera como me dé la gana. Eventos noviembre y diciembre ✓

Diciembre: Vuelvo a ser capaz de crear, vuelvo a ser capaz de seguir con mis directrices

Tengo que plantearme bien esta parte.
Paso a ser coordinador jefe e intento hacer que el club tenga un mejor apoyo para que futuros años lo tenga más fácil, consiguiendo cosas mejores para el club y reconocimiento para mí.

Empiezo con mis primeros eventos, hasta la crisis de octubre - nov. (Me veo forzado a dejar de dibujar)

Romper con Sara & enterarme de los cuernos

Crisis completa

Segundo Reinicio. Intento dibujar pero no puedo

↳ Dimito del TFG, me centro en salvar el curso

* Guerra Asignatura de Comic

Referentes

- Like a Monkey
- Kabi Nagata
- Zoro Calcare

Guion

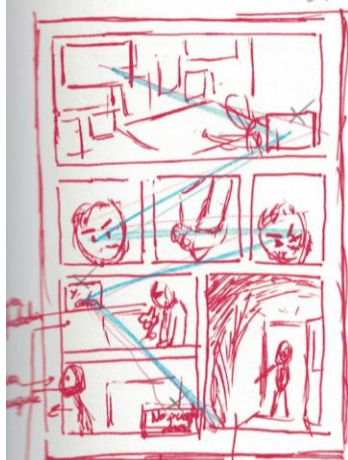
- Giant Days
- Charles Dalmau

Ilustración

Otros

Inicio - Prologo -

Sin cuadros de texto?



Fondo estático

Habitación oscura

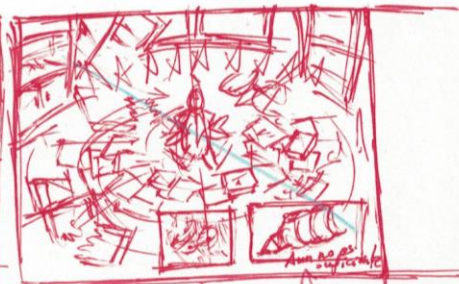
Para el inicio, he pensado en utilizar un fast-forward, para que el lector se enganche desde el momento 0.

Quiero crear una tensión fuerte que a la vez me permita aplicar entre 3 y 5 técnicas de narrativa visual:

- Pagina doble con ilustración
- Polivisión
- Cambio fuerte de narrativa aplicando el cambio de página
- Onomatopéyas

Ejemplo: Mi experiencia Lesbiana *

Sin que destaque demasiado, dejar eso para el final



- Aun así, no es suficiente

Complicado por pliego, personaje en una página prop. Nueva

- Ya no puedo más
- Porque sig... sin poder... ... CREAR.



- Pero bueno, aún queda mucho para explicar esto.
- Dejarme que ~~lice~~ recapitule un poco
- Bueno, depende de si cinco años es "poco" para ti
- En fin, me voy por las ramas
- Será mejor que vuelva a empezar

Hej tipo libreta

Portada Primer capítulo



Observaciones generales

Bocadillos de colores

No plantear los capítulos por fechas, si no por etapas personales

20 pg

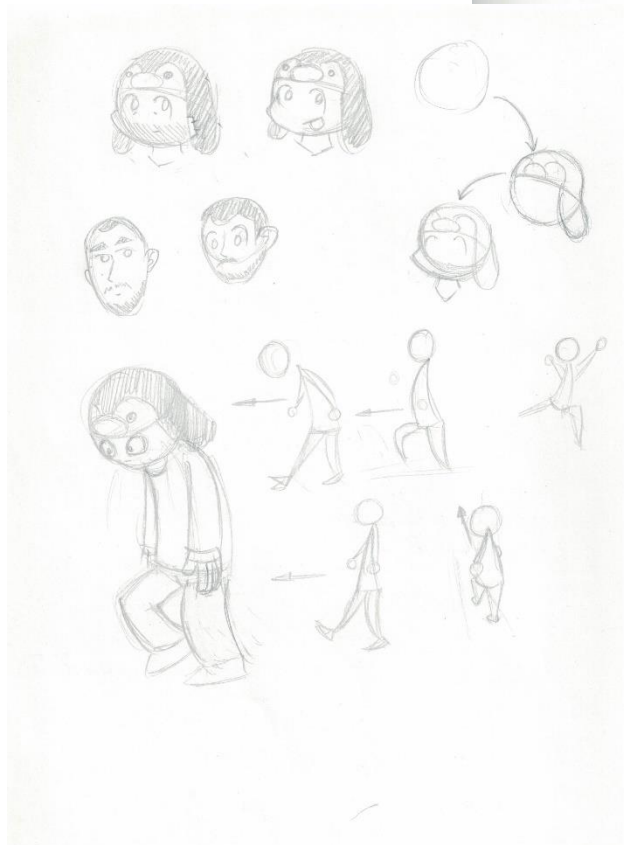
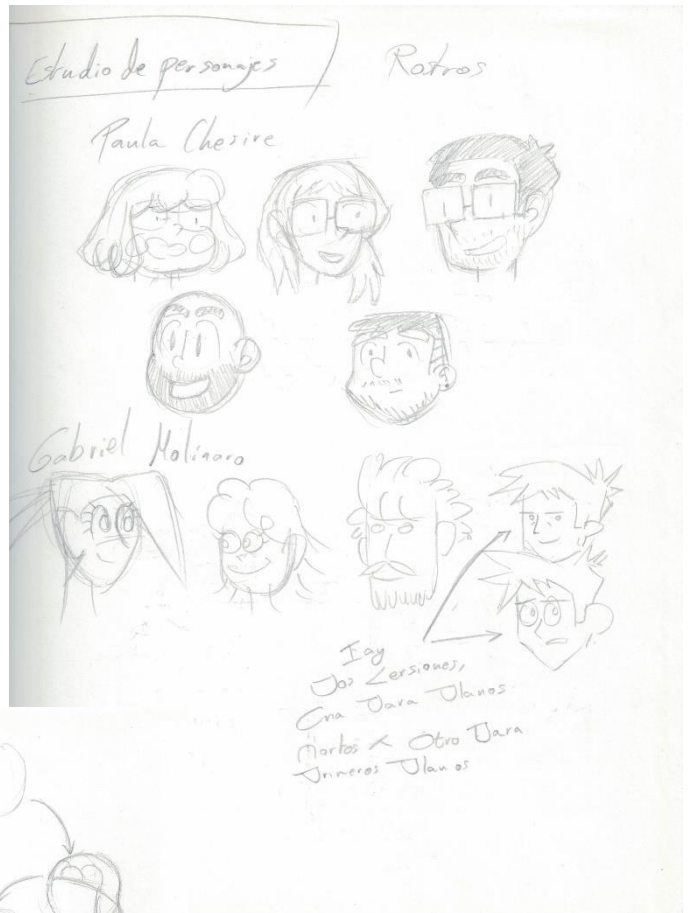


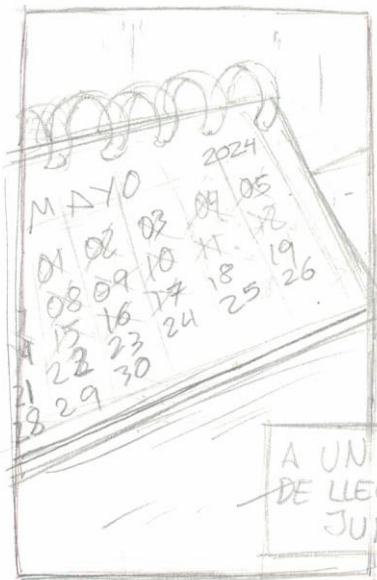
10 paginas minimo -> objetivo 150

8 páginas Hojas blancas

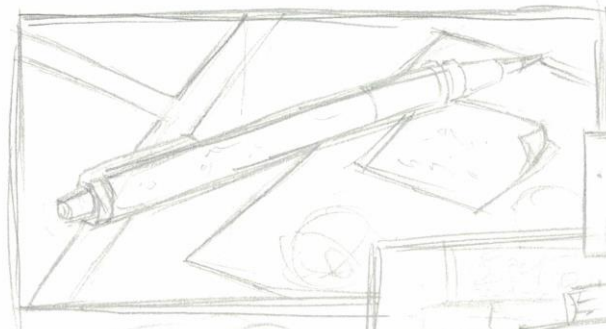
Corrección de Arcos

- BK - 6 - Prólogo
- Kabi Nagata - Capítulo 1: Entro a BBAA^(Geo)
- Giant Days / Ruben Fernandez / Montoya - Capítulo 2: Restauración - Det. Cancer
- Paula Chesire - Capítulo 3: Cancer - Pandemia - Funeral
- Wikijavi Perrinow - Capítulo 4: Nueva normalidad
Post funeral - Psicóloga
CDC
- David Ramirez - Capítulo 5: Nuevo curso - Cuernas
Intento de fin
- Zerocalcare - Capítulo 6: Salvarse como se pueda
Navidad - Verano - Montiki
- BK - - Capítulo 7: Nueva identidad
Navidad - Actualidad
- ?? - Epilogo: Post TFG

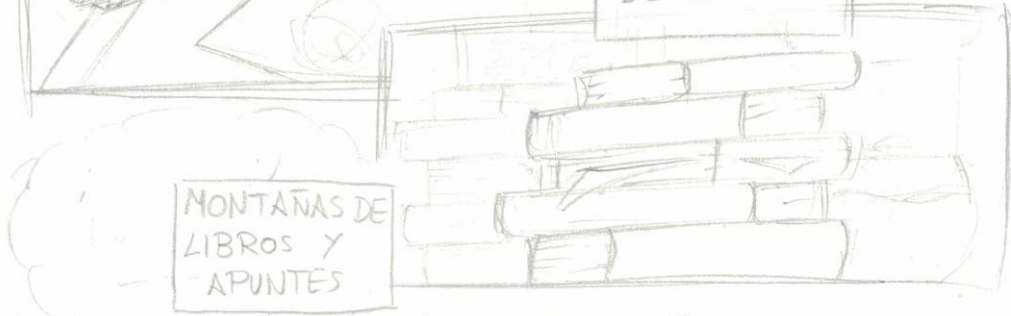




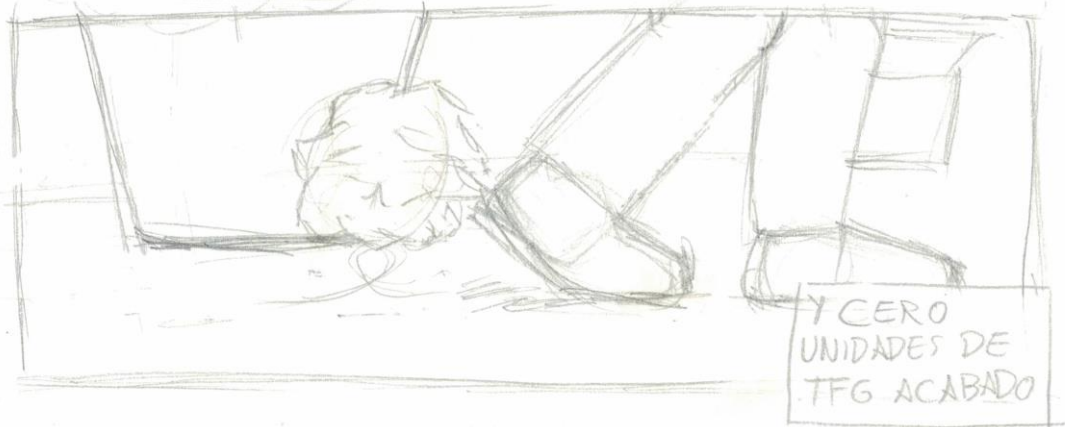
A UN MES DE LLEGAR A JUNIO



DOS HOJAS DE COMIC

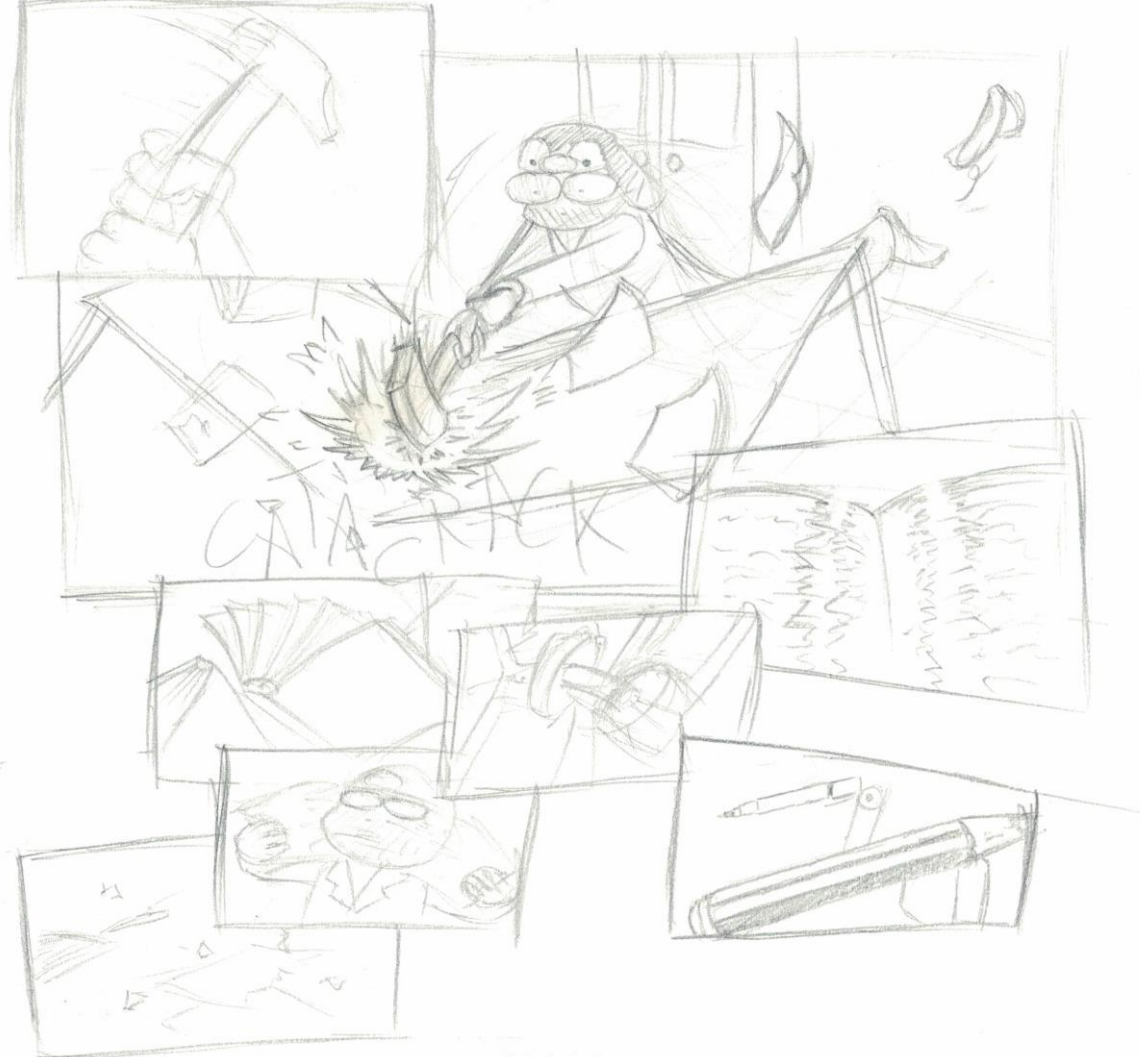
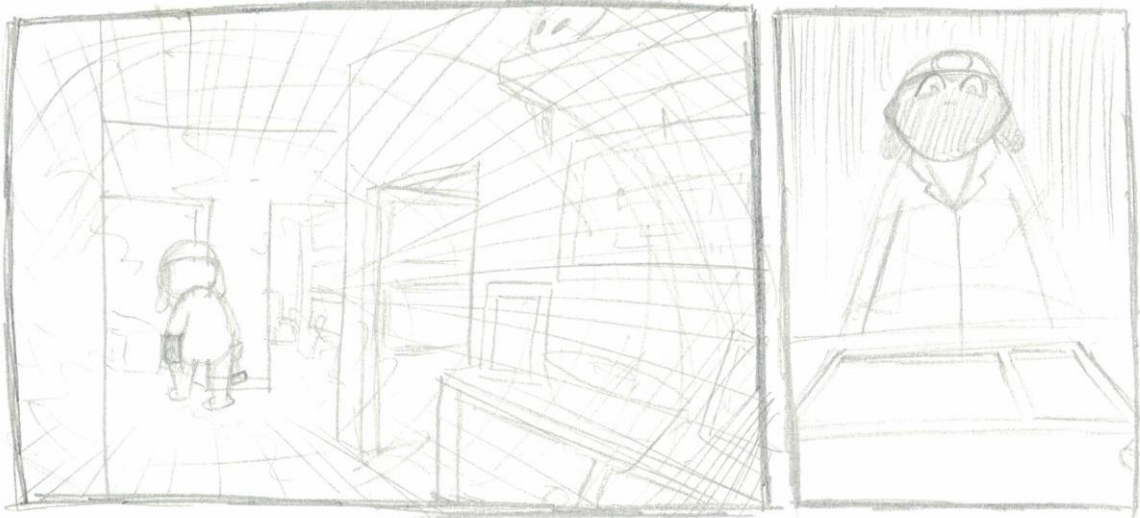


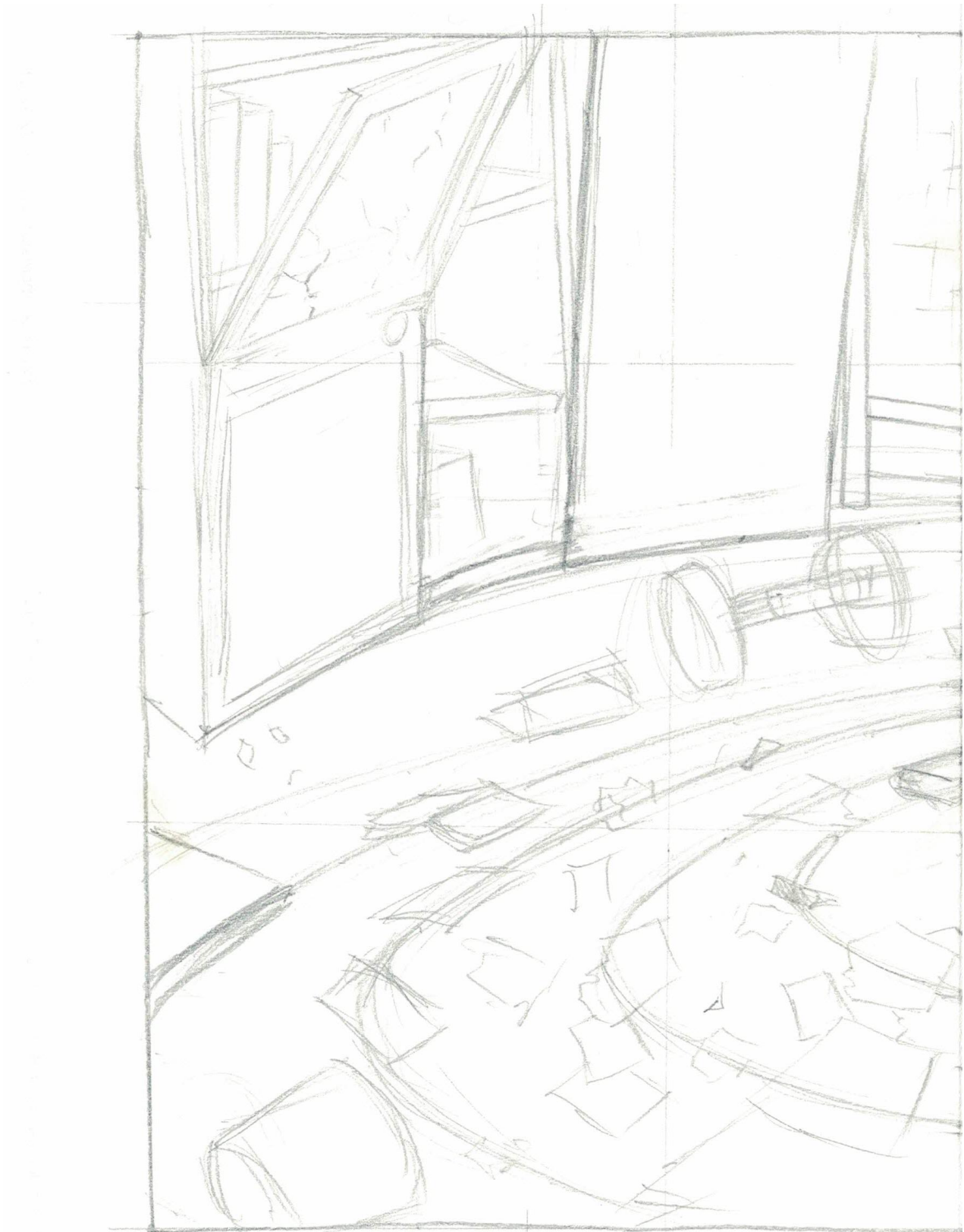
MONTAÑAS DE LIBROS Y APUNTES

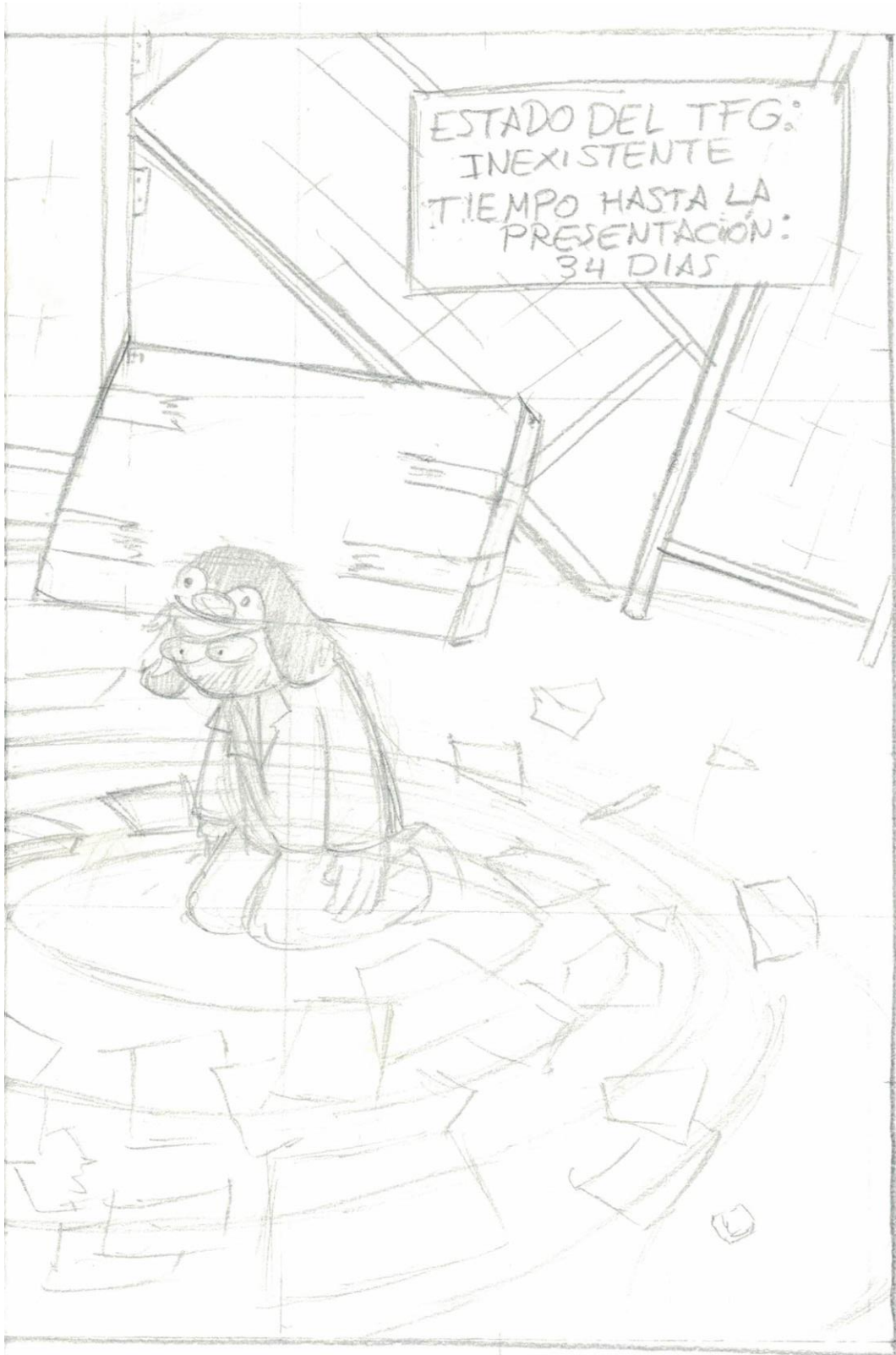


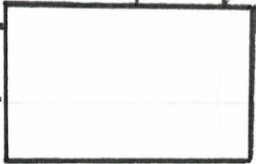
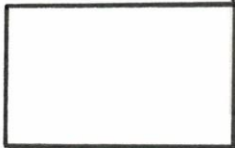
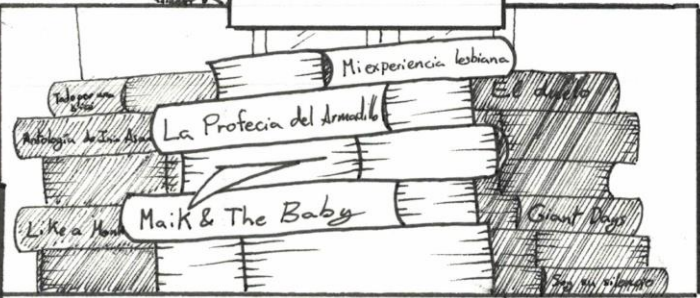
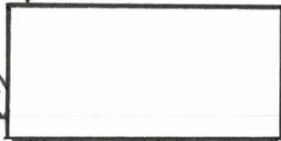
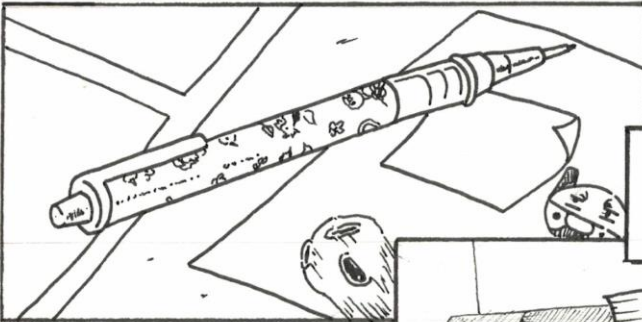
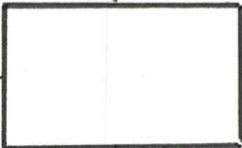
Y CERO UNIDADES DE TFG ACABADO





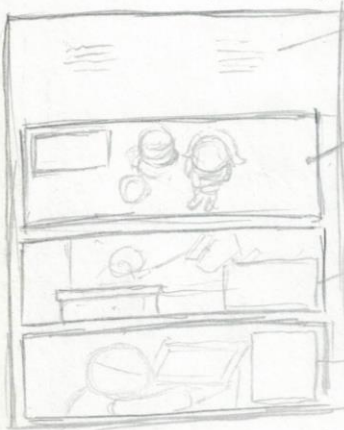






Capítulo 1 - Me piro a BBAA (+15)

Base +4



Si tuviera que decir en que punto empezó todo,

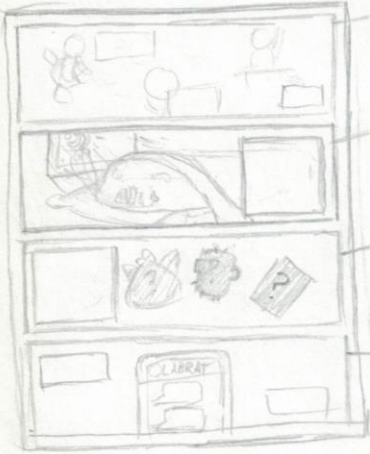
Yo diría que fue hace cosa de 7 años

Recreación 1ª viñeta MELCLS

"Por aquel entonces había acabado la titulación de medio ambiente"

"Y había logrado entrar en Geodesia."

"Además estaba haciendo artículos de videojuegos y anime (nunca me pagaron →)"



Estaba que no paraba, haciendo lo que siempre había querido y aun así...

Cada mañana era levantarme sin sentir ni un apice de felicidad, sin motivación por nada

Pero por aquel entonces pasarían tres cosas que sin saberlo me cambiarían por dentro y alterarían por completo el rumbo de mi vida

El primero fue un mensaje... de que una amiga había hecho un grupo de artistas

"Hey, he hecho esto y igual "Link" te interesa"



Siempre me había gustado el arte, pero era algo que veía para la jubilación

Que me tuvieran en cuenta para algo así me resultó algo increíble

Y las cosas como son, siempre he estado dibujando Desde las margenes de libros a medias enteras

Además que del arte siempre dicen lo mismo

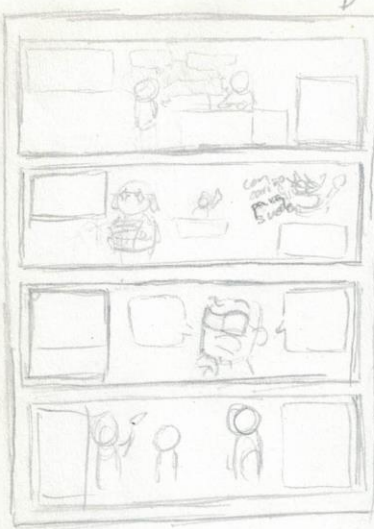
Eso hace falta tener talento Eso es de Hippias

Del arte no se vive Son unos porreos

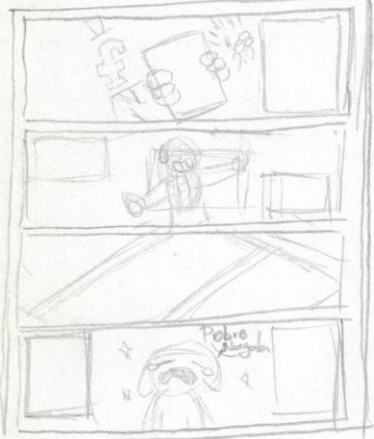
Los artistas son unos vagos Etc.

Así que aunque fuera un sueño lejano.

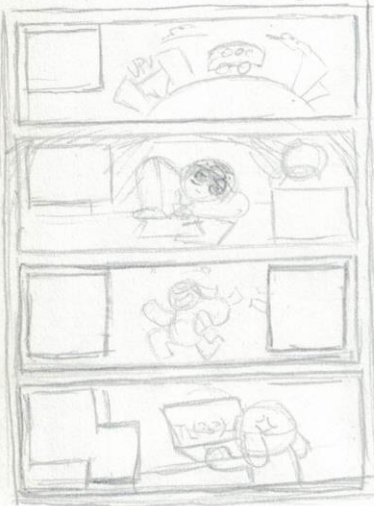
Me alegraba poder tener una ventana con la que ver más cerca este mundo



Me acuerdo que no había nadie, para pedirle que fuera cuando fui
 Y no puedo negar que me alegré porque me dio pie a preguntarle mil cosas
 De aquel día me llevó muchísima ilusión... Y un dibujo de pñubi con pñuales en los ojos
 Pero la calidez y cercanía con la que me habló a pesar de ser un completo desconocido me marcó.
 En otros campos sentía que tenía que ganarme el respeto en su campo para hablar con los grandes.
 Pero en este caso, me trató con humildad.

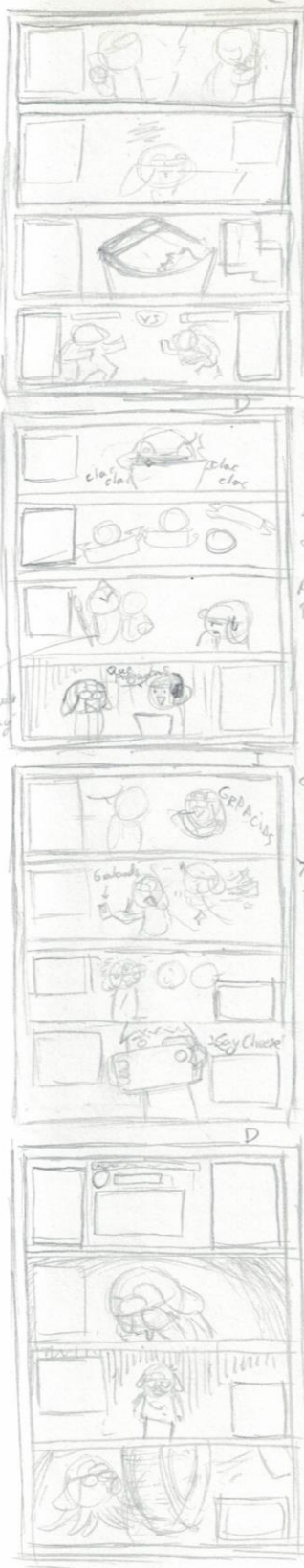


El otro factor fue que una editorial que me gustaba anunció que iba a traer un manga que a la gente le ilusiónó.
 Y definitivamente no me lo leí en internet (en mi defensa, aún no lo tenían publicado).
 En el manga, la autora cuenta su historia de autodescubrimiento y como lucha contra una vida en la que se siente infantilizada.
 Algo en mí resonó con las páginas de aquella obra
 No entendía como había sido capaz de transmitir ciertas emociones de una manera tan clara



A la vez que pasaba todo aquello, mi vida seguía siendo casa-universidad, universidad-casa
 Y prefiero no dar detalles, pero la cosa no iba bien, ni en lo personal ni lo profesional
 Lo que sentía que me tiraba adelante era pensar en el siguiente evento
 Volver a sentir esa sensación de acogida.
 Y en una de esas, logré convencer a mi editorial que me permitieran ir a la Japan Weekend a cubrir el evento (aunque me insistieron que ya iba un compañero)

Hola! En este capítulo he contado que me leí el manga online
 De hecho, cuando salio fui corriendo a comprarlo
 Y lo tengo también en catalán y en japonés (n/n/n)
 Así que mi consejo es: Apoyad a los autores!



La verdad es que estaba bastante enfadado con ellos. Cuando entré me prometieron que tras un periodo de prueba me pagarían

Tres 9 meses no había visto un euro, pero cada día hacía uno o dos artículos. De aquel periodo me quedo todo lo que aprendí de cultura otaku y las fuentes de las que robaban artículos

Además, me prometieron claves, pero solo me dieron una digital de cierto juego y con el aviso de que tenía que ser positiva. Aún lamento haber redactado a aquel artículo

En resumen, ellos querían muchos artículos para traer al SEO y yo quería hacer artículos contrastados y en condiciones y aquello me estaba ganando

Por ello, había decidido irme de la revista, pero no sin antes hacer un reportaje de verdad. Y no iba a permitir un no por respuesta

Les exigí el pase y entrevistar a los invitados. (Yu manabe, Ryu Kawamura y Junko Iino ^{En el día} y les pasé las 10 preguntas para la revisión

Al compañero del medio lo conocí al recoger las entradas, me conto que solo iba para pasar la mañana con su novia. A él le habían dado dos pases sin registrarse

Y una vez en la entrevista me entere que mis jefes no habían pasado las preguntas

Siempre estaré agradecido a ^{aquel chico de} Ramon para Dos por ayudarme cuando me vió perdido

Y aunque estuve tenso durante la entrevista Por dentro estaba en una nube

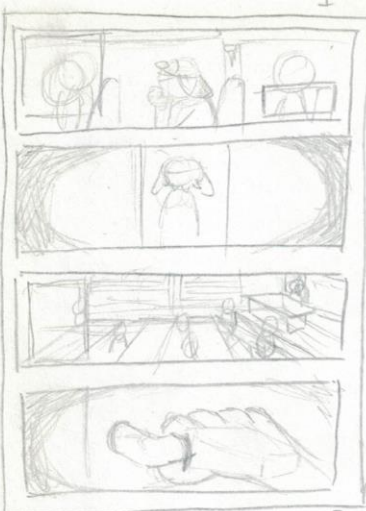
Al acabar la entrevista, nos permitieron sacar una foto con ellas y me moria de ilusión. Me esperé a ser el último por vergüenza

La foto fue sin mayor complicación. El resto del día me dediqué a cubrir el resto del evento

A los pocos días les envíe junto al artículo, mi carta de rechazo. Le pusieron al artículo el nombre del otro chico que fue a la Japan y algunos ex-compañeros me contaron como los jefes se quisieron a faltarme al respeto al marcharme del grupo de chat.

La verdad es que aquello me destrozo bastante

Además en la foto, me di cuenta del mal estado en el que estaba al verme con el resto. Definitivamente no estaba bien. No sabía que estaba haciendo y me sentía como un pulpo en un garaje ^{En esta vida}

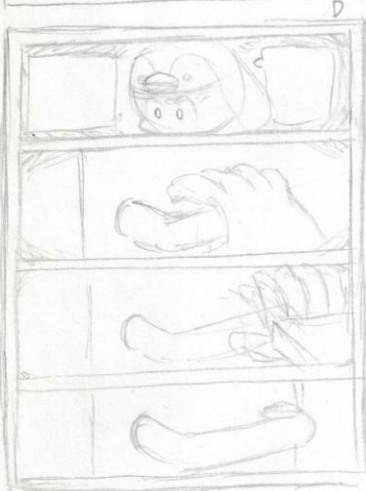


Y sin darme cuenta, estaba en los exámenes finales,
Tampoco es que me fuesen mal

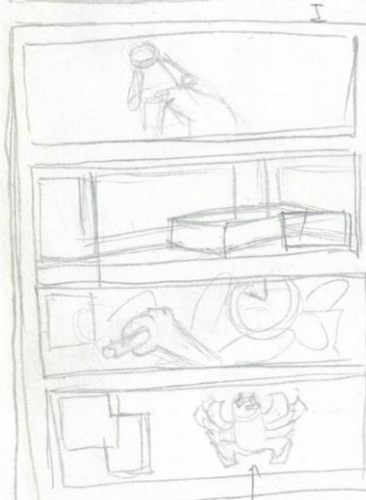
Pero fue el día del último examen de programación, algo
hizo click
Me acuerdo de la sensación de estar frente
aquella puerta

A través del ojo de buey podía ver al profesor
y mis compañeros, esperando para empezar el examen

Y mi mano cogiendo el manillar de la puerta,
paralizado



Dentro de mí había algo que me decía
"Si entras, esta será tu vida para el resto de tus días"



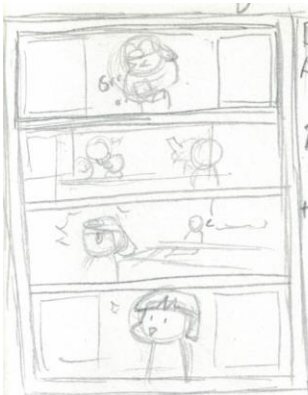
Mi cuerpo pasó a modo automático, simplemente reaccionaba
sin un pensamiento por mi cabeza

Me fui al aula de estudio, era como cualquier otro aula,
pero no tenía uso
No había nadie

Eran las 10:00 cuando cogí la tiza. El examen había empezado

Me puso a dibujar todo lo que podía. No lo sentía tanto
como una voluntad si no como una necesidad.
Mi cuerpo me exigía seguir. Cuando se acababa una tiza
cogía otra

Dibujarme
como Zoro y sus
9 espadas



De repente noté un hambre abrumador
Al mirar el móvil, tenía llamadas perdidas de mi padre, eran las 15:30

Di unos pasos atrás para ver como había quedado. No había un hueco vacío en todo aquel lienzo
+ Dibujas bien, podrías dedicarte a esto.

** En mi casa los roles obvios son invertidos*

Había estado tan absorto que ni me había enterado de que alguien se había sentado a estudiar
A día de hoy me pregunto si alguien más lo vió.



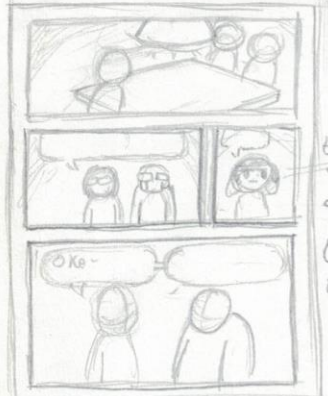
Y con aquella respuesta, lo sellé
+ Igual sí podría

Tras aquello, salí del aula, con verdadero pánico por lo que iba a hacer
Pero siendo consciente de que no podía ser de otro modo

Mama? Si, tenemos que hablar ...
Me he dado cuenta de que quiero cambiarme de carrera

Capítulo 2 - Un nuevo inicio ^{Base x3} (387 → 26)

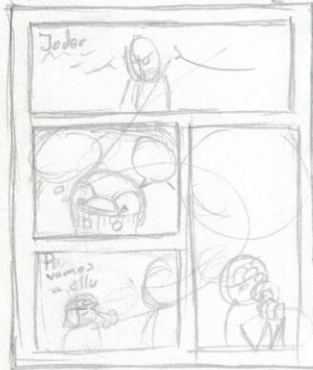
Bocadillos de un color
Pensamiento de un otro



Estas seguro de que quieres irte a bellas artes? // Si



Okey, tu sabrás / Que hay para cenar? Iba a hacer pechuga con alachofas



Joder, siempre lo mismo Juanra Bueno, y que plan lleva?

No me esperaba esto, no se como actuar / venga, que tu puedes

[Sin cajetin ni nada, en el aire] Vamos a ello

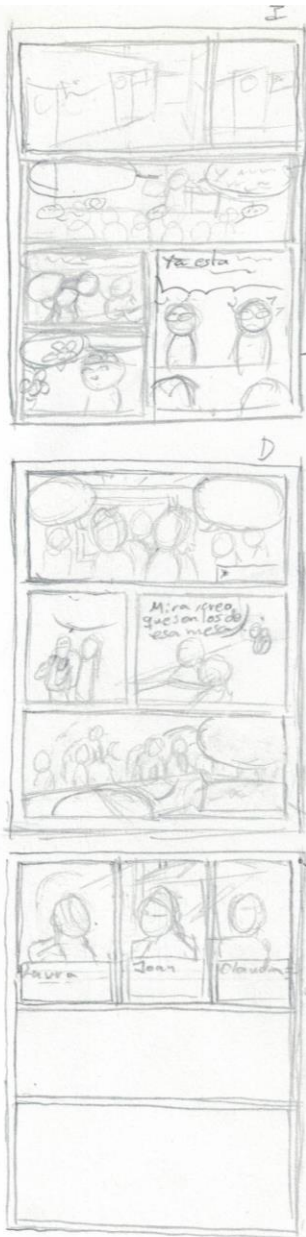
Pues esta tarde he estado investigando y planteandome opciones. Y creo que tengo la respuesta...



Δ Viñetas con borde redondeado

- He estado mirando unas ayudas para trabajar en el ayuntamiento
- Y habldo con una amiga para que me pase los apuntes de Artes
- Repetiré las PAU y sacaré buena nota para entrar en Bellas Artes
- Pagaré la matricula con mis ahorros
- Y empezare el trabajo y la universidad con el nuevo semestre

Y os lo cronis o no el plan funcionó



- Texto de presentación de aula (sale en las siguientes viñetas de fondo)

- Oye, dicen de quedar luego en el bar ¿te apunta? (Claudia)

- Claro, me encantaría

- ¡Ya está bien de tanto cachicheo y atreídas!

- Vaya inicio de clases, eh?

- Si, me pensaba que bellas artes sería una carrera más de Chill en valenciano

- Esa parte creo que la veréis ahora en la calle

- Mira, creo que están en esa mesa

- Gracias por guardarnos un hueco.

- Nada, para eso estamos, no te preocupes

Y ahí conocí a algunos de mis compis de la universidad

Ilustración única, pero con línea de cajetín separando

- Activa y activista, Laura era el tipo de persona que se nota que ha vivido cosas cuando comparas su compromiso con la vida y su actitud

- Joan por su parte era lo contrario, vive el momento y ya vendrá el mañana. El tipo de persona que prohibe la entrada en ciertos bares

- Claudia por su parte

¿Como plantas esta página?
 ¿Como la afronto?
 Postto ASDFGTHZ

¿A quien pongo de la Uni?
 Solo debo poner en la 1 personajes relevantes a.
 No sobrepasarme

A quien pongo [UPV]

- Claudia
 - Viaje a Japón
 - Evento Castellón
- Laura
 - Tal vez como secundario?
- Joan
 - Compañero desde 0
 - Coordi del club
- Melisa [Posterior]
 - Compi Hoyimicuto
 - Sabe el drama
 - Coordi Club
- Ginés [Patrono]
 - Compi ComiC
 - Coordi Club
- Isa [Posterior]
 - Compi ComiC
 - Cordi Club
- Gemma [Posterior]
 - Compi ComiC
 - Cordi Club

Me va a ir mejor hacer de cada uno un personaje

- Sienna Alvaro
- El de Pintura El de 3D