

TFG

AIKAWA.

PROYECTO DE ADAPTACIÓN DE RELATO A NOVELA GRÁFICA

Presentado por Raúl De Vicente Cuesta

Tutora: M^a De Las Nieves Alcaraz Pagán

Cotutor: David Heras Evangelio

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2018-2019



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Aikawa es el nombre del proyecto de adaptación a novela gráfica, a partir de un texto escrito por el Dr. D. Antonio Míguez Santa Cruz.

Se pretenden abordar todas las fases de creación de un cómic, tales como: el diseño de personajes, el planteamiento gráfico de la historia, la creación del guion, la planificación, así como el arte final de la misma novela gráfica.

PALABRAS CLAVE

Cómic, novela gráfica, diseño de personajes, narrativa.

SUMMARY

Aikawa is the name of the adaptation project to graphic novel, from a text written by Dr. Antonio Míguez Santa Cruz.

It is intended to address all the phases of creation of a comic, such as: the design of characters, the graphic approach of the story, the creation of the script, the planning, as well as the final art of the same graphic novel.

KEYWORDS

Comic, graphic novel, character design, narrative.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora M^ª De Las Nieves Alcaraz Pagán y a mi co-tutor David Heras Evangelio, a ambos por su imprescindible ayuda en la resolución de mis dudas, su atención y su paciencia.

A mi amigo Antonio Míguez Santa Cruz por proporcionarme la narración base de la historia fantástica.

A mi gran amigo Vicente Perpiñá Giner por su ayuda y apoyo incondicional.

A mi familia por su apoyo y animo constante.

ÍNDICE

RESUMEN- SUMMARY	Pg. 2
AGRADECIMIENTOS	Pg. 3
1. INTRODUCCIÓN	Pg. 5
2. OBJETIVOS	Pg. 6
3. METODOLOGÍA	Pg. 6
4. REFERENTES	Pg. 7
4.1 Genndy Tartakovsky	Pg. 7
4.2 Johnny Hart	Pg. 9
4.3 Art Spiegelman	Pg. 11
4.4 Akira Kurosawa	Pg. 12
4.5 Katsuhiro Ôtomo	Pg. 13
5. FASE INICIAL DEL TRABAJO	Pg. 15
5.1 Lectura del texto	Pg. 16
5.2 Diseño de personajes	Pg. 17
5.3 Bocetos	Pg. 18
5.4 Elección de fondos	Pg. 18
6. FASES DE PRODUCCIÓN	Pg. 20
6.1. Diseño de páginas	Pg. 20
6.1.1 Análisis y subrayado del texto	Pg. 20
6.1.2 División del subrayado en páginas	Pg. 20
6.1.3 División de las paginas en viñetas	Pg. 21
6.2. Pasado a limpio	Pg. 21
6.3. Depurado	Pg. 22
6.4. Grises y tramas, acabado con Photoshop	Pg. 23
6.5. Maquetación y Edición	Pg. 24
6. CONCLUSIONES	Pg. 25
7. BIBLIOGRAFÍA	Pg. 27
9. ÍNDICE DE IMÁGENES	Pg. 30

1. INTRODUCCIÓN

En el presente Trabajo Final de Grado que se presenta, es a día de hoy nuestro proyecto más ambicioso en lo que a narrativa gráfica se refiere. Consiste concretamente en la adaptación del relato original “Aikawa”, del Dr. Antonio Míguez Santa Cruz, en formato de novela gráfica breve.

En los inicios, la intención fue tener terminado, antes de la redacción del presente corpus teórico del trabajo, un desarrollo avanzado del relato gráfico inicial, dibujar antes, lo primero. Pero la falta de experiencia para con el medio, el número final de páginas de la novela gráfica como transfiguración del texto original en imágenes secuenciales no estaba claro, por lo que se consideró imprescindible fruto del vital aprendizaje en la ejecución y, por supuesto, de las observaciones señaladas por el cotutor David Heras Evangelio, la determinación clara de las fases de dibujo y el desarrollo específico de la estructura narrativa y visual de la obra gráfica. Al tiempo que las indicaciones de la tutora M^a De Las Nieves Alcaraz Pagán, que además de la tutela en la determinación de la bibliografía, referentes, concretar metodologías y resolver cuestiones académicas y de estilo, señaló la necesidad de una elaborada planificación.

El título de la obra, **Aikawa**, resulta de tomar prestado el apellido del coprotagonista de la historia, al ser el catalizador real de la acción. La elección de Aikawa, participa de los objetivos que debe tener un buen título, “Un título eficaz indicará algo que realmente forme parte de la historia—un personaje, sus ambiciones, su tema o su género” (McKee, R. 2002, p.485), en este caso el linaje, que contextualiza la acción.

La historia es de corte fantástico, pero con envoltorio de verosimilitud, pues gran parte de su ambientación bebe claramente de referentes que existieron o al menos pudieron existir en la realidad del Japón feudal, contexto en el que se desarrolla la acción del relato.

El proceso de adaptación del proyecto ha resultado muy laborioso, ya que se ha buscado que fuese lo más fiel y coherente posible con los sucesos narrados en el texto original. La comunicación con el Dr. Antonio Míguez Santa Cruz ha sido permanente y eficaz; ha servido de retroalimentación constante para la configuración de la historia a un nuevo medio, el del cómic.

Esta fluida comunicación ha sido esencial, y no solo para tener un control sobre el progreso de la obra sino, para la resolución rápida y efectiva de todas las dudas que pudieron surgir a lo largo del proceso de trabajo (consultas técnicas, históricas, visuales, intercambio de ideas, etc.).

Por otra parte, a lo largo del bocetado, las consultas a la bibliografía fueron constantes para seguir adquiriendo sugerencias e inspiración a la hora de

adaptar una visión artística del texto objeto de desarrollo a narrativa gráfica, sobre la que nos encontrábamos trabajando.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente TFG es la adaptación del citado relato de género fantástico “Aikawa”, realizado por Dr. Antonio Míguez, al soporte de cómic, más concretamente al formato de novela gráfica.

Los objetivos específicos, dentro de la labor de la adaptación a la novela gráfica han sido:

- La composición de las viñetas
- La elección del estilo gráfico
- La técnica a usar para la realización de la obra.

3. METODOLOGÍA

En lo que se refiere a este apartado, la metodología, se abordó de forma simultánea desde diferentes frentes: el primero de ellos, relativo a la propia obra artística, en tanto en cuanto que adaptación gráfica de un relato. El segundo, la búsqueda de referentes tanto para complementar nuestra obra a nivel de influencia gráfica y narrativa, como de sustento teórico y de aprendizaje para nuestro cometido en el desarrollo del TFG que nos ocupa.

Así y, en primer lugar, se realizó una lectura del escrito a adaptar, del cual, tras haber realizado un minucioso resumen y múltiples anotaciones, se procedió a buscar el referente gráfico definitivo. Sin embargo, y aún con el citado referente gráfico claro y determinado, se buscaron otros tantos, como cómics, de los que poder obtener sugerencias y así intentar enriquecer lo máximo posible el apartado gráfico del proyecto. Para ello se seleccionó: *Hurra por B. C* (J. Hart, 1972), *El regreso de B. C.* (J. Hart, 1972), *Maus* (A. Spielgelman, 2007), y *Pesadillas* (K. Ôtomo, 2003); también se optó por medios audiovisuales como el largometraje de **Akira Kurosawa**: *Ran* (1985, Coproducción Japón-Francia); e imágenes, tanto obtenidas de terceros como fotografías realizadas personalmente. Todas ellas con el objetivo de usarlas como medio de sugerencia e inspiración, así como para la recreación de los escenarios.

Una vez determinados los referentes, nos dispusimos a bocetar el cómic y no fue casi hasta finalizar esta parte del desarrollo del trabajo y cuando comenzaría el arte final, en el que el dibujo sufriría algunos cambios, más o menos drásticos, según se fue observando y descubriendo algún fallo con el que no se había reparado anteriormente.

4. REFERENTES

Para realizar el presente trabajo nos centraremos en diversos géneros narrativos todos ellos con base gráfica, ya fuera del mundo del cómic, la animación “cartoon”, así como en el mundo del cine.

Para comenzar, empezaremos hablando del referente en el campo de la animación *cartoon*, el cual no es otro que la serie televisiva de *Samurai Jack*; por lo que citaremos a su autor y proseguiremos por los otros dos artistas que más han influenciado en la gráfica del relato secuencial de nuestro TFG:

4.1 GENNDY TARTAKOVSKY

Genndy Barisovich Tartakovsky es un animador, guionista, productor y director que cuenta en su curriculum con una larga lista de exitosas series de televisión y unos cuantos filmes, entre los cuales podemos encontrar la taquillera trilogía de *Hotel Transylvania*¹ (inicial 2012, productores: Columbia Pictures y Sony Pictures Animation).

Nacido en 1970 en Moscú pero con doble nacionalidad rusa-norteamericana, Tartakovsky por adversidades de la vida comenzó a trabajar cuando todavía cursaba la enseñanza secundaria, finalizada esta comenzó a estudiar animación en el Columbia College Chicago, formación que finalizaría en el California Institute of the Arts (CalArts). No pudo concluir estos estudios, pero ello no le impidió encontrar trabajo pues, algún tiempo después, se trasladó a España donde comenzaría su carrera profesional.

Desde entonces la trayectoria de Tartakovsky ha ido creciendo, tanto por la cantidad de producción firmada por él como por las legiones de fans que se crean a su paso.

Por otra parte, y debido a la repercusión mediática que su obra ha cosechado, hemos creído oportuno citar los que, por aceptación de crítica, son sus mejores obras, aunque, si bien es cierto, su obra es mucho más extensa que la que se va a señalar, la cual se ha ordenado y seleccionado según la nota obtenida desde la web IMDb, así como por la repercusión que dichas series han obtenido desde su estreno:

- *Samurai Jack*².

Emitida durante sus primeras temporadas por Cartoon Network entre los años 2001 y 2004, contó con una película a modo de precuela

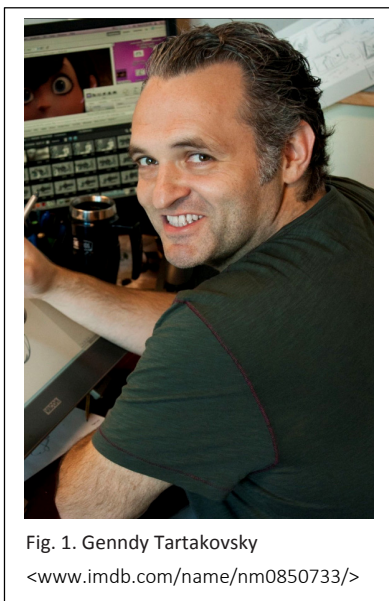


Fig. 1. Genndy Tartakovsky
<www.imdb.com/name/nm0850733/>

¹ IMDb. *Hotel Transylvania*. <<https://www.imdb.com/title/tt0837562/>> [Consulta: 12 de abril de 2019].

² Filmaffinity. *Samurai Jack*. <<https://www.filmaffinity.com/es/film128519.html>> [Consulta: 12 de abril de 2019].

titulada: *Samurai Jack: The Premiere movie (Samurai Jack: La película)*³ estrenada en televisión en el año 2001.

- *Dexter's Laboratory (El laboratorio de Dexter)*.⁴

Emitida por Cartoon Network entre 1996 y 2003, llegando a contar incluso con una película propia: *Dexter's Laboratory: Ego Trip (El laboratorio de Dexter: Viaje al Ego)*.⁵ Fue estrenada en televisión el 10 de diciembre de 1999.

- *Star Wars: Clone Wars (Star Wars: Las Guerras Clon)*.⁶

Emitida por Cartoon Network entre 2003 y 2005, la serie es un spin-off de la saga cinematográfica creada por George Lucas: *Star Wars*; esta serie en cuestión supone un arco argumental que conecta dos de las películas de esta saga. Fue estrenada el 7 de noviembre de 2003.

Cabe destacar que, aunque este autor se dedica en lo laboral casi en su totalidad a la animación, también ha realizado algún pequeño y puntual escarceo en el mundo del cómic donde seguía haciendo gala de su inconfundible estilo gráfico.



Fig. 2. Fotograma extraído del capítulo 11 de la primera temporada de *Samurai Jack*.



Fig. 3. Fotograma extraído del capítulo 2 de la quinta temporada de *Samurai Jack*.

Por una parte y comenzando por el principal referente tenemos a la ya mencionada serie: *Samurai Jack* (Cartoon Network. 2001- 2003)⁷; la cual tendría una quinta y última temporada emitida en el pasado año 2017. Esta serie, como se ha citado anteriormente, fue emitida originalmente en el canal temático Cartoon Network, aunque curiosamente la última temporada (quizás por poseer una estética más madura y violenta) fue emitida y producida por Adult Swim (canal televisivo filial de Cartoon Network).

³ Filmaffinity. *Samurai Jack*. <<https://www.filmaffinity.com/es/film432174.html>>. [Consulta: 20 de abril de 2019].

⁴ Filmaffinity. *El laboratorio de Dexter (Dexter's Laboratory)*. <<https://www.filmaffinity.com/es/film952447.html>>. [Consulta: 21 de abril de 2019].

⁵ Filmaffinity. *El laboratorio de Dexter: Viaje al Ego (Dexter's Laboratory: Ego trip)*. <<https://www.filmaffinity.com/es/film137194.html>>. [Consulta 21 de abril de 2019].

⁶ Filmaffinity. *Star Wars: Las Guerras Clon (Star Wars: Clone Wars)*. <<https://www.filmaffinity.com/es/film958391.html>>. [Consulta: 21 de abril de 2019].

⁷ Filmaffinity. *Samurai Jack II (Serie de TV) (Samurai Jack II (TV Series))*. <<https://www.filmaffinity.com/es/film713779.html>>. [Consulta: 20 de abril de 2019].

Samurai Jack ha influido en nuestra obra por su estilo gráfico, ya que es sumamente espontáneo y al tiempo que sencillo. También, otro factor importante es su ambientación japonesa, la cual va en consonancia con la historia narrada en nuestra novela gráfica, y la ubicación geográfica de la misma, Japón.

Así mismo, nos ha servido como referente la gran expresividad con la que Tartakovsky ha dotado al elenco de su serie y que, con mayor o menor acierto se consideró haber logrado plasmar en los personajes de nuestra obra.

Por otra parte, en lo que se corresponde a los cómics, las influencias han surgido de dos autores cuyas obras son muy distintas entre ellas pero que, al mismo tiempo, consideramos consiguen que sus personajes sean verdaderamente expresivos con unos diseños de un estilo francamente sencillo.



Fig. 4. Fotograma extraído del video *Samurai Jack – The Making Of*

Tras consultar muchos cómics nos hemos decantado por las obras de los norteamericanos Johnny Hart y Art Spiegelman, dado que ellas resultan realmente sugerentes e inspiradoras, y que nos han ayudado a la hora de plasmar las expresiones en los rostros de los diferentes personajes de nuestra novela gráfica.

4.2 JOHNNY HART

John Lewis Hart, fue un historietista norteamericano de considerable éxito. Nacido en 1931, falleció en el año 2007, a día de hoy sigue teniendo un gran número de fans, pero también de muchos detractores debido a la manera de plasmar sus ideas en su propia obra.

Hart desde sus inicios destacó por sus habilidades con el dibujo, al principio sin mucha repercusión tan solo logrando publicar alguna que otra de las tiras e historietas que iba creando hasta que, en febrero de 1958 consiguió que el New York Herald Tribune Syndicate le publicase la primera tira de *B. C.* (la cual, aunque no sería su única creación, si resultaría la más relevante en su carrera como profesional).



Fig. 5. Johnny Hart
<www.findagrave.com/memorial/18821642/johnny-hart>

Como se ha indicado al inicio Hart fue muy alabado, pero también criticado sobre todo por el sentido del humor del que hacía gala, especialmente por su obsesión por la Biblia y sus continuas burlas sobre esta, las cuales causaban el rechazo de su obra por parte ciertos periódicos que se negaban a publicarlas, debido a su contenido “polémico”.

Con respecto a la obra de J. Hart (de este modo es como el autor solía firmar sus obras) nos hemos decantado *Hurra por B. C.* y *El regreso de B. C.* (Buru Lan Ediciones. 1972).



Fig. 6. Fotograma extraído de *B. C.: The First Thanksgiving*.



Fig. 7. Fotograma extraído de *B. C.: The First Thanksgiving*.



Fig. 8. Fragmento extraído del álbum *El regreso de B. C.*

J. Hart, 1972, p.7

Por otra parte, también cabe mencionar que la obra de Hart tuvo varias adaptaciones animadas en 1973 y 1981 respectivamente: *B. C.: The First Thanksgiving* (*B. C.: El primer Día de Acción de Gracias*)⁸ y *B. C.: A Special Christmas* (*B. C.: Una Navidad especial*)⁹; si bien nos ha parecido mejor que escoger el cómic original como referente ya que, dadas las necesidades de cara al TFG, este puede ser de mayor utilidad.

En el caso de *El regreso de B. C.* (Hart, 1972) lo que más nos ha ayudado ha sido la sencillez de su dibujo, que resulta un claro ejemplo de “menos es más”; pero al mismo tiempo, como con esa misma sencillez logra dotar a cada uno de sus personajes de una personalidad tan propia y distinta a la del resto del elenco.

Por otra parte, también nos ha interesado de la obra de J. Hart su notable agilidad con la línea, ya que con muy pocos trazos consigue resolver toda una viñeta.

⁸ IMDb. *B. C.: The First Thanksgiving*. <

https://www.imdb.com/title/tt0770716/?ref=fn_al_tt_1>. [Consulta: 20 de junio de 2019].

⁹ IMDb. *B. C.: A Special Christmas*. <

https://www.imdb.com/title/tt0331185/?ref=fn_al_tt_1>. [Consulta: 20 de junio de 2019].

4.3 ART SPIEGELMAN

Artie Spiegelman, nació en Suecia en 1948 y se crio en los Estados Unidos, es uno de los ilustradores más relevantes hasta la fecha en mundo del cómic, por tratarse del único autor en haber conseguido en 1992 el premio Pulitzer, por su novela gráfica “*Maus*” (galardón que ningún otro autor de la historieta ha ganado hasta el momento), y porqué desde el pasado 1999 se encuentra entre los integrantes del Salón de la fama de los Premios Will Eisner.

Emigró a América del Norte con sus padres en 1951. Influenciado por el humor de lo absurdo estudió el arte de la caricatura lo que le llevó a formarse en la Escuela Superior de Arte y Diseño de Manhattan y posteriormente en la Universidad Estatal de Nueva York (aunque en esta última no terminaría su formación).



Fig. 9. Art Spiegelman

<www.penguin.co.uk/articles/2018/art-spiegelman-maus-70th-birthday/>

Entre algunos de sus trabajos menores, están los míticos cromos de la colección *Garbage Pail Kids* (*La Pandilla Basura*. 1985) que a día de hoy siguen siendo uno de los objetos más coleccionables de los años 80-90, su especial sentido del humor se puede ver reflejado en ellos.

Sin embargo, este autor, antes de embarcarse en el mercado del dibujo humorístico, ya estaba sumergido en un proyecto personal y de carácter controvertido en el que trabajaba desde 1972, y que no finalizaría hasta 1991, este no fue otro que el relato de carácter histórico: *Maus*. Esta novela gráfica por entregas publicada como “*Rat*” en la revista alternativa *Raw* (1980 a 1991), editada por el propio Spiegelman; en 1986 se publicó como libro en un primer volumen “*Mi padre sangra Historia*”, y en 1991 uno segundo titulado “*Y aquí empezaron mis problemas*”; posteriormente se publicaron los dos en un único volumen denominado *Maus*. En 2007 se publicó en España como “*Maus, el relato de un superviviente*” (Spiegelman, 2007). Es una visión muy personal de Spiegelman sobre lo ocurrido durante el holocausto nazi durante la Segunda Guerra Mundial. Un punto de vista desde el cual los judíos son ratones

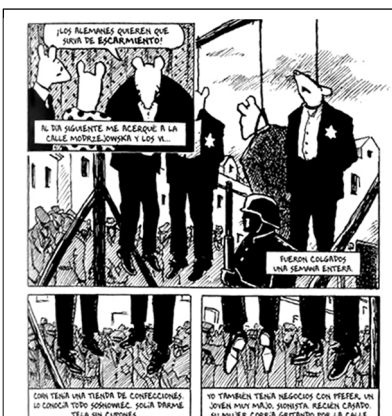


Fig. 10. Página extraída de la novela gráfica *Maus*

A. Spiegelman, 2007. p.85.

oprimidos por los nazis, los cuales son gatos despiadados. Una historia contada por un superviviente a su hijo, al propio Art, años después de haber pasado la tragedia.

Tras el gran éxito de *Maus*, Spiegelman ha seguido publicando diversos trabajos de muy diferente de géneros, desde el infantil (*Little Lit. 2000 y +*) al erótico (llegó a trabajar para la conocida revista *Playboy*).

En el caso de la novela gráfica *Maus*, se aprecia una asombrosa mezcla de línea orgánica con línea esquemática (como se puede apreciar claramente en las figuras números 10 y 11). Esto se ve reflejado en nuestra obra *Aikawa*, donde también se ha pretendido jugar con ambos estilos gráficos dado que



Fig. 11. Viñeta extraída de la novela gráfica *Maus* (Spiegelman, 2007. p.157).

consideramos da mayor riqueza y atractivo a la obra. *Maus* a pesar de ser altamente esquemático en algunas ocasiones, llega a transmitir unas cotas de dramatismo viscerales por la ausencia de lo explícito en muchas de sus escenas. “No importa qué estilo de imagen elijas, la primera y más importante función de tus dibujos es comunicarse rápida, clara y absorbentemente con el lector.” (McCloud, *Hacer comics*, 2006, p. 26).

Por este motivo consideramos que *Maus* llega a resultar duro y muy difícil de digerir en muchas de sus viñetas, incluso para el lector más curtido (ya que se sabe que lo que se relata está basado en hechos reales).

4.4 AKIRA KUROSAWA

Akira Kurosawa, nació en el distrito de Omori en Tokio en 1910 y falleció en el pasado 1998. Es uno de los mayores representantes del cine japonés en el mundo del séptimo arte, desde muy pequeño siempre mostró atracción por el arte, especialmente por la pintura, el cine, la lectura y la cultura en general.



Fig. 12. Akira Kurosawa

<https://yakarandamag.com/2018/09/06/akira-kurosawa-por-siempre-sonador/>

Desde su etapa de primaria Kurosawa, hasta que finalizó el bachillerato prosiguió con su formación en la pintura, momento en el cual decidió no proseguir por la educación de Bellas Artes sino decantarse por una formación más libre y a su vez menos académica. Por aquella época comenzó a interesarse y a descubrir el cine europeo, y también actores tales como Charles Chaplin o Buster Keaton entre otros.

Debuto en el cine como director siendo su primer largometraje *Sanshirô Sugata* (姿三四郎 / La leyenda del gran judo) (1943, Productora: Toho), aunque la fama no le llegaría hasta siete años después cuando estrenase *Rashômon* (羅生門) (1950, Productora Daiei) película por la que cosecho un gran número de premios por todo el mundo. Tras esta llegarían otras grandes obras que han quedado para posteridad como son: *Shichinin no Samurai* (七人の侍 / Los siete samurais) (1954, Productora: Toho), *Dersu Uzala* (デルス・ウザーラ / El cazador) (1975, Coproducción Unión Soviética-Japón; Mosfilm/Atelier 41) y *Ran* (乱) (1985, Coproducción Japón-Francia) película de gran repercusión, muy premiada, y en la que nos hemos apoyado para este proyecto de novela gráfica, especialmente por los paisajes y la arquitectura que en ella se muestra, que han resultado de gran ayuda a la hora de componer diversos fondos en nuestro cómic y además, otro aspecto que ha resultado sumamente útil ha sido la recreación de indumentaria tradicional que se emplea en el largometraje.

Sin lugar a duda la obra de Akira Kurosawa ha enriquecido notablemente nuestro proyecto.



Fig. 13. Fotograma extraído del largometraje *Ran* (fotograma minuto 32'43'')

4.5 KATSUHIRO ÔTOMO

Katsuhiro Ôtomo, nacido en Japón en 1954 en Hasama, perteneciente a prefectura de Miyagi, en la isla Honshu, al norte de Tokio. Autor de manga, es guionista y director de cine. Esta considerado todo un referente dentro de la

animación y el comic contemporáneo, sobre todo a raíz de que fuese adaptada al séptimo arte su obra maestra: AKIRA (アキラ), (1988, Productora Akira Committee Company Ltd., TSM y otros).

Influenciado por un periodo social de transición y caos, Ôtomo vivió su adolescencia en la década de los años sesenta rodeado de una situación social complicada entre la sociedad de clase media y el gobierno de su país; puesto que allí, por donde fuese, siempre habían revueltas o manifestaciones.

Rodeado por tal panorama social, (postguerra mundial) y por otra influenciado por el cine proveniente de los Estados Unidos; la forma de pensar del joven Katsuhiro, poco a poco se fue encauzando hasta plasmarse en lo que se puede ver en cada una de sus obras: rebeldía e inconformismo social.

Hasta 1973 poco o nada se sabe de su formación artística, salvo que ese mismo año, y nada más graduarse, decidió partir en dirección a Tokio para probar suerte como artista en el mundo del manga. Poco tardaría en ser contratado por la revista Action en la que, ese mismo año, publicaría su opera prima el manga *Jyu Sei* (じゅうせい/*The Gun Report*) 1973; que era una adaptación de una novela de Prosper Mérimée: *Mateo Falcone*.

Ya con su carrera como dibujante iniciada y produciendo a un ritmo constante, Ôtomo no tardó en querer abarcar (sin dejar de lado sus historietas) su otra pasión que no era otra que el cine de animación.



Fig. 14. Katsuhiro Ôtomo.

<https://www.imdb.com/name/nm0960028/mediaviewer/rm983116288>

La obra de este autor se ha considerado de gran interés para nuestro proyecto, el conocimiento y estudio de su obra ha enriquecido la novela gráfica, en especial tomando como ejemplo su obra *Pesadillas* (ドム) (Ôtomo, 1983). En este manga seleccionado de Ôtomo, el aspecto que ha sido de gran utilidad y ayuda para el tramo final de *Aikawa*, ha sido el especial modo que tiene este autor de trabajar con las escalas de grises y las tramas.



Fig. 15. Viñeta extraída de la novela gráfica *Pesadillas*, (K. Ôtomo,1983, p.160).

Por último, otro dato importante sobre Katsuhiko Ôtomo es que, al igual que Artie Spiegelman, fue admitido en el Salón de la fama de los Premios Will Eisner en el año 2012¹⁰.

5. FASE INICIAL DEL TRABAJO

Sinopsis del relato

Corre el año 1643 y en algún lugar de los arrabales de Edo, un viejo hombre llamado Shotaro Shinomori impide que unos pequeños gamberros sigan maltratando a un indefenso animal; aunque para lograrlo deba contarles un traumático suceso que vivió en su juventud.

Una breve, pero intensa historia repleta de extraños sucesos basados en antiguos mitos y fabulas del folclore japonés:

Transcurría el quinto año de la era *Genna*¹¹(元和) (1620), en los inicios del periodo Edo o Tokugawa, el protagonista de nuestra historia se dirigía a las tierras de los Awa donde, por su cargo político, debía supervisar un nuevo enlace matrimonial.

Desde un principio algo no parecía ir bien y pronto Shotaro comprobaría que así era cuando Saikaku Aikawa, padre del novio, cambiaría drásticamente de forma de actuar tras salvar a su pueblo de la constante amenaza de un terrible monstruo.

¹⁰ IMDb. Katsuhiko Ôtomo. <

https://www.imdb.com/name/nm0960028/bio?ref=nm_ov_bio_sm> [Consulta: 2 de junio de 2019].

¹¹ Akimonogatari. ¿Cuáles son los periodos históricos de Japón?. <

<http://akimonogatari.es/cuales-son-los-periodos-historicos-de-japon>> [Consulta: 15 de junio de 2019].

Durante las noches previas al enlace nada transcurrió con normalidad: ruidos extraños por los pasillos, comportamientos incestuosos e incluso alucinaciones.

Finalmente, Shotaro Shinomori supervisó el enlace sin ningún contratiempo, sin embargo, jamás podría olvidar lo vivido durante su estancia en los dominios de la familia Aikawa.

5.1 LECTURA DEL TEXTO:

Tras recibir el escrito original elaborado por el Dr. Antonio Míguez Santa Cruz, se realizaron diversas lecturas del mismo, con el propósito de emprender estrategias que ayudarán en la elaboración de la adaptación del relato al cómic.

En la primera lectura del texto con la única finalidad de tener un contacto inicial y ponernos en situación sobre el argumento; básicamente para alcanzar una idea global de lo que acontecería en la historia y comenzar a concebir ideas sobre el diseño de las viñetas, personajes y los espacios en donde situar la acción que, con el transcurso y desarrollo, del trabajo se iría puliendo.

En la segunda lectura nos sumergimos totalmente en la historia que describía el relato, y nos centramos en lo que realmente se quería contar en nuestra novela gráfica, “elegir los momentos adecuados para convertir en viñetas, qué incluir y que dejar fuera” (McCloud, *Hacer comics*, 2006, prefacio) descartando las partes que no parecían relevantes para la adaptación.

Ya en la tercera lectura los objetivos pasaron a ser de ámbito artístico y estratégico “Queremos que entiendan lo que tenemos que contarles... y queremos que les importe lo suficiente como para que no se vayan hasta el final.” (McCloud, *Hacer comics*, 2006, p.8).

A estas alturas, con la historia bien definida y los contenidos tanto de imagen como de texto claros, lo único que faltaba era extraer del texto base la distribución correcta de la acción en las viñetas y las páginas de las que se compondrían finalmente el cómic.

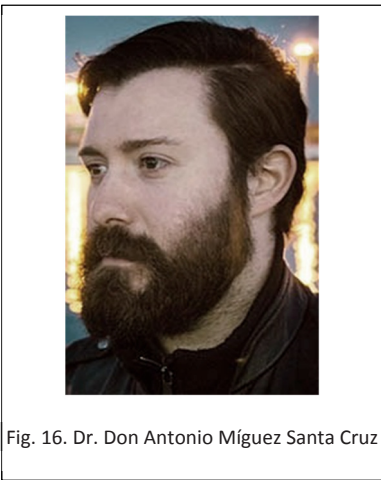


Fig. 16. Dr. Don Antonio Míguez Santa Cruz

5.2 DISEÑO DE PERSONAJES:

Tras efectuar las diferentes lecturas (incluso durante estas, también) se procedió a realizar los diseños de los principales protagonistas de la novela gráfica “Narradores de todas clases saben que un indicador seguro del éxito... es el grado en que el público se **identifica** con los personajes de una historia.” (McCloud, *Entender el comic, el arte invisible*, 1993, p.42), alguno de los cuales tuvo que someterse a cambios en sus diseños debido a reinterpretaciones de su caracterización en el texto original.



Fig. 18. Coprotagonistas de la novela gráfica: *Aikawa*; con diseño erróneo (Saikaku Aikawa y Makoto Aikawa respectivamente)

Una vez efectuadas varias consultas al autor del relato sobre los personajes, se modificaron los diseños de los mismos variando las edades de dichos personajes, siendo en una segunda versión más jóvenes de cómo se dibujaron en la inicial y con una personalidad más marcada como en el caso del hijo, que en la segunda composición paso a tener un diseño ligeramente afeminado.



Fig. 19. Coprotagonistas de la novela gráfica: *Aikawa*; con diseño corregido (Saikaku Aikawa y Makoto Aikawa respectivamente)

5.3 BOCETOS:

Teniendo claro el diseño final de los personajes (tanto principales como secundarios) se procedió al bocetado del cómic.

Previamente al inicio del citado bocetado, con la supervisión del profesor cotutor D. David Heras Evangelio, se dividió el texto en: secuencias, bocadillos de texto, representaciones gráficas, así como cada uno de los aspectos que fuera necesario para plasmar la historia en la novela gráfica.

Página tras página del texto se bocetó lo narrado en viñetas y posteriormente se mostraba a D. David Heras para que corrigiese los fallos que se hubieran podido tener, así como aquello que pudiera mejorarse; también se debe puntualizar que mientras se realizaba el proceso de bocetado se recordaba lo que Scott McCloud aconsejaba “Asegúrate de que tu diseño de página sirve a tu historia (...) y no al revés.” (McCloud, *Hacer comics*, 2007, p.33)

A la hora de bocetar, primero se hizo una distribución simple de las viñetas sobre la hoja en blanco, luego se comenzó a definir el contenido de dichas viñetas a lápiz. Finalizando su fase de boceto con un entintado a rotulador calibrado.

También, otro punto importante que se estudió detenidamente fue el formato de página a elegir para trabajar, pues este debía ajustarse tanto a las necesidades creativas como al posible escalado de la obra final, de cara al ser llevada a imprenta.

5.4 ELECCIÓN DE LOS FONDOS:

En lo referente a la elección de los fondos se buscó en diversas fuentes: el cine, imágenes obtenidas de Internet y fotografías realizadas personalmente por este alumno redactor del presente TFG.

Por una parte, se observa detenidamente las localizaciones empleadas por Akira Kurosawa en *Ran* (1985), las cuales fueron objeto de inspiración a la hora de dibujar las escenas y fondos arquitectónicos tanto interiores como exteriores.



Fig. 20. Diseño personaje:
Saikaku Aikawa

Luego, tanto imágenes que se obtuvieron de la Web Naver Matome¹² (como ejemplo la que se encuentra a la izquierda, Fig.21) como por las fotografías propias realizadas por quien suscribe, a lo largo de un viaje a Japón realizado en septiembre de 2017; así se pudo dotar del detalle adecuado a los interiores y jardines que aparecen en la historia. “Por otro lado, nadie espera que el público se identifique con paredes de ladrillos o paisajes, y claro está que el segundo plano muestra una tendencia a ser más realista.” (McCloud, *Entender el comic, el arte invisible*, 1993, p.42)

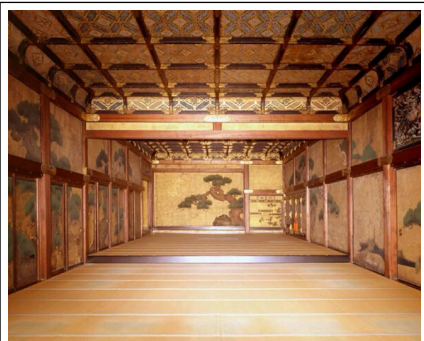


Fig. 21. Fotografía del interior del Castillo de Nijo en Kyoto (foto obtenida en bengfa.info)

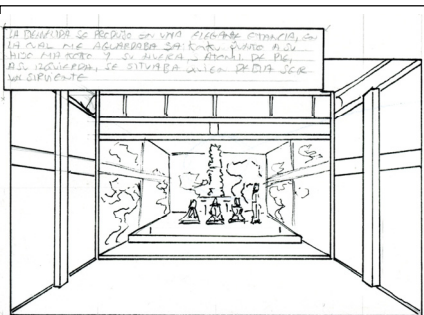


Fig. 22. Viñeta extraída de una página bocetada del proyecto de novela gráfica Aikawa



Fig. 23. Fotografía propia tomada en la puerta de acceso del Templo de Sanjūsangendō en Kyoto

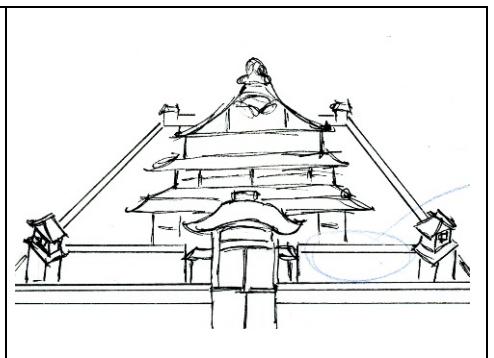


Fig. 24. Detalle de una viñeta extraída de una página bocetada del proyecto de novela gráfica Aikawa



Fig. 25. Fotografía propia tomada del frontón de cubierta en el Templo de Sanjūsangendō en Kyoto

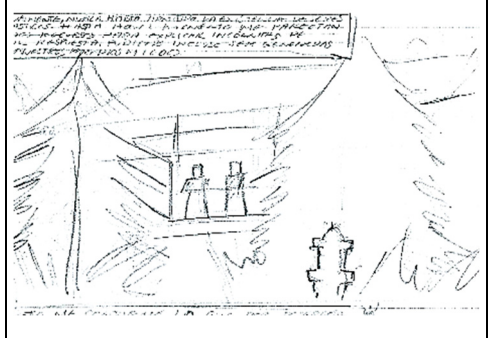


Fig. 26. Detalle de una viñeta extraída de una página esbozada del proyecto de novela gráfica Aikawa

En el cuadro anterior, se incluyen algunos ejemplos en los que se puede apreciar el referente original, figuras 23 y 25, y junto a ellos, su correspondiente adaptación al proyecto, fig.24 y fig.26.

¹² Naver Matome. *Absolutamente recomendado! Lugares de Interés turístico, citas en Kioto!* <<https://matome.naver.jp/odai/2148807576454445701/2148859958748304403>> [Consulta: 15 de junio de 2019].

6. FASES DE PRODUCCIÓN

Tras haber preparado todo lo preciso para iniciar el proceso de realización del cómic, se comenzó a darle forma a lo que sería el cuerpo final de nuestra primera novela gráfica: *Aikawa*.

6.1 DISEÑO DE PAGINAS:

En el primer paso para la producción de la obra, se fue realizando cada hoja de lo que sería el cómic con un estilo poco depurado, siempre siguiendo las anotaciones previas que había realizado sobre el texto ya trabajado, así se fue plasmando cada hoja del texto para lo que se siguió unos pasos muy concretos para una correcta ejecución de esta fase, los cuales se enumeran y detallan a continuación:

6.1.1. Análisis y subrayado del texto.

Lectura y relectura del texto para a continuación proceder al subrayado del mismo.

En lo referente al subrayado, cabe destacar algo muy relevante y que sirvió de gran ayuda en la elaboración de las páginas del cómic. Se empleó un código de colores con los que resaltar y determinar que partes del texto aparecerían definitivamente reflejadas en la novela gráfica, cuáles serían diálogos, cuales estarían representadas mediante onomatopeyas y finalmente que partes del texto no estarían reflejadas de forma alguna en la obra. Para diferenciar que tipo de texto era uno y cual el otro, se empleó tres colores de tonos perfectamente diferenciados (fig. 25):

- **Gris:** todo el texto que fuera a ser plasmado de algún modo gráficamente en las viñetas de la novela gráfica.
- **Amarillo:** fragmentos del texto seleccionado serían integrados en forma de diálogos dentro de bocadillos.
- **Azul:** cualquier sonido ambiente relevante u onomatopeya.

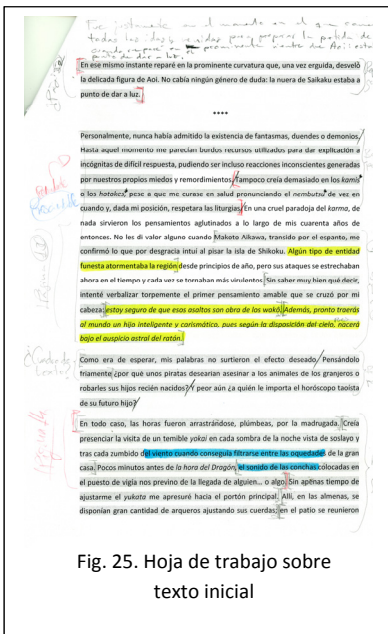


Fig. 25. Hoja de trabajo sobre texto inicial

6.1.2. División del subrayado en páginas.

Sobre el texto ya subrayado y codificado, se procedió a la división del mismo para determinar el número total de páginas que tendría el cómic y al mismo tiempo, aún más importante, saber que contenido del texto quedaría plasmado en cada una de las páginas de la novela gráfica ya que esto influiría en gran medida a la elaboración y desarrollo de la historia.

6.1.3. División de las páginas en viñetas.

Una vez que se pudo determinar de cuantas páginas estaría compuesto el cómic, lo siguiente y más importante era saber cómo y en cuantas viñetas se deberían dividir cada una de estas páginas. Así pues, tan importante son las viñetas como el texto que en ellas se incluiría, tanto en el interior de bocadillos (también denominados en ocasiones como globos) como en los cuadros de texto adjuntos a las viñetas ya citadas. Por último y tras tener claro y definido el número de viñetas, bocadillos y cuadros de texto que irían plasmados en cada una de las páginas, solo restaba decidir la composición de todo aquello que aparecería en las mismas (personas, animales, objetos, etc.)

Un aspecto importante que se tuvo en consideración a la hora de comenzar a bocetar y construir lo que serían las páginas del cómic, fue el formato del papel en el que se iba trabajar, ya que debíamos sentirnos cómodos sobre el soporte en el que trabajar el arte del proyecto. Se eligió un formato de papel DIN-A4, ya que durante años había sido el material en el que más frecuentemente se había dibujado.

Por otra parte, aunque inicialmente se cuidó la calidad del dibujo (ya que esto ayudaría en la resolución posterior); ya hacia el final del bocetado se decidió optar por un dibujo más suelto, aunque sin descuidar en la calidad, y así optimizar más el tiempo de trabajo. También cabe destacar, que a la hora de bocetar no se utilizaron materiales de la máxima calidad ya que no se trataba de arte final.

6.2 PASADO A LIMPIO:

Aun estando concluyendo la fase bocetado, ya nos percatamos que otros pasos del presente proyecto estaban en una situación poco desarrolladas o simplemente por desarrollar, como era el caso del arte final y que demandaban cambios para su ejecución. Así, antes de iniciar el desarrollo del arte final hubo que redimensionar todas las viñetas a una escala mayor y, un número importante de ellas, debieron sufrir drásticos cambios para dotar de mayor riqueza y nivel a la obra.

Para materializar el señalado arte final, trasladando el boceto a limpio, de un papel de baja calidad otro de gramaje alto y empleando también hojas de formato A4, se realizó utilizando una mesa de luz que permitió trabajar de una forma cómoda y efectiva.

Página tras página se fue calcando una por una todas las hojas bocetadas, redimensionando las viñetas para, posteriormente, ir finalizando el dibujo con los detalles necesarios para su correcto acabado.

6.4 GRISES Y TRAMAS, ACABADO CON PHOTOSHOP.

Entintadas y listas, ahora se debía proporcionar mayor profundidad a cada una de las hojas, aplicando con el programa Adobe Photoshop diferentes tonalidades de grises, para esta ocasión fue empleado la versión CS5.1. del citado software.

La elección de escala de grises fue muy meditada, y no fue la primera opción, ya que en un inicialmente se barajó el crear el cómic en color o al menos las primeras páginas, recurso que se utiliza en las revistas *Shonen* japonesas, pero se descartó tal idea. La impresión en color incrementaría mucho su coste por lo que también se vería incrementado su precio final de venta. Normalmente el público general no suele comprar material editado por dibujantes/guionistas amateurs, sino que prefiere consumir lo que ya conoce o lo que está de moda, además si el producto es ligeramente "costoso" aun sería más complicado de vender. Este fue el motivo primordial de emplear la escala de grises para *Aikawa*, además de considerar que estéticamente le favorecía.

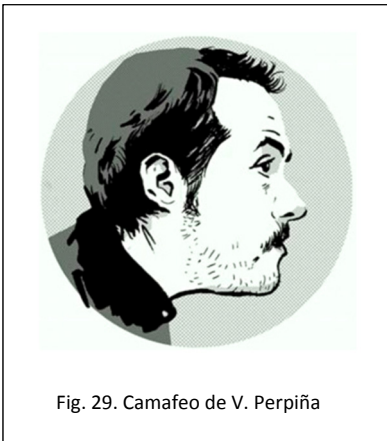


Fig. 29. Camafeo de V. Perpiñá

Para esta etapa del proyecto se contó con el asesoramiento del ilustrador y animador profesional, licenciado en Bellas Artes Vicente Perpiñá Giner quien aconsejó para la resolución de este proceso en el presente proyecto, así como aportó su buen saber hacer cuestiones puntuales en el campo del cómic.

Llegados a este punto, para el resto de elementos de la página se generaron nuevas capas, unas para los textos y otras para las tramas de gris. La intención era trabajar el cómic de la forma más clásica posible, pero haciendo servir las nuevas tecnologías en el modo en que estas pueden facilitar el trabajo de edición.

Una vez finalizado el depurado del dibujo, se precisaba añadir la iluminación y los claroscuros, que se resolvieron usando gamas de gris tramadas, como en los mangas clásicos. Lo que anteriormente se debía realizar mediante tramado fotomecánico o manual, a día de hoy se puede hacer con una simple capa de Photoshop. Para ello, y en una capa, seleccionamos las zonas oportunas para dotar de gris, negro, luz o sombra, con tintas planas se rellenaron los espacios correspondientes según lo que la composición y la narrativa demandaba. Posteriormente, se duplicó esa capa añadiéndole filtros de semitono y ruido para obtener al acabado en el entorno que ofrecían las tramas manuales de los tebeos que leíamos de pequeños. Puede resultar trivial, pero la nostalgia y la propia narración, con el aspecto acabado de esta obra, se apoya sobre las amplias posibilidades que nos ofrecen las tecnologías digitales.

Dado que la presente historia presentaba dos partes diferenciadas, una que ocurre en un presente y otra en el pasado, se decidió dar un tono negro para los márgenes y bordes de las páginas en las que se narra un "flashback". Este último

paso por cuestiones de logística y estética, como ya se ha señalado, se realizó de forma digital ya que, al tratarse de una masa grande, de resolverlo manualmente con rotulador no hubiese permitido un acabado óptimo ni estéticamente correcto. Al realizarlo digitalmente con Photoshop, se obtuvo un acabado preciso.

6.5 MAQUETACIÓN Y EDICIÓN:

Ya una vez se corrigieron todos los errores de los originales y totalmente terminadas cada una de las hojas realizadas del cómic, ya solamente faltaba un paso para poder darlas por finalizadas. Ahora sólo restaba redimensionar las hojas de la novela gráfica.

Dado que los originales habían sido creados en formato A4, hubo que redimensionarlos con Photoshop a A5, tamaño que desde un principio era el formato elegido para realizar la publicación de la obra pero que, por comodidad creativa, era mucho más práctico trabajar en el primer formato.

Por otra parte, también es importante destacar que en la edición del cómic *Aikawa*, en un primer momento se planteó dotar de una portada cuya ilustración fuera obra de un ilustrador ajeno al responsable de la obra, nuestro TFG; haciendo referencia a la práctica muy habitual en el mercado norteamericano, pero finalmente se descartó y determinó que lo más oportuno era que la misma fuese también dibujada por el propio autor de este relato gráfico, al tratarse de un proyecto personal.

Una vez todo dimensionado, ordenado y revisado, y en un mismo archivo ya estuvo listo para llevar a reprografía.

7. CONCLUSIONES

Como ya se señaló, el objetivo final del presente Trabajo de Fin de Grado era la adaptación del relato de género fantástico realizado por Dr. Don Antonio Míguez al soporte de cómic, más concretamente al formato de novela gráfica.

Para alcanzar el objetivo final, la resolución de la narrativa en relato gráfico, necesariamente se han resuelto otros objetivos principales dentro de la labor de la adaptación a la novela gráfica y que han sido: la composición de las viñetas, la elección del estilo gráfico y la técnica a usar para la realización y materialización de la obra, el arte final.

Respecto a los objetivos secundarios que se proponían, se han alcanzado desde el casi desconocimiento como autores, lo que ha resultado tan arduo como en parte gratificante. Se ha hecho una buena labor en la transfiguración de las palabras a imágenes, incluso en la decisión de viñeteado, planos y secuencias, así como en la investigación al respecto de la cultura y la época que se quería retratar, haciendo hincapié en el vestuario o la arquitectura. Por otro lado, pese a haber indagado en la búsqueda de referentes que ayudarán en la configuración estilística y gráfica, y aun considerándolos adecuados, no se ha alcanzado la destreza deseada o un afianzamiento del dibujo suficiente para la representación de ciertas acciones o secuencias, pudiendo resultar algunas tal vez ligeramente rígidas o envaradas por una cierta carencia en el dominio de la anatomía. En cambio, sí ha sido satisfactorio la implementación, en el estilo de dibujo utilizado, o en el saber diseñar un personaje y mantener una estética coherente hasta el final. A la vista actual del relato gráfico concluido, se puede admitir que la novela gráfica terminada resulta como un magnífico relato gráfico muy cercano a lo que nos hubiese gustado alcanzar.

Esta adaptación, ha servido sobre todo de choque y aprendizaje y también, si se admite un lenguaje más coloquial y cercano, para que "nos pique más el gusanillo" de avanzar.

Así mismo se ha generado una expectativa de futuro en lo que a las nuevas tecnologías y la infografía se refiere, pues también se ha recibido un choque en este apartado, pasando de no saber prácticamente nada a aprender a aplicar recursos suficientes para la empresa encomendada.

Desde un principio, se tuvo clara la importancia de tener un buen trabajo previo antes de ponerse a dibujar en firme, ya que sin esa preparación el proyecto era materialmente imposible que pudiera abordarse con garantías. Así, para acometer el desarrollo de TFG, se empleó un buen periodo de tiempo en las fases iniciales de trabajo, tiempo empleado en labores necesarias y de mucha importancia como labor de investigación, pues en esta recae el verdadero

aprendizaje teórico aplicable a la práctica artística, lo cual implicó algún retraso en la consecución de algunas etapas en la parte artística, no obstante, y sin duda se ha de considerar que ha sido absolutamente necesario y muy importante, tanto el esfuerzo como el tiempo empleado en esas labores iniciales merecieron la pena observando el resultado tanto del material esbozado, el bocetado y cómo en el arte finalizado.

En lo que corresponde a los recursos gráficos que se han utilizado para este proyecto, todos y cada uno de los referentes señalados han sido de gran utilidad, cada uno a su manera han ayudado a que el TFG se haya enriquecido un poco más según pasaba el tiempo; aunque tal vez, a primera vista Tartakovsky sobresalga sobre los demás debido a su clara influencia en el apartado gráfico, todos han sido esenciales y se han complementado perfectamente.

Por otra parte, también es importante puntualizar que los conocimientos que se han ido adquiriendo y/o ampliando en algunas de las asignaturas que se cursaron a lo largo del paso por el Grado de Bellas Artes, han resultado de gran ayuda en esta ardua labor que ha supuesto la realización y materialización del Trabajo Fin de Grado.

También las materias cursadas durante la estancia Erasmus+, en las que se ha podido conocer otros planteamientos y enfoque de la Narrativa de relato gráfico y de la Ilustración, han enriquecido y nos han dado más amplitud de visión y experiencia artística.

Así pues, y atendiendo a los objetivos que se marcaron al inicio del proyecto, se puede considerar que se han cumplido todos, tanto los principales como los secundarios.

En cómputos generales, estamos satisfechos con proyecto desarrollado, la novela gráfica *Aikawa*.

8. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- Hane, Mikiso (2016). *Breve historia de Japón*. (E. Gómez, Trad.) Madrid: Alianza Editorial. 4ª edición. Isbn:978-84-206-5367-9.
- Hart, J. (1972). *El regreso de B. C.* San Sebastián: Buru Lan Ediciones. Nº de registro: 11927/71 Depósito legal: 696/71
- Hart, J. (1972). *Hurra por B. C.* San Sebastián: Buru Lan Ediciones. Nº de registro: 11964/71 Depósito legal: 696/71
- McCloud, S. (2014). *Entender el cómic, el arte invisible*. Bilbao: Astiberri. 4ª edición. Isbn:978-84-96815-12-4.
- McCloud, S. (2016). *Hacer cómics*. Bilbao: Astiberri. 4ª edición. Isbn:978-84-96815-14-8.
- McCloud, S. (2016). *La revolución de los cómics*. Barcelona: Planeta S.A. Isbn:978-84-16090-93-8.
- McKee, R. (2002). *El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. (J. Lockhart, Trad.) Barcelona: Alba Editorial. ISBN: 978-84-8428-446-8
- Menegazzo, Rossella (2008). *Japón*. (C. Bartolomé, Trad.) Barcelona: RBA Edipress. ISBN: Deposito legal:B-32560-08
- Ôtomo, Katsuhiko. (2017). *Pesadillas*. Barcelona: Norma Editorial. 5ª edición ISBN:978-84-8431-901-6
- Spiegelman, A. (2016). *Maus*. Barcelona: Reservoir Books.

PÁGINAS WEB

- BIOGRAFIAS.ES. *Genndy Tartakovsky*.
<<https://www.biografias.es/famosos/genndy-tartakovsky.html>>
[Consulta: 6 de mayo de 2018]
- BRITANNICA.COM. *Art Spiegelman*.
<<https://www.britannica.com/biography/Art-Spiegelman>> [Consulta: 7 de mayo de 2018]
- CATALOGO.ARTIUM.ORG. *Akira Kurosawa*.
<<http://catalogo.artium.org/dossieres/5/akira-kurosawa/biografia>>
[Consulta: 17 de mayo de 2018]
- IMDB.COM. *Akira Kurosawa*.
<https://www.imdb.com/name/nm0000041/?ref_=nv_sr_2> [Consulta: 17 de mayo de 2018]

- IMDB.COM. *Art Spiegelman*.
< https://www.imdb.com/name/nm0818554/?ref_=nv_sr_1 [Consulta: 14 de mayo de 2018]
- IMDB.COM. *Genndy Tartakovsky*.
<https://www.imdb.com/name/nm0850733/?ref_=nv_sr_1> [Consulta: 14 de mayo de 2018]
- IMDB.COM. *Johnny Hart*.
<https://www.imdb.com/name/nm1145460/?ref_=fn_al_nm_1> [Consulta: 17 de enero de 2019]
- IMDB.COM. *Katsuhiro Ôtomo*.
<<https://www.imdb.com/name/nm0960028/>> [Consulta: 26 de enero de 2019]
- LATAM.IGN.COM. *Marvel finalmente lanzará ‘cage’ de genndy tartakovsky en 2016*.
<<http://latam.ign.com/cage/27981/news/marvel-finalmente-lanzara-cage-de-genndy-tartakovsky-en-2016>> [Consulta: 6 de mayo de 2018]
- TEBEOSFERA.COM. *John Lewis Hart*.
<https://www.tebeosfera.com/autores/johnny_hart.html> [Consulta: 17 de enero de 2019]

BLOGS

- NISTAL, ALBERTO. (2011) “*Katsuhiro Otomo*” en Manga del Bueno, 2 de noviembre.
<<http://mangadelbueno.blogspot.com/2011/11/biografia-katsuhiro-otomo.html>>[Consulta: 27 de enero de 2019]

PELÍCULAS

- *Ran* (Akira Kurosawa). Greenwich Film Productions / Herald Ace Inc. / Nippon Herald Films. 1985.
- *Samurai Jack: The Premiere movie* (Genndy Tartakovsky). Genndy Tartakovsky / Cartoon Network / Time Warner. 2001.

VÍDEOS DE INTERNET

- Aaron Coe, “B.C. The First Thanksgiving (1973) [1of3]” en YouTube
<https://www.youtube.com/watch?v=SAOz__o4KRg> [Consulta: 26 de abril de 2018]
- Aaron Coe, “B.C. The First Thanksgiving (1973) [2of3]” en YouTube
<<https://www.youtube.com/watch?v=FHxck-0n0Xo>> [Consulta: 26 de abril de 2018]

- Aaron Coe, “B.C. The First Thanksgiving (1973) [3of3]” en YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=6OM5g2dePLU&t=26s>> [Consulta: 26 de abril de 2018]
- Heretic, “Samurai Jack – The Making Of” en YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=OO-ZttwP8oc>> [Consulta: 10 de abril de 2018]
- Luciano Avila sobre cine y series, “Samurai Jack: Análisis y orígenes de un estilo” en YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=2yf0b7E1g80>> [Consulta: 22 de abril de 2018]
- SPQR-SeemsPrettyQuickRight?, “Samurai Jack 2017 ep 2 parte 3 sub ita” en YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=hNP9SuNXfSA>> [Consulta: 26 de junio de 2018]
- UNED Documentos, “El Comic (Introducción a la lectura de la imagen)” en YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=jHwBPElnVao>> [Consulta: 26 de abril de 2018]
- Victor allae, “Samurai Jack Latino Episodio 11” en YouTube <<https://www.youtube.com/watch?v=6fE1VaEH-iw&t=806s>> [Consulta: 26 de junio de 2018]

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Genndy Tartakovsky.	Pg. 7
Fig. 2. Fotograma del capítulo 11 de la 1ª temporada de <i>Samurai Jack</i> .	Pg. 8
Fig. 3. Fotograma del capítulo 2 de la 5ª temporada de <i>Samurai Jack</i> .	Pg. 8
Fig. 4. Fotograma extraído del video <i>Samurai Jack – The Making Of</i> .	Pg. 9
Fig. 5. Johnny Hart.	Pg. 9
Fig. 6. Fotograma extraído de <i>B. C.: The First Thanksgiving</i> .	Pg. 10
Fig. 7. Fotograma extraído de <i>B. C.: The First Thanksgiving</i> .	Pg. 10
Fig. 8. Fragmento extraído del álbum <i>El regreso de B. C.</i>	Pg. 10
Fig. 9. Art Spiegelman.	Pg. 11
Fig. 10. Página extraída de la novela gráfica <i>Maus</i> .	Pg. 11
Fig. 11. Viñeta extraída de la novela gráfica <i>Maus</i> .	Pg. 12
Fig. 12. Akira Kurosawa.	Pg. 12
Fig. 13. Fotograma extraído del film <i>Ran</i> (fotograma minuto 32'43'').	Pg. 13
Fig. 14. Katsuhiko Ôtomo.	Pg. 14
Fig. 15. Viñeta extraída de la novela gráfica <i>Pesadillas</i> .	Pg. 15
Fig. 16. Dr. Antonio Míguez Santa Cruz.	Pg. 16
Fig. 17. Diseño de personaje: Shotaro Shinomori	Pg. 17
Fig.18. Coprotagonistas de la novela gráfica: <i>Aikawa</i> ; con diseño erróneo (Saikaku Aikawa y Makoto Aikawa respectivamente).	Pg. 17
Fig. 19. Rediseño de los coprotagonistas de la novela gráfica: <i>Aikawa</i> . (Saikaku Aikawa (Izq) y Makoto Aikawa (dcha)).	Pg. 17
Fig. 20. Diseño de personaje: Shaikaku Aikawa	Pg. 18
Fig. 21. Fotografía del interior del Castillo de Nijo en Kyoto (foto obtenida en bengfa.info).	Pg. 19
Fig. 22. Viñeta extraída de una página bocetada del proyecto de novela gráfica <i>Aikawa</i> .	Pg. 19

- Fig. 23. Fotografía propia tomada en la puerta de acceso del Templo de Sanjûsangendô en Kyoto. Pg. 19
- Fig. 24. Detalle de una viñeta extraída de una página bocetada del proyecto de novela gráfica *Aikawa*. Pg. 19
- Fig. 25. Fotografía propia tomada del frontón de cubierta en el Templo de Sanjûsangendô en Kyoto. Pg. 19
- Fig. 26. Detalle de una viñeta extraída de una página esbozada del proyecto de novela gráfica *Aikawa*. Pg. 19
- Fig. 27. Hoja de trabajo sobre texto inicial. Pg. 20
- Fig. 28. Visualización del pasado a limpio de una de las páginas de la novela gráfica: *Aikawa*. Pg. 22
- Fig. 29. Camafeo de V. Perpiña. Pg. 23

