



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

CÓMO PRESENTAR UN CÓMIC A UN CONCURSO  
INTERNACIONAL

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Rafi Navarro, Edgar

Tutor/a: Miyares Puig, Bárbaro Julián

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

## **RESUMEN**

La elección temática con respecto a este trabajo se fundamenta en la capacidad evolutiva y el proceso transformador de una obra de cómic / manga, con el que se pretende cumplir los estándares exigidos en un concurso de alcance internacional. Este proyecto establecerá unas bases que podrán ayudar a quien se proponga presentar una historia a un público y jueces internacionales, con los beneficios que esto comportaría en la formación y carrera del artista. Para ello, se tomará como base y ejemplo el proceso para el desarrollo del manga que presenté en el verano de 2021 al concurso internacional de Kioto, el cual llegó a 20 mil visualizaciones.

## **RESUME (ENGLISH)**

The thematic election concerning this work is based on the evolutionary capacity and the transforming process of a comic / manga, which is intended to meet the required standards for a contest of international scope. This project will establish some bases that can help those who intend to present a story to international judges and the public, with the benefits that this could entail in the training and career of the artist. For this, we will take as a basis and example, the development of the manga that I submitted in the summer of 21 for the International Contest of Kyoto, which reached 20 thousand views.

## **PALABRAS CLAVE**

Manga, cómic, concurso, estructura, personajes, proceso

## **KEYWORDS (ENGLISH)**

Manga, comic, contest, structure, characters, process

# ÍNDICE

<b>1. OBJETIVOS Y METODOLÍA.....</b>	<b>4</b>
1.1. INTRODUCCIÓN.....	4
1.2. OBJETIVOS.....	4
1.3. METODOLOGÍA.....	5
1.3.1. BÚSQUEDA.....	5
1.3.2. APLICACIÓN.....	5
1.3.3. ELECCIÓN Y REDACCIÓN.....	5
<b>2. TEMA (SOBRE CONCURSOS DE MANGA).....</b>	<b>6</b>
2.1. PÁGINAS RELEVANTES.....	6
2.1.1. EMBAJADA JAPONESA.....	6
2.1.2. MEDIBANG.....	6
2.1.3. CLIP STUDIO.....	8
2.1.3.1. Concurso por Escuelas de Manga.....	8
2.1.3.2. Concurso Promesas Jump.....	9
2.1.4. NORMA EDITORIAL PÁGINA WEB, ESCRITORES.ORG Y WEBTOON.....	10
<b>3. LAS HISTORIAS (NARRATIVA DE LAS OBRAS).....</b>	<b>11</b>
3.1. LAS ESTRUCTURAS MÁS RECURRENTES..	11
3.1.1. ESTRUCTURA CLÁSICA DE 3 ACTOS.....	12
3.1.2. ESTRUCTURA POR ARCOS DE PERSONAJE.....	13
3.1.2.1. Primer acto.....	15
3.1.2.2. Segundo acto.....	15
3.1.2.3. Clímax.....	16
3.1.2.4. El Arco Plano de personaje.....	16
3.1.3. ESTRUCTURA DE 9 ACTOOS CON DOBLE OBJETIVO.....	17
3.1.3.1. Acto 0.....	20
3.1.3.2. Acto 1.....	20
3.1.3.3. Acto 2.....	21
3.1.3.4. Acto 3.....	21

3.1.3.5. Acto 4.....	21
3.1.3.6. Acto 5.....	21
3.1.3.7. Acto 6.....	21
3.1.3.8. Acto 7.....	22
3.1.3.9. Acto 8.....	23
3.1.4. ESTRUCTURA DE 24 PUNTOS DE GIRO.....	23
3.1.5. KI SHO TEN KETSU.....	24
3.1.6. ESTRUCTURA DE INICIO CON FLASH FORWARD.....	29
<b>4. NARRACIÓN DE CÓMIC/MANGA.....</b>	<b>31</b>
<b>5. BASE Y EJEMPLO.....</b>	<b>37</b>
5.1. OVERCLOUDS.....	37
5.2. LOS CABALLEROS DEL CONTINENTE.....	39
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>41</b>
<b>7. REFERENTES.....</b>	<b>43</b>
7.1. BIBLIOGRAFÍA.....	43
7.2. VIDEOS DE INTERNET.....	44
7.3. WEBGRAFÍA.....	44
7.4. SERIES.....	45
<b>8. LISTADO DE IMÁGENES.....</b>	<b>46</b>

# 1. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

## 1.1. INTRODUCCIÓN

En 2020, tras llevar 2 años estudiando sobre manga y sobre escritura de guiones por parte de profesores americanos, decidí participar en un concurso internacional llamado “Premio Tezuka”, en el que la empresa Shueisha celebraba su 100 Aniversario. A pesar de haber estudiado acerca de la escritura de comic manga japonés, y la creación de historias auto conclusivas, pude ver que los participantes que realmente se daban a conocer a través del concurso y se habían formado para ello, presentaron obras profesionales.

A pesar de que mi primera historia llegó a las 18mil lecturas, decidí que si quería ser parte de esas 2 o 3 personas que destacaban en el concurso llamando la atención de los editores, debía aprender de los mejores de la industria, y por ello comencé a estudiar sus obras y sus diseños.

Muchas veces se tiene una historia escrita e incluso pasada a viñetas y no se sabe cuál podría ser el siguiente paso. Si se persigue convertirse eventualmente en dibujante de cómic/manga, lo recomendable es salir de la zona de confort y poner a prueba las habilidades de dibujo y escritura, aceptando el reto de crear una obra para un concurso internacional.

Tanto el feedback aportado por los jueces, el nivel de la competición, y la repercusión de estos concursos es excelente, debido a que estos concursos han supuesto en muchos casos un puente hacia la industria del manga y el cómic. Al terminar con la siguiente lectura contaremos con las herramientas necesarias para presentar un cómic a un concurso cumpliendo con los estándares exigidos en la industria, y dispondremos de información que harán que el camino sea más fácil de recorrer.

## 1.2. OBJETIVOS

Este trabajo está pensado como un mapa auxiliar, tanto para aquellas personas que desean mejorar la escritura y creación de historias de cómic/manga, como para aquellas que desean presentarse a un concurso para poner a prueba sus habilidades y darse a conocer en la industria. En ese sentido, nos proponemos mostrar un amplio espectro de información acerca de los concursos de manga más importantes y sobre el conjunto de empresa más destacadas de la industria. Además de exponer varias formas de escritura, de las cuales suelen hacer uso los profesionales, por lo que usaremos ejemplos de obras actuales en varias de estas.

Por último, veremos algunos consejos, usando como base y ejemplo dos de los últimos mangas que presenté a concursos internacionales, exponiendo el proceso que se siguió en ambos casos.

### 1.3. METODOLOGÍA

El proceso que se siguió desde la recopilación de información hasta la redacción del texto consta de 3 partes:

- Búsqueda
- Aplicación
- Elección y redacción

#### 1.3.1. Búsqueda

El primer paso que se realizó fue el de buscar información específica acerca de concursos y cómo crear mangas enfocados a participar en estos. Realizamos búsquedas acerca de los mangas que más vendieron desde los inicios de la industria en el siglo 20, además de diversas lecturas sobre escritura de guion, estructuras, tramas, personajes, diálogos, etc.

Se consultaron varios blogs y canales de YouTube japoneses hasta llegar a la información que se deseaba, y mientras tanto, se recopilaba todo en libretas con el objetivo de tener la información destacable a mano y traducida al español/inglés.

#### 1.3.2. Aplicación

Una vez recopilada toda la información necesaria para la escritura de una historia que alcanzara los estándares profesionales que se exigen en la industria, se puso todo en práctica por primera vez con la creación de la obra "Overclouds", de la cual hablaremos más adelante.

#### 1.3.3. Elección y redacción

Tras haber participado en diversos concursos internacionales y haber analizado más de 20 obras exitosas de los últimos años, estudiado con cursos online de escritura de universidades como Cambridge, y haber recopilado información de los libros de escritura más conocidos, se contaba con datos suficientes como para escoger entre diferentes temas a tratar en este trabajo.

Finalmente, con el objetivo de presentar una guía para la escritura de cómic/manga para concursos, se escogió la información imprescindible de las libretas en las que estaba todo recopilado.

Y, por último, solo quedaba la redacción de el conocimiento adquirido a lo largo de estos años.

## 2. TEMA (SOBRE CONCURSOS DE MANGA)

### 2.1. PÁGINAS RELEVANTES

Existen varias páginas web que consultar cada cierto tiempo, debido a que éstas nos proporcionan diversa información acerca de próximas competiciones, jueces participantes en éstas, empresas patrocinadoras, estándares, etc.

Algunas de las páginas que se pueden consultar son las siguientes (ordenadas por orden de repercusión):

Página Oficial de la Embajada de Japón (apartado de Noticias<sup>1</sup>)

Medibang Página de Concursos<sup>2</sup>

Clip Studio Página Oficial<sup>3</sup>

Norma Editorial Página Web<sup>4</sup>, Escritores.org<sup>5</sup> y Webtoon<sup>6</sup>

#### 2.1.1. Embajada japonesa

La Embajada de Japón cuenta con un Concurso Internacional de Manga en el cual se puede participar una vez al año -aproximadamente entre los meses de abril y julio-. El concurso cuenta con una repercusión global, a parte del apoyo de empresas japonesas de dentro de la industria. El premio varía cada año, pero siempre les ofrecen a los 2 primeros puestos un viaje a Japón durante 10 días en el que se asiste a la ceremonia de premios.

Al ser un concurso oficial de la Embajada Japonesa, supone un puente directo con infinidad de editores japoneses.

#### 2.1.2. Medibang

El programa japonés de dibujo de Medibang<sup>7</sup> también cuenta con su página oficial de concursos. Estos se dividen en campos como la ilustración, el webcómic, y el manga.

---

<sup>1</sup> EMBAJADA DEL JAPÓN EN ESPAÑA, *Página web, Inicio (NOTICIAS)*

<sup>2</sup> MEDIBANG, *Página web, apartado de Concursos (CONCURSOS EN CURSO)*

<sup>3</sup> CLIP STUDIO, *Página web perteneciente a la empresa Celsys, Promotion/Comiccontest*

<sup>4</sup> NORMA EDITORIAL, *Página web, apartado Noticia*

<sup>5</sup> ESCRITORES.ORG, *Página web, Concursos Literarios*

<sup>6</sup> WEBTOON, *Página web y aplicación para publicación y lectura online de webcomic*

<sup>7</sup> MEDIBANG PAINT, *Programa digital para la creación de cómic e ilustración*

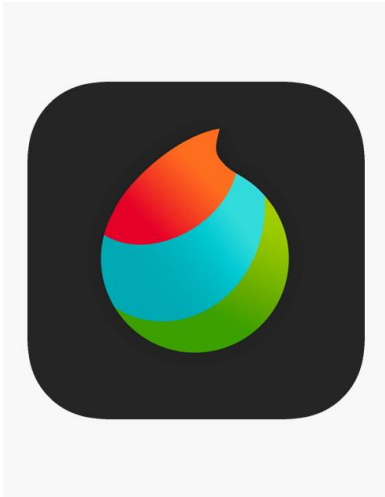


FIG.1. Medibang, logotipo oficial

Los concursos de Manga de esta página se llevan a cabo una vez al año a principios de verano, y el concurso varía dependiendo de la empresa que lance el concurso. Normalmente desde Kioto se abre el concurso Kioto International<sup>8</sup>, el cual tiene una gran influencia en Japón, debido a que Kioto se considera la “cuna” del Manga, acogiendo La Universidad de Manga y el Museo Internacional del Manga.

Otros años empresas como Shueisha<sup>9</sup> -mundialmente conocida por su revista “Shonen Jump<sup>10</sup>”, han abierto sus puertas a artistas de todo el mundo mediante un convenio con Medibang.

Requisitos para participar en los concursos de Medibang:

- Se debe crear una cuenta en Medibang para poder subir tu trabajo.
- El idioma de la obra debe ser en inglés, japonés, español o chino.
- No existen limitaciones con respecto a las páginas.
- La lectura puede ser en sentido oriental u occidental, pero se debe especificar en la descripción de la obra.
- No exigen la creación de una portada, pero es recomendable diseñarla, dado que es lo primero que se ve cuando accedemos a la web.

Factores que hay que tener en cuenta:

- El concurso se abre cerca del final de curso, y los que publican sobre esas fechas reciben una gran acogida por parte del público, debido a que salen promocionados en la primera página del concurso.
- Los editores que participarán como jueces se anuncian unas semanas antes, por lo que es recomendable conocer qué tipo de trabajos suelen publicar y los departamentos a los que pertenecen en sus empresas.
- Es esencial poner correo de contacto y redes sociales, debido a que la única alternativa es el contacto a través de la página de Medibang, y no todo el mundo presta atención a esta página.

<sup>8</sup> KYOTO INTERNATIONAL MANGA ANIME AWARD, *Concurso Internacional de Manga e Ilustración, publicado en la página de Medibang*

<sup>9</sup> SHUEISHA, *Empresa Japonesa con sede en Tokio, división de publicaciones editoriales, desde 1925*

<sup>10</sup> SHONEN JUMP, *Revista semanal de cómic manga publicada por Shueisha, desde 1968*





FIG.2. Clip Studio, logotipo de la plataforma oficial, propiedad de la empresa Celsys

### 2.1.3. Clip Studio

La empresa Japonesa Clip Studio promociona regularmente concursos y retos de manga, los cuales tienen como fin directo la búsqueda de talentos a lo largo del mundo. Los dos concursos más grandes con los que cuentan son: el “Concurso por Escuelas de Manga<sup>11</sup>” y el “Concurso Promesas Jump<sup>12</sup>”.

Ambos concursos cuentan con repercusión mundial, pero poseen características, requisitos y premios diferentes.

#### 2.1.3.1. Concurso por Escuelas de Manga

Éste cuenta con el apoyo de todas las empresas Japonesas de la Industria del Manga, por lo que tanto sus jueces, como los estándares exigidos varían. Por ello, la empresa del concurso solamente establece unas reglas generales que han de seguir, dejando a libre elección del autor los estándares que se exigirá (los cuales veremos más adelante).

La competición se abre desde noviembre hasta abril del año siguiente, y como se permite enviar todas las obras que se quieran, existe la posibilidad de publicar varios mangas entre esas fechas.

La regla que seguir no es otra que ceñirse a la ratio de páginas de entre 8 y 32 (contando la portada), crear una obra que trate un tema en concreto que varía según el año (admiración, viajes, etc.), y que pueda ser leída por todos los públicos.

Antes de aplicar al concurso habrá un formulario que se debe rellenar, el cuál corresponde a la primera fase del concurso.

En este formulario evaluarán la disposición como artista: valores, datos personales y de contacto, y por último si se desea trabajar en un futuro cercano como artista de cómic Manga.

En caso de responder a esta última pregunta que “no”, el formulario será enviado directamente. Y en caso de responder positivamente, se abrirá un nuevo formulario de selección con preguntas acerca de: forma de trabajar, premios anteriores, si se dispone de un editor a cargo o no (u otra relación con un editor), si se ha publicado con anterioridad o no, tipo de obras, si se acepta que algún editor se ponga en contacto en caso de mostrar interés en la obra

<sup>11</sup> CONCURSO INTERNACIONAL DE ESCUELAS DE CÓMIC Y MANGA, *Organizado por Celsys, publicado en la página web oficial de Clip Studio*

<sup>12</sup> CONCURSO PROMESAS JUMP, *Concurso japonés de manga, organizado por Shueisha*



FIG.3. Shueisha, logotipo oficial de la empresa, 1925



FIG.4. Shonen Jump, logotipo oficial de la revista, 1968



KODANSHA

FIG.5. Kodansha, logotipo oficial de la editorial, 1909

publicada, cuáles de las empresas patrocinadoras son de nuestro agrado y si hay alguna empresa Japonesa en específico a la que se querría enviar solicitud.

Por lo tanto, la empresa de Clip Studio no exige unos estándares específicos, ya que estos varían según la empresa.

Como, por ejemplo: Shueisha<sup>13</sup> cuenta con revistas del mismo modo que la Shonen Jump<sup>14</sup>, cuyas obras cuentan con estructuras similares, números de páginas estándares (en este caso se aplicaría con las 32 páginas), valores como la amistad y el esfuerzo, personajes positivos y carismáticos que enfrentan el mal, etc.

En cambio, si se busca un estilo más libre de creación se puede llamar la atención de empresas como Kodansha<sup>15</sup>, la cual permite que sus obras traten temas más dispares y crudos, con inicios impactantes y giros bruscos de trama.

Cuestiones para tener en cuenta:

-Al aplicar a este concurso es necesario saber a qué empresa se quiere llamar la atención, y en relación con ella, la revista o tipo de publicación que producen y distribuyen.

De esta forma, el concurso, es utilizado como un puente directo a la empresa o editorial con la que se pretende trabajar, abriendo de ese modo, innumerables posibilidades de que sus editores y empresas vinculadas nos contacten.

-Al ser este tipo de concurso, una convocatoria por escuelas, un tutor deberá registrar la escuela en el concurso convocado, por lo que la participación del autor será, siempre, en representación de la escuela.

-En ningún caso, se deberá promocionar el Manga en otra plataforma, ya que la obra ha de tener un carácter privado hasta el momento en que los ganadores sean anunciados.

#### 2.1.3.2. Concurso Promesas Jump<sup>16</sup>

Este concurso es relativamente nuevo, ya que lleva 2 años en funcionamiento, pero ha logrado una gran repercusión en Japón. Se trata de un concurso en idioma japonés, aunque con excepciones al inglés y al francés.

<sup>13</sup> SHUEISHA, Empresa Japonesa con sede en Tokio, división de publicaciones editoriales, desde 1925

<sup>14</sup> SHONEN JUMP, Revista semanal de cómic manga publicada por Shueisha, desde 1968

<sup>15</sup> KODANSHA, Editorial japonesa con sede en Tokio, que produce varias revistas de manga, fundada en 1909

<sup>16</sup> CONCURSO PROMESAS JUMP, concurso de manga publicado en la página web oficial de la revista Shonen Jump

Se trata de un evento ofrecido por la Shonen Jump, en el que se permite la participación en un torneo de manga que se extiende a lo largo de 1 año, en los que 6 finalistas de la primera fase entrarán en la nueva ronda del torneo acompañados por un editor. En la segunda fase, cada finalista presentará varias obras que competirán por, hasta que sólo quede un manga, del cual, se hará un anime y la correspondiente publicación, con carácter oficial, en la revista semanal de la Jump.

#### 2.1.4. Norma Editorial Página web, Escritores.org y Webtoon

La empresa española de Norma Editorial<sup>17</sup> publica cada verano su concurso de manga, éste no tiene una repercusión a nivel mundial como los anteriores, pero también aceptan obras en inglés. El concurso tiene como finalidad el redactar y publicar un tomo de 200 páginas a raíz de la historia presentada a concurso.

En su página web publican las bases del concurso las cuales varían cada año (desde el número de páginas, el tema, etc.).

Escritores.org<sup>18</sup> es una página que publica todos los meses nuevos concursos y convocatorias, que, aunque no tiene un carácter internacional constituyen una buena plataforma de divulgación de noticias acerca de concursos disponibles en el sector. Cuentan con una suscripción gratuita, mediante la que, vía mail, se puede recibir información actualizada.

La plataforma Webtoon:

Webtoon<sup>19</sup> ha ganado una gran repercusión a nivel mundial en los últimos años, en la que se puede publicar un webcómic de forma gratuita. Tiene su sede en los Ángeles y cuenta con editores internacionales que se mantienen al tanto de los últimos cómics publicados en la web. Aunque esta plataforma no convoca ningún concurso, supone una gran opción para quienes aspiren a trabajar profesionalmente como dibujante de cómics web.

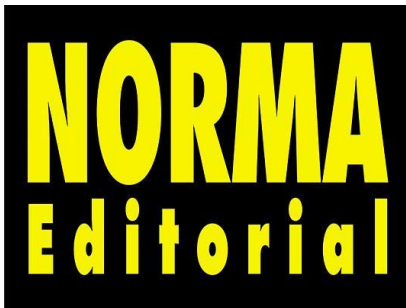


FIG.6. Norma Editorial, logotipo oficial de la empresa, 1981



FIG.7. Webtoon, logotipo oficial de la aplicación, 2005

<sup>17</sup> NORMA EDITORIAL, Editorial de cómics española con sede en Barcelona, fundada en 1981

<sup>18</sup> ESCRITORES.ORG, *Página web enfocada a la escritura y aspectos relacionados con esta (cursos, concursos, etc.)*

<sup>19</sup> WEBTOON, *Página web de origen coreano, para la publicación de cómic en formato vertical, fundada en 2005*



### 3. LAS HISTORIAS (NARRATIVA DE LAS OBRAS)

En este apartado acerca de la narración de una historia trataremos los elementos relacionados con el uso de estructuras y tramas, y la creación de mundos, sociedades, personajes y conflictos, que más se utilizan en el manga.

Aplicando algunos de estos conceptos, junto con los aspectos tratados en el Punto (3) de Narración de Cómic/Manga, se simplificará el adaptar la historia o incluso redactarla de cero para un concurso.

Para ello no solamente nos centraremos en las narraciones para concursos sino en la narración de las historias en términos generales.

En primer lugar, podemos escoger una pequeña parte de la obra ya escrita y utilizarla para el Oneshot del concurso, siempre y cuando se pueda contar la historia sin que hagamos spoilers acerca de la trama original.

Dependiendo del tipo de obra que se redacte, se hará uso de un tipo de estructuras u otros. En el cómic/manga, de igual modo que en otros formatos narrativos –novela, película, etc.– no es necesario adherir nuestra historia a un tipo de estructura preexistente, sino más bien, se puede hacer uso de varias, de modificarlas, o incluso, inventarla, priorizando los hechos de la narración por encima de la organización.

#### 3.1. LAS ESTRUCTURAS MÁS RECURRENTES

Comenzaremos por lo tanto enumerando las estructuras, seguido de la explicación acerca de estas.

Y cabe mencionar que el nombre de alguna estructura podría variar con respecto a la forma popular para referirse a ella, pero mantendrá la esencia y conceptos originales.

Dentro de las estructuras más recurrentes se encuentran las siguientes:

Estructura Clásica de 3 Actos.

Estructura por Arcos de Personaje.

Estructura de 9 Actos con Doble Objetivo.

Estructura de 24 puntos de giro.

KI SHO TEN KESTU.

Inicio con Flash Forward en Estructura de 3 Actos.

### 3.1.1. Estructura Clásica de 3 Actos

Esta forma de narración es esencial para la creación de historias, no solamente para la escritura de Oneshots, sino para redactar una historia en general, y ordenarla con un inicio, un desarrollo y un final. Muchos escritores consideran que el conjunto de las modernas estructuras narrativas surgió a partir de la estructura en tres actos<sup>20</sup>, pero no entraremos en debate acerca de ello. La relación de esta forma de organización comparada con el resto se fundamenta en el hecho que todas las estructuras tendrán en común la esencia de los 3 actos.

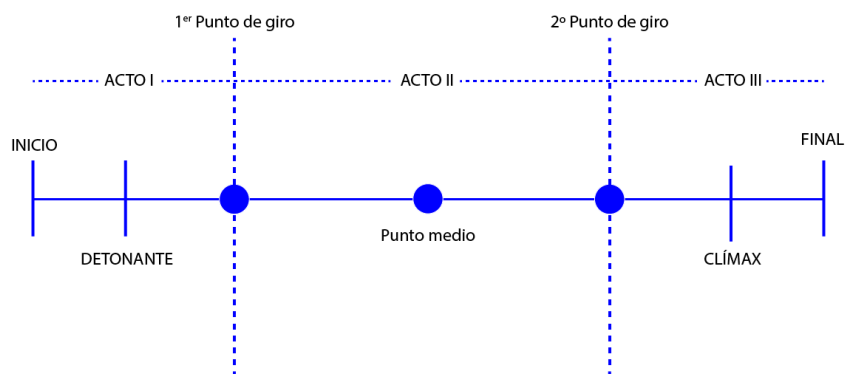


FIG. 8. Gráfico de la estructura de 3 actos

En la introducción se ve, se presenta al protagonista, mientras transcurre su vida diaria, conocemos sus problemas, sus rutinas, y lo que le mueve. A continuación, se le presenta la oportunidad de cambiar todo este mundo, lo cual establece el inicio de la aventura. Al finalizar esta primera parte, el protagonista suele estar completamente metido en el conflicto central. Durante todo ese tiempo, se nos debe presentar el mundo y el entorno en el que nos encontramos.

En un capítulo para concurso esto se debe solucionar en menos de 7 páginas (dependiendo del tipo de conflicto –del que hemos hablado en la parte 3).

<sup>20</sup> ESTRUCTURA EN 3 ACTOS, *Modelo de división de historias en 3 partes (inicio, desarrollo, conclusión)*

Se debe tener en cuenta que ocupa aproximadamente el 25% de la obra.

Llegamos al nudo de la trama, que ocupa el 50% del relato.

Esta sería la parte del desafío. El desarrollo comprende desde que el protagonista está dispuesto a atacar a la oposición, como el enfrentamiento contra esta. En esta parte de la historia contamos con el clímax, en el que la balanza narrativa se inclina hacia uno de los bandos.

La conclusión representa el 25% de la trama.

Es la parte en la que todo se resuelve: el conflicto es ganado bien por el héroe o bien por el villano, y todo termina volviendo a la normalidad (o a una nueva normalidad).

Hay muchos escritores que explican en profundidad este tipo de estructuras, como, por ejemplo, Robert McKee en su libro “El Guión<sup>21</sup>”.

### **3.1.2. Estructura por Arcos de Personaje**

Este tipo de estructuras proceden del libro de “Creating Character Arcs” de K.M Weiland<sup>22</sup>, en el que se presentan 3 formas distintas en que el desarrollo de un personaje e historia pueden suceder. Cabe destacar que el libro muestra ambos desarrollos como una sola unidad, donde el arco del personaje crea la historia y viceversa. Esta manera de estructurar una obra aporta un nuevo punto de vista desde el cual afrontar las historias.

Respecto a los términos y conceptos tratados en el texto, podemos observar la distinción de 3 tipos de estructuras de Arcos de Personajes: arcos de cambio positivo, arcos planos, arcos de cambio negativo.

---

<sup>21</sup> ROBERT MCKEE, *El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, 1997

<sup>22</sup> K.M. WEILAND, *Creating Character Arcs (RELACIÓN ENTRE LOS HECHOS Y LOS PERSONAJES)*, 2016



FIG. 9. Base de la estructura por arcos de personaje

Estos tipos de estructuras tiene lugar a partir de acción de relacionar historias establecida por Joseph Campbell en su libro “El Héroe de las Mil Caras<sup>23</sup>”, y se encuentran presentes en mangas como “One Piece”, de Eiichiro Oda<sup>24</sup> y “Naruto”, de Masashi Kishimoto<sup>25</sup> (arco plano de personaje), “My Hero Academia”, de Kohei Horikoshi<sup>26</sup> (arco de cambio positivo), y muchos otros. Cabe mencionar que en estas historias aplican también otros tipos de estructuras como la Clásica de 3 actos, o la de KI SHO TEN KETSU (de la que se hablará más adelante).

El tipo de historias que utilizan el tipo de arcos positivos se utilizan para mostrar la evolución del protagonista a lo largo de la historia. Este arco ocupa la primera entrega, en la que el protagonista sufre un gran cambio que lo encamina a convertirse en su mejor versión.

El arco de cambio positivo comienza con un protagonista el cual cree en “la mentira”. Esta “mentira” se trata de una creencia errónea acerca de su mundo, sobre sí mismo, o sobre el conflicto principal de la historia. Detrás de esa

<sup>23</sup> JOSEPH CAMPBELL, *El héroe de las mil caras (ANÁLISIS DE LA FIGURA DEL HÉROE DESDE LA MITOLOGÍA)*, 1949

<sup>24</sup> EIICHIRO ODA, *One Piece* (MANGA PUBLICADO EN LA REVISTA SHONEN JUMP), desde 1997

<sup>25</sup> MASASHI KISHIMOTO, *Naruto* (MANGA PUBLICADO EN LA REVISTA SHONEN JUMP), 1999-2014

<sup>26</sup> KOHEI HORIKOSHI, *My Hero Academia* (MANGA PUBLICADO EN LA REVISTA SHONEN JUMP), desde 2015



“mentira” se encuentra el “fantasma”. Un elemento de ese mundo, el cual favorece o provoca la creencia en la “mentira”.

El protagonista al inicio de la historia quiere conseguir la “mentira”, pero no sabe que en realidad él desea la “verdad”. Por lo tanto, aunque suene un poco confuso, este inicio de la historia nos permite situar al protagonista en un momento característico -por el cual el público lo recuerde-, introduciendo la “mentira” que el protagonista quiere alcanzar. Al introducir este último elemento, se debería mostrar al público que hay algo más...algo que ni el personaje ni ellos pueden ver; la verdad que el protagonista necesita realmente pero aún no conoce.

Estos elementos nos permiten adentrarnos en el primer acto del arco positivo.

#### 3.1.2.1. Primer acto

Se compone por 6 puntos, que siguen una lógica lineal, desde el primero hasta el último: (1) momento característico del personaje, (2) la habilidad para cambiar, (3) una insinuación acerca de la “verdad”, (4) un evento incitador (el cual rechaza al protagonista; es decir, un problema, al cual posiblemente no le puede poner nombre), (5) el momento en el que cree completamente en la “mentira”, y (6) una fuerte decisión acerca de su camino y el conflicto en el que se encuentra involucrado (aquí el protagonista está a punto de abandonar el mundo normal).

#### 3.1.2.2. Segundo acto

El segundo acto del arco está ligado a la fuerte decisión del protagonista, da comienzo con un punto de giro. Aquí descubriremos qué tipo de personaje tenemos delante, debido a que en este giro deberá suceder lo peor. Seguido de esto tendremos la reacción acompañada de una nueva fuerte decisión.

El acto 2 estará compuesto por 4 partes, las cuales nos llevarán directos al punto medio de la historia. Los elementos serán: (1) herramientas para superar la mentira (mentor, guardián, alguien que le ofrezca sus consejos, etc., además de las habilidades físicas para combatir contra el antagonista), (2) un castigo por perseguir la “mentira”, (3) llegar al punto de estar cerca de la “mentira” y lejos de la “verdad”, y (4) mostrar un momento de la vida sin esa “mentira”.

Llegados al punto medio de la trama, presenciaremos un nuevo punto de giro. Aquí el protagonista dejará de reaccionar a su mundo y comenzará a tomar acción. Lo que le permitirá volverse activo será que puede ver “la verdad”

gracias al giro de trama (aunque no ha abandonado todavía “la mentira”. El personaje se dará cuenta de qué necesita para ganar el conflicto.

El acto 2 a partir de ese momento, estará formado por 6 nuevos elementos: (1) el uso de las herramientas que aprendió (lo cual parece que le lleva por el camino correcto), (2) cada vez que actúe conforme a la “verdad” actuará (después) siguiendo la “mentira”, (3) cambiar en algunas ocasiones el foco, (4) demostrar que ahora se ha vuelto una persona totalmente diferente, (5) una falsa victoria (en la que parece conseguir la mentira), y (6) llegar a un punto en el que se convence de que podría tener ambas, “mentira” y “verdad”.

El 3er punto de giro de la historia supone una crisis para el personaje. Este elegirá la “verdad” sobre la “mentira” ..., su antiguo “yo” morirá.

Lo que seguirá a este giro será: (1) el personaje actuando sobre la verdad, (2) las dudas acerca de su decisión, (3) reforzar su cambio con acciones, (4) reforzar la creencia acerca de la “mentira”, y (5) el ataque final de la “mentira” (a esto el personaje responderá rechazando por completo la mentira, lo que provocará el momento ¡¿Estás loco?! por parte del resto de personajes).

### 3.1.2.3. Clímax

Después de estos hechos situaremos el Clímax, donde el antagonista ejercerá presión sobre los puntos débiles del protagonista. Seguido de la muerte del “malo” (secuencia que el público había estado esperando). El personaje principal superará la “mentira” para obtener la “verdad”, y, por último, la solución a la trama (1) respuesta a la cuestión temática y (2) un avance de la nueva vida del protagonista sin la mentira).

Este tipo de arco establece varios puntos en común con el arco plano y el arco de cambio negativo, por lo que el comentario acerca de estos dos, lo reduciremos a unas características esenciales y propias que poseen y que los diferencian del arco de cambio positivo.

### 3.1.2.4. El Arco Plano de personaje

En relación con el arco plano, es importante destacar que –aunque el protagonista no cambie de perspectiva y forma de pensar con respecto al conflicto y su mundo–, sí que hay un gran avance en la trama.

En este tipo de arcos el protagonista ya conoce la verdad acerca del mundo, y en vez de ser el mundo el que cambia al protagonista, es éste el que afecta al mundo de su alrededor.

Durante esas historias la evolución del protagonista se puede dar tanto en el ámbito mental como físico, pero nunca con respecto a la “verdad” o la “mentira”.

Los arcos de cambio negativo establecen la mejor base para la creación de villanos, debido a que, con pequeños cambios en una estructura de arco positivo, se logra crear un camino de sufrimiento y odio en el que se verá envuelto el personaje. La variación del arco positivo podría basarse únicamente en la manera de reaccionar del personaje con respecto a la trama en los primeros eventos de la historia, lo cual le llevará por un camino totalmente distinto al de un arco de cambio positivo. Un ejemplo en este caso sería el manga de “Attack On Titan”, de Hajime Isayama<sup>27</sup>, en el que el protagonista sufre una serie de cambios que transforman una historia de arco positivo -en un inicio- en un arco negativo, por la manera de reaccionar y evolucionar del protagonista.

### **3.1.3. Estructura de 9 Actos con doble objetivo**

La presente estructura fue descrita por David Siegel en su artículo de 2001<sup>28</sup>, en el que la presenta como una herramienta para la creación de largometrajes, pero en la actualidad dicha estructura se utiliza, de igual modo, el diseño de manga (más adelante veremos cómo se aplicó esta estructura en uno de los mangas más exitosos de los últimos años).

Esta estructura fue creada a raíz del estudio y del desglose de más de 100 filmes exitosos, de los que el autor dedujo innumerables puntos en común que, de algún modo, relacionaban las historias.

La clave de esta estructura consiste en que nos centremos en el objetivo del protagonista y en el objetivo del antagonista, y no –como habitualmente ocurre–, en la dirección de la acción. Esto quiere decir, que no ha de ponerse el foco de atención en la cuestión de crear giros de trama, ni cambios en la dirección de los sucesos, sino más bien centrar la atención creativa que el diseño y control tanto del personaje protagónico como del antagonista, porque son ellos los que darán origen e impulsarán a la trama.

El segundo objetivo del protagonista será el punto de giro de la historia, donde todo toma otro sentido ya que el protagonista y su misión serán la espina dorsal de la historia.

---

<sup>27</sup> HAJIME ISAYAMA, *Attack on Titan* (MANGA PUBLICADO MENSUALMENTE POR LA EDITORIAL KODANSHA), 2009-2021

<sup>28</sup> DAVID SIEGEL, *La estructura de 9 actos*, 2001

Nos podríamos preguntar: ¿Por qué el protagonista cambia de objetivo?

Esta conversión se fundamenta en la mentira.

El primer objetivo del protagonista será un hecho falso, o más bien, un elemento incitador que él cree correcto, pero que a lo largo de la historia podrá ver más allá de este, provocando de esta forma el cambio.

Un ejemplo de obra en la que se usa este doble objetivo es el manga de “Tokio Revengers”, de Ken Wakui<sup>29</sup>.

En esta historia, el protagonista tiene un solo objetivo desde el inicio de la historia que nunca cambiará; ahora bien, como Ken Wakui lo que hace es jugar con los viajes en el tiempo, y entre 2 épocas, lo que hacemos como lectores es centrarnos en la línea temporal del pasado, ya que es, en todo caso, donde se desarrolla la historia en su gran medida.

El motivo que inicia la historia da lugar a una cadena de sucesos, que mueven la trama y derivan en la conversión del protagonista: el primer objetivo consiste en sacar información de los líderes de una banda callejera, y el segundo –en el que sucede el cambio en la dirección de la acción–, consiste en su aspiración de convertirse en uno de los líderes de la banda.

A lo largo de la historia se deben distinguir entre obstáculos y complicaciones<sup>30</sup>.

Los obstáculos son elementos que van formando el camino de nuestros personajes, a la vez se va mostrando la personalidad, el desarrollo y crecimiento de ellos: el conjunto de sus relaciones y las características del mundo en que viven. En todo caso, en la narración de una historia, un obstáculo puede ser cambiado por otro, o incluso quitarse, sin que para nada sea alterada la historia.

En cambio, una complicación cambia por un tiempo la dirección del personaje; también mostrará cómo es dicho personaje y cómo es su mundo; aunque su función consiste en hacer que la trama avance, permitiendo, en ese sentido, que el protagonista también avance en su objetivo.

---

<sup>29</sup> KEN WAKUI, *Tokio Revengers* (PUBLICADO POR LA EDITORIAL KODANSHA), desde 2017

<sup>30</sup> OBSTÁCULOS Y COMPLICACIONES, Elementos en la historia que provocan en los personajes el reto, el cambio y la evolución

Por otro lado, tenemos la trama principal originada por el choque y la tensión entre los objetivos del protagonista y el villano. La trama principal se fundamenta en las necesidades y objetivos principales de estos personajes.

Hay que prestar atención a la manera en la que se entrelaza el objetivo del protagonista en el plan del villano, y cómo se hará para que el segundo objetivo del protagonista desmonte todo lo que el villano pretende conseguir.

En relación con este cambio de objetivos a lo largo de la trama, se debe mostrar elementos que aparentemente no encajan con lo que el protagonista persigue, para que, de ese modo, en el punto más bajo de la historia –donde éste se encuentra en su peor estado–, recibirá, eso que D. Siegel<sup>31</sup> llama, “una lección de historia”: momento en que el personaje descubre todos los hechos y planes del villano, y se propone enfrentarlo con un nuevo plan o reto de actuación.

Los 9 actos en los que se dividirá la trama son los siguientes:

- El acto 0: alguien trabaja profundamente en la noche
- Acto 1: abrir con un plano de localización
- Acto 2: algo malo o misterioso sucede
- Acto 3: conocemos al héroe
- Acto 4: el compromiso
- Acto 5: ir a por el objetivo equivocado
- Acto 6: inversión o cambio de dirección
- Acto 7: ir a por el nuevo objetivo
- Acto 8: la resolución

---

<sup>31</sup> DAVID SIEGEL, *Escritor del artículo acerca de la Estructura de 9 Actos, 2001*

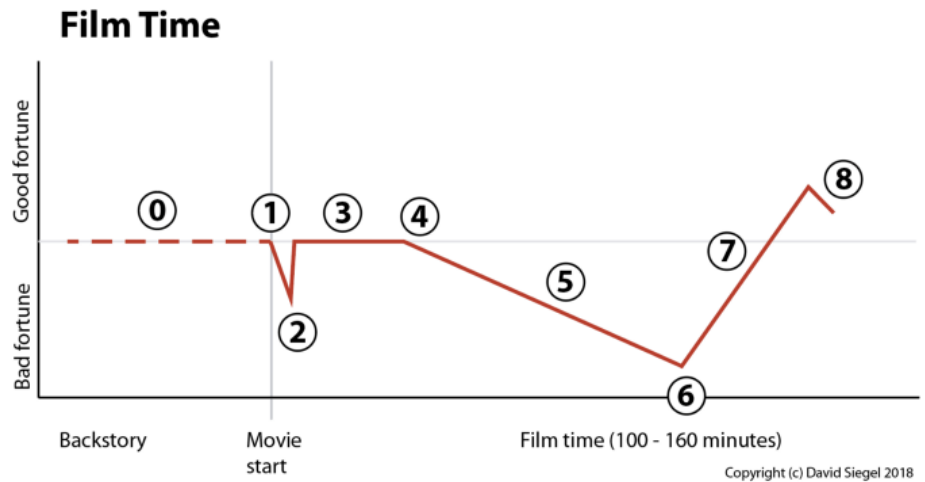


FIG. 10. puntos clave de la estructura de 9 actos

Si bien es cierto que usando esta división de actos se puede narrar la historia en el período que transcurre entre unas semanas, meses, o incluso años, Siegel recomienda, contar la historia en el transcurso de 2 semanas. En ese sentido, el acto 0 podría durar hasta 10 años, y los siguientes, 14 días.

### 3.1.3.1. Acto 0

Tiene este nombre debido a que no se encuentra en la obra que verá el público como tal, siendo más bien, algo que sucede antes de que esta tenga lugar y que, en ese sentido, la origina. Un periodo de 10 Años es el tiempo perfecto, según D. Siegel<sup>32</sup>, periodo en que el villano prepara su plan. Las respuestas a esta pregunta se resolverán con la “lección de historia del protagonista”, que antes he comentado. Por lo tanto, en el Acto 6, se debe mostrar la respuesta a las preguntas acerca del Acto 0: ¿por qué hace el villano lo que hace? ¿Qué tipo de vida tuvo? ¿Qué cadena de sucesos ocurrió para que el protagonista se viese envuelto en la trama?

En el Acto 0, se establecerán todas las características del mundo de la historia, el pasado, las historias de los personajes, y la verdad detrás de todo (estos elementos pueden abarcar periodos anteriores a esos 10 años).

### 3.1.3.2. Acto 1

El Acto 1 debe situar al lector en un lugar, tiempo y espacio concreto.

<sup>32</sup> DAVID SIEGEL, *Escritor del artículo acerca de la Estructura de 9 Actos, 2001*

### 3.1.3.3. Acto 2

Con el Acto 2 se inicia el plan del antagonista (en pocas ocasiones se involucra al protagonista en este primer evento). Este primer evento creado por el villano, debe ser un acto malo y egoísta, en concordancia a su personalidad, que suceda en presente y que vaya a involucrar la vida del protagonista, o con un flash forward (vistazo del futuro).

### 3.1.3.4. Acto 3

En el Acto 3 se conoce al héroe y su mundo, cómo vive, actúa, piensa...y se muestra el rechazo de la llamada a la aventura por parte del protagonista. Este recibirá “3 golpes y un empujón” que provocarán la entrada del personaje en la trama. Esto quiere decir que son 3 hechos los que hacen avanzar al protagonista en la historia, de forma que en el “empujón”, éste encuentre su motivación final para lanzarse a la aventura.

### 3.1.3.5. Acto 4

El Acto 4 estará representado por 2 elementos: un “precio”, y “ya no hay vuelta atrás”. Con el “precio” se simboliza lo que el protagonista deberá sacrificar o dejar de lado para avanzar en la historia, y la “no vuelta atrás” se refiere a adentrarse en un nuevo mundo por descubrir. La importancia de todo ello reside en mostrar el compromiso del protagonista con la trama.

### 3.1.3.6. Acto 5

En el Acto 5 se deberá mostrar la premisa de la historia, se entrelazan los hechos y se enseña información que despierte el interés del espectador. El protagonista mientras tanto se encontrará con fragmentos del Acto 0.

El personaje deberá conocer poco a poco sobre ese mundo y sobre la trama de fondo que ha desembocado en esa historia. Recolecta esas piezas de puzle, a la vez que le da forma al background. En las historias de aventuras estos elementos componen la mayor parte de la trama, debido a que aquí es donde se desarrolla toda la aventura y la exploración.

En el transcurso de este acto se resolverá un misterio, y cada pieza de información que recibe el protagonista revela algo cada vez más profundo y anterior en el tiempo, lo cual nos lleva al Acto 6.

### 3.1.3.7. Acto 6

En este acto se muestra la “lección de historia del protagonista”. Aquí habrá que situar la pieza clave del puzle.

Con este completo, se podrá unir los hilos de la trama de manera que esto suponga un golpe de realidad para el protagonista. Éste es el momento en el

que el público es consciente de que el personaje está envuelto en un conflicto mucho más grande, el cual tiene que ver con el antagonista; desde este punto, deberá partir hacia un nuevo destino con un nuevo objetivo. Antes de que finalice este acto 6 será necesario mostrar el elemento Z el cual trataremos unas líneas más abajo.

#### 3.1.3.8. Acto 7

El viaje hacia el nuevo objetivo se encuentra dentro del Acto 7. En el inicio de esta parte se enseña al grupo de personajes trabajando en el nuevo plan, o incluso hacer uso de un plan secreto y saltar toda esa parte (de la primera forma no hay que revelar el plan al completo, debido a que debemos contar con el factor sorpresa al final de la obra). Los factores más importantes en este séptimo acto son: el nuevo compromiso con su nuevo objetivo, y que el plan no irá según lo previsto -esto último, es un recurso que los mangakas tienen muy presente en sus obras. Siempre que los personajes hacen un plan, nunca sale como lo planificaron, y si lo hace, el resultado no es el esperado-.

Otro recurso usado en el manga es el de crear tensión alrededor de un evento que el público no querrá que suceda -el lector quiere evitarlo-, pero eventualmente sucede lo peor. De esta forma se logra la sensación de que todo está perdido, ya que, aunque no sea verdaderamente así, el lector tendrá la sensación de que no hay nada que se pueda hacer ante esa situación.

A parte, se debe discernir entre un foco de atención en lo negativo, y uno, en lo positivo. Es decir, cuando se muestra al público lo negativo -lo que se quiere evitar a toda costa, lo malo que pudiera suceder-, se puede usar esta herramienta o recurso, y conseguir que finalmente esto suceda; sin embargo, si se focaliza la atención en lo positivo -en lo que se quiere conseguir, a quién se quiere derrotar, qué se quiere conquistar-, no se creará el marco mental de miedo acerca del evento negativo. En caso de que el resultado de las acciones de los personajes fuera negativo, no se lograría el shock de *¿Cómo saldremos de esta?*, sino que será un resultado negativo (ello no significa que meter un giro de los sucesos y que no salgan bien sea menos efectivo que usar la herramienta, sino que este elemento se puede usar como algo eventual, un obstáculo o complicación fatal de la cual deben salir los personajes).

En este acto tiene lugar la pelea final contra el villano. Hay varios elementos a utilizar en este punto de la trama, por ejemplo: un personaje del que no se había hablado por un tiempo aparecerá para ayudar, alguien que se daba por muerto tomará parte en la batalla, muere algún personaje importante, y el



elemento Z (esto último será el factor establecido en el Acto 6, y puede ser desde una bomba a una fecha en el calendario)

Este último elemento debe suponer cuenta atrás que añade tensión a esos últimos momentos del séptimo acto.

Al final de este Acto, tanto el protagonista como el mundo habrá cambiado, el personaje tendrá lo que deseaba, y habrá evitado el plan del antagonista.

### 3.1.3.9. Acto 8

El Acto 8, de resolución, conforma el cierre de la obra, y deberá de ser muy corto en comparación con el resto de las partes. Lo mejor es resolver todo en este punto, pero dejando al lector con ganas de vivir más experiencias con los personajes. Ello se logra, siempre y cuando el personaje sea característico, su transformación sustancial, el camino memorable y la oposición que superaron fuera abrumadora.

### 3.1.4. Estructura de 24 Puntos de Giro

Muchas veces se tiene una historia, y muchas ideas acerca de ella, pero es complicado ordenarlo todo de manera coherente.

Adam Skelter, propuso entonces, la estructura de 24 Puntos de Giro con la que se facilitaba la composición de la obra a partir de los elementos narrativos con los que se cuentan.



FIG. 11. Estructura con 24 puntos de giro

Lo que se debe tener claro desde un principio son los Puntos de Giro; y para denominarlos usaremos el acrónimo PDG.

Con respecto al espacio que ocupa cada parte se establece que la presentación del mundo, personaje, conflicto, etc. (puntos que hemos tratado con anterioridad en los Actos 1) terminarán en el PDG 6. El PDG 12 será el Punto Medio de la trama y el PDG 18 será el Punto más bajo de esta. En el PDG 21 se sitúa el clímax, y después de ello se muestra el final de la historia.

Cada uno de los PDG deben suponer ser los golpes más fuertes de la trama, reordenando las ideas clave que se encuentren esparcidas alrededor de esos puntos.

Esta vez no veremos las partes de la historia en Actos, ya que dependerá del escritor. Por lo que, para trabajar con Actos, se debe fusionar con otra estructura.

Por ejemplo, se puede adaptar estos PDG a una estructura de 4 Actos o a una de 9 con doble objetivo.

En cambio, si no se trabaja contando Actos, esta estructura permite situar los eventos en el tiempo a gusto del escritor, teniendo siempre en cuenta que al llegar el PDG 6 ya se debe tener la atención del público y haber mostrado el mundo, el conflicto y los personajes. Y sabiendo que tanto el PDG 12, el 18 y el 21, serán momentos característicos con propiedades distintas a las del resto.

Los elementos más importantes a la hora de usar este tipo de estructura son dos: el diseño de la personalidad de los personajes y sus objetivos:

Conocer qué es lo que quieren, qué harán para ello, cómo tienen pensado hacerlo, qué sucederá si no lo consiguen, qué está en juego, cómo reaccionan ante las adversidades, cómo se relacionan entre ellos, qué relación tendrán con el conflicto central y con los secundarios, qué papel ocupan en su mundo...

### 3.1.5. Estructura del KI SHO TEN KETSU

Trataremos esta estructura en la parte de Narración de Cómic Manga, debido a la importancia de ésta en la escritura de cómic/manga, pero en este apartado entraremos en detalles de elementos, y veremos ejemplos que hacen referencia a la aplicación de esta estructura que proviene del teatro Noh.

Para ello analizaremos cómo dividen los capítulos de las obras a partir de esta estructura, y de esa forma se podrán aplicar estos conceptos en la creación del capítulo auto conclusivo.

Como suelen decir los editores japoneses: “quien puede escribir una historia en un capítulo, lo podrá hacer en varios, ya que estos no son nada más que pequeñas historias unidas que forman el total de la obra”.

La información que veremos no procede de ningún libro ni vídeo, sino del análisis directo de algunas las obras de manga más exitosas de la actualidad, comparando sus eventos y teniendo en cuenta la forma estructural del KI SHO TEN KETSU<sup>33</sup>, de la que hablan en libros como el de “Manga in Theory and Practice<sup>34</sup>”, de Hirohiko Araki.

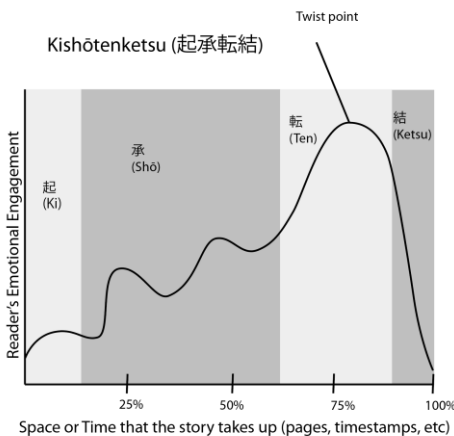


FIG. 12. Estructura del KI SHO TEN KETSU

<sup>33</sup> KI SHO TEN KETSU, *Estructura para historias proveniente del teatro de la tradición china*

<sup>34</sup> HIROHIKO ARAKI, *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga (CONSEJOS SOBRE LA ESCRITURA DE MANGA JAPONÉS)*, 2017

Cuando se utiliza esta estructura en una historia es necesario tener claro cuál será el conflicto principal de la obra, y cuáles serán los conflictos y objetivos que derivan de ésta. Teniendo esto claro, se deben dividir los capítulos de 4 en 4 (ya que como vimos anteriormente, esta estructura está compuesta por 4 Actos), y dentro de esos 4 capítulos tendremos el inicio, el desarrollo, el giro y el final.

De cómo aplicar todos estos elementos en un Oneshot o capítulo auto conclusivo

Imaginemos que comenzamos a contar una historia desde cero. Ya tenemos el mundo, los personajes, y lo que se quiere narrar, ahora sólo falta el “cómo”.

Al usar el KI SHO TEN KETSU, lo primero que haremos es presentar el mundo y al protagonista, seguido de un primer pequeño conflicto (con su respectivo objetivo temporal) que derivará (más adelante) en el problema principal de la obra.

Una vez desarrollado esto, debemos situar un punto de giro que cambie el rumbo de la historia y que la “impulse”, esto aumentará el interés del público al ver al protagonista en una situación tan comprometida -similar a situar un muro aparentemente intraspasable en el camino del personaje-.

El anterior pequeño conflicto, desembocará en uno más grande que ha de ocupar la segunda parte de éste primer capítulo, y será lo que le dará “voz”, tanto al objetivo del protagonista, como al conflicto central de la obra.

La segunda parte del capítulo ha de terminar con la consolidación del objetivo del protagonista, y ha de suponer una pista para el lector de hacia dónde estará encaminada la historia. Este capítulo estará constituido de dos partes: la 0 y la 1.

La parte 0 nos sitúa en la historia, y la parte 1, es el tramo en que ha de introducirse el problema central de la obra, con la meta del personaje.

Es importante destacar que, el conjunto de las partes de los 4 capítulos de la historia resulta una división de 6 nuevas partes, a las que llamaremos: 1, 2, 3, 4, 5 y 6.

El siguiente capítulo está constituido de 2 partes: la 2 y la 3.

En la parte 2 nos encontramos con un protagonista que puede, o no, tener conocimiento del primer objetivo que lo llevará hacia su meta final; sin embargo, la importancia de esta parte consiste en mostrar un elemento o cosa que deberá conseguir de inmediato. En esta parte se introduce, igualmente, una necesidad de “x”, que ha de derivar en un obstáculo importante que le impedirá conseguir una determinada cosa, y marcará el inicio de la parte “3”.

La complejidad de la parte 3 reside en que está compuesta por otras 6 partes. Recordemos que en el capítulo 2 se muestran 3 de las 6 partes que lo componen: (1) el obstáculo enorme, (2) algo que parece solucionar ese problema, (3) todo ha cambiado para ellos, por lo que su situación ha empeorado.

El capítulo 3 estará compuesto por las 3 y 4. En estas partes se debe mostrar la salvación de los personajes por la intervención de algún otro personaje u de un elemento con el que el público no contaba (esto deberá estar avalado por los hechos ya narrados). A continuación (5) la fuerza antagónica recibe un apoyo similar al que ha recibido el protagonista y/o se puede plantar un segundo obstáculo (que lo podemos llamar “y”) mediante el que se podrá desarrollar una trama posterior. La última parte de la 3 será (6) constituirá el final que estará ligado a la parte 4. En ese final de capítulo, no se dará la solución al gran obstáculo, sino que se situará al personaje en un punto donde dicha situación ya no le es desfavorable –porque tiene todo a favor, claridad mental y, además, la situación controlada–.

El capítulo 4 está constituido por las partes 5 y 6. El Punto 5 ha de ser un giro respecto a “x” y además la solución al gran problema u obstáculo. Éste giro es el más importante en comparación con los anteriores. Y supone un giro con relación a “x” y al problema presentado en la parte 3 –y, además, no guarda ninguna relación con la gran meta del protagonista, en tanto el protagonista debe conseguir “x” para encontrar su camino).

En el capítulo 4, también se sitúa la parte 6: la posibilidad de varios finales: En ese sentido, se puede guiar la historia por diferentes caminos y a diferentes ritmos. Esta parte, por lo tanto, debe finalizar con:

-Obstáculo no solucionado, así que no se consigue “x”. Y la historia continuará en los siguientes capítulos con las consecuencias de ello. Además, “y” constituirá otro problema a solucionar.

-Obstáculo no solucionado, no se consigue “x”. La historia continuará en los siguientes capítulos con las consecuencias. Pero “y” sí que se ha logrado.

-Obstáculo solucionado, pero aún no se ha conseguido “x”, lo cual deriva en otro conjunto de 4 nuevos capítulos, con sus respectivas partes. A su vez, “y” tampoco se ha conseguido.

-Obstáculo solucionado, pero no se ha conseguido “x”, lo que lleva a otro conjunto de 4 capítulos. En cambio, “y” sí que se ha conseguido o logrado.

-Obstáculo solucionado, y además se ha conseguido “x”. Pero “y” aún no se ha encontrado. Se puede convertir “y” en la “x” para los siguientes 4 capítulos,

aunque es recomendable dejar a “y” como una trama secundaria, que se resolverá en el siguiente 4º capítulo.

-Obstáculo solucionado, y se ha conseguido tanto “x” como “y”.

Sea cual sea el final, se sigue haciendo uso de esta estructura, haciendo uso de la parte “0” para introducir los siguientes capítulos y establecer de nuevo la “x” que deseamos. Estos números se pueden visualizar como unos escalones que acercan al protagonista hacia su meta final, y el respectivo conflicto central que estallará cerca del clímax de la obra.

Para ilustrar estos conceptos haremos uso de las obras de los mangakas Tsuina Miura y Gamon Sakurai, Makoto Yukimura, Kohei Horikoshi, Eiichiro Oda, Ken Wakui, Tatsuki Fujimoto. Es importante señalar que, aunque tratemos acerca de la esencia de los eventos, no narraremos al detalle los eventos para, de ese modo, evitar spoilers.

Comparando las obras de “Ajin”, de Tsuina Miura y Gamon Sakurai, 2012<sup>35</sup>, con la de “Vinland Saga”, de Makoto Yukimura<sup>36</sup>, se puede ver en la trama la presencia de un personaje antagonista de gran importancia desde los primeros capítulos de la serie: Satou y Ashkelard. Con los cuales conforman arcos completos de capítulos.

- 1: Lo presentan como el enemigo.
- 2: Actúa de una forma positiva para con el protagonista. (Sorpresa)
- 3: “Ataca por la espalda” al protagonista.
- 4: Se descubre que lo había hecho por su bien (por algún motivo).
- 5: Revelan finalmente que él es el villano.
- 6: Al final puede que sus intenciones para con el protagonista y/o el mundo fueran buenas, pero si no es así, se enfrentarán a las consecuencias de que él sea el villano.

En las obras “One Piece” de Eiichiro Oda, 1997<sup>37</sup>, y “Tokyo Revengers” de Ken Wakui, 2017<sup>38</sup>, se utiliza un mismo arco de capítulos con los personajes de Ace y Draken, respectivamente.

---

<sup>35</sup> TSUINA MIURA Y GAMON SAKURAI, *Ajin* (MANGA PUBLICADO POR LA EDITORIAL KODANSHA), 2012

<sup>36</sup> MAKOTO YUKIMURA, *Vinland Saga* (MANGA PUBLICADO POR LA EDITORIAL KODANSHA), desde 2005

<sup>37</sup> EIICHIRO ODA, *One Piece* (MANGA PUBLICADO POR LA EDITORIAL SHUEISHA), 1997

<sup>38</sup> KEN WAKUI, *Tokio Revengers* (MANGA PUBLICADO POR LA EDITORIAL KODANSHA), 2017

- 1: El público sabe que el personaje se encuentra en peligro de muerte.
- 2: Se abre una posible vía de salvación.
- 3: El obstáculo que hará que todo se complique, parece no haber salida.
- 4: Obstáculo superado o realmente muy cerca de hacerlo.
- 5: El personaje muere, o eso parece.
- 6: Finalmente por alguna razón se puede haber salvado; pero si realmente ha muerto, esto comportará una serie de consecuencias.

Por último, usaremos de ejemplo los mangas de “My hero Academia”, de Kohei Horikoshi, 2015<sup>39</sup>, y “Chainsaw Man” de Tatsuki Fujimoto, 2018<sup>40</sup>. Y para ello mostraremos la forma de avanzar en el camino por parte de sus protagonistas: Izuku Midoriya y Denji.

- 1: Dentro de ese mundo en el que nos cuentan la historia, el protagonista se encuentra en la peor posición posible (no tener poderes en un mundo con súper poderes o incluso morir). Esa sensación de que no podrá lograr sus objetivos.
- 2: Se nos mostrará un camino por el que podría conseguirlo.
- 3: Con el gran obstáculo veremos que no podrá lograrlo por ese camino.
- 4: Logra salir adelante.
- 5: Se muestra que todo está perdido, sólo un milagro podría salvarlo.
- 6: El personaje se las ingenia para demostrar que aún existía otra salida y salir victorioso.

Si bien dentro de esta estructura se pueden clasificar a muchos artistas, a la hora de presentar el primer capítulo, o un capítulo auto conclusivo, la emplean de otra forma.

Para ello, lo primero es tener claro qué tipo de historia se quiere contar, ya que las historias dirigidas a un público Shonen (jóven) no se narran igual que las Seinen, dirigidas a un público adulto, o las Shojo dirigidas al público femenino.

Se puede hacer uso de la estructura en las historias de igual forma si en vez de escribir para jóvenes, se escribe para adultos, aunque, como es evidente, los temas y los giros serán más crudos y retorcidos. A pesar de ello, en los primeros capítulos de todas las historias se emplean un número de hojas superior a lo que es habitual, como ocurre habitualmente en muchos Oneshots:

---

<sup>39</sup> KOHEI HORIKOSHI, *My Hero Academia* (MANGA PUBLICADO POR LA EDITORIAL SHUEISHA), 2015

<sup>40</sup> TATSUKI FUJIMOTO, *Chainsaw Man* (MANGA PUBLICADO POR LA EDITORIAL SHUEISHA), 2018

- Primero, al crear un primer capítulo hay que asegurarse de establecer los 2 puntos de los que antes hemos tratado, como, por ejemplo:

- 1: Nos lo presentan como el enemigo.
- 2: Actúa de una forma positiva para con el protagonista. (Sorpresa)

- 1: Esa sensación de que no podrá lograr sus objetivos.
- 2: Se nos mostrará un camino por el que podría conseguirlo.

En un capítulo autoconclusivo, pensado para un concurso, el KI SHO TEN KETSU se puede aplicar de 2 formas distintas: La primera, es igual a un primer capítulo, pero tendremos que cerciorarnos de no dejar ningún cabo suelto, ya que un primer capítulo está dirigido a dejar una duda abierta en la mente del lector. La otra, consiste en emplear una narración más espaciada, mostrando los eventos en el tiempo.

El primer caso es el más recurrente, ya que es más simple y se tiene más tiempo para mostrar la manera en que el protagonista actúa. En el segundo, debemos mostrar los 6 puntos que hemos descrito en el transcurso de 4 capítulos, aunque, en un capítulo para concurso.

Es recomendable redactarlo de esta forma, teniendo, además, el conjunto de los eventos perfectamente escritos, relacionados entre ellos, para ser usados al menos un Oneshot corto, de unas 30 páginas aproximadamente.

### **3.1.6. Estructura de inicio con Flash Forward**

La estructura con un inicio en Flash Forward (donde se muestra un evento futuro), es una de las más recurrentes por historias de éxito en la industria del manga actual, y tiene varias formas de empleo. El Flash Forward se fundamenta en la capacidad de atrapar al lector al mostrar al protagonista en una situación que rompe con su mundo, o con el mundo que nosotros conocemos –en el caso de una historia inspirada en el mundo real. Debido a esa característica de mostrar en las primeras páginas un evento que sugiere preguntas del tipo, ¿Cómo es que ha sucedido esto? ¿Cómo se supone que van a salir de esa?, es una forma perfecta, tanto para un primer capítulo normal, como para el capítulo pensado para concursar. Comenzar mostrando una parte del Clímax, transmitirá, siempre, una sensación de circularidad al terminar el capítulo.

Para emplear el Flash Forward se recomienda el uso de la estructura de 3 actos.

“Attack on Titan”, de Hajime Isayama, 2009<sup>41</sup>, comienza con la aparición de un Titán de más de 50 metros (con aspecto de persona sin piel), asomando su cabeza por encima de la muralla del reino donde vive el protagonista, y éste preguntándose, cómo era posible que sucediera algo así.

A lo largo del capítulo no se tiene la respuesta, pero se puede ver todo lo sucedido en ese día hasta llegar a ese momento; es decir, comienza con la explosión del Clímax, continúa con el primer Acto, seguido por el segundo, y de nuevo esa escena y el Clímax, y por último el cierre.

Por lo que, si se emplea Flash Forward para un capítulo auto conclusivo, se tendrá que resolver el misterio al final –en el caso que nos ocupa, resolverse el *¿De dónde salen los Titanes?* y *¿Por qué atacan a las personas de dentro de la muralla?* En ese sentido, es aconsejable que el misterio tenga una fácil resolución que permita terminar el capítulo en unas pocas páginas.

---

<sup>41</sup> HAJIME ISAYAMA, *Attack on Titan* (MANGA PUBLICADO POR LA EDITORIAL KODANSHA), 2009



## 4. NARRACIÓN DE CÓMIC/MANGA

Escribir una historia para un manga que ha de ser presentado a un concurso internacional es diferente a escribir para un primer capítulo, o incluso, para un capítulo piloto.

Principalmente porque la historia que vas a contar no debería dejar un punto importante de la trama sin resolver (a diferencia de un primer capítulo, en el cual se trata de enganchar al lector con esos aspectos), además de que en los capítulos pilotos se suele narrar exponiendo partes de tu historia que componen la base de esta, pero no se suelen revelar giros de trama importantes, ni temas que comprometan la posterior historia por capítulos que se podría desarrollar a partir de éste. En cambio, en la historia que presentarás al concurso, deberías mostrar el camino que ha seguido el protagonista durante el tiempo en el que transcurre la narración, por lo que sí que expondremos los aspectos cruciales de la trama, y una resolución del conflicto principal al final.

A esto se le conoce como “Oneshot<sup>42</sup>” en la industria del Manga japonés.

En este punto expondremos los elementos imprescindibles en un One Shot, al igual que tipos de estructuras que se suelen utilizar en este tipo de historias cortas.

Partiendo de la base de que esta historia tendrá un inicio, un desarrollo, un giro, y una conclusión, debemos discernir entre dos tipos de narraciones en los Oneshots: narraciones de un conflicto, y narraciones de doble conflicto.

Primero os hablaré sobre los aspectos que comparten ambos tipos de historia, para después dar paso a lo que diferencia estas narraciones.

En cambio, el tema de la narrativa secuencial en la historia lo trataremos de forma superficial, ya que este varía según sea un manga, manhwa o cómic coreano, web cómic, cómic occidental, manhwa o cómic chino, etc. Por ello hablaremos acerca de la manera de ordenar los hechos -en la parte que hablamos acerca del KI SHO TEN KETSU-.

Hecha esta aclaración, el primer paso que se deberá de dar a la hora de contar los hechos es tener claro qué sucederá en cada página. Redactar un borrador previo a la realización del “Name” (Name: boceto del capítulo) con lo que sucederá en cada página es determinante para contar de forma efectiva los sucesos, ya que no tendrá el mismo impacto al pasar la página, una escena

---

<sup>42</sup> ONESHOT, Historia de manga auto conclusiva, de aproximadamente entre 8-70 páginas. Este tipo de historias son comunes en los concursos internacionales de manga

extensa, que la misma escena dispuesta en la página anterior, y, por lo tanto, el lector ya la podría haber visto al leer la página de al lado.

En el libro de “Creating Character Arcs” de K.M. Weiland<sup>43</sup>, se nos muestra que toda historia representa un tipo de arco diferente de personajes, es por ello, que se concibe al mismo arco y desarrollo de personaje como la historia en sí, y no como algo añadido a esta.

Esta explicación es necesaria para comprender lo siguiente: en un Oneshot deberás mostrar el desarrollo de máximo 3 personajes, pudiendo ser uno de estos el antagonista o el enemigo, y el otro el ayudante del protagonista, el maestro, o la víctima que nuestro héroe salvará.

Esto no quiere decir que no puedas mostrar otros personajes, sino que deberás profundizar especialmente en tu protagonista y en máximo 2 personajes más, debido a la limitación con el número de páginas (de la que hablaremos más adelante).

Esto se fundamenta en que uno de los pilares de una historia son sus personajes, y en gran medida el responsable de captar al lector es el protagonista -con su forma de ser y actuar-, por lo que deberás aprovechar esas páginas para que éste le caiga en gracia al público.

Otro aspecto imprescindible de la narración del Oneshot es el peso de esa mini historia en la trama de tu historia real. Es decir, no deberías contar ningún hecho de tu historia original -la cual querrás publicar en algún momento- en este capítulo auto conclusivo, debido a que en ese caso tendrás que hacer uso de gran parte de la trama principal de algún personaje de tu cómic/manga, y eso comportaría una serie de spoilers<sup>44</sup> que al público general no le gustaría recibir. En cambio, céntrate en contar cómo funciona una pequeña parte de ese mundo especial, cómo se desenvuelven esos 2 o 3 personajes, y qué tipo de situaciones viven. Para ello, deberás crear una nueva historia con nuevos personajes en el mundo ya creado, o utilizar algún personaje secundario de tu cómic, y narrar hechos que no tengan que ver con la trama original para evitar los spoilers.

Esto significa que ese Oneshot no cambiará el curso de tu obra principal -la que piensas publicar eventualmente-.

La forma de contar la historia depende del tipo de trama, la cantidad de hechos, el ritmo con el que los mostrarás, si quieres hacer saltos en el tiempo, etc. Pero una cosa sí que debes tener clara, en el manga japonés, tanto los editores, como los artistas profesionales suelen crear sus tiempos basándose en

---

<sup>43</sup> K.M. WEILAND, *Creating Character Arcs*, 2016

<sup>44</sup> SPOILER, información esencial acerca del contenido de una historia mostrada al público desconocedor de los hechos, lo cual puede resultar molesto

la estructura del “KI SHO TEN KETSU”; este es un concepto que podrás aplicar a cualquier tipo de historias contada en viñetas.

En el libro de “Manga in Theory and Practice” del mangaka y escritor Hirohiko Araki, se explica la importancia de dividir las páginas e incluso las viñetas, basándose en los principios del KI SHO TEN KETSU (presentar el espacio y los hechos, tomar acción con respecto a estos, algo inesperado sucede y lo cambia todo, una solución al planteamiento).

Este concepto originario del Teatro Nō<sup>45</sup>, proveniente de China, se convirtió en uno de los principios de la creación de manga japonés en el siglo pasado, y aunque muchos artistas prefieren utilizar otras estructuras narrativas en sus cómics, muchos editores y artistas de renombre reconocen el uso del KI SHO TEN KETSU como un pilar en las mejores obras.

Y aunque es muy similar a la estructura clásica, aplicándolo al manga, podremos ver como los mangakas<sup>46</sup> (escritores y dibujantes de manga) en la página 3 suelen hacer uso de una escena impactante para el giro, en la 4 cerrarán este evento dando paso al siguiente, y sucesivamente (hablaré sobre esto más adelante separando los 2 tipos de trama que he nombrado hace unos párrafos).



FIG. 13. Obra de teatro popular japonés “Nō”, Kyoto, 2012

Aunque lo siguiente no forma parte de la estructura, es de gran importancia tener una buena primera página para que el resto de la trama funcione...trata de mostrar el diseño de tu protagonista al inicio, además de algo del entorno que sitúe al lector en un lugar, tiempo, y espacio determinados. Y si logras crear suficiente misterio o intriga acerca de cómo se desarrollará el capítulo con esa primera página, te habrás asegurado de captar la atención de muchísimos lectores.

Por último, y antes de dar paso a las diferencias entre una narración para un Oneshot con uno o dos conflictos, cabe destacar la importancia del mensaje.

Dependiendo del público al que nos dirijamos y el tipo de historias que te apasione crear, deberás escoger con cuidado un mensaje claro para este mini capítulo. Esto va más allá del tema del que trata tu Oneshot. En el concurso te podrían exigir hablar del tema de deportes, o de aspectos más abstractos y personales, como, por ejemplo, la admiración o los sueños. En cambio, dentro de esos temas podrías exponer algunos mensajes, del tipo, por ejemplo: por cada vez que te caigas te debes levantar, o debemos valorar y proteger las amistades, etc.

<sup>45</sup> TEATRO NŌ, Tipo de teatro japonés, inspirado en el teatro chino de la antigüedad.

<sup>46</sup> MANGAKAS, (plural) Nombre que reciben los dibujantes y escritores de cómic manga, originario de la palabra japonesa “Mangaka”.

Al acabar de leer tu Oneshot, ese mensaje hará que tu historia destaque sobre otras sin mensaje o con un mensaje difuso, dará coherencia a las acciones de tus personajes y los hechos, además deberás tener en cuenta que los jueces del concurso, con gusto por ese tipo de mensajes, se sentirán más atraídos por tu obra. Por esto último, te recomendaría que indagaras acerca de qué tipos de historias suelen publicar los jueces (ya sean mangakas, editores, o jefes de alguna empresa editorial) y la corriente de pensamiento que ellos siguen...si coincide con el tipo de mensajes y valores que tú transmites, tendrás un plus por encima del resto de participantes.

En este paso nos adentraremos en los dos tipos de narraciones que en líneas anteriores he mencionado: la narración de un solo conflicto y la narración con doble conflicto.

La narración de un solo conflicto suele ocupar alrededor de 30 páginas, y se utiliza para concursos en los que exigen un máximo de páginas, el cual suele estar cerca de las 38.

Se le llama narración de un solo conflicto porque el problema u objetivo planteado al inicio de la trama siempre abarca toda la extensión del capítulo, estableciendo, de ese modo, los tiempos de la historia, los momentos de impacto, giros y arcos de los personajes.

La narración de un solo conflicto se destaca fundamentalmente por su inicio lento. A pesar de ser más corta que la narración con doble conflicto, la trama se intensifica gradualmente. Si aplicas la estructura del KI SHO TEN KESTU, la primera página mostrará al protagonista y algo de su mundo. A continuación, tendrás en la página 3 o 4 el inicio del conflicto, para después continuar con el desarrollo de ese mundo, los personajes y la relación entre ellos, etc. En la página 6 o 7 te deberás de asegurar de impactar al lector con algo de tu obra que lo atrape, ya que de esta forma te aseguras que no dejen de leer al comienzo. Y una vez logras sorprender al lector con tus personajes y tu mundo, establece un primer punto de giro en las páginas 9 y 10, de esta forma rompes con la continuidad que habías establecido en un principio y establecer el tipo de trama que seguirá la obra... ¿Será un giro cómico, tenebroso, proporcionarán misterio, etc.?

Cerca de la página 20 nos encontraremos con el comienzo del Clímax, el cual deberá representar el punto de máxima tensión de tu historia, todo podría estar perdido para los personajes. Y a partir de la página 26, ya depende de tu historia el si se alargará unas páginas más, o si acabarás con el Clímax entre las páginas 26-30.

Finalmente corresponde la resolución del relato y, por lo tanto, la parte en que el protagonista cierra la historia. Es importante –sin que importe si es victoria o derrota–, que el personaje principal (con el que ha comenzado la historia), cierre el Oneshot de alguna forma (ya sea, mediante diálogo, una acción, una foto suya o alguien hablando de él), para dar así la sensación de una obra compacta y circular, y de que se termina lo que antes empezó.

Los capítulos auto conclusivos con doble conflicto difieren del anterior debido a la profundidad del protagonista, y su doble inicio. Esto funciona del siguiente modo: el personaje principal –sabemos que este modelo de doble conflicto tiene un número de páginas más elevado–, puede ser desarrollado durante más tiempo, de modo que a partir de la página 20 podemos, igualmente, mostrar algunos aspectos de la infancia de dicho personaje (por ejemplo, algo que lo ha marcado significativamente), y que tiene que ver con la trama del Oneshot.

Si el doble inicio presupone, teóricamente, un comienzo lento, en este otro se suele optar por un inicio explosivo. Para ello, escogeremos un hecho impactante de la historia y lo pondremos en las páginas 3 y 4. Este elemento deberá resolverse antes de llegar a la página 9, y deberá dar paso al segundo conflicto de la obra –de esta forma proporcionamos a la trama una cierta globalidad, y la sensación de que todo tiene un sentido: un hecho deviene en otro.

En las estructuras de doble conflicto, mostraremos el mundo del protagonista hasta la mitad del capítulo, crearemos tensiones, misterio, o lo que se quiera transmitir al lector, de manera que despertemos en él el interés de seguir leyendo.

Cerca de la página 30, estableceremos el nuevo inicio, definiendo el contexto y centrando el interés acerca de esos 2 o 3 personajes fundamentales; es entonces que daremos paso al desarrollo y al clímax de esta segunda parte.

Por último, próximos a las 50 páginas, pondremos en marcha la resolución de todo el Oneshot.

También es importante no excederse demasiado con el número de páginas. El número que aconsejan los editores –y que varía dependiendo del concurso– puede llegar a ser de 38, 53, y a veces, 76.

Personalmente, al redactar un capítulo auto conclusivo suelo ajustarme a esas indicaciones, debido a que un capítulo semanal de manga suele tener 24 páginas aproximadamente, y uno con carácter mensual o de primer capítulo suele tener 40 o 60. Esta es una buena manera de que nos acostumbremos a ese estilo de trabajo.

Finalmente, en relación con el aspecto más visual de una obra, y de su narración –la narrativa por páginas–, daré algunas indicaciones que escuché de uno de los editores de la revista *Silent Manga* (Mocchi San<sup>47</sup>):

-Aunque que esto no son unas reglas escritas, los mangakas con más éxito en la industria utilizan como mínimo (cada 2 páginas) un plano en viñeta donde se vea el cuerpo entero de los personajes y un poco del lugar donde se encuentran –esto sitúa al lector en el entorno, y permite que “respire” la imagen, es decir, que no sean todo planos medios, o planos cerrados.

-Cada 2 páginas, hacer uso de un plano más grande, de un rostro en primer plano, un primerísimo primer plano, o incluso, un plano detalle de los ojos/boca/etc. A veces utilizan varios de estos, y otras veces en vez de un plano grande de la cara dibujan a uno de los personajes de cuerpo entero o un plano americano el cual sobresale de su viñeta y ocupa el espacio de otras.

Estos 2 elementos, mencionados anteriormente, serán de gran utilidad por son los que de forma acentuada llamarán la atención al pasar a la siguiente página.

Por todo ello, en una narración para un concurso de cómic/manga deberás tener en cuenta factores cómo los arcos de evolución de los 2 o 3 personajes, la estructura y hechos a lo largo del límite de hojas que te establezcas, el mensaje de fondo de la trama y sobretodo una buena planificación para llevar todo a cabo. Para corroborar que cuentas con las bases narrativas puedes preguntarte cosas como: ¿Es un final lógico para esta historia? ¿He cerrado el conflicto central? ¿Se muestra lo suficiente de los personajes y el mundo? ¿He seguido la/s estructura que me propuse?

---

<sup>47</sup> MOCCHI SAN, Editor en la *Editorial Silent Manga*, y youtuber en *Silent Manga Audition Comunity Channel*

## 5. BASE Y EJEMPLO

A continuación, tomaremos como referencia los dos últimos cómics manga que presenté a concursos internacionales:

-Overclouds, 2021, presentado a “Kyoto International Manga Contest” en 2021<sup>48</sup>.

-Los Caballeros del Continente (título original en japonés), 2022, presentado a “Clip Studio Manga Award” de 2022<sup>49</sup>.

### 5.1. OVERCLOUDS

El concurso internacional de 2021 fue anunciado el día 10 de mayo, y el plazo de inscripción se cerró el 26 de Julio. A pesar de que se permite la aplicación al concurso incluso el mismo día 26, es recomendable tener la historia todo lo avanzada que se pueda. En 2022 el plazo de apertura fue el 15 de mayo y cierra en el 1 de agosto, esto deja un plazo de 78 días para trabajar en una historia, de entre 16 y 60 páginas (preferiblemente), lo cual es tiempo de sobra considerando que los profesionales que trabajan cerca de las 60 páginas demoran un mes en realizar cada capítulo.

Si se tiene una historia ya escrita, y un boceto previo de las páginas, podemos dedicar esos días más que en gestiones de inscripción, etc., en la producción de mejores páginas, y en introducir los cambios necesarios en la historia y los diálogos.

En el caso de la aplicación con Overclouds, al pertenecer a una historia que se llevaba desarrollando por 3 años, tanto las fichas de personas, paisajes, tipos de tramas, etc., ya estaban establecidos. Y con un poco de trabajo la semana anterior al concurso, se habían redactado y dibujando los bocetos para 3 historias posibles para el concurso.

El objetivo principal al presentar el Oneshot al concurso era el de poder alcanzar un nivel profesional en las páginas y la historia, por lo que en los meses de aplicación al concurso –al tener hecho el trabajo de investigación y desarrollo en la historia–, procedimos al análisis de la estructura de las páginas, el ritmo de

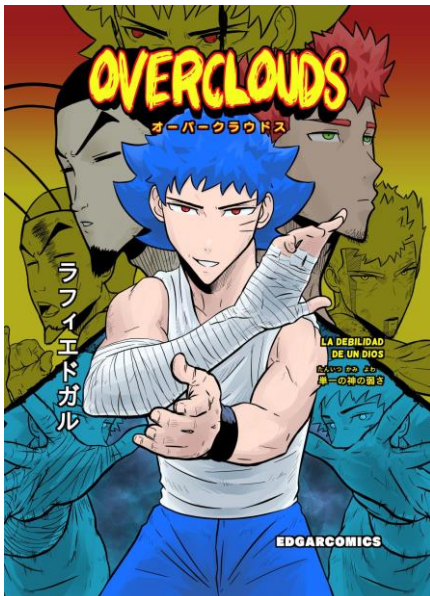


FIG.14 Portada de Overclouds, 2021

<sup>48</sup> KYOTO INTERNATIONAL MANGA CONTEST 2021, Concurso internacional de manga proporcionado por el gobierno de Kioto, a través de la empresa de dibujo digital *Medibang*, en el año 2021

<sup>49</sup> CLIP STUDIO MANGA AWARD 2022, Concurso internacional de manga proporcionado por la empresa Celsys, en sus plataformas digitales de *Clip Studio*, en el año 2022

la historia, y la tomas de referencias de mangas estudiados con anterioridad, con el fin de adherirse todo lo posible a los estándares por los que se rige una de las empresas patrocinadoras del concurso, “Shueisha”.

Para la escritura de una historia de 60 páginas, el conjunto de estándares los agrupamos en: la presentación del personaje y del mundo en las primeras páginas, en mostrar su camino “de cero a héroe”, en añadir algún recuerdo doloroso, en las páginas 4 y 5, en introducir en la página 30 el conflicto que estalla, la batalla final, en la que se proclama al héroe, y las páginas 5-6 para solucionarlo todo.

Una vez cumplida esa fase, comenzamos el proceso de entintado de las páginas. Este proceso se realizó íntegramente en digital –en un iPad–, mediante la utilización de la aplicación de manga “Medibang Paint”. Recomendamos, que, si se va a realizar el dibujo de línea en papel, se compre papel específico para manga –papel de tamaño B4 con gramaje superior a 120 gramos y con un poco de brillo. En Amazon.jp, se pueden encontrar numerosas páginas dedicadas a la venta de material de dibujo para manga, de calidad profesional, como, por ejemplo, los de la marca DELETER).

Además del uso de una buena tinta y plumillas G (para los personajes) y Maru para los fondos y detalles.

En el caso de Overclouds, al ser en digital se utilizó uno de los pinceles de la aplicación a modo de Pluma G, y otro más fino a modo de Maru.

El tamaño y sensibilidad necesarios varía según el dibujante, pero es necesario el buscar un trazo similar al de las Plumillas G, ya que muchos editores prestan atención a esos detalles.

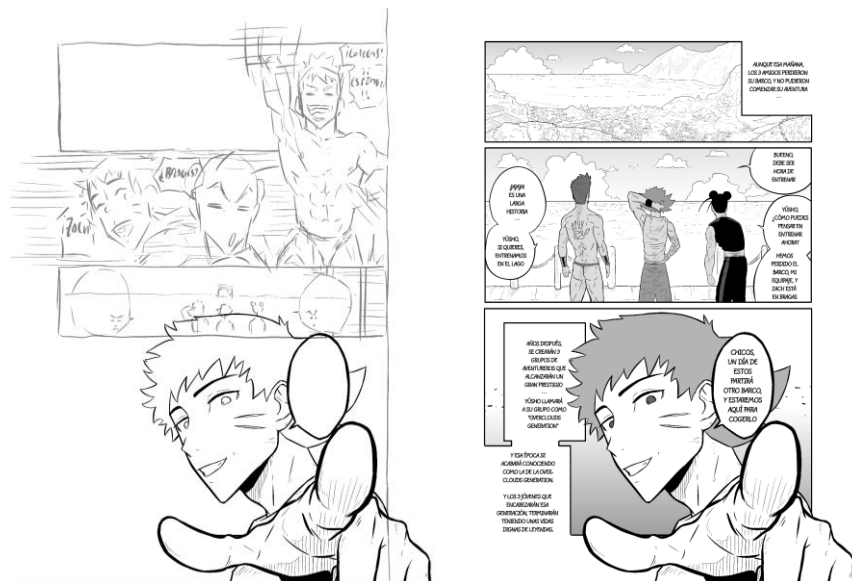


FIG. 15. Página final de Overclouds, del boceto al entintado



Cuando finalmente había terminado la parte de entintado, habían pasado 2 semanas. Por entonces habíamos realizado varios diseños de portadas, y tan pronto el diseño encajó con la historia y con los personajes, nos dedicamos a pintar tanto la portada como las 3 primeras páginas, tratando de que dicha portada, llamara la atención del público lector.

Posteriormente, tras añadir los diálogos, encomendamos a Miguel Ángel Giner Bou (Guionista y dibujante de cómic), a Cristina Durán Costell (Ilustradora y dibujante), y a Adrián Listo Lebrato (Bloko Art, dibujante y escritor de webcomic y manga) leer y revisar la historia.

El siguiente paso consistió en realizar e introducir los cambios pertinentes en bocadillos, diálogos y escenas, finalmente se presentó la obra al concurso.

## 5.2. LOS CABALLEROS DEL CONTINENTE

El proceso consiste en llenar un formulario de información personal, como una prueba mediante el que los editores conocen un poco acerca del artista. Después, se suben las páginas del cómic/manga a la página de Medibang, en la que, además, se puede ver y leer el conjunto de los mangas que ya han sido publicados para concurso.

La otra aplicación a un concurso internacional que trataremos es la del manga 大陸の時旅者 (Los Caballeros del Continente), 2022, publicado en el concurso de manga por escuelas, de Clip Studio.

Para la participación en el concurso era necesario la inscripción de la escuela a la que el participante iba a representar. En este caso fue en representación de la UPV, Facultad de Bellas Artes, apoyado por el profesor Bárbaro Julián Miyares Puig.

Es importante señalar que, en este proceso de presentación al concurso de Clip Studio, es imprescindible que el tutor del alumno participante se inscriba en la plataforma, y también a la escuela o centro al que se pertenece, ya que, sin esta aplicación, el alumno interesado no puede tomar parte en el concurso.

El plazo para la inscripción de escuelas y tutores fue entre el 1 de noviembre de 2021 y el 15 de marzo de 2022. La participación de mangas en la página del concurso comprendía entre el 1 de diciembre de 2021 y el 8 de abril de 2022.

### Los Caballeros del Continente

El proceso que se siguió para la creación de Los Caballeros del Continente fue diferente al de Overclouds, principalmente debido a que el objetivo de mi interés pasó de, pretender alcanzar un acabado profesional en el manga, a



FIG. 16. Los Caballeros del Continente, 2022

realizar lo más rápido posible el entintado de las páginas (sin descuidar el acabado de estas).

Por falta de tiempo no se comenzó con la escritura de la historia hasta febrero de 2022. Los estándares que se querían cumplir con esta eran similares a los de la historia anterior, pero aplicando los conocimientos acerca de historias cortas de los que hemos hablado antes.

Con la historia escrita, se detallaron los elementos que compondrían cada página antes de la realización del boceto.

En la parte de los bocetos de las páginas, a diferencia de en Overclouds, al tener solamente una historia clara para el concurso, sólo se dibujaron las páginas para ésta, pero probando diferentes diseños de las primeras páginas.

Los Caballeros del Continente al ser una historia de 16 páginas, debía poder mostrar tanto al protagonista como su mundo en las 2-3 primeras páginas, por lo que se exploraron diferentes formas de disponer de los hechos en éstas.

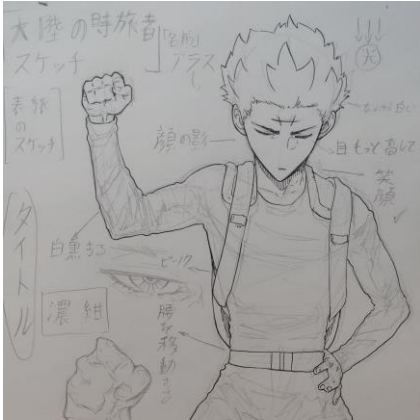


FIG. 17. Los Caballeros del Continente, boceto de la portada

Los dibujos de línea de este manga se realizaron en papel, por lo que tanto los bocetos a lápiz como el entintado, se hizo con el uso de materiales analógicos.

Una vez se terminó con esta parte, faltaba escanear las páginas y pasarlas al programa de Medibang, para añadir las Tramas (los tonos de gris) y los diálogos.

El diálogo al estar mitad en español mitad en japonés, se tuvo que traducir completamente al japonés, debido a que la mayoría de los editores eran japoneses, y había varios detalles importantes en la historia que se habrían perdido si se realizara una traducción del español al japonés.

Al acabar con la traducción, está fue revisada por varios amigos japoneses que conocían el manga de cerca; y finalmente se presentó la obra para concurso.

El concurso Internacional por Escuelas, de Clip Studio, es uno de los concursos con más requisitos exigidos.

En primer lugar, es necesario hablar del tema que ellos proporcionan, Tener en cuenta el límite de páginas (de entre 8 a 32), el envío de los formularios, tanto de información personal y de contacto, como de objetivos en relación con la profesión de mangaka, y acerca de nuestro interés en relación con las empresas patrocinadoras del concurso y, como es obvio, la verificación de toda la tramitación mediante el uso del correo electrónico.

## 6. CONCLUSIONES

Como hemos visto, el proceso para la creación de un manga que se presentará a un concurso internacional de cómic requiere de investigación, y de un proceso de trabajo el cual está formado por diferentes pasos a seguir:

- Calendario de trabajo
- Investigación
- Creación de un mundo y unos personajes
- Adaptación de la historia para el concurso
- Bocetos
- Revisión
- Diseño de las páginas
- Entintado y acabado final con diálogos
- Revisión final
- Aplicación en el concurso

El calendario de trabajo trata de tener en cuenta las fechas y tiempos aproximados de producción que hemos tratado con anterioridad para organizar nuestro horario alrededor de las fechas de participación en el concurso.

Tanto el trabajo de investigación necesario acerca de referentes, empresas, concursos, páginas web, y la creación de tramas y personajes ha sido expuesto a lo largo de este texto, por lo que con la ayuda de estas páginas la investigación que se deberá hacer es mínima, si lo que se quiere es presentar un manga a un concurso internacional.

Dependiendo del concurso en el que se participe se deberá adaptar la historia siguiendo las indicaciones acerca de escritura de historias.

Al igual que si se pretende comenzar una aventura de exploración de una montaña, llevamos un mapa, al presentar un cómic a un concurso internacional contaremos con esta guía, a la que podremos recurrir en cualquier momento del camino en busca de ayuda, o de cual será el siguiente paso que seguir, para presentar eventualmente una obra que ocupe un lugar especial en nuestro currículum y nuestra vida.

## 7. REFERENTES

### 7.1. BIBLIOGRAFÍA

ARAKI, HIROHIKO (2017). Manga in Theory and Practice: the Craft of Creating Manga. Auto publicación.

CAMPBELL, JOSEPH (1949). El Héroe de las Mil Caras. Fondo de Cultura Económica (CFE).

FUJIMOTO, TATSUKI (2018). Chainsaw Man. Shueisha: Shonen Jump Magazine.

HORIKOSHI, KOHEI (2015). My Hero Academia. Shueisha: Shonen Jump Magazine.

ISAYAMA, HAJIME. (2009). Attack on Titan. Kodansha: Bessatsu Shonen Magazine.

KISHIMOTO, MASASHI (1999-2014). Naruto. Shueisha: Shonen Jump Magazine.

MCKEE, ROBERT (1997). El Guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba.

MIURA, TSUINA y SAKURAI, GAMON (2012). Ajin. Kodansha: Bessatsu Shonen Magazine.

ODA, EIICHIRO (1997). One Piece. Shueisha: Shonen Jump Magazine.

SIEGEL, DAVID (2001). Artículo "The Nine Act Structure".

UKIMURA, MAKOTO (2005). Vinland Saga. Kodansha: Bessatsu Shonen Magazine.

WAKUI, KEN (2017). Tokyo Revengers. Kodansha: Bessatsu Shonen Magazine.

WEILAND, K.M. (2016). Creating Character Arcs. Auto publicación.

## 7.2. VIDEOS DE INTERNET

DAVID ESTEBAN CUBERO, “317. La estructura de nueve actos de David Siegel (1ª parte)”

YouTube <<https://youtu.be/9fW9J-00mb8>>

DAVID ESTEBAN CUBERO, “318. La estructura de nueve actos de David Siegel (2ª parte)”

YouTube <<https://youtu.be/3oxpiWq1-vg>>

DAVID ESTEBAN CUBERO, “319. La estructura de nueve actos de David Siegel (3ª parte)”

YouTube <<https://youtu.be/GucdGrQzv9o>>

SMAC! - THE SILENT MANGA AUDITION® COMMUNITY!, “Ki-sho-Ten-ketsu" is "KA-ME-HA-ME-HAA!" 4 part construction practicals - Japanese Manga 101”

YouTube <<https://youtu.be/Tfi0FvD9Yu0>>

SMAC! - THE SILENT MANGA AUDITION® COMMUNITY!, “MANGA PLANNING with a pro CLIMAX! - Japanese Manga 101 “

YouTube <<https://youtu.be/XXxRaZCmOI4>>

SMAC! - THE SILENT MANGA AUDITION® COMMUNITY! , “The FOUR Part construction "Ki-Sho-Ten-Ketsu" - Japanese Manga 101 “

YouTube <<https://youtu.be/pPxjTVpY55w>>

## 7.3. WEBGRAFÍA

CLIP STUDIO. International Comic/Manga School Contest 2021.

<<https://www.clipstudio.net/promotion/comiccontest2021/en/>>

CLIP STUDIO. International Comic/Manga School Contest 2022.

<<https://www.clipstudio.net/promotion/comiccontest/en/>>

DAVID SIEGEL. The Nine-Act Structure of Feature Films.

<<https://pullnews.medium.com/the-nine-act-structure-of-feature-films-b47a33b673a5>>

EMBAJADA DE JAPÓN. XVI CONCURSO INTERNACIONAL MANGA DE JAPÓN.

<[https://www.ar.emb-japan.go.jp/itpr\\_es/11\\_000001\\_00565.html](https://www.ar.emb-japan.go.jp/itpr_es/11_000001_00565.html)>

ESCRITORES.ORG. Concursos Literarios.

<<https://www.escriitores.org/>>

MEDIBANG. Kioto International Manga Anime Award 2021.

<<https://medibang.com/contest/kyoto-manga2021/?locale=es>>

MEDIBANG. Kioto International Manga Anime Award 2022.

<<https://medibang.com/contest/kyoto-manga2022/>>

NORMA EDITORIAL. Bases del concurso manga 2022.

<<https://www.normaeditorial.com/noticia/bases-del-concurso-manga-2022>>

SHONEN JUMP. Página oficial.

<<https://shonenjump.com>>

WEBTOON. Cómic en línea.

<<https://www.webtoons.com/es>>

#### **7.4. SERIES**

Bakuman (Capítulos 1-13). Productora: J.C. Staff, NHK. 2010.

## 8. LISTADO DE IMÁGENES

FIG.1. MEDIBANG, Logotipo oficial de la aplicación “Medibang paint” y de la página web “medibang.com”, Medibang.

FIG.2. CLIP STUDIO, Logotipo oficial de la aplicación “Clip Studio Paint” y de las plataformas de Clip Studio, Celsys.

FIG.3. SHUEISHA, Logotipo oficial de la empresa editorial, Shueisha. 1925.

FIG.4. SHONEN JUMP, Logotipo oficial de la revista, Shueisha. 1968.

FIG.5. KODANSHA, Logotipo oficial de la empresa editorial, Kodansha. 1909.

FIG.6. NORMA EDITORIAL, Logotipo oficial de la empresa editorial, Norma Editorial. 1981.

FIG.7. WEBTOON, Logotipo oficial de la aplicación, Webtoon. 2005.

FIG.8. ESTRUCTURA DE 3 ACTOS, CÓMO ESCRIBIR UN GUION: LA ESTRUCTURA, Alejandro Barvel. 2019.

FIG.9. ESTRUCTURA POR ARCOS DE PERSONAJES, Cómo escribir Fanfics, Wattpad. 2021.

FIG.10. ESTRUCTURA DE 9 ACTOS, Tiempos en pantalla, David Siegel. 2018.

FIG.11. ESTRUCTURA CON 24 PUNTOS DE GIRO, Vista de los puntos de giro, Adam Skelter. 2021.

FIG.12. KI SHO TEN KETSU, Construcción práctica, SMAC!. 2016.

FIG.13. TEATRO “ÑO”, Obra popular de teatro japonés, Kyoto. 2012.

FIG.14. PORTADA DE *OVERCLOUDS*, Oneshot de manga, Edgar Rafi. 2021.

FIG.15. PÁGINA FINAL DE *OVERCLOUDS*, Oneshot de manga, Edgar Rafi. 2021.

FIG.16. PORTADA DE *LOS CABALLEROS DEL CONTINENTE*, Oneshot de manga, Edgar Rafi. 2022.

FIG.17. BOCETO DE LA PORTADA DE *LOS CABALLEROS DEL CONTINENTE*, Oneshot de manga, Edgar Rafi. 2022.