



## Trabajo Fin de Máster

El cómic japonés fuera de Japón:  
Impacto e influencia del manga en los dibujantes de  
cómic españoles

Japanese comics outside Japan: Impact and  
influence of manga on Spanish comic artists

Autor

Julia Rigual Mur

Directora

Elena Barlés Báguena

Facultad de Filosofía y Letras/ Departamento de Historia del Arte  
Año 2017

Repository of the Universidad de Zaragoza – Zaguan <http://zaguan.unizar.es>

## ÍNDICE

<b>PRESENTACIÓN DEL TRABAJO .....</b>	2
1. Delimitación del tema, justificación y causas de su elección.....	2
2. Estado de la cuestión .....	5
3. Objetivos y metodología y fases del trabajo de investigación.....	10
3.1. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de la bibliografía.....	11
3.2. Búsqueda, análisis y estudio de las fuentes documentales y orales.....	12
3.3 Trabajo de campo: análisis de las obras de los creadores.....	13
3. 4. Redacción y estructura del trabajo.....	14
4. Agradecimientos.....	15
<b>DESARROLLO ANALÍTICO .....</b>	16
1. Introducción.....	16
1.1. El manga, un cómic de tradición diferente: orígenes y evolución hasta su situación actual .....	16
1.2. Saltando fronteras: El manga en España .....	25
2. El fenómeno de impacto e influencia del manga en los dibujantes de cómic en España. Una visión general .....	32
3. Estudios monográficos de los artistas seleccionados .....	58
3. 1. Studio Kôsen .....	58
3. 2. Xian Nu Studio .....	67
3. 3. Lolita Aldea .....	73
<b>CONCLUSIONES .....</b>	82
<b>BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA .....</b>	85
<b>PROCEDENCIA DE LAS FIGURAS .....</b>	96
<b>ANEXO.....</b>	99
<b>APÉNDICE DOCUMENTAL .....</b>	126

## PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

### 1. Delimitación del tema y causas de su elección

El fin de presente Trabajo Fin de Máster (TFM) es realizar una aproximación al fenómeno del impacto del cómic japonés o manga en los actuales dibujantes de cómic en España, a través del estudio de una selección de estos artistas que son los que gozan actualmente de un mayor éxito de crítica y público.

El cómic, concebido desde su origen, a finales del siglo XIX y principios del XX como medio de comunicación de masas, ha tenido durante largo tiempo una escasa apreciación como manifestación artística y tradicionalmente sus creadores no han sido valorados convenientemente. Aunque esta opinión está cambiando en las últimas décadas, todavía en algunos sectores de la sociedad occidental se le sigue considerando un subproducto cultural, como algo infantil o no equiparable a otras disciplinas artísticas.<sup>1</sup>

No obstante, esta general apreciación no es compartida en Japón, donde este tipo de obras, conocidas como manga, no solo mueven una potente estructura empresarial, sino que tienen una gran repercusión popular y son altamente valorados a nivel artístico. En los últimos tiempos, además, el manga está teniendo una enorme expansión a nivel internacional. Tanto es así, que estas obras más allá de ser simplemente exportadas, están siendo imitadas fuera de Japón por su personal “estilo” y sus singulares características que las distinguen de los productos de otras procedencias.<sup>2</sup> Este fenómeno se inscribe en el actual contexto de auge y difusión de la cultura audiovisual nipona, cuyas manifestaciones (cine, *anime*,<sup>3</sup> videojuego y manga) están generando un fuerte impacto y penetrando de lleno en la cultura pop occidental.<sup>4</sup>

No cabe duda de que el triunfo y amplia difusión del manga fuera del país nipón ha permitido el desarrollo de un fenómeno de imitación, influencia e hibridación por todo el

---

<sup>1</sup> MCLOUD, S., *Reinventar el cómic. La revolución de una forma artística gracias a la imaginación y la tecnología*, Barcelona, Planeta Cómics, 2006, p. 26.

<sup>2</sup> MCLOUD, S., *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2007, p. 223.

<sup>3</sup> Abreviación en japonés de la palabra inglesa *animation* que hace referencia a la animación de procedencia nipona.

<sup>4</sup> BARLES, E., “Del Japonismo al Neojaponismo: una panorámica de la presencia e influencia del arte de Japón en España”, BANDO, S. (coord.), *スペイン語世界のことばと文化* (Supeingosekai no kotobatobunka – Estudios sobre la lengua y la cultura del mundo de habla hispánica), Kyoto, Universidad de Estudios Extranjeros de Kyoto, 2009, p. 85.

mundo. Un buen número de artistas de diferentes países nacidos en esta época del *mass media* han decidido apropiarse de parte o de la totalidad de la estética y recursos utilizados por el manga para crear sus historietas.<sup>5</sup> Este tipo de obras han sido etiquetadas bajo distintas denominaciones dependiendo del lugar de origen de su autor: *amerimanga*, en el caso de cómics con influencia del manga publicados en América; OEL manga (Original English Language) en el resto de países de habla inglesa; *manfra* o *nouvelle manga* en Francia, etc. En España también se ha dado este fenómeno, pues existen artistas cuyas obras están parcial o plenamente inmersas en lo que reconoceríamos como manga, y a las que se aluden con el término de “iberomanga”, “mangañol” o en ocasiones como manga *gaijin*.

Pese a que existen en nuestro país un buen número de autores que se caracterizan por su notable o incluso total influencia del manga, en este trabajo hemos decidido centrar nuestra investigación en una pequeña selección de creadores que destacan en este contexto por mayor éxito de crítica y público. Tales artistas, todas ellas mujeres, tienen varios factores comunes como son el hecho de pertenecer a una misma generación, haber nacido en un contexto parecido y compartir las mismas vías de conocimiento o influencia del cómic nipón. No obstante, esto no implica que las seleccionadas no posean unas trayectorias y obras muy personales ya que, pese a que suelen tomar algunos de los recursos y códigos más llamativos del manga, han enfocado tales influencias de una manera personal, uniéndolas otras fuentes de inspiración para dar lugar resultados híbridos muy interesantes. Dichas dibujantes son las siguientes: Aurora García Tejado (Madrid, 1978) y Diana Fernández Dívora (Madrid, 1975), integrantes del Studio Kôsendesde 1998; Lolita Aldea (Ceuta, 1982); y Irene Díaz Miranda (Granada, 1984) y Laura Moreno (Granada, 1983) componentes del XianNu Studio, formado desde 2007.

A parte de nuestro gusto personal por sus trabajos y la relevancia que tienen sus obras, la decisión de orientar este estudio hacia esta selección de artistas españolas viene motivada por varias razones de carácter más genérico:

En primer lugar, debe hacerse referencia a que, como se ha señalado, ha sido en esta última década cuando el número de estudios sobre cómic se ha visto realmente en aumento, y cuando paulatinamente está siendo cada vez más valorado, hechos que coinciden con un creciente incremento en la publicación de este tipo de productos. No obstante, consideramos que queda mucho por estudiar, pues la investigación hasta el momento solo abarca una pequeña parte de todo el material publicado. Por este motivo, los estudios de esta naturaleza

---

<sup>5</sup> MOLINÉ DEL CASTILLO, A., *El gran libro de los manga*, Barcelona, Glénat, 2002, p.75.

se hacen necesarios en la época actual, especialmente siendo conscientes de que en el ámbito nacional todavía escasean los análisis de estos temas.

En segundo término, no cabe duda de que la cultura japonesa actual de carácter audiovisual se está difundiendo por todo el mundo en sus diferentes vertientes con una enorme acogida.<sup>6</sup> Así, tanto en Occidente en general como en España en particular, se puede confirmar que se está produciendo un fenómeno que algunos autores ya catalogan como neojaponismo,<sup>7</sup> en alusión al parecido que posee con la fascinación e influencia que ya suscitó Japón a finales del siglo XIX y comienzos del siguiente en muchos artistas occidentales como Van Gogh, Manet o Mariano Fortuny.<sup>8</sup> Hoy, el arte japonés vuelve a exportarse con un alcance global más alto, con una mayor repercusión y mediante formas artísticas completamente contemporáneas. Así pues, somos partícipes de la opinión de que este nuevo fenómeno merece ser objeto de análisis, no solo por comparación con el japonismo decimonónico, que cuenta con numerosos estudios, sino por su valor artístico y social propio. En estos últimos años estamos siendo testigos de un vertiginoso desarrollo de las influencias de la cultura japonesa de carácter audiovisual en España, y creemos que es necesario examinar los frutos de estas influencias, a las cuales se les han dado muy poca importancia a nivel académico.

En tercer lugar, el hecho de que estos artistas sean pioneros en los nuevos métodos de difusión artística también nos ha resultado interesante a la hora de decantarnos por este tema de estudio.<sup>9</sup> Hoy en día la situación del creador de contenido<sup>10</sup> es resultado de un determinado contexto empresarial y tecnológico y, por ello, creemos que es necesario reflexionar, no solo sobre los trabajos de estos autores, sino también sobre otros factores. Tal es el caso del papel de las editoriales, la publicidad y el sistema de difusión de sus obras, especialmente con la incursión de las nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación, que inciden en la recepción del público.

---

<sup>6</sup> HERNÁNDEZ PÉREZ, M., *Manga, anime y videojuegos*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017, p. 21.

<sup>7</sup> ALMAZÁN TOMÁS, D., “Del japonismo al neojaponismo: evolución de la influencia japonesa en la cultura occidental”, BARLÉS, E. y ALMAZÁN, D. (ed.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2010, p. 871.

<sup>8</sup> ALMAZÁN TOMÁS, D., “La seducción de oriente: de la *Chinoiserie* al japonismo” *Antígrama*, nº 18, Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2003, p. 88.

<sup>9</sup> DELGADO, N., “Nuevos medios de difusión cultural”, *Creación y Producción en Diseño y Comunicación*, nº 76, Buenos Aires, Universidad de Palermo, 2016, p. 34.

<sup>10</sup> Persona que se dedica a crear contenido original (escrito, audiovisual, gráfico...) que el público relacione con una marca, ya sea personal o para la que esté trabajando, y con ello lograr un mayor conocimiento y acercamiento de éste hacia la misma.

Finalmente, queremos señalar que el hecho de centrar este estudio únicamente en la obra de ciertos autores se debe principalmente a la necesidad de acotar el tema de acuerdo con la naturaleza y límites establecidos en el Trabajo Fin de Máster. Gracias a nuestra afinidad personal por este tipo de productos y a las facilidades que nos aporta Internet para acercarnos a los artistas en activo, nos ha sido relativamente sencillo obtener sus publicaciones, ser conscientes de su proceso de trabajo y ponernos en contacto directamente con ellos, vía que consideramos fundamental para una investigación de estas características.

## 2. Estado de la cuestión

Aunque este estado de la cuestión debe circunscribirse a los estudios realizados sobre la influencia del manga en España, a modo de introducción, realizaremos un breve comentario sobre las principales publicaciones que han difundido el conocimiento del cómic japonés en Occidente y han estudiado su impacto fuera de Japón.

Fue en la década de 1980, cuando surgieron los primeros trabajos centrados en el manga como manifestación artística, abarcando el estudio de su mercado, artistas, títulos famosos y su impacto en occidente. Tal es el caso de la gran monografía de referencia titulada *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (1986) de Frederick L. Schodt,<sup>11</sup> en la que se abordan desde un punto de vista general algunos de estos temas. Ya a comienzos de los 90, distintos autores comenzaron también a estudiar su historia, como es el caso de la belga Thierry Groensteen, autora de otra obra básica, *L'Univers des Mangas* (1991),<sup>12</sup> en la misma línea que la anterior. No obstante, los trabajos más repetidos fueron aquellos que se dedicaron a la obra del gran artista Osamu Tezuka (1928 - 1989), considerado como el "padre del manga", que había sido recién descubierta por el público europeo. Así, entre 1993 y 1994 destacan la publicación de Heinrich Koechlin<sup>13</sup> dedicada a su vida y obra, la de Eveline Einholz<sup>14</sup> centrada en la valoración histórico-artística de sus producciones, y la de Susanne Phillipps,<sup>15</sup> que interpretaba la figuración visual y verbal del tiempo en sus mangas.<sup>16</sup> La

---

<sup>11</sup> SCHODT, F., *Manga! Manga! The world of Japanese comics*, Tokio, Kodansha Internacional, 1983.

<sup>12</sup> GROENSTEEN, T., *L'Univers des Mangas*, Tournai, Casterman, 1991.

<sup>13</sup> KOECHLIN, H., *Tezuka Osamu, Leben und Werk*, Universidad de Viena, 1993, tesis doctoral inédita.

<sup>14</sup> EINHOLZ, E., *Der Manga-Künstler Tezuka Osamu (1928-1989)*, Freie Universität Berlin, 1994, tesis doctoral inédita.

<sup>15</sup> PHILLIPPS, S., *Narrative Bausteine im Mang*, Freie Universität Berlin, 1995, tesis doctoral inédita.

<sup>16</sup> BERNDT, E., *El fenómeno manga*, Barcelona, Martínez Roca, 1996, p. 10.

importancia de esta figura hará que su vida y producción fuera objeto de estudio en años posteriores.<sup>17</sup>

Por aquellos años, las publicaciones sobre el cómic en general comenzaban a reivindicar su papel como producto artístico, y casi de forma sistemática incluyeron al manga como un estilo específico dentro de la definición de cómic. Las obras más representativas son las de Scott McCloud: *Entender el cómic* (1996),<sup>18</sup> donde explica el lenguaje y la calidad artística del medio y *Reinventar el cómic* (2000),<sup>19</sup> que es una ampliación del anterior donde incluye conceptos sobre la producción, el papel u otros factores relacionados con el contexto del cómic en la actualidad. Posteriormente este autor publicará: *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (2007),<sup>20</sup> en la que se centra en las claves para realizar historias, personajes o esquemas narrativos que funcionen correctamente mediante la secuenciación de imágenes.<sup>21</sup>

Volviendo a las publicaciones teóricas centradas específicamente en el manga, hemos de señalar que es también a inicios de la década de los 90 cuando nacen las primeras revistas especializadas o fanzines<sup>22</sup> en Occidente, algunas originadas como simples boletines pero que con el tiempo evolucionarían a ediciones profesionales de gran calidad. Algunos ejemplos son: *Animeland* en Francia, *Anime U.K* en Gran Bretaña, *Animania* en Alemania, *JAMM* en Bélgica, y *Yamato* en Italia.<sup>23</sup> Asimismo, en 1995 se publicó la obra *Phänomen Manga: Comic-Kulture in Japan*<sup>24</sup> de Jacqueline Berndt, editada en 1996 en español como *El fenómeno manga*,<sup>25</sup> donde la autora intenta describir sus principales géneros y su relación con gran cantidad de manifestaciones de su país de origen, es decir, su contexto y situación en la cultura japonesa, así como su incipiente impacto fuera del archipiélago.<sup>26</sup> Así pues, en este

---

<sup>17</sup> Algunos de ellos son:

BROPHY, Philip, ed. *Tezuka: The Marvel of Manga*, Victoria, National Gallery of Victoria, 2007. MCCARTHY, Helen, *The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*, Ilex Press Limited, 2009.

ONODA POWER, Natsu, *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009.

<sup>18</sup> MCLOUD, S., *Entender el cómic*, Barcelona, Astiberri, 1996.

<sup>19</sup> MCLOUD, S., *Reinventar...*, *op. cit.*

<sup>20</sup> MCLOUD, S., *Hacer cómics...*, *op. cit.*

<sup>21</sup> McCloud no será el único dibujante que se dedique a escribir sobre esta temática, pues Will Eisner en su obra *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, Barcelona, Norma Editorial, 2007 también va por el mismo camino.

<sup>22</sup> Publicación de pocos medios realizada por aficionados sobre algún tema cultural alternativo (cine, cómic, música...) concreto que se publica periódicamente aunque normalmente con tirada reducida.

<sup>23</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, *op. cit.*, p.71.

<sup>24</sup> BERNDT, J., *Phänomen Manga: Comic-Kulture in Japan*, Berlin, Edition q, 1995.

<sup>25</sup> BERNDT, J., *El fenómeno manga*, Barcelona, Martínez Roca, 1996.

<sup>26</sup> Esta misma autora ha seguido investigando sobre el tema, publicando obras tan importantes como BERNDT, J., *Manhwa, Manga, Manhua: East Asian comics studies*, Leipzig, Leipziger Univ.-Verl., 2012 y BERNDT, J., *Manga: Medium, Kunst und Material*, Leipzig, Leipziger Univ.-Verl., 2015.

momento se puede apreciar cómo va aumentando el interés en este tipo de estudios debido a la demanda por parte del público o lectores consumidores de manga para conocer e informarse más sobre este tipo de cómic, principalmente acerca de autores, géneros o historia. De hecho, la difusión que en la década de los 90 tuvo el manga en nuestro país llevó a que algunos autores españoles, aunque en número reducido, se dedicasen al tema. El principal de ellos fue Trajano Bermúdez (pseudónimo de Santiago García), quien publicó *Mangavisión* (1995),<sup>27</sup> que ofrece una panorámica bastante amplia del fenómeno manga en Occidente, resultando curioso cómo compara el tratamiento que se le da a este material en Japón en contraposición al que se le da en España, donde todavía por entonces era degradado a una condición pueril.

Ha sido, sin embargo, en el presente siglo cuando se han multiplicado las publicaciones sobre manga a nivel internacional, obras en las que, además de analizar distintos aspectos del cómic japonés, se alude también a su difusión. Entre ellas, por su rigor académico, hemos de destacar las obras de Sharon Kinsella,<sup>28</sup> Paul Gravett,<sup>29</sup> Helen McCarthy,<sup>30</sup> Michael Pawuk,<sup>31</sup> Robin Brenner,<sup>32</sup> Mark W. Mac Williams,<sup>33</sup> Brigitte Koyama-Richard,<sup>34</sup> Toni Johnson-Woods,<sup>35</sup> Jean Marie Bouissou,<sup>36</sup> John E. Ingulsrud y Kate Allen,<sup>37</sup> Jason Yadao,<sup>38</sup> Jean-Paul Desroches<sup>39</sup> y Robert Petersen.<sup>40</sup>

También en España en última década se han publicado libros generales sobre el manga de interés notable. Son muy importantes *El gran libro de los manga* (2002) de Alfons Moliné,<sup>41</sup> que además dar unas pautas aproximativas se centra en comentar los grandes nombres del sector, así como el trabajo, mucho más amplio en cuanto a contenido, *Manga*.

---

<sup>27</sup> BERMÚDEZ, T., *Mangavisión. Guía del tebeo japonés*, España, Glénat, 1995.

<sup>28</sup> KINSELLA, S., *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*, Richmond, Great Britain, Curzon, 2000.

<sup>29</sup> GRAVETT, P., *Manga: Sixty years of Japanese comics*, London, Laurence King Publishing, 2004.

<sup>30</sup> MCCARTHY, H., *500 manga heroes and villains*, London, Collins & Brown, 2006.

<sup>31</sup> PAWUK, M., *Graphic novels: A genre guide to comics books, manga, and more*, Santa Barbara, CA: Libraries Unlimited, 2006.

<sup>32</sup> BRENNER, R., *Understanding manga and anime*, Westport, CT: Libraries Unlimited, 2007.

<sup>33</sup> MACWILLIAMS, M. W. (ed.), *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*, M.E. Sharpe, 2008.

<sup>34</sup> KOYAMA-RICHARD, B., *Mil años de manga*, Barcelona, Electa, 2008.

<sup>35</sup> JOHNSON-WOODS, Toni (ed.), *Manga. An anthology of global and cultural perspectives*, NY, The Continuum International Publishing Group, 2010.

<sup>36</sup> BOUSSIOUT, J. M., *Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Arles, P. Piquier, 2010.

<sup>37</sup> INGULSRUD, J. E. y Allen, K., *Reading Japan Cool: Patterns of manga literacy and discourse*, Lanham, MD: Lexington Books, 2009.

<sup>38</sup> YADAO, J., *The rough guide to manga*, London, Rough Guides, 2009.

<sup>39</sup> BARRAL, X., (ed.), *Kyôto-Tôkyô. Dessamouraïs aux mangas*, Paris, Grimaldi Forum, 2010.

<sup>40</sup> PETERSEN, R., *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, Santa Barbara, CA: Praeger, 2011.

<sup>41</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, op. cit.

*Del cuadro flotante a la viñeta japonesa* (2010) de José Andrés Santiago,<sup>42</sup> en el que trata cuestiones como sus orígenes, sistema de producción, situación en Japón, características formales o géneros. También hay obras como *Japón en el mundo actual* (2010)<sup>43</sup> donde se incluyen capítulos que abordan indirectamente el tema o algunas investigaciones especializadas en manga como las aportaciones de Laura Montero Plata, Anjhara Gómez Aragón y Cristina Tajada. Esta última investigadora además ha realizado interesantes trabajos sobre la difusión del manga en España.<sup>44</sup>

Asimismo, muy vinculados al triunfo que habían tenido las series *anime* en las parrillas televisivas españolas gracias a títulos tan conocidos como *Heidi, Mazinger Z, Sailor Moon, Caballeros del zodíaco* o *Dragon Ball*, y a otros que se estaban introduciendo en esos momentos (*Pokémon, Digimon, Naruto, One Piece...*), el fenómeno de atracción por estos productos nipones comenzaría a desatarse en nuestro país. Ello llevó a la publicación de monográficos de tono generalmente divulgativo y dedicados a una serie u autor (*La biblia de Dragon Ball* de 2005<sup>45</sup> o *Naruto, la senda del ninja* en 2015<sup>46</sup>), destacado por su calidad la documentada *Mazinger Z, la Enciclopedia* (2011).<sup>47</sup> A la par, con este nuevo *boom* que continuaba en aumento tanto en España como en el resto de Occidente, nuestro país comenzó a contar con fanzines como *Japan Anime Fancine, Mangazone, Manganime, Tsuzuki y Neko*, todos desaparecidos en la actualidad. A día de hoy, solo se edita en papel el titulado *Otaku Bunka* (patrocinado por la editorial Panini), debido a que las principales vías de información y documentación han pasado a ser los diferentes espacios web dedicados al manga y *anime* en Internet, muchos de ellos con contenido de muy buena calidad.

También en la misma época, de la mano de Norma -una de las grandes editoriales del manga en nuestro país-, han ido surgiendo manuales con el nombre de *Cómo Dibujar el Manga*<sup>48</sup> y *Escuela de manga*<sup>49</sup> que, aparte de explicar la técnica y el estilo de dibujo a su público, utilizan sus términos en japonés para lograr un mayor acercamiento a estas obras,

---

<sup>42</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Pontevedra, Digital Graphic art research, 2010.

<sup>43</sup> BARLÉS BÁGUENA, E. y ALMAZÁN TOMÁS, D. (eds.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010.

<sup>44</sup> TAJADA, C., "El mercado español del manga: estado de la cuestión", en AA. VV., *Actas del I Foro de Investigación de Asia del Pacífico*, Granada, Universidad de Granada-Casa de Asia, 2006, pp. 473-488.  
TAJADA, C., "El manga en España", BARLÉS, E., y ALMAZÁN, D. (eds.), *Investigación sobre arte japonés en España (Reseach on Japanese Art in Spain)*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2008, pp. 61-69 y 117-118.

<sup>45</sup> RAMÍREZ, V., *La biblia de DragonBall*, Barcelona, Dolmen, 2005.

<sup>46</sup> ROS PIÑERO, I., *Naruto, la senda del ninja*, Barcelona, Dolmen, 2009.

<sup>47</sup> SANZ, J. A., *Mazinger Z: la enciclopedia*, Palma de Mallorca, Asociación Cultural del Cómics (Japonés) 2012.

<sup>48</sup> VV. AA., *Cómo dibujar manga*, Barcelona, Norma, 2008.

<sup>49</sup> VV. AA., *Escuela de manga*, Barcelona, Norma, 2007.

siendo cada vez más especializados. También los recursos del cómic japonés son usados en otros manuales dedicados, en este caso, al aprendizaje de la escritura y lenguaje de Japón, en los que el manga sirve como método de introducción al idioma. Muchos son resultado de la labor de Marc Bernabé, como *Japonés en Viñetas*,<sup>50</sup> que lleva numerosas reediciones desde 2001, o *Japonés para gente Manga*,<sup>51</sup> de María Ferrer y David Ramírez.

Por último, vinculado ya no solo al manga y al *anime*, sino también al videojuego y a fenómenos relacionados con la comunidad *otaku*<sup>52</sup> (música, *doramas*<sup>53</sup>, *cosplay*,<sup>54</sup> fenómeno *kawaii*<sup>55</sup>...), hemos de resaltar el trabajo de Manuel Hernández Pérez, publicado recientemente con el título *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa* (2017).<sup>56</sup> Esta obra, la más especializada y documentada acerca de la industria del *media-mix* de Japón, es la primera centrada íntegramente en este ámbito. No solo aporta ejemplos concretos de sus principales medios narrativos (manga, *anime* y videojuegos) sino que, sobre todo, realiza una comparación con el sistema de *cross-media*<sup>57</sup> del resto de Occidente -y particularmente de nuestro país- desde un punto de vista de enorme interés.

En cuanto a las publicaciones que abordan de manera específica el fenómeno del impacto, influencia e hibridación del manga fuera de las fronteras de Japón, existen algunos textos de calidad que tratan esta situación en distintos países. De hecho, en la obra antes mencionada de Alfons Moliné se hace una pequeña referencia ello. Sin embargo, estos estudios no son muy numerosos y se centran fundamentalmente en el caso americano. Podemos resaltar algún trabajo en Internet como *The ir/relevance of "Japaneseness" in North American OEL manga: On Japanese American artists deploying manga style* de Ángela Moreno Acosta,<sup>58</sup> que explica este fenómeno en el caso de Norteamérica, así como las obras

<sup>50</sup> BERNABÉ, M., *Japonés en viñetas*, Barcelona, Norma, 2001.

<sup>51</sup> FERRER. M., y RAMIREZ. D., *Japonés para gente Manga*, Barcelona, Norma, 2001.

<sup>52</sup> Palabra de origen japonés que actualmente define a una persona aficionada al *anime* y/o *manga*.

<sup>53</sup> Telenovelas o series de televisión japonesas de producción local.

<sup>54</sup> Palabra que viene de la contracción de *costumeplay* (juego de disfraz en inglés) y que designa a la práctica que consiste en disfrazarse de personajes de manga, *anime*, videojuegos, series, libros, cómics, etc., además de interpretar sus roles.

<sup>55</sup> El término *kawaii* significa en japonés tierno o “mono” y ha terminado por ser un concepto con una gran cabida en la cultura popular japonesa a través del entretenimiento, la moda, la comida, juguetes, apariencia, conducta, hábitos personales e incluso en el arte.

<sup>56</sup> HERNÁNDEZ PÉREZ, M., *Manga...*, *op. cit.*

<sup>57</sup> Consiste en extender una historia a otros soportes más allá del original, de forma que no tienen sentido si no se experimentan en conjunto. El hecho de cruzar plataformas sin extender el universo narrativo es un fenómeno *cross-media*.

<sup>58</sup> MORENO ACOSTA, A., *The ir/relevance of "Japaneseness" in North American OEL manga: On Japanese American artists deploying manga style*, Kyoto, Seika University, conferencia del congreso *American Studies*, 2012. Disponible en el URL: <http://www.amstudy.hku.hk/news/graphic2012/files/angelaacosta.pdf> (consulta: 05/03/2017).

de Roland Kelts,<sup>59</sup> Northrop Davis,<sup>60</sup> y Casey Brienza.<sup>61</sup> También hay que destacar el título *New manga, Manfra, Franga: Varied and Reciprocal Influences between Manga and "BD"*, de Sylvain Rheault,<sup>62</sup> que aborda el caso de Francia, donde el manga ha tenido bastante acogida y repercusión.

En cuanto a la bibliografía sobre dibujantes españoles cuya obra esté marcada por el manga, a día de hoy podemos confirmar que se limita a un reducido número de artículos de crítica, reflexiones de carácter divulgativo, pequeñas conferencias pronunciadas en eventos o salones, o entrevistas a veces transcritas y publicadas en la web que se citarán en cada caso. No obstante, deben mencionarse los artículos redactados por el investigador Julio Andrés Gracia, en la revista online *Ecos de Asia*, como "Mangakas españoles. Más allá de la influencia, en Ecos de Asia, web de difusión",<sup>63</sup> "España y Japón. Representaciones mutuas. Relaciones a través del manga y el anime",<sup>64</sup> y "La extensión mundial del manga japonés I"<sup>65</sup> y "La extensión mundial del manga japonés II".<sup>66</sup> Todos ellos han resultado ser muy valiosos y de gran interés para nuestro trabajo, pero no dejan de tratar cuestiones que, aunque muy útiles para contextualizar el fenómeno que abordamos, no abordan con profundidad del estudio específico de los artistas que se han visto influidos por el manga. Por tanto, podemos afirmar que todavía no existen monografías documentadas y exhaustivas sobre el tema de nuestra investigación que además recojan testimonios de primera mano.

### 3. Objetivos y metodología

Tras realizar el preceptivo estado de la cuestión señalaremos quenos objetivos de este estudio son los siguientes:

<sup>59</sup> KELTS, R., *Japanamerica: How Japanese pop culture has invaded the U.S.*, New York, Palgrave Macmillan, 2006.

<sup>60</sup> DAVIS, N., *Manga and anime go to Hollywood*, London, Bloomsbury, 2015.

<sup>61</sup> BRIENZA, C. *Manga in America: Transnational book publishing and the domestication of Japanese comics*, London, Bloomsbury, 2016.

<sup>62</sup> RHEAULT, S., *New manga, Manfra, Franga: Varied and Reciprocal Influences between Manga and "BD"*, en *H-Announce*, web especializada en Humanidades y Ciencias Sociales. Disponible en el URL: <https://networks.h-net.org/node/73374/announcements/73394/new-manga-manfra-franga-varied-and-reciprocal-influences-between> (consulta: 05-03-2017)

<sup>63</sup> GRACIA LANA, J. A., "Mangakas españoles. Más allá de la influencia", *Ecos de Asia*. Disponible en: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/mangakas-espanoles-mas-alla-de-la-influencia/> (consulta: 08/05/2017).

<sup>64</sup> GRACIA LANA, J. A., "España y Japón. Representaciones mutuas. Relaciones a través del manga y el anime", *Ecos de Asia*, 2014. Disponible en el URL: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/espana-y-japon-representaciones-mutuas-relaciones-a-traves-del-manga-y-el-anime/> (consulta: 05-03-2017).

<sup>65</sup> GRACIA LANA, J. A., "La extensión mundial del manga japonés I", *Ecos de Asia*, 2015. Disponible en el URL: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/la-extension-mundial-del-manga-japones-i/> (consulta: 05-03-2017).

<sup>66</sup> GRACIA LANA, J. A., "La extensión mundial del manga japonés II", *Ecos de Asia*, 2015. Disponible en el URL: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/la-extension-mundial-del-manga-japones-ii/> (consulta: 05-03-2017).

- Presentar una breve visión de la historia del manga y una panorámica general sobre la difusión e impacto que este tipo de cómic ha tenido fuera de Japón, y en especial en España, señalando las especificidades de su recepción y divulgación en nuestro país, en aras de contextualizar y comprender la obra de los artistas objeto de nuestro trabajo.
- Realizar una nómina de los actuales dibujantes de cómic españoles que se han visto influidos por el manga y dar una visión general del impacto artístico que este tipo de cómic ha tenido en nuestro país.
- Aproximarnos al estudio de la trayectoria vital y artística de aquellos creadores que hemos seleccionado, contemplando su formación, sus fuentes de inspiración, las relaciones con otros artistas, sus técnicas y sistema de trabajo, sus rasgos formales, los géneros y temáticas tratados, sus formas de difusión y publicación de sus obras y la recepción del público. Como es evidente, se atenderá especialmente en todos estos aspectos a las influencias específicas del manga.
- Realizar un catálogo de las obras más representativas con influencia japonesa de los artistas seleccionados.

Para alcanzar estos objetivos hemos seguido el siguiente método de trabajo.

### **3. 1. Búsqueda, recopilación, lectura y análisis de la bibliografía**

La primera labor fundamental ha consistido en la recopilación de materiales y bibliografía para su posterior lectura y obtención de información. Esta tarea se ha llevado a cabo mediante la lectura de publicaciones monográficas -tanto internacionales como en español- y artículos sobre el cómic en general, el manga y la influencia cultural japonesa actual en Occidente -especialmente en España- que hemos podido encontrar en repositorios y bases de datos. Entre ellos hemos utilizado Wordlcat, Jstor, Dialnet, Mendeley, Academia.edu, Google Académico y Google Books. De igual forma, han sido consultadas bibliotecas específicas como la de Casa Asia, la Fundación Japón, la Biblioteca Regional de Murcia -que atesora el mayor catálogo de cómics de nuestro país hasta el momento-, y distintas bibliotecas universitarias, ya sea *in situ* o por préstamo interbibliotecario.

Asimismo, hemos consultado una serie de páginas web de calidad y solventes científicamente que complementarán la información recogida en la bibliografía. Entre ellas figuran las de editoriales, fanzines y expertos en el tema de distintas universidades

Una vez realizada dicha recopilación y consulta, registramos la información en fichas prefijadas y elaboradas personalmente.

### **3. 2. Búsqueda, análisis y estudio de las fuentes documentales y orales.**

Dentro del apartado de fuentes, ha sido esencial la consulta de hemerotecas, bien de manera presencial o a través de la red. Consultamos periódicos como *El País*, *El Mundo*, *La Vanguardia* y el *ABC*, donde encontramos tanto artículos relativos a los artistas objeto de nuestro estudio como noticias referentes al tema de la difusión del manga de nuestro país.

Siendo conscientes de la época en la que nos encontramos, hemos considerado una labor esencial y extremadamente útil la revisión de los sistemas de difusión contemporáneos que poseen hoy estos artistas. Hemos consultado sus redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram...) y otros portales de Internet interesantes (webs oficiales, blogs...) que han sido fuentes fundamentales.

Gracias a la indagación en las mismas y a las anteriores lecturas, comenzamos a preparar las entrevistas personales que hemos realizado a cada uno de los artistas estudiados. Para ello, se redactó un cuestionario con preguntas generales para todos ellos, seguido de otras más específicas que se centraban en aspectos más particulares y orientadas a las ideas o aspectos que más nos interesaban de sus trabajos. También hemos podido conocer a algunos de ellos en persona gracias a su presencia en el reciente XXIII Salón del Manga de Barcelona -acontecido los días 1, 2, 3, 4 y 5 de noviembre del presente año 2017- donde se encontraban firmando ejemplares y se ofrecieron a recibirnos. Asimismo, hemos realizado entrevistas adicionales a editoriales que publican cómics de este tipo en España que pueden resultar interesantes para averiguar la situación de mercado a la que se enfrentan los dibujantes nacionales. Del mismo modo, nos hemos puesto en contacto con expertos en la materia, así como con los organizadores de eventos sobre la subcultura *underground* que acompaña a la novela gráfica, directivos de asociaciones o investigadores que trabajan en el tema, con el propósito de obtener una visión global sobre el contexto de cómo se ve el manga en España.

Todos estos testimonios han sido la principal fuente de información para la presente investigación. Las transcripciones de las entrevistas realizadas a los artistas constituyen un complemento adicional a nuestra aportación en este Trabajo Fin de Máster.

### 3. 3. Trabajo de campo: análisis de las obras de los creadores

Además, ha sido imprescindible para nuestra investigación leer, examinar y analizar pormenorizadamente las obras de los artistas estudiados, mediante su consulta en bibliotecas, en estantes digitales o, si la situación lo hacía conveniente, adquiriéndolas físicamente en tiendas especializadas. Esta actividad de análisis la hemos realizado estableciendo comparaciones con obras de manga de origen completamente japonés (también examinados y estudiados), teniendo en cuenta la información obtenida anteriormente y deteniéndonos en los aspectos que otros autores han establecido como característicos del cómic nipón para ver hasta qué punto se ha producido la influencia del manga en los trabajos de los autores españoles objeto de nuestra investigación. Hemos de señalar que la ficha catalográfica que hemos utilizado, a falta de precedentes existentes, se ha diseñado específicamente para este trabajo, intentando recoger de una manera objetiva, los datos más relevantes de cada obra.

Modelo de ficha utilizada
<p><b>- Datos básicos</b></p> <p>Título original Título en España Autor: Medio en el que fue publicado por primera vez y cronología de publicación Primera edición en España -Editorial -Nº de volúmenes -Cronología de la publicación -Nº de páginas -Orientación del texto -Dimensiones -Descripción Reediciones Lugares donde ha sido publicado fuera de España Secuela Adaptación a otros medios</p> <p><b>- Características esenciales</b></p> <p>Temas Argumento Capítulos Cronología interna Lugar de desarrollo Personajes protagonistas Personajes secundarios Estructura narrativa: -Introducción -Nudo -Desenlace Distribución de la página Texto -Narrativo</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diálogo</li> <li>-Efectos de sonido</li> </ul>
Tratamiento de los personajes:
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Rostro:</li> <li>-Cuerpo</li> <li>-Vestimenta</li> </ul>
Tratamiento del entorno:
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Natural</li> <li>-Urbano</li> </ul>

### 3. 4. Redacción y estructura del trabajo

Recopilados todos los datos (bibliografía, fuentes y trabajo de campo), procedimos a su ordenación y estudio de modo que nos permitiera esbozar los esquemas pertinentes y emprender la redacción.

El TFM consta de las siguientes partes. Se inicia el trabajo con la correspondiente presentación, donde se expone la delimitación del tema a estudiar y las causas de su elección, el estado de la cuestión, en que se efectúa una valoración de todo lo publicado hasta el momento referente a nuestro estudio, así como los objetivos y la metodología utilizada en cada fase del mismo (búsqueda, recopilación, lectura y análisis de la bibliografía, las fuentes documentales y orales, el trabajo de campo y redacción) y su estructura.

Tras la presentación, comienza ya el desarrollo analítico del trabajo. Éste, comprende una introducción donde se presenta al manga como un cómic de tradición diferente, desde sus orígenes hasta su situación actual, y se explica cómo se ha recibido y expandido por Occidente y, particularmente, por nuestro país. Más adelante, nos hemos centrado plenamente en el tema del impacto e influencia del manga en los dibujantes de cómic españoles, dando una visión general del fenómeno teniendo en cuenta cuáles fueron sus vías de descubrimiento del manga, su sistema de trabajo y las características del cómic japonés que asimilan en su obra, su público y sistemas de difusión, entre otros factores. A continuación, se presentan las monografías de los artistas en los que decidimos centrarnos específicamente y su obra (Studio Kôsen, Xian Nu Studio y Lolita Aldea). En ellas se desarrollan ampliamente todos los datos recopilados a través de bibliografía, entrevistas y el análisis de sus producciones.

Por último se exponen las conclusiones en las que hemos volcado las aportaciones más relevantes de la investigación para, seguidamente, añadir la relación bibliográfica, la webgrafía y la procedencia de las imágenes utilizadas. Finalmente se incluye un anexo con las

fichas catalográficas de las obras más importantes de los artistas seleccionados,<sup>67</sup> así como el apéndice documental, donde se incluyen las entrevistas realizadas a los mismos.

#### **4. Agradecimientos**

En primer lugar, quiero dar la gracias a mi directora y mentora en el terreno académico Elena Barlés, por sus consejos, apreciaciones y buenos ratos compartidos. Mi agradecimiento también a los profesores del Departamento de Historia del Arte (Grado y Máster) cuya dedicación ha sido esencial en mi formación.

Asimismo me gustaría hacer una importante mención a los autores que cito en este trabajo, editoriales, medios de difusión y estudiosos que gustosamente se han ofrecido a ayudarme.

También doy las gracias al apoyo incondicional que me han prestado siempre mis padres, Juan José y Pilar, para que mis estudios puedan ir saliendo adelante aunque sea en la distancia. Tampoco puedo olvidar a mis amigos, por su paciencia y fiel amistad, pero especialmente a mi pareja, Luis Alberto, por ser siempre mi mayor apoyo en todos los proyectos que me proponga.

---

<sup>67</sup> Dados los límites de extensión del presente trabajo hemos optado por incluir en el anexo únicamente sus *comic-books* más representativos y no otras obras como algunos títulos exclusivamente publicados en revistas, ilustraciones individuales o carteles realizados por encargo, los cuales ya son trabajos de diferente formato.

## DESARROLLO ANALÍTICO

### 1. Introducción

#### 1. 1. El manga, un cómic de tradición diferente. Orígenes y evolución hasta su situación actual

El cómic ha sido definido, especialmente en las últimas décadas del siglo XX y debido a su creciente popularidad, de formas muy diversas. Entre varios autores que lo han hecho, hemos de destacar a Scott McCloud, que define el término como "Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector",<sup>68</sup> una descripción que a pesar de su complejidad, encaja con otras más sencillas como la de Will Eisner, quien lo define simplemente como "arte secuencial".<sup>69</sup> En cualquier caso, el cómic es -y será siempre- una serie de imágenes que conforman un relato, ya estén acompañadas de texto o no, siendo de este modo tanto un medio de comunicación en sí como un medio artístico.

Tal es el potencial de este arte secuencial que, como cualquier otra disciplina artística, posee un lenguaje propio que se apoya en tres pilares.<sup>70</sup> El primero es la imagen, cuyas características se definen por la técnica de dibujo utilizada, su estilo, la forma de representación de los personajes con sus emociones y los entornos en los que se ubican. El segundo es el texto (tipografía, diálogos, globos...) o ausencia del mismo. Y por último, es especialmente relevante la articulación narrativa, la cual incorpora todo lo relativo a las viñetas, su número, los ángulos y encuadres que utilizan, su distribución, la relación entre ellas, etc. Sin embargo, no deja de resultar curioso cómo dicho arte secuencial, poseedor de un lenguaje tan propio, tiene una variada diferenciación de estilos dependiendo del lugar geográfico o del contexto al que pertenece su autor, de su trayectoria profesional o, especialmente en la actualidad, de las influencias que haya podido recibir.

Tal y como se ha señalado anteriormente, el cómic como medio de comunicación de masas tuvo su origen a finales del siglo XIX y principios del XX, y durante largo tiempo ha

<sup>68</sup> MCLOUD, S., *Entender el cómic...*, op. cit., p. 9.

<sup>69</sup> EISNER, W., *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, Barcelona, Norma Editorial, 2007, p. 7.

<sup>70</sup> *Ibídem*, p. 27.

tenido una escasa consideración como manifestación artística. De hecho, sus creadores tradicionalmente tan apenas han sido valorados convenientemente. Aunque esta apreciación se ha ido mitigando progresivamente, en algunos sectores y ámbitos todavía permanece. En EEUU por ejemplo, el país donde nacieron *Little Nemo in Slumberland*, *El Príncipe Valiente*, *Popeye*, o *The Spirit*,<sup>71</sup> y cuyas historietas constituyen una de las tres grandes tradiciones del cómic a nivel global -junto con la franco-belga y la japonesa-, todavía hoy los cómics de superhéroes, su género más dominante con dibujantes tan ilustres como Jack Kirby, Frank Miller o Alan Moore, son vistos por muchos norteamericanos como productos banales y carentes de verdadero valor artístico.

Tal percepción de las historietas difiere notablemente de la que tiene la población japonesa, donde este tipo de obras conocidas como manga, mueven una gran cantidad de capital mercantil, tienen una presencia constante en la sociedad, gozan de gran repercusión en el país, y son altamente valorados como algo representativo de su cultura, tanto a nivel artístico como social. Probablemente el hecho de que el pueblo nipón tradicionalmente no haya otorgado más valor a las Bellas Artes que a las artesanías y artes populares,<sup>72</sup> así como su gusto centenario por los dibujos reproducidos masivamente a través de grabados, han sido factores que explican esta diferencia de posturas entre la sociedad nipona y la de otros lugares de tradición historietista como Francia o EEUU.

Gran cantidad de estudiosos han intentado relatar la historia del manga estableciendo que su origen se encuentra en el arte tradicional del pasado japonés.<sup>73</sup> En cambio, algunos otros han empezado a decantarse por otra línea argumental<sup>74</sup> que explica que el manga se ha desarrollado de manera paralela al resto de los álbumes de historietas y novelas gráficas de otros países, eso sí, generando un estilo muy peculiar tanto a nivel formal como conceptual. Estos investigadores fijan el auténtico nacimiento del manga tras la II Guerra Mundial. En cualquier caso, ningún autor cuestiona la evidente huella que en el manga ha dejado la tradición artística y cultural del propio Japón, si bien es evidente que el cómic nipón también se nutrió de influencias occidentales. El manga es heredero de un rico pasado y este hecho, entre otros factores, hace que sea un cómic tan especial.

---

<sup>71</sup> VILCHES, G., *Breve historia del cómic*, Barcelona, Nowtilus, 2014, p. 6.

<sup>72</sup> KOYAMA-RICHARD, B., *Mil años...*, *op. cit.*, p. 37.

<sup>73</sup> BERMÚDEZ, T., *Mangavisión...*, *op. cit.*, p. 16.

<sup>74</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, *op. cit.*, p. 15.

Numerosos estudios sobre el tema<sup>75</sup> fijan el posible punto de partida del manga, o al menos sus antecedentes más remotos, en el periodo Heian (794-1185), época en la que comenzaron a pintarse los primeros rollos ilustrados denominados *emakimono*. Estas pinturas que tenían como soporte grandes rollos de papel de extensión horizontal, contenían imágenes que, combinados con textos, establecían una secuencia narrativa. Ejemplo significativo es la obra titulada *Chōjū-giga*<sup>76</sup> (lit. "Caricaturas de animales y seres humanos"), atribuida a Toba Sōjō (siglo XII), muy característica por la viva y movida representación de las expresiones y posturas de sus personajes protagonistas y por su dibujo bien delineado, que pueden recordar a los dibujos animados actuales. A partir de estas manifestaciones se fueron sucediendo en la historia japonesa sucesivos ejemplos que han sido considerados como antecedentes del manga como ciertas representaciones de la Edad Media japonesa. Tal es el caso de las decoraciones pictográficas en palacios o las estampas utilizadas para la meditación de ciertas religiones. Sin embargo, fue en la época Edo (1603-1868), un periodo de gran florecimiento cultural para Japón, cuando surgió el *ukiyo-e*<sup>77</sup> (lit. "pintura del mundo flotante"), que se considera un precedente inmediato del manga. Con esta expresión se define un género pictórico y gráfico que nació en el Japón de aquél entonces y a través del cual se captaron imágenes de la vida popular. Las obras de los artistas que cultivaron este género eran libros ilustrados o series de estampas de alta calidad que eran reproducidas por medio de la técnica de la xilografía. Estas producciones gozaron de un gran éxito y difusión, lo que denotan la enorme consideración que el pueblo japonés sentía ya por el arte de masas. Uno de los máximos exponentes de este género fue el artista Katsushika Hokusai (1760-1849), el primero en acuñar la palabra 'manga', que etimológicamente está formada por los *kanjis* 漫 (involuntario) y 画 (dibujo), para designar una colección de dibujos con gran variedad de temáticas que publicó desde 1814 en un total de 15 tomos.<sup>78</sup> Estos volúmenes, que Hokusai elaboró con el fin de servir de referencia a futuros artistas y que tuvieron una enorme divulgación tanto en Japón como en Occidente, pese a que carecían de un relato narrativo, dieron su nombre al cómic contemporáneo japonés.

<sup>75</sup> Entre estos estudios destacaremos el trabajo de ITO, K, "Manga en Japanese History", MACWILLIAMS, M. W. (ed.), *Japanese Visual...*, *op. cit.*, pp. 26-47. La evolución histórica que exponemos a continuación se ha basado fundamentalmente en esta publicación por ser una de la más reciente y de las que han sintetizado mejor el tema.

<sup>76</sup> AA. VV., *Chōjū giga. Scrolls of animal caricatures*, Honolulu, East-West Center Press, 1969.

<sup>77</sup> BARLÉS, E. y D. ALMAZÁN, *Estampas Japonesas. Historia del grabado japonés y de su presencia en España*, Zaragoza, Fundación Torralba y CAI, 2007, p. 3.

<sup>78</sup> RUSPOLI, D. *Hokusai manga*, Paris, Gallimard, 2014, p.3.

Pero, obviamente entre el *Manga* de Hokusai y los tomos de manga que hoy se encuentran en nuestras librerías existe un gran abismo, como consecuencia de la evolución histórica que se produjo en Japón al discurrir el tiempo. Como es bien sabido, hacia mediados del siglo XIX el archipiélago nipón fue obligado por las potencias internacionales, en plena expansión imperialista, a abandonar su tradicional política de aislamiento. Este encuentro con Europa y América llevó a que el país iniciara un proceso de modernización que, bajo la influencia de Occidente, tuvo lugar durante los períodos Meiji (1868-1912) y Taishō (1912-1926). Fue en el periodo Meiji cuando, siguiendo modelos occidentales, comenzaron a aparecer las tiras cómicas en periódicos japoneses.<sup>79</sup> Desde un principio tales dibujos estuvieron impregnados del peculiar carácter japonés, ya que sus autores unieron su tradición con los rasgos de las historietas europeas y norteamericanas. Este es el caso del pionero dibujante de cómics japonés, Rakuten Kitazawa (1876-1955),<sup>80</sup> colaborador de muchos periódicos y revistas, que en 1901 denominó a su obra *Tagosakuto Mokubé no Tōkyō Kembutsu* (*El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokubé*)<sup>81</sup> como manga. Estas tiras de dibujos pasarán ya en las primeras décadas del siglo XX a las revistas para niños en las que las páginas de las historietas fueron ganando espacio progresivamente. Tales revistas llegaron a tener una gran circulación y los mangas que en ellas aparecían, un gran éxito. Este es el caso de algunas producciones dirigidas al público infantil como *Shō-chan no Bōken* (1923).<sup>82</sup>

Lamentablemente el auge que comenzaba a alcanzar el cómic en las primeras décadas del siglo XX se vio frenado, primero, por la progresiva militarización del país que llevó a un férreo control gubernamental y, después, por el desencadenamiento de la Segunda Guerra Mundial.<sup>83</sup> Tras la derrota de Japón en esta contienda bélica, el país se hundió psicológica y estructuralmente. Además, la ocupación del archipiélago por parte de Estados Unidos entre 1945 y 1951 -la primera vez en su historia que Japón era ocupado- supuso un golpe terrible. En este periodo de postguerra, las grandes editoriales ubicadas fundamentalmente en Tokio vivieron momentos muy complicados y aprovechando la situación surgieron en Osaka editoriales que publicaron cómics a muy bajo precio. Estos se llamaron *akahon* (libros rojos) ya que estaban impresos en una característica tinta rojiza y en papel de muy mala calidad. Fue

<sup>79</sup> BOLITHO, H., *Japón Meiji*, Madrid, Akal, 1991, p. 32.

<sup>80</sup> PLOU, C., "El primer *mangaka* profesional: la figura olvidada de RakutenKitazawa", *Ecos de Asia*, 14 de marzo de 2014. Disponible en <http://revistacultural.ecosdeasia.com/el-primer-mangaka-profesional-la-figura-olvidada-de-rakuten-kitazawa/> (consulta: 22/06/2017).

<sup>81</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro..., op. cit.*, p. 17.

<sup>82</sup> Sobre esta revista véase: IGLESIAS, J., "Zona Manga – Historia del Manga (III): 1923-1931, las primeras estrellas del manga", *Zona negativa*, 17 febrero, 2014. Disponible en: <http://www.zonanegativa.com/zona-manga-historia-del-manga-iii-1923-1931-las-primeras-estrellas-del-manga/> (consulta: 22/06/2017).

<sup>83</sup> MISIKO, H., *Breve historia de Japón*, Madrid, Alianza, 2003, p. 273.

precisamente en Osaka y como artista de *akahon* cuando comenzó a trabajar en la industria del manga Osamu Tezuka (1928-1989),<sup>84</sup> a quien hoy en día consideran los japoneses como “el padre del manga”. Desde el principio sus historias tuvieron un gran éxito: su primera obra larga *Shintakarajima (La nueva isla del Tesoro)* de 1947, causó un gran impacto ya que resultaba “absolutamente innovador en el plano formal”.<sup>85</sup> El gran éxito de sus obras hizo que rápidamente se despertara el interés de las editoriales de Tokio, adonde se mudaría en 1954. Este artista, autor de clásicos como *Astro Boy* (1952) o *La princesa caballero* (1967), supuso un hito en la historia del cómic japonés ya que dio forma a muchos de los rasgos que identifican esencialmente al cómic nipón (tipos de personajes, estética, narración, etc.), estableciendo así la base de su desarrollo ulterior. Estos rasgos que Tezuka fijó, también deben mucho del cómic y los dibujos animados norteamericanos; de hecho todos los autores señalan a Walt Disney o a los hermanos Fleischer como unas de sus principales fuentes de inspiración. Posteriormente, bajo su influencia surgieron numerosos dibujantes que se dedicaron al manga.

Así pues, podemos decir que en década de los 50 comenzó a emerger la industria del manga.<sup>86</sup> A parte del impulso que supuso la aparición de una figura tan emblemática como Tezuka, hay que tener en cuenta que se comenzó a notar la recuperación económica del país, que no dejaría de crecer de manera prácticamente ininterrumpida hasta los primeros años de la década de los 90. Además, fue en los 50 cuando los niños, producto del *boom* de natalidad de posguerra, tienen edad suficiente para interesarse y adquirir mangas, constituyendo una gran base potencial de clientes que ya dispone de los medios necesarios para invertir en ocio. Gracias a estos factores puede decirse que en esta década el mercado del manga no solo se expandió, sino que se comenzó a estructurartal y como hoy lo conocemos.<sup>87</sup> Por poner un ejemplo, ya fue entonces cuando fueron surgiendo distintos géneros destinados a diferentes sectores de la población que atendían a sus gustos específicos según sexo, edad o aficiones que se irán multiplicando con el curso del tiempo. De hecho, se crearon revistas que todavía hoy están en curso como *Ribon* y *Nakayoshi* en 1955, dirigidas ambas al público femenino, o *Shônen Magazine* en 1959, destinado a varones adolescentes.<sup>88</sup> También el *anime* -que ya tenía sus precedentes en épocas anteriores-, comenzó a alcanzar un gran desarrollo a partir de

---

<sup>84</sup> MCCARTHY, H., *The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*, Ilex Press Limited, 2009.

<sup>85</sup> KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *Mil años...*, op. cit., p. 148.

<sup>86</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, op. cit., p. 97.

<sup>87</sup> KINSELLA, S., *Adult Manga...*, op. cit., p. 30.

<sup>88</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, op. cit., p. 23.

entonces,<sup>89</sup> una forma de expresión que siempre irá de la mano de las ediciones de cómics impresas.

Esta expansión continuó en la década 60.<sup>90</sup> Por aquel entonces aparecieron las tres editoriales que hasta hoy han controlado la práctica totalidad del mercado: Kōdansha,<sup>91</sup> Shōgakukan<sup>92</sup> y Shūeisha.<sup>93</sup> Además, como bien señala Cristina Tajada,<sup>94</sup> se desarrollaron revistas alternativas destinadas al público adulto que permitieron la experimentación con temáticas, géneros y estilos gráficos inéditos hasta entonces y en cuyas páginas se revelarían jóvenes promesas que desarrollarán interesantes trabajos más adelante. Los antiguos modelos de revistas que combinaban textos con manga y que habían sobrevivido a la Segunda Guerra Mundial, desaparecen en este momento. La fórmula que predominará a partir de entonces es el de la revista de manga semanal -aunque también las hay bimestrales o mensuales- impresa en papel reciclado (*mangashi*) de poca calidad y en blanco y negro.<sup>95</sup> Únicamente se utiliza el color en las portadas y algunas páginas excepcionales de números especiales. En cada número se aglutan varios capítulos de diferentes series a la vez, y en el caso de que uno triunfe, posteriormente se recopilan en una colección de uno o varios tomos (*tankōbon*). Estos volúmenes son los que están pensados para ser colecionados, mientras que las revistas tienen una duración efímera a modo de periódico. Tanto en uno u otro formato, el dibujante (*mangaka*) hace todo el proceso de creación aunque puede tener ayudantes (encargados de entintar o añadir algunos detalles), si bien su nombre es el que aparece como creador. No obstante, son bastante habituales las colaboraciones entre pequeños grupos de artistas. En cualquier caso, se trata de una profesión que ya por entonces estaba sometida a un alto nivel de estrés determinado por la necesidad de enviar a la editorial el número de páginas acordado cada mes o cada semana.

Como continuidad de la época anterior, esta expansión se ampliará en las décadas de los 70 y 80 de siglo XX<sup>96</sup> como reflejo del auge económico de Japón. Surgieron numerosos artistas con diferentes estilos que enriquecieron desde punto de vista artístico el panorama de

---

<sup>89</sup> HORNO, A., "Controversia sobre el origen del *anime*. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés", *Con A de animación*, nº 2, febrero de 2012, pp. 106-118. Disponible en: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055> (consulta: 13/09/2017).

<sup>90</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, *op. cit.*, p. 23.

<sup>91</sup> *Web oficial de Kōdansha*, disponible en <http://www.kodansha.co.jp/> (consulta: 22/06/2017).

<sup>92</sup> *Web oficial de Shōgakukan*, disponible en <https://www.shogakukan.co.jp/> (consulta: 22/06/2017).

<sup>93</sup> *Web oficial de Shūeisha*, disponible en <https://www.shueisha.co.jp/> (consulta: 22/06/2017).

<sup>94</sup> TAJADA, C., "El mercado...", *op. cit.*, pp. 473-488.

<sup>95</sup> Algunas de las revistas japonesas más famosas que publican manga en la actualidad son: *Shōnen Jump*, *Ribon*, *Jump Square*, *Chu Chu*, *Shūkan Shōnen Magazine*, *Shōnen Rival*, *Bessatsu Shōnen Magazine*, *Morning Semanal*, *Afternoon* o *Comic Bom Bom*, entre otras.

<sup>96</sup> BERNDT, J., *El fenómeno manga...*, *op. cit.*, p. 26.

este arte. Por entonces desarrollaron su obra muchos creadores que habían iniciado su andadura a partir de dibujar *doujishis*<sup>97</sup> y a reunirse en los primeros eventos de aficionados como la primera Comiket (1975). Dirigidos a una nueva generación de adultos que ya había consumido manga una década atrás con las revistas que habían surgido, tuvieron gran importancia las obras de autores como Shotaro Isinomori (1938), Hayao Miyazaki (1941), Takashi Ishii (1946), Kenshi Hirokane (1947), Akiyama Joji (1948), Yumiko Igarashi (1950), Katsuhiro Otomo (1954) o Rumiko Takashi (1957). Además, es necesario destacar al “grupo de las 24”, compuesto por autoras nacidas en torno al año 24 del periodo Shôwa (1949).<sup>98</sup> Entre ellas despuntan Riyoko Ikeda (1947), Ryôko Yamagishi (1947), Yumiko Ôshima (1947), Keiko Takemiya (1950), Suzue Miuchi (1951) y Moto Hagio (1949), las cuales desarrollarían enormemente el género del manga *shôjo*<sup>99</sup> mediante la incorporación de temáticas y estilos gráficos novedosos.<sup>100</sup>

Fue a mediados de los 90 cuando la situación de la industria se vio afectada por multitud de factores.<sup>101</sup> A parte de la crisis económica de Japón, destaca el completo giro que dio la pirámide demográfica, ya que el índice de natalidad no ha dejado de decrecer. A esta reducción del público potencial del manga se sumaron la aparición de nuevas formas de ocio como el ordenador, Internet, y los videojuegos, de los que Japón es un país pionero.

A pesar de la crisis económica, todavía no superada completamente, en el siglo XXI la producción de manga se ha mantenido. Sus ventas en las últimas décadas todavía tienen una posición muy destacada dentro del panorama editorial nipón. De hecho, en 2006 la industria del cómic autóctono en Japón abarcaba aproximadamente un 40% de la producción editorial,<sup>102</sup> ofreciendo una variedad absoluta tanto en temáticas como en estilos gráficos; hay mangas para todas las generaciones, para cualquier persona independientemente de su estrato social, sus intereses personales o su profesión.<sup>103</sup> No obstante el mercado de manga en

<sup>97</sup> Se encuentra dentro del *fan fiction* y son historietas manga autopublicadas normalmente realizadas por fans utilizando tramas y personajes de títulos manga muy conocidos y/o que están de moda. El término viene de *dôjin* o 'grupo literario', que era la forma tradicional de producción, y *shi*, signo que significa 'revista' o 'distribución'. En Occidente su comercialización está prohibida por la ley de *copyright* (Derechos de Autor) mientras en Japón no, dado que se entiende como una forma más de publicidad para la obra original y no como algo que pueda atentar contra la misma.

<sup>98</sup> TAJADA, C., "El mercado...", *op. cit.*, p. 477.

<sup>99</sup> Género de manga dirigido generalmente al público adolescente femenino que normalmente trata temas amorosos y tienden a ambientarse en el instituto.

<sup>100</sup> BERNDT, J., *El fenómeno manga...*, *op. cit.*, p. 110.

<sup>101</sup> TAJADA, C., "El mercado...", *op. cit.*, p. 478.

<sup>102</sup> *Ibídem*, p. 473.

<sup>103</sup> Entre los géneros del manga que se han ido formando con el curso del tiempo cabe distinguir: el *Shônen Manga* (manga para chicos adolescentes), el *Shôjo Manga* (manga para chicas adolescentes), el *Kodomo Manga* (manga para el público infantil), el *Seinen Manga* (manga para hombres adultos), el *Jôsei Manga* (manga para mujeres adultas), el *Hentai* (manga pornográfico) y el *Yaoi* y *Yuri* (mangas que narran historias de amor

formato impreso ha decaido ya que en el año 2016 el manga representaba algo más del 20% de las ventas totales de libros y revistas, aunque hay que señalar que las ventas de manga digital han compensado esta disminución.<sup>104</sup> También han variado los hábitos de consumo, pues con respecto a hace unos años ha descendido el número de revistas vendidas, pero aumentado el de *tankōbon*.<sup>105</sup> En general continúa siendo una industria muy poderosa y fuertemente integrada en las costumbres de ocio de todos los estratos de la sociedad.

Un hecho que llama la atención en la actualidad es la constante presencia que el manga tiene en la sociedad y vida cotidiana de Japón<sup>106</sup>. La utilización de personajes manga o *anime* en la publicidad, las señalizaciones, instrucciones de cualquier objeto es recurrente, recurso que es utilizado por la sensación de cercanía que producen ciertos diseños que a la vez tienden a ser bastante esquemáticos. Incluso en la decoración de vagones de metro, trenes, autobuses o aviones la presencia de los dibujos de los mangas famosos es algo habitual. Pero es más, la popularidad de personajes como Goku, Naruto o Doraemon y otros muchos, ha hecho que éstos saltaran de las páginas de papel a una industria que abarca otros ámbitos más amplios: el mundo de los videojuegos, del cine, el teatro y el *merchandaising*,<sup>107</sup> es decir, lo que se conoce como *cross-media*, tan emblemático en el caso japonés.<sup>108</sup> Pero no todo se encamina a explotar las posibilidades comerciales de este producto; en Japón también se tiene en alta estima su valor artístico y existen centros universitarios y de investigación que se dedican a su análisis<sup>109</sup> y varios museos dedicados a la exposición, estudio y difusión de estas obras como el Museo Internacional del Manga de Kioto (Kyōto Kokusai Manga Myūjiamu).<sup>110</sup>

Incluso, el propio gobierno nipón ha utilizado el manga como seña de identidad para promover una imagen más atractiva del archipiélago en la escena internacional, con el fin de fomentar su proyección al exterior y economía, dentro del fenómeno denominado

---

homosexuales entre hombres y mujeres respectivamente). Publicaciones que analizan tales géneros dentro de los cuales hay múltiples subgéneros son:

SANTIAGO, J. A., *Manga...*, *op. cit.*

BERMÚDEZ, T., *Mangavisión...*, *op. cit.*

MOLINÉ, A., *El gran libro...*, *op. cit.*

BERNDT, J., *El fenómeno manga...*, *op. cit.*

<sup>104</sup> *Information Media Trends in Japan 2017 - Dentsu Inc.*, Tokio, Dentsu Innovation Institute, 2017, pp. 14 y 20.

<sup>105</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, *op. cit.*, p. 319.

<sup>106</sup> *Ibídem*, p.473.

<sup>107</sup> Conjunto de productos publicitarios para promocionar un artista, un grupo, una marca, etc.

<sup>108</sup> Dedicada íntegramente a este tema es la publicación: HERNÁNDEZ PÉREZ, M., *Manga...*, *op. cit.*

<sup>109</sup> El centro más importante es *Kyoto Seika University's International Manga Research Center* (véase su web disponible en <http://imrc.jp/> -consulta: 22/06/2017-).

<sup>110</sup> *Web oficial del Kyōto Kokusai Manga Myūjiamu*, disponible en <https://www.kyotomm.jp/> (consulta: 22/06/2017).

*softpower*.<sup>111</sup> Douglas McGray,<sup>112</sup> y tras él otros muchos estudiosos como Yuko Hasegawa,<sup>113</sup> Anne Allison<sup>114</sup> Sianne Ngai,<sup>115</sup> Kato Norihiro,<sup>116</sup> Tomiko Yoda<sup>117</sup> y Aurelijus Zykas,<sup>118</sup> señalan que el gobierno nipón comenzó en la década de 1990 a impulsar la imagen de Japón como potente creadora de productos culturales novedosos como el manga, el *anime* y el videojuego. Es lo que se denomina *Cool Japan*, es decir, la renovada imagen que el país quiere dar de sí mismo de cara al extranjero en la que el Japón tradicional de los samuráis convive con un Japón actual<sup>119</sup> capaz de ofrecer la tecnología más puntera del planeta y brindar nuevas ideas, productos y arte propios que despiertan el interés al mundo. Los videojuegos, la música, la moda, el arte *kawaii*, y el manga se han erigido como una marca del País del Sol Naciente y en elementos de atracción del turismo. De hecho, actualmente esta imagen o marca está en plena actualidad, tal y como se pudo apreciar en la reciente presentación, en Brasil, de las Olimpiadas que se celebrarán en 2020 en Tokio, donde Mario Bros, Goku, Pikachu o Doraemon (personajes de manga, *anime* y videojuegos) se convirtieron en embajadores y mascotas de este futuro evento. Se trata de un inteligente plan que nada tiene que envidiar a lo que sería, en el caso de una empresa, un triunfal plan de *marketing* para dar imagen de su marca personal.

---

<sup>111</sup> Es la expresión utilizada en relaciones internacionales para describir la capacidad de un estado o país para incidir en las acciones o intereses de otros, valiéndose de medios culturales e ideológicos, con el complemento de medios diplomáticos. Frente a la acción militar, o las presiones y condicionamientos de tipo económico, se utilizan otras estrategias más atractivas y sutiles para tener presencia o influencia en el ámbito internacional.

<sup>112</sup> MCGRAY, D., "Japan's grossnationalcool", *Globalization at work*, mayo de 2002, pp. 44-54.

<sup>113</sup> HASEGAWA, Y., "Post-identity Kawaii: Commerce, Gender and Contemporary Japanese Art", *Consuming Bodies – Sex and Contemporary Japanese Art*, LLOYD, F. (ed), Reaktion Books, 2003, pp. 127-141.

<sup>114</sup> ALLISON, A., "Portable monsters and commodity cuteness: Pokémon as Japan's new global power", *Postcolonial Studies*, Vol. 6, nº 3, 2003, pp. 381-391. Disponible en URL: <http://web.mit.edu/condry/Public/cooljapan/Feb23-2006/Allison-03-Postcol-Portable.pdf> (consulta: 11/05/2016).  
ALLISON, A., "Cuteness as Japan's Millennial Product", TOBIN (ed.), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*, Durham, Duke University, 2004, pp. 34-49.

ALLISON, A., "New-Age Fetishes, Monsters, and Friends: Pokémon Capitalism at the Millennium", HARROTUNIAN, H. y YODA, T. (eds.), *Japan After Japan: Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*, Durham, Duke University Press, 2006, pp. 331–357.

<sup>115</sup> NGAI, S., "The Cuteness of the Avant Garde", *Critical Inquiry*, nº 31, 2005, pp. 811-47.

<sup>116</sup> NORIHIRO, K., "GoodbyeGodzilla, HelloKitty", *The American Interest* 2, nº 1, septiembre de 2006. Disponible en URL: <http://www.the-american-interest.com/articles/2006/09/01/goodbyegodzilla-> (consulta: 12/04/2016).

<sup>117</sup> YODA, T. (ed.), *Japan After Japan: Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*, Durham, Duke University Press, 2006.

<sup>118</sup> ZYKAS, A., "The Transforming Aims of Japan's Post-Cold War Cultural Diplomacy", *Regioninès Studijos*, nº 7, 2013, pp. 123-144.

<sup>119</sup> LOZANO MÉNDEZ, A., "Corrientes Contemporáneas y diversificación del tecno-orientalismo", *Inter Asia Papers*, nº 8, Universidad Autónoma de Barcelona, 2009, pp. 17-19.

## 1. 2. Saltando fronteras hacia Occidente. El manga en España

Teniendo en cuenta todo lo señalado, no resulta extraño que este estilo de cómic se haya expandido fuera de su lugar de origen. El manga ha adquirido un lugar muy importante y destacado en las estanterías de las tiendas de cómics de todo el mundo. El germen de su creciente expansión tuvo lugaren EEUU a principios de la década de los 60,<sup>120</sup> cuando emitieron por primera vez el *anime* de *Astro Boy* y otras series como *Kimba, el león blanco*, ambas de Osamu Tezuka, en la cadena NBC (National Broadcasting Company, la más antigua e importante cadena de radiodifusión estadounidense). Su éxito dio lugar a que en la década siguiente el movimiento fan se desarrollara cada vez más gracias a los títulos de manga en versión animada que por aquellos años se conocían bajo el término de *Japanimation*<sup>121</sup> y que, seguidamente, alentarían la posterior publicación y consumo de manga impreso. Aunque con unos años más de retraso,<sup>122</sup> lo mismo ocurrió en Europa, donde la proyección del *anime* en las televisiones fue el detonante de la introducción del manga impreso japonés que no ha dejado de aumentar hasta nuestros días. Así, a principios de los años 70 comenzaron a proyectarse en todo el continente europeo series como *Ribon no Kishi* y *Kimba, el León Blanco* (las primeras transmitidas en Francia en 1974) y la serie *UFO Robo Grendizer* (muy exitosa especialmente en Italia en 1978).<sup>123</sup> En países como Alemania tardarían más en asentarse, pero lograrían tener también bastante audiencia animaciones como *Speed Racer* en 1971 y *Capitán Futuro* en 1980<sup>124</sup> o, en el caso de Inglaterra, popularizarse a raíz de su distribución en VHS -como ocurrió con la película de *Akira* de 1988- a partir de su entonces reciente éxito en el resto de países europeos.<sup>125</sup>

En todos los casos, por tanto, la introducción del manga fue a raíz del triunfo de sus versiones cinematográficas (el *anime*),<sup>126</sup> ya que el interés que suscitaron motivó la curiosidad por los cómics nipones originales, hecho que llevó a algunas editoriales occidentales a traducirlos y ponerlos a la venta ya en la década de los 80. Poco tiempo después de esta primera comercialización, tuvo lugar la consolidación de su mercado, sobre todo desde inicios

<sup>120</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, op. cit., p.65.

<sup>121</sup> KELTS, R., *Japanamerica...*, op. cit., p. 25.

<sup>122</sup> RAMÍREZ, T., “El éxito del manga en Francia”, *Zona manga, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://zonamanga.com/el-exito-del-manga-en-francia/> (consulta: 17/10/2017).

<sup>123</sup> ROCCHIA, S., “Le marché du manga en France”, *Monde du Livre, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://mondedulivre.hypotheses.org/1929> (consulta: 17/10/2017).

<sup>124</sup> MALONE, P. M., “Home-grown Shōjo Manga and the Rise of Boys' Love among Germany's Forty-Niners”, *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific Issue*, nº 20, abril de 2009. Disponible en el URL: <http://intersections.anu.edu.au/issue20/malone.htm> (consulta: 22/06/2017).

<sup>125</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, op. cit. p. 69.

<sup>126</sup> Ibídem, p. 66.

de los años 90, momento a partir del cual la expansión del manga en Occidente ha sido extraordinaria. De hecho, como hemos visto, comenzó a ser objeto de investigación por parte de estudiosos occidentales. Destacaremos el caso de EEUU, donde la editorial Viz Cómics<sup>127</sup> sería la primera en sacar a la venta en 1987 los primeros tomos de manga traducidos en Norteamérica,<sup>128</sup> los cuales igualmente sufrirían una serie de adaptaciones debido a las diferencias que existían entre el sistema y la cultura de un país y otro.<sup>129</sup> Entre tales problemas -que también estuvieron presentes en cualquier otra adaptación de países occidentales- se encontraban el sentido contrario de lectura que utilizaban (de derecha a izquierda en el caso japonés y al contrario en el occidental) y el tamaño de las publicaciones (normalmente más grandes en Norteamérica). Por este motivo, se intentaba espejar<sup>130</sup> las páginas y sus viñetas, e incluso intentar adecuar las publicaciones a un formato más común para la población estadounidense.<sup>131</sup> Sin embargo, las traducciones -especialmente las onomatopeyas- y las faltas de comprensión de algunos conceptos de la cultura nipona, así como el sistema de calificación por edades y la consiguiente la censura que establecieron las editoriales, supusieron la desvirtualización y la desaparición de parte del contenido íntegro de las obras, lo que impedía su plena comprensión y disfrute.<sup>132</sup> Teniendo en cuenta lo anterior, y añadiendo factores como el proteccionismo cultural, resultaba muy costoso y complejo comercializar este producto, algo que curiosamente no ocurría con el *anime*, dado que no contaba con tantas diferencias en relación al resto de animaciones. No obstante, pronto las editoriales se dieron cuenta de que las soluciones que habían propuesto para adaptar los mangas al lector occidental no eran del gusto de los consumidores; el aficionado buscaba que el producto fuera lo más fiel posible a las publicaciones originales<sup>133</sup> sin importarle leer en orden contrario, prefiriendo aclaraciones a pie de página e incluso mantener ciertas palabras o ideogramas sin traducir. De este modo, ya en la década de los 90, series como *Inuyasha* de Rumiko Takahashi, *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi o *Slayers* de Hajime Kanzaka y Rui Araizumi, se publicaron en América teniendo en cuenta tales consideraciones, aumentando vertiginosamente su popularidad hasta la actualidad. Así, pasarían a ocupar un importante

<sup>127</sup> Web oficial de Viz Cómics, disponible en <https://www.viz.com/> (consulta: 22/06/2017).

<sup>128</sup> HERNÁNDEZ PÉREZ, M., *Manga, anime...* op. cit., p. 96.

<sup>129</sup> KELTS, R., *Japanamerica...*, op. cit., p. 114.

<sup>130</sup> Reproducir como la imagen en un espejo es algo que parece muy sencillo, una acción banal que parece no afectar a la obra. Sin embargo ha llegado a causar claras distorsiones. Es el caso, por ejemplo, de las versiones espejadas de la obra *Adolf* (1982) de Osamu Tezuka, donde los nazis saludan con la mano izquierda en lugar de con la derecha.

<sup>131</sup> HERNÁNDEZ PÉREZ, M., *Manga...*, op. cit., p. 96.

<sup>132</sup> *Ibídem*.

<sup>133</sup> MORENO ACOSTA, A., *The ir/relevance of "Japaneseness"...*, op. cit.

porcentaje del total de la publicación de cómics en una nación donde ya había una previa tradición de la misma. Todo este fenómeno de admiración y fanatismo por el manga, conocido como movimiento *otaku*, suscitaría que en el ámbito académico se iniciaran investigaciones sobre el tema. Sería el momento en el que estudiosos como Frederik L. Schodt o Jacqueline Berndt empezaran a publicar sobre ello en la década de 1980, dotándolo todavía de mayor visibilidad, especialmente a nivel artístico.

Por otro lado, en Europa sobresale el caso de Francia, donde debido a la previa tradición de cómic del país, este material tuvo una buena acogida, siendo en la década de 1990 cuando comenzó su éxito con el lanzamiento desde la editorial Glénat de *Dragon Ball* de Akira Toriyama.<sup>134</sup> Pocos años después, comenzaría realmente el desarrollo de su mercado en el país franco gracias a la traducción de títulos como *Astroboy* y *Blackjack* de Osamu Tezuka, *Ken el Superviviente* de Tetsuo Hara, *Cardcaptor Sakura* de CLAMP, *Detective Conan* de Gosho Aoyama o *Slam Dunk* de Takehiko Inoue, los cuales ya habían tenido éxito en la década anterior.<sup>135</sup> Pero el verdadero comienzo de la edad de oro para el triunfo comercial del manga se daría de los 2000 en adelante, aumentando tanto el número de publicaciones (siendo algunos tomos muy populares *Hunter × Hunter* de Yoshihiro Togashi, *Shaman King* de Hiroyuki Takei o *One Piece* de Eiichirō Oda) como de editoriales que empezaban a traducir manga (tal es el caso de Glénat, Tonkam, Casterman, Asuka y Akata),<sup>136</sup> sin olvidar el nacimiento de revistas especializadas sobre el mismo debido a la demanda del público.

Centrándonos en caso español,<sup>137</sup> que es el que nos interesa, podemos afirmar que las vías de introducción el manga fueron similares a las comentadas. Tal introducción fue bastante temprana y vino de la mano de la proyección en la televisión española de ciertas series de animación japonesas. Las series niponas ya empezaron a proyectarse desde los años 60, pero no fue hasta 1975 con la llegada de la popular *Heidi*, a la que seguiría otro clásico, *Marco*, cuando la animación japonesa se consolidó en España. El éxito de ambas series hizo que los programadores de la época vieran un filón en las series de animación japonesa de modo que apostaron por uno de los géneros por excelencia del manga: el de *mechas* o robots. Ya en 1978, se descubrió la serie *Mazinger Z* que cosechó un gran éxito de público,

<sup>134</sup> ROCCHIA, S., “Le marché du manga en France”, *Monde du Livre, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://mondedulivre.hypotheses.org/1929> (consulta: 17/10/2017).

<sup>135</sup> RAMÍREZ, T., “El éxito del manga...”, *op. cit.*

<sup>136</sup> “¿Cómo llegó el manga a Francia? Las principales editoriales francesas de manga”, *KZ revista, blog online*. Disponible en el URL: <https://kzrevista.blogspot.com.es/2015/02/como-llego-el-manga-francia-las.html> (consulta: 20/10/2017).

<sup>137</sup> TAJADA, C., “El mercado...”, *op. cit.*, pp. 473-488. TAJADA, C., “El manga...”, *op. cit.*, pp. 61-69 y 117-118.

especialmente infantil y juvenil, si bien algunos sectores la consideraron como una serie extremadamente violenta, lo que finalmente llevó a suspensión de su emisión. Fue a partir de los años 80 cuando, bajo la sombra de este éxito, tuvo lugar la tímida introducción del manga impreso en nuestro país. Una editorial pionera fue La Cúpula, que incluyó en 1984 en su revista *El Víbora* la obra de Yoshihiro Tatsumi, *Qué triste es la vida y otras historias*, que había salido al mercado en Japón ese mismo año.

No obstante, fue en la década de los 90, época en la que se empieza a consolidar el manga en el resto de Europa, cuando se produjo un cambio sustancial. Es en este momento, cuando Ediciones B y Glénat publicaron en 1990 *Akira*, un clásico del manga, escrito y dibujado por Katsuhiro Ôtomo entre los años 1982 y 1990, se originó un enorme impacto entre los lectores españoles de cómics. También fue en esta época cuando sucedió el “Fenómeno Dragon Ball”, tras la proyección en 1989 en la televisión TVE<sup>138</sup> de la serie de animación basada en el manga del mismo título, creado por Akira Toriyama en 1984. Esta serie provocó la multiplicación del número de aficionados a este género que empezaron a demandar con intensidad cómics japoneses. De hecho, este manga se publicó en español en 1992 por la prestigiosa editorial Planeta de Agostini a raíz del triunfo de su versión animada. A todo ello se sumó la emisión por parte de las recién nacidas cadenas privadas y autonómicas de un gran número de series animadas de origen nipón que de nuevo estaban basadas en sus respectivos mangas (*Caballeros del Zodíaco*, que comenzaría a emitirse en 1991, *Sailor Moon*, que lo haría también en Francia en diciembre de 1993, o *Doraemon* en 1994, pese a tratarse de un personaje creado ya en 1969). Consecuencia de este “boom”, Planeta de Agostini comenzó a publicar en esta década otras obras cómic japonés como *El puño de la estrella del Norte*, escrito por Buronson e ilustrado por Tetsuo Hara en 1983. La siguiente editorial en desembarcar dentro de este incipiente mercado fue Norma Editorial que publicó *Dominion*, realizado por Masamune Shirow en 1986.<sup>139</sup> Inevitablemente, llegados a este punto los editores españoles se encontraron con los mismos problemas que estaban teniendo en otros países no asiáticos a la hora de adaptar las obras a su público (sentido de lectura, traducción e interpretación...); muchas obras fueron adaptadas en detrimento de sus auténticos contenidos. No obstante, el “boom” antes mencionado y el incipiente fenómeno *otaku* que se reflejó en la creación de revistas especializadas sobre manga y *anime* hechas por los propios lectores como *Tsuzuki* (1994) -que sería reemplazada por *Neko* (1994-2000)- o

---

<sup>138</sup> REDONDO, D., “DragonBall', una serie de acentos y censuras en España”, *SER, web oficial de cadena de noticias*. Disponible en el URL: [http://cadenaser.com/ser/2015/05/01/televisión/1430446368\\_183543.html](http://cadenaser.com/ser/2015/05/01/televisión/1430446368_183543.html) (consulta: 22/09/2017)

<sup>139</sup> TAJADA, C., "El mercado...", *op. cit.*, p. 481.

*Kabuki* (1995-1996)<sup>140</sup> motivarían que las mencionadas editoriales se arriesgaran nuevamente con el manga, realizando ediciones más ajustadas a los originales. El aumento de aficionados conforme se cerraba la década de los 90 y la reincorporación de aquellos que vivieron la época todavía inmadura del producto pero que visionaron *anime* logró una apertura comercial mucho más amplia, abriéndose a una mayor amplitud de géneros y títulos en los 2000.<sup>141</sup>

En las últimas décadas el manga en España ha sido un producto cuyo mercado, aunque no es comparable al japonés, al norteamericano o al francés, no ha dejado de crecer a un ritmo vertiginoso, si bien es cierto que ha tenido algunos altibajos al entrar en el nuevo siglo. Por este motivo, al elenco de editoriales antes mencionadas que trabajaban con manga se fueron sumando la filial española de Glénat<sup>142</sup> -que en 2011, cuando vendió todo su capital a Joan Navarro y Félix Sabaté, pasó a convertirse en EDT ediciones,<sup>143</sup> y en 2014 desaparecería por completo del sector-,<sup>144</sup> Ivrea,<sup>145</sup> Planeta,<sup>146</sup> Ponent Mon,<sup>147</sup> Panini,<sup>148</sup> Banzai Comics (cerrada desde 2008)<sup>149</sup> y Fandogamia,<sup>150</sup> las cuales han recuperado las inacabadas series publicadas en el siglo pasado y se han aventurado a traducir nuevas. Hasta hoy, en nuestro país los líderes en venta desde *Dragon Ball*, han sido los títulos *Los caballeros del Zodíaco*, *Ranma*, *Death Note*, *Naruto*, *Bleach* y *One Piece*, aunque entre los más contemporáneos se encuentran *My Hero Academia*, *Sword Art Online*, *Parasyte* (que pese a ser un clásico se ha editado por primera vez ahora) y *Super Mario*.<sup>151</sup> En definitiva, podemos confirmar que el mercado español de manga ha madurado, lo que se ve reflejado en el fortalecimiento de las editoriales y la cada vez mayor pluralidad del público.<sup>152</sup> De hecho, a ojos del director de Planeta, David Hernando, el futuro del manga en España todavía está por consolidarse más y, aunque hubo

<sup>140</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro..., op. cit.*, p. 75

<sup>141</sup> TAJADA, C., "El mercado...", *op. cit.* p. 482.

<sup>142</sup> Web oficial de Glénat Editorial, disponible en <http://www.glenat.com/> (consulta: 15/11/2017).

<sup>143</sup> Joan Navarro y Félix Sabaté se quedan con la editorial Glénat España”, *ABC, periódico online*. Disponible en el URL: <http://agencias.abc.es/agencias/noticia.asp?noticia=949488> (consulta: 15/11/2017).

<sup>144</sup> “¿Adiós definitivo a EDT como editorial?”, *Ramen Para Dos*, web especializada. Disponible en el URL: <http://ramenparados.com/adios-definitivo-de-edt-como-editoria/> (consulta: 11/09/2017).

<sup>145</sup> Web oficial de Editorial Ivrea, disponible en <http://www.editorialivrea.com/> (consulta: 15/11/2017).

<sup>146</sup> Web oficial de Editorial Arrela, disponible en <http://www.editorialarrela.com/> (consulta: 15/11/2017).

<sup>147</sup> Web oficial de Ponent Mon, disponible en <http://www.ponentmon.com/> (consulta: 15/11/2017).

<sup>148</sup> Web oficial de Panini, disponible en <http://comics.panini.es/> (consulta: 15/11/2017).

<sup>149</sup> “Editoriales manga en España (recopilatorio)”, *Hablemos de manga, web de difusión*. Disponible en el URL: <https://www.hablemosdemanga.es/2016/05/20/editoriales-manga-espana-recopilatorio/> (consulta: 15/11/2017).

<sup>150</sup> Web oficial de *Fandogamia*, disponible en <http://fandogamia.com/> (consulta: 15/11/2017).

<sup>151</sup> Datos obtenidos a partir de la comparación de tablas estadísticas de los ejemplares más vendidos que ofrecen tanto las páginas web de las editoriales como de aquellas especializadas en manga anteriormente referenciadas.

<sup>152</sup> SANTIAGO, J. A., "Generación manga. Auge global del imaginario manganime y su repercusión en España", *Puertas a la lectura, revista online*, 2012. Disponible en la URL: [https://www.academia.edu/8971018/Generaci%C3%B3n\\_manga\\_Auge\\_global\\_del\\_imaginario\\_manga-anime\\_y\\_su\\_repercusi%C3%B3n\\_en\\_Espa%C3%B1a](https://www.academia.edu/8971018/Generaci%C3%B3n_manga_Auge_global_del_imaginario_manga-anime_y_su_repercusi%C3%B3n_en_Espa%C3%B1a) (consulta: 15/11/2017).

cierto temor a que hubiera otra burbuja como a principios de los 2000, él confirma que "el género ha madurado lo suficiente como para superar esos altibajos".<sup>153</sup> Incluso, desde la reciente editorial Fandogamia se atreven a afirmar que el futuro de éste será en formato digital, aunque todavía faltan muchos años para que ello se consolide.<sup>154</sup>

Por otra parte, actualmente el cómic en general, y por ende el manga, tiene unos circuitos de difusión mucho más amplios que las editoriales. Internet ha abierto múltiples posibilidades de leer más diversidad y cantidad de manga de forma directa y ha posibilitado el acceso a muchos títulos japoneses antes de que se saquen a la venta a través de la industria editorial. La red ha permitido fomentar el consumo de manga online -y también *anime*, películas o series de televisión- gracias a prácticas como el *fansub*, es decir, la labor de traducción de los mangas desde su lengua original por y para aficionados. Éstos traductores carecen de la autorización de los propietarios de sus derechos de autoría o propiedad, pero se les permite abordar este trabajo bajo la premisa de no obtener ningún beneficio si distribuyen este tipo de material. Muchos de ellos llegan a realizar una tarea que podría considerarse como semi-profesional.<sup>155</sup> Entre los más usados actualmente en español destacan: *Tumangaonline*<sup>156</sup>, *Mangahere*,<sup>157</sup> *Submanga*,<sup>158</sup> y *Animextremist*<sup>159</sup> para leer manga, y *Animeflv*<sup>160</sup> y *Jkanime*<sup>161</sup> para visionar anime, entre otros. Este tipo de portales han logrado evolucionar a páginas web que van más allá, permitiendo la creación de comunidades de *manganime*,<sup>162</sup> que son punto de unión e intercambio de materiales de manera gratuita (para acceder basta con tener accesibilidad a Internet). En dichas comunidades de fans se comparten opiniones en foros o se publican artículos de crítica, análisis o noticias, algunos de alta calidad y rigor. Tanto es así que han llegado a sustituir por completo a las revistas o fanzines que surgieron en los 90 por la demanda de aficionados que querían saber más de sus mangas favoritos o adentrarse en el sector. En el momento presente solo existe en papel la editada por Panini, *Otaku Bunka* (2016), que ofrece un material que, aunque centrado en el *manganime*, está ampliado a un consumidor de cultura japonesa en general (con secciones sobre música,

---

<sup>153</sup> Entrevista realizada a David Hernando, director de Planeta Editorial, el día 20 de septiembre de 2017 (entrevistadora: Julia Rigual Mur).

<sup>154</sup> Entrevista realizada a Zulai P. encargada de prensa y comunicación de Fandogamia Editorial, el día 15 de septiembre de 2017 (entrevistadora: Julia Rigual Mur).

<sup>155</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, *op. cit.*, p. 466.

<sup>156</sup> *Tumangaonline*, disponible en <https://www.tumangaonline.com/home> (consulta: 12/10/2017).

<sup>157</sup> *Mangahere*, disponible en <https://www.mangahere.co/> (consulta: 12/10/2017).

<sup>158</sup> *Submanga*, disponible en <http://submanga.com/> (consulta: 12/10/2017).

<sup>159</sup> *Animextremist*, disponible en <http://www.animextremist.com/> (consulta: 12/10/2017).

<sup>160</sup> *Animeflv*, disponible en <https://animeflv.net/> (consulta: 12/10/2017).

<sup>161</sup> *Jkanime*, disponible en <http://jkanime.net/> (consulta: 12/10/2017).

<sup>162</sup> Sustantivo que hace referencia tanto al material de manga como de *anime* a la vez.

gastronomía, videojuegos...).<sup>163</sup> Vía online, las webs más populares y visitadas en España son Ramen Para Dos,<sup>164</sup> Misión Tokyo,<sup>165</sup> y Portal Otaku.<sup>166</sup> Todas ellas, tras haber ido creciendo con los años -en algún caso como RamenParaDos.com partiendo desde lo que inicialmente era un blog personal- poseen ya una más que notable calidad e incluyen entre sus redactores y colaboradores expertos e investigadores de solvencia sobre la materia.<sup>167</sup>

Asimismo, hay otras vías que han permitido el acercamiento al manga en España. El conjunto de los aficionados a este tipo de cómic (*fandom*)<sup>168</sup> se congregan en los eventos que se organizan sobre esta manifestación. Tales eventos les permiten conocer a autores, asistir a charlas o talleres, realizar actividades relacionadas con la cultura pop japonesa en la que se inserta el manga (*cosplay*, karaoke, concursos de dibujo, proyecciones, competiciones de baile, etc.), descubrir las novedades editoriales y, en caso de los dibujantes, darse a conocer como artistas emergentes.<sup>169</sup> Este tipo de convenciones han ido creciendo exponencialmente desde las primeras que se organizaron en década de los 70 tanto en Japón -como la Comiket de Tokio en 1975-, como fuera de este país -como la Convención Internacional de Cómics de San Diego en 1970-.<sup>170</sup> Éstas fueron creciendo vertiginosamente durante las dos décadas siguientes, siendo ya en los 90 cuando su celebración se volvió una constante para que todos los circuitos de la historieta funcionaran dentro del mercado. Pero ha sido en el siglo XXI cuando estamos siendo testigos del enorme crecimiento este tipo de eventos que se multiplican a un ritmo sorprendente. Actualmente la Comic Con de San Diego ha recibido más de 130.000 visitantes en la pasada edición de 2017<sup>171</sup> y la Comiket en Japón más de 500.000 en sus tres días,<sup>172</sup> estando ambas en el top cinco de las convenciones de este estilo. En nuestro país no hemos escapado a este fenómeno. Hoy, la convención de cómic y productos derivados más importante de España es el Salón del Manga de Barcelona, organizado desde el año 1995 por Ficomic, la misma entidad sin ánimo de lucro que dirige el

<sup>163</sup> “Nace *OtakuBunka*, revista de manga, *anime* y cultura japonesa de Panini”, *Panini Comics, web oficial de la editorial*. Disponible en el URL: <http://www.paninicomics.es/web/guest/manga/noticias?id=90353> (consulta: 19/10/2017).

<sup>164</sup> *Web oficial de Ramen para dos*, disponible en <http://ramenparados.com/> (consulta: 19/10/2017).

<sup>165</sup> *Web oficial de Misión Tokyo*, disponible en <http://misiontokyo.com/> (consulta: 19/10/2017).

<sup>166</sup> *Web oficial de Portal Otaku*, disponible en <http://www.portalotaku.com/> (consulta: 19/10/2017).

<sup>167</sup> Entrevista realizada a David Jiménez Román, cofundador y director de Ramen Para Dos.com, el día 20 de octubre de 2017 (entrevistadora: Julia Rigual Mur).

<sup>168</sup> Conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular.

<sup>169</sup> GÓMEZ ARAGÓN, A., “Interpretaciones del manga y el *anime* japonés en nuestra sociedad; la performance en el *cosplay*”, BARLÉS E., y ALMAZÁN D. (eds.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensa Universitaria, 2010, p. 1041.

<sup>170</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, *op. cit.*, p. 462.

<sup>171</sup> “Comic-Con abre sus puertas a la cultura pop”, *Los Tiempos, periódico online*. Disponible en el URL: <http://45.79.163.254/actualidad/cultura/20170720/comic-abre-sus-puertas-cultura-pop> (consulta: 19/10/2017).

<sup>172</sup> “#Japón: Comiket 92 reunió 500,000 asistentes”, *Retornoanime, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://www.retornoanime.com/japon-comiket-92-reunio-500000-asistentes/> (consulta: 19/10/2017).

Salón del Cómic de la misma ciudad desde 1981.<sup>173</sup> Esta feria lleva varios años consecutivos batiendo records de asistencia. En el año 2016 lo hizo de nuevo con un total de más de 142.000 visitantes.<sup>174</sup> Y es que cada vez se van incrementando más el número de eventos por todo el territorio español, destacando la Japan Weekend<sup>175</sup> y el Heroes Manga<sup>176</sup> (antes Expomanga) de Madrid o el Mangafest de Sevilla.<sup>177</sup>

Estas reuniones de aficionados han supuesto una notable puesta en valor del cómic de cara a aquellos no relacionados con esta comunidad de lectores y fans, dándole una mayor visibilidad a este colectivo en la sociedad. Gracias a las mismas no solo se ha conseguido unir a la comunidad de apasionados por la historieta nipona, sino difundirla todavía más, uniéndola a otras actividades muy relacionadas con la misma como lo son los videojuegos, el colecciónismo o cierto tipo de modas, especialmente ahora que se está desarrollando cada vez más el *cross-media*.

## **2. El fenómeno de impacto e influencia del manga en los dibujantes de cómic en España. Una visión general**

Este entusiasmo por el manga que se ha extendido en las últimas décadas por Occidente, ha fomentado que dibujantes de cómics fuera de Japón hayan decidido introducir en sus producciones algunas de sus características formales, estilísticas o narrativas; un fenómeno que sobre todo se ha producido en el presente siglo XXI, si bien tiene algunos precedentes anteriores. No obstante, tal influencia es diferente según los casos. Podemos encontrar a creadores occidentales que han recibido una huella tan profunda del manga que cuando vemos sus obras realmente parecen productos nacidos en País del Sol Naciente. Por este motivo se empezó también a definir como manga a las obras que aglutinan todas las características formales, narrativas y estéticas propias del cómic japonés, independientemente de la nacionalidad de su autor. Sin embargo, lo más frecuente es que los autores se vean influidos por el manga de una manera selectiva; es decir, un buen número de artistas toman algunos rasgos característicos pero no la totalidad de los mismos, de tal manera que entre sus producciones y las propiamente japonesas existen diferencias. Hemos de pensar que estos

---

<sup>173</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, op. cit. p. 72.

<sup>174</sup> “El Salón del Manga cierra con nuevo récord: 142.000 visitantes”, *El País, periódico digital*. Disponible en el URL: [https://elpais.com/ccaa/2016/11/01/catalunya/1478028411\\_710128.html](https://elpais.com/ccaa/2016/11/01/catalunya/1478028411_710128.html) (consulta: 20/10/2017).

<sup>175</sup> *Web oficial del evento Japan Weekend Madrid*, disponible en <http://japanweekend.com/madrid/> (consulta: 20/10/2017).

<sup>176</sup> *Web oficial del evento Heroes Manga Madrid*, disponible en <http://www.easyfairs.com/es/heroes-manga-madrid-2017/expomanga-2017/> (consulta: 20/10/2017).

<sup>177</sup> *Web oficial del evento Mangafest Sevilla*, disponible en <http://mangafest.es/2017/> (consulta: 20/10/2017).

creadores suelen beber también de otras fuentes de inspiración y que cada uno intenta potenciar los rasgos que los diferencian del resto de autores, conservando así una personalidad genuina y totalmente reconocible dentro de toda la producción editorial.<sup>178</sup> Tales diferencias son las que provocan ciertos problemas a la hora utilizar el término *mangaka* (autor de manga) y manga para denominar respectivamente a estos autores de fuera de Japón y a su obras, aunque tengan influencias del cómic japonés. Y es que, aunque pueda llegar a asimilar gran parte de los rasgos de esta manifestación nipona, hay algunas características concretas como el método de publicación o el texto que acompaña a las imágenes que no se pueden asemejar o adaptar. El manga es un tipo de cómic que originalmente estaba hecho por japoneses y pensado para ser consumido por japoneses, por lo que siempre existe una cierta brecha entre el concepto de "manga japonés" y lo que podría denominarse "manga occidental", de ahí los problemas para definir y denominar el fenómeno.

En los últimos años han surgido una serie de términos o expresiones que se han utilizado para intentar denominar las obras con estas influencias y que fundamentalmente han surgido en el ámbito anglosajón y en Francia por ser los lugares donde se ha manifestado con mayor fuerza el impacto que nos ocupa. Uno de estos términos es *amerimanga*, que se ha usado para hacer referencia a los "mangas" publicados en América<sup>179</sup> o *OEL manga* (Original English Languagemanga) para calificar a aquellos cuyos autores son de habla inglesa en general.<sup>180</sup> El primero, *amerimanga*, nació a raíz de que en 1993 la empresa Viz Media publicó en EEUU una línea de manga americana bajo ese nombre. En cambio, no sería hasta 2005 cuando el término se vería realmente registrado con su actual definición, a partir de que el columnista de Anime News Network, Carlo Santos, lo mencionó en su foro personal<sup>181</sup> y empezara a difundirse por otros foros hasta que llegó a aplicarse en la industria editorial. Pese a ello, también se han utilizado palabras similares -aunque menos comunes- para hacer referencia a este tipo de trabajos, como lo son *western manga*, *world manga*, *global manga*,

---

<sup>178</sup> Hay que señalar que las influencias no solo van en una dirección. El cómic nipón también está recibiendo el impacto de otros estilos de historieta ajenos a Japón, igual que lo hizo en la primera mitad del siglo XX. Este es el caso por poner algún de la saga de *Marvel Disk Wars: The Avengers de Marvel* (2014-2015), un título de producción japonesa y con una fuerte estética manga que adapta los personajes de *Los Vengadores* de la franquicia estadounidense Marvel.

<sup>179</sup> MORENO ACOSTA, A., *The ir/relevance of "Japaneseness"..., op. cit.*

<sup>180</sup> CHA, K. M., y REID, C., "Manga in English: Born in the USA", *Publisher Weekly, revista online*. Disponible en el URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/print/20051017/29378-manga-in-english-born-in-the-usa.html> (consulta: 24/10/2017).

<sup>181</sup> Web oficial de *Anime News Network*, disponible en <https://www.animenewsnetwork.com/> (consulta: 24/10/2017).

*manga-influenced comics, neo-manga y nissei comic.*<sup>182</sup> En cualquier caso, ahora es sin duda *OEL manga* el más utilizado, ya que engloba también al *amerimanga*. El *OEL manga* que podría considerarse como uno de los más tempranos ejemplos sería *Ninja High School* de Ben Dunn (1983) o *The Dirty Pair* de Toren Smith (1988-2002),<sup>183</sup> mientras que más actuales y novedosos son *Empowered* de Adam Warren (2007), *By Chance or Providence* de Becky Cloonan (2014) o *In Real Life* de Jen Wang y Cory Doctorow (2014).<sup>184</sup>

No obstante, la influencia nipona se puede ver en otros autores cuyo estilo no se cataloga dentro de los términos anteriormente explicados, aunque sí incorporan en sus trabajos algunos de los rasgos nipones. Algunos de estos autores incluso han hecho obras en marcas tan americanas como DC o Marvel. Ejemplos significativos son los últimos números de *The Batgirl of Burnside* (2015) de Cameron Stewart, Brenden Fletcher, Babs Tarr y Maris Wicks, de la editorial norteamericana DC, cuyos dibujos denotan influencia manga en ciertos elementos como el diseño de los ojos o algunas perspectivas y composiciones de viñetas, pese a que mantienen un claro estilo de cómic norteamericano de superhéroes. Esto también ocurre en obras como *Masacre-Gwen* (2016), donde directamente en el equipo creativo hay dos artistas niponas (Chifuyu Sasaki y Naoko Kawano) que aportan al diseño y expresión de los personajes una clara presencia del estilo manga.

Retomando el tema de las expresiones para referirse a “manga no japonés” también tenemos en el caso francés, la de *manfra* o *nouvelle manga* empleado por primera vez según María José S. Bermejo, por Kiyoshi Kusumi, el editor de la revista *Comickers*, para referirse a la obra *Mariko Parade* (2003) del autor francés afincado en Japón, Frédéric Boilet (1960).<sup>185</sup> Ello se debe a las influencias del cómic nipón que se aprecian tanto en este trabajo como en títulos posteriores a *Mariko Parade*<sup>186</sup> que este autor realizó en colaboración con la *mangaka* Kan Takahama. Desde 2001, dicho creador ha confirmado su intento de fomentar la *nouvelle manga* en Tokio partiendo de la combinación entre el sofisticado manga de la vida cotidiana y el estilo artístico de las historietas franco-belgas.<sup>187</sup> El propio dibujante, tan afín al manga

<sup>182</sup> AOKI, D., “Introduction to Original English Language Manga”, *ThoughtCo, blog personal*. Disponible en el URL: <https://www.thoughtco.com/introduction-to-oel-manga-2283204> (consulta: 24/10/2017).

<sup>183</sup> SCHODT, F. L., *Dreamland Japan. Writings On Modern Manga*, Berkeley, SBP, 1996, p. 327.

<sup>184</sup> MEYLIKHOV, M., “10 Essential OEL Manga That Belong in Every Comic Collection”, *PASTE, revista online*. Disponible en el URL: <https://www.pastemagazine.com/articles/2015/06/10-essential-oel-manga-that-belong-in-every-comic.html> (consulta: 24/10/2017).

<sup>185</sup> HERNÁNDEZ RANZ, O., “Nouvelle Manga, mon amour. Reflexiones sobre la narración gráfica de historias cotidianas”, *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, Vol. 2, nº 1, Barcelona, Marzo, 2010, pp. 35-50.

<sup>186</sup> Esta obra fue publicada en España en 2006 por la editorial Ponent Mon aunque traducida como *Japón*.

<sup>187</sup> BOILET, F. “Manifiesto de la Nouvelle Manga”, *Boilet, web oficial*. Disponible en: [http://www.boilet.net/es/nouvellemanga\\_manifeste\\_1.html](http://www.boilet.net/es/nouvellemanga_manifeste_1.html) (consulta: 24/10/2017).

japonés original, pretendió dar a conocer una especial diferencia entre éste y la *nouvelle manga*, la cual se basaba en que este último pretende llegar a una "audiencia europea más madura, alejada del *otaku*, fanático arquetípico del lector de manga que acostumbra a leer cómics donde imperan la acción, la exageración y los estereotipos".<sup>188</sup> No obstante, pese a que se trata de un rasgo que sí se aprecia en algunas obras como es el caso previamente comentado, en absoluto se trata de un requisito indispensable para que otras obras sean calificadas de *nouvelle manga*, ya que hay un inmenso grupo de publicaciones de manga de habla francesa que no comparten esta característica. Tal es el caso de *Dreamland* (2006) de Reno Lemaire, *Debaser* (2008) de Rafo o incluso de *Radiant* (2013) de Tony Valente, la primera publicada en Japón y que además ha alcanzado un destacado éxito allí.

Menos populares pero igual de influidos por el espíritu japonés son regiones como Corea del Sur y China en Asia, o Argelia u Oriente Próximo entre otras que van naciendo, cuyas publicaciones con rasgos japoneses son denominadas bajo las expresiones de *manhwa*, *manhua*, *dz-manga* o *muslim manga* respectivamente.<sup>189</sup> No hay duda de que la historieta japonesa se ha expandido prácticamente por todo el mundo, siendo estos términos una prueba más de la indiscutible capacidad de captación y adaptación de este medio artístico.

En nuestro país existen un buen número de autores que destacan por su notable o incluso total influencia de lo que hoy reconoceríamos como manga.<sup>190</sup> Poco a poco se han ido haciendo un hueco en el mercado del cómic nacional de estos últimos 20 años, cuando la influencia del cómic japonés se ha ido acrecentando entre los españoles aficionados a la historieta. Esto ha llevado a que también se hayan buscado términos para definir las obras que muestran este impacto.

En España no existe una denominación concreta para este tipo de obras, o al menos no tan clara como las ya enumeradas que existen en otras regiones del mundo. En ocasiones, a nivel editorial se le ha llamado *Gaijin*. Este término surgió cuando la sede de la editorial Glénat en España, dándose cuenta del tirón que comenzaba a tener el cómic español con características japonesas, financió en 2012 una colección de diferentes obras de artistas españoles con la etiqueta de *Gaijin* (extranjero en japonés) para hacer referencia a los volúmenes que tales dibujantes publicaban en estilo manga.<sup>191</sup> No obstante, el uso de esta denominación para englobar todo el trabajo de artistas influenciados por el manga en España,

<sup>188</sup> HERNÁNDEZ RANZ, O., "Nouvelle...", *op. cit.*, p. 44.

<sup>189</sup> NOURI, H., "An introduction to what muslim manga is and does", *The Phoenix Papers*, Vol 1. nº 2, pp. 27-36.

<sup>190</sup> GRACIA LANA, J. A., "Mangakas españoles...", *op. cit.*

<sup>191</sup> "Línea *Gaijin* (Ediciones Glénat)", *Guía del cómic, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/editoriales/glenat-gaijin.htm> (consulta: 25/10/2017).

no acaba de cuajar, pues se considera que este término queda muy vinculado a ese proyecto concreto y no al fenómeno total. Por este motivo, los mismos dibujantes que cultivan este tipo de trabajo nos señalan que prefieren otros términos como *mangañol*, *iberomanga*, manga hispano u otras variantes, cuya etimología hace más referencia al concepto de producto español. Por ejemplo, el propio Xian Nu Studio comenta que el término *mangañol* "es simpático, agradable, y tiene la eñe, esa letra tan identificativa de nuestra lengua."<sup>192</sup> Sin embargo, otros creadores están de acuerdo en afirmar que este tipo de etiquetas, más que servir de ayuda, perjudican a sus trabajos.<sup>193</sup> Justifican que con ellas parece que se marca una diferencia cualitativa entre los manga hechos por japoneses, más valorados por considerarse como "originales", y los cómic de los no japoneses, que pueden ser considerados como un fruto de la imitación, cuando en realidad todos sus autores (japoneses o no) son, en última instancia, dibujantes de cómic que solo pueden ser juzgados por la calidad de sus productos. En un mundo globalizado, es cierto que tales términos pueden resultar peligrosos, especialmente en el contexto de un arte de masas en el que es tan importante el consumo, sin embargo no podemos evitar considerarlos necesarios a la hora de abordar estudios sobre el tema, como es éste el caso. Curiosamente, la aceptación entre el público de tales términos ha sido muy positiva y cada vez más utilizada en las cartelas de las estanterías en las librerías, especialmente y cada vez más la expresión *mangañol*.

Dada la escasez de estudios sobre el tema, ha sido difícil establecer la nómina de aquellos dibujantes de nuestro país cuyas obras están parcial o plenamente inmersas en lo que reconoceríamos como manga y, de hecho, esta labor nunca se ha llevado a cabo hasta ahora. Por fortuna, la escueta bibliografía existente,<sup>194</sup> las búsquedas que hemos realizado a través de Internet (webs y blogs especializados) y las entrevistas realizadas a distintas editoriales, nos ha permitido realizar al menos una relación aproximativa de los mismos. Entre estos creadores pueden mencionarse los que referenciaremos a continuación.

Nacho Fernández González (Bilbao, 1973),<sup>195</sup> formado como dibujante, colorista y guionista de cómics de fuerte influencia manga en sus dibujos, se ha dedicado a lo largo de

<sup>192</sup> Entrevista realizada a Xian Nu Studio, el día 19 de febrero de 2017 (entrevistadora: Julia Rigual Mur). Veáse apéndice.

<sup>193</sup> Entrevista realizada a Lolita Aldea, el día 2 de octubre de 2017 (entrevistadora: Julia Rigual Mur). Entrevista realizada al Studio Kôsen, el día 14 de abril de 2017 (entrevistadora: Julia Rigual Mur). Véase apéndice.

<sup>194</sup> GRACIA LANA, J. A., "Mangakas españoles...", *op. cit.* GRACIA LANA, J. A., "España y Japón. ...", *op. cit.* GRACIA LANA, J. A., "La extensión mundial del manga japonés I", *op. cit.*, GRACIA LANA, J. A., "La extensión mundial del manga japonés II", *op. cit.*

<sup>195</sup> Web oficial Nacho Fernández González, disponible en el URL: <http://www.nachomon.com/> (consulta: 06/09/2017).

Cuenta oficial de Nacho Fernández González en Deviantart, disponible en el URL: <https://nachomon.deviantart.com/> (consulta: 06/09/2017).

gran parte de su carrera a hacer parodias de sagas de cómics y series televisivas famosas. La que le hizo ser más conocido fue la que parodiaba a *Dragon Ball* llamada *Dragon Fall* (1995-1999). Más adelante realizaría *Los Paladines del Horóscopo*, parodia de *Saint Seiya* en Inu Ediciones (1997), *Baladita de Rasca y Chispa 1: Juego de Poltronas* (2011-2012) parodia de *Juego de Tronos*, de George R. R. Martin, con la editorial Panini o la que todavía es su última obra, *Los mundos de Valken: océanos en llamas* (2015) en Grafito Editorial.

David Ramírez Ros (Tortosa, 1974),<sup>196</sup> es un dibujante de cómics cuya obra destaca primordialmente el humor. Comenzó a darse a conocer tras haber ganado con su cómic titulado *B3* el primer premio nobel del I Salón del Manga en 1995, que posteriormente publicaría con bastante éxito en Camaleón Ediciones y que no se dará por finalizada hasta 2005. Colaboró activamente en *Dragon Fall* de Nacho Fernández González y más adelante trabajó para revistas españolas de cómics como *¡Dibus!*, *Dolmen* y *Eros Comix*, llegando a iniciar en 2014 *Con 2 Cojones*, un webcómic en Instagram donde interactúa con sus lectores para hacerles partícipes en la trama.

Mateo Guerrero Cruz (Cádiz, 1976),<sup>197</sup> pese a haber estudiado magisterio, se ha dedicado al cómic toda su vida tanto en el ámbito nacional como internacional. En España ha trabajado dándose a conocer con la saga *Crónicas de Mesene* (1995), con Roke González como guionista, y *Cazadores en la Red* (2000), publicada en "Mi País" y la revista infantil *¡Dibus!*. Más adelante, en 2001 publicaría en EEUU Warlands, a la que le seguiría en el mercado franco-belga los títulos de *Dragonseed* (2006), *Beast* (2008-2010) y *Turo* (2010-2012).

---

<sup>196</sup>“Nacho Fernández”, *Grafito Editorial*, web oficial de la editorial. Disponible en el URL: <http://www.grafitoeditorial.com/nuestros-autores/nacho-fernandez/> (consulta: 06/09/2017).

<sup>197</sup>“Nacho Fernández González”, *Tebeoesfera*, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/nacho\\_fernandez.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/nacho_fernandez.html) (consulta: 06/09/2017).

<sup>196</sup>“David Ramírez Ros”, *Tebeoesfera*, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/ramirez\\_ros\\_david.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/ramirez_ros_david.html) (consultada: 06-09-2017).

“Ramírez, David”, *Norma Editorial*, web oficial de la editorial. Disponible en el URL: [http://test.normaeditorial.com/autor/127/1/david\\_ramirez](http://test.normaeditorial.com/autor/127/1/david_ramirez) (consulta: 06/09/2017).

<sup>197</sup>Blog oficial Mateo Guerrero, disponible en el URL: <http://mateoguerrero.blogspot.com.es/> (consulta: 06/09/2017).

“Mateo Guerrero Cruz”, *Tebeoesfera*, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/guerrero\\_cruz\\_mateo.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/guerrero_cruz_mateo.html) (consulta: 06/09/2017).

“Mateo Guerrero”, *Guía del cómic.es*, web especializada. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/g/mateo-guerrero.htm> (consulta: 06/09/2017).

JIMÉNEZ, J., “<<Turo>>, un cómic de aventuras de Mateo Guerrero que triunfa en Francia”, *RTVE*, web oficial de noticias. Disponible en el URL: <http://www.rtve.es/rtve/20120608/turo-comic-aventuras-mateo-guerrero-triunfa-francia/533909.shtml> (consulta: 06/09/2017).

Kenny Ruiz (Alicante, 1980)<sup>198</sup> estudió Bellas Artes y Oficios en Granada y ha trabajado para escuelas de arte, Disney y varias editoriales españolas, gracias a las cuales ha sacado a la luz *El cazador de rayos* (2003-2006), *Dos Espadas* (2007-2010), *El misterio del Capitán Nemo* nº 1-3 (2010-2012), y *Malefic Time: Soum* (2012) entre otros.

José María Ken Niimura (Madrid, 1981)<sup>199</sup> de ascendencia hispano-japonesa, se licenció en Bellas Artes y ha sido docente especialista en cómic y manga en la Universidad de Salamanca, además de dar clases en Casa Asia (Madrid) entre otros centros. Entre su obra publicada destaca *Soy una Matagigantes* (2008), título que sería galardonado con el Primer Premio en el 5º Premio Internacional de Manga de Japón, y la serie *Henshin* (2013) para la revista *Ikki* de Shogakukan, aunque también ha trabajado para revistas como *Black* (Italia), *Mandala* (Japón), *Popgun* (USA), *Dos Veces Breve* (España), *C'est Bon Anthology* (Suecia) y *Fluide Glamour* (Francia).

Irene Rodríguez García (Sevilla, 1981),<sup>200</sup> que firma bajo el nombre de Irene Roga, comenzó a publicar historietas en el año 1999 en la revista *Yaoi Zone*. Desde entonces ha

---

<sup>198</sup> *Web oficial Kenny Ruiz*, disponible en el URL: <http://www.kennyruiz.com/2010/10/web-gaijin.html> (consulta: 21/05/2017).

JIMÉNEZ, J., “Kenny Ruiz: <<La línea Gaijin es un riesgo porque los lectores de manga son muy puristas>>”, *RTVE, web oficial de noticias*. Disponible en el URL: <http://www.rtve.es/noticias/20101126/kenny-ruiz-linea-gaijin-riesgo-porque-lectores-manga-son-muy-puristas/374242.shtml> (consulta: 21/05/2017).

TAPIA, J. L., “La coctelera de Kenny Ruiz”, *Ideal, web oficial de noticias*. Disponible en el URL: <http://www.ideal.es/granada/v/20100312/cultura/coctelera-kenny-ruiz-20100312.html> (consulta: 21/05/2017).

SERRANO, J. A., “Kenny Ruiz (dibujante”, *Guía del cómic.es, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/r/kenny-ruiz.htm> (consulta: 27/09/2017).

SERRADILLA, E., “Kenny Ruiz, el cazador de imágenes”, *Canarias Ahora, blog personal*. Disponible en el URL: <http://comic.canariasahora.es/2007/07/kenny-ruiz-el-cazador-de-imagenes.html> (consulta: 24/09/2017). ALEJO, M. A., “Los granadinos Juanjo Guarnido y Kenny Ruiz, invitados estrella del salón del cómic de Cangas”, *Ideal, web de noticias*. Disponible en el URL: [http://www.ideal.es/granada/prensa/20070712/vivir/granadinos-juanjo-guarnido-kenny\\_20070712.html](http://www.ideal.es/granada/prensa/20070712/vivir/granadinos-juanjo-guarnido-kenny_20070712.html) (consulta: 27/09/2017).

“El alma de un violín. La música de Stravinski llega a Leganés con 'La historia del soldado'”, *El País, periódico online*. Disponible en el URL: [https://elpais.com/cultura/2009/04/22/actualidad/1240351205\\_850215.html](https://elpais.com/cultura/2009/04/22/actualidad/1240351205_850215.html) (consulta: 27/09/2017).

<sup>199</sup> *Blog oficial Ken Niimura*, disponible en el URL: <http://niimurablog.blogspot.com.es/> (consulta: 27/09/2017).

“José María Ken Niimura Del Barrio”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/niimura\\_del\\_barrio\\_jose\\_maria\\_ken.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/niimura_del_barrio_jose_maria_ken.html) (consulta: 27/09/2017).

“El madrileño de origen japonés Ken Niimura, ganador de un premio internacional de manga”, *La Vanguardia, periódico online*. Disponible en el URL: <http://www.lavanguardia.com/local/madrid/20120214/54254955776/el-madrileno-de-origen-japones-ken-niimura-ganador-de-un-premio-internacional-de-manga.html> (consulta: 27/09/2017).

<sup>200</sup> *Blog oficial de Irene Rodríguez*, disponible en el URL: <http://yuzu-manju.blogspot.com.es/> (consulta: 27/09/2017).

“Irene Rodríguez García”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/rodriguez\\_garcia\\_irene.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/rodriguez_garcia_irene.html) (consulta: 27/09/2017).

*Cuenta oficial de Irene Rodríguez en Deviantart*, disponible en el URL: <https://irene-rodriguez.deviantart.com/> (consulta: 27/09/2017).

“Irene Roga”, *Guía del cómic.es, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/r/irene-roga.htm> (consulta: 27/09/2017).

participado en publicaciones como *La Parada Magazine*, *B'S Log*, *Flamenco* y *Cómic*, o *Todas Putas*. Su primer cómic profesional con formato guionizado y publicado en tomo en 2011 fue *La Canción de Ariadna*, el cual poseía un formato manga para la línea *Gaijin* de la editorial Glénat. Actualmente realiza varios encargos y colabora con bastantes medios entre los que destaca la revista española sobre cultura japonesa actual *Otaku Bunka*.

Sebastián Riera Domínguez (Mallorca, 1982)<sup>201</sup> empezó a publicar en 2004 de manera profesional tras haber cursado estudios artísticos. Trabajó durante cinco años con su serie *Haruto* en la editorial Medea para posteriormente publicar en Ediciones Babylon su obra *Shinto* (2015), y en 2012 trabajar en su obra *Setogashima* en Ediciones OrangON.

Jesulink es el alias de Jesús García Ferrer (Alicante, 1984),<sup>202</sup> quien además de dibujante y guionista, también es animador, programador y profesor de informática. Se hizo popular por su serie *Raruto* (2005), una parodia del manga *Naruto* que alcanzó gran éxito debido a sus referencias a la cultura popular japonesa actual (manga, videojuegos...) aunque su primera obra original sería *5 Elementos* (2008), a la que le seguirá *Kofi* en 2013.

Kaoru Okino, cuyo nombre real es Fátima López Ares (Madrid, 1985)<sup>203</sup> estudió el bachillerato de artes, y ha cursado estudios de manga durante el año 2007 en la Escuela Superior de Dibujo Profesional. En el 2007 participó en el Medea Wants You III, donde quedó finalista con su obra *Oriön*. En 2008 fue galardonada con un accesit en la categoría de cultura en el I Concurso CAM de Creadores de Cómics Creacómics con *Arisu in Art Land*. El año siguiente, 2009, resultó ganadora en el concurso de cartel del II Salón del Manganime y la

---

GONZÁLEZ, N., “<<Los encuentros y salones son fundamentales para difundir la cultura del comic en España>>”, *El Mundo*, periódico online. Disponible en el URL: [http://www.elmundo.es/elmundo/2010/11/22/andalucia\\_sevilla/1290431905.html](http://www.elmundo.es/elmundo/2010/11/22/andalucia_sevilla/1290431905.html) (consulta: 27/09/2017).

<sup>201</sup> Cuenta oficial de Sebastián Riera en Deviantart, disponible en el URL: <https://sebasrd24.deviantart.com/> (consulta: 27/09/2017).

“Sebastián Riera Domínguez”, *Tebeoesfera*, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/riera\\_dominguez\\_sebastian.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/riera_dominguez_sebastian.html) (consulta: 27/09/2017).

“Sebastián Riera, autor de ‘Setogashima’: <<No suelo trabajar con storyboards previos, lo hago mentalmente. No lo recomiendo>>”, *Fancueva*, blog personal. Disponible en el URL: <http://www.fancueva.com/comic/sebastian-riera-autor-de-setogashima-no-suelo-trabajar-con-storyboards-previos-lo-hago-mentalmente-no-lo-recomiendo/> (consulta: 27/09/2017).

<sup>202</sup> Web oficial de Jesulink, disponible en el URL: <http://jesulink.com/> (consulta: 27/09/2017).

“Jesulink”, *Tebeoesfera*, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/firmas/jesulink\\_jesus\\_garcia\\_ferrer\\_.html](https://www.tebeoesfera.com/firmas/jesulink_jesus_garcia_ferrer_.html) (consulta: 27/09/2017).

SALOZ, J.C., “La Casa de EL entrevista a Jesulink”, *La Casa de EL*, web de difusión. Disponible en el URL: <http://www.lacasadeel.net/2014/11/la-casa-de-el-entrevista-jesulink.html> (consulta: 27/09/2017).

<sup>203</sup> Cuenta oficial de Kaoru Okino en Deviantart, disponible en el URL: <https://kaoruokino.deviantart.com/> (consulta: 27/09/2017).

“Fátima López Ares”, *Tebeoesfera*, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/lopez\\_ares\\_fatima.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/lopez_ares_fatima.html) (consulta: 27/09/2017).

“Kaoru Okino”, *Ramen Para Dos*, web especializada. Disponible en el URL: <http://ramenparados.com/persona/kaoru-okino/> (consulta: 27/09/2017).

“Entrevista a Kaoru Okino”, *Misión Tokyo*, web especializada. Disponible en el URL: <http://misiontokyo.com/articulos/entrevistas/entrevista-a-kaoru-okino> (consulta: 27/09/2017).

Cultura Japonesa de Madrid y en el mismo año, su cómic corto *Samurais del siglo XXI* ganó el II Concurso de Cómics Myaku. También en el 2009 participó en el fanzine *SupeinGO!* con *The Lord of the Ruin*, parodia de *El Señor de los Anillos* de Tolkien. Con Ediciones Babylon publicó *Joker*, y su trabajo más reciente es *Hell's Heaven*, publicado por la editorial Nowevolution. Actualmente dibuja el webcomic de gran éxito *Ugnis*.

Marcel Pérez (Manresa, 1985)<sup>204</sup> estudió la carrera de Bellas Artes y posteriormente ingresó en la Escuela de Cómics Joso de Barcelona para dedicarse profesionalmente al dibujo. Ha trabajado con varias editoriales entre las que destaca alguna editorial pequeña americana, Ediciones Babylon y Ediciones OrangOn!, donde publicaría *Last Day Data* en 2012, cuya estética está fuertemente vinculada al manga. Hoy ha dejado más de lado el cómic y trabaja para la marca Disney.

Belén Ortega Sancho (Granada, 1986)<sup>205</sup> estudió Bellas Artes en Granada y estuvo un año viviendo en Japón a causa de su predilección por su cultura. Aunque ya era conocida por pequeñas publicaciones cortas en revistas, debutó con su obra *Himawari* en 2007, serie que quedó inacabada hasta 2011, cuando Glénat la publicó dentro de su línea *Gaijin*. Actualmente forma parte de Kamikaze Factory Studio y ha participado con su arte en la exitosa adaptación de la saga original de *Millenium* al cómic en 2017.

Noiry es el nombre artístico de Tamara Álvarez Bermúdez (Oviedo, 1986),<sup>206</sup> artista que estudió ilustración para dedicarse al dibujo. Realizó algunos trabajos para la editorial estadounidense Yaoi Press, y participó en el libro *Shonen Manga: Action Packed!* producido por Kamikaze Factory Studio (Harper & Collins y Monsa Publications) en 2012. Su primera

<sup>204</sup>Cuenta oficial de Macel Pérez en Deviantart, disponible en el URL: <https://marcelperez.deviantart.com/> (consulta: 27/09/2017).

“Marcel Pérez”, Tebeoesférica, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/perez\\_marcel.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/perez_marcel.html) (consulta: 27/09/2017).

“¿Qué fue de...? Entrevista a Marcel Pérez”, Escolajoso, web oficial del centro de cómic y artes visuales. Disponible en el URL: <http://escolajoso.es/que-fue-de-entrevista-a-marcel-perez/> (consulta: 27/09/2017).

<sup>205</sup>Página oficial de Facebook de Belén Ortega, disponible en el URL: <https://www.facebook.com/belenortegaartwork/> (consulta: 27/09/2017).

“Belén Ortega”, Tebeoesférica, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/belen\\_ortega.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/belen_ortega.html) (consulta: 27/09/2017).

“Belén Ortega”, Guía del cómic.es, web especializada. Disponible en el URL: <http://guiadelcomic.es/o/belen-ortega.htm> (consulta: 27/09/2017).

JIMENEZ, J., “Belén Ortega: <<El cómic de 'Millenium' mezcla la extrema derecha, Wikileaks y los refugiados>>”, RTVE, web oficial de noticias. Disponible en el URL: <http://www.rtve.es/rtve/20170426/belen-ortega-comic-millenium-mezcla-extrema-derecha-wikileaks-refugiados/1529961.shtml> (consulta: 27/09/2017).

<sup>206</sup>Web oficial de Noiry, disponible en el URL: <http://noirgraphite.com/> (consulta: 27/09/2017).

Cuenta oficial de Noiryen Deviantart, disponible en el URL: <https://noiry.deviantart.com/> (consulta: 27/09/2017).

“Noiry”, Tebeoesférica, web especializada. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/noiry/index.htm> (consulta: 27/09/2017).

“Tamara Álvarez Bermúdez”, Guía del cómic.es, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/alvarez\\_bermudez\\_tamara.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/alvarez_bermudez_tamara.html) (consulta: 27/09/2017).

obra monográfica fue *Underdog* en 2010, la cual estaba dentro de la línea *Gaijin* por su estética tan afín al cómic japonés.

Angye Fernández (Oviedo, 1988)<sup>207</sup> posee una larga carrera en el ámbito del cómic, habiéndose dedicado a la ilustración, diseño, color y al dibujo. En 2012 publicó dentro de la línea *Gaijin* de Glénat *Gears* junto a Simon Brand, y en 2014 cuatro números de la serie *Aarthalas Adventures*. El título que más le ha dado a conocer ha sido *Anime Mind* (2017) del sello Editorial Planeta, en colaboración con el youtuber<sup>208</sup> español Kalathras, que dedica sus videos a la crítica y comentario de manga y *anime*.

Eduard Balust (Barcelona, 1991)<sup>209</sup> también estudió Bellas Artes, pero su formación en manga la consiguió de manera autodidacta. Empezó subiendo sus dibujos a Internet y ha ganado varios premios: en 2012 el Premio Manga de Ficomic, el cual volvería a ganar en 2014 por segunda vez, y en 2013 el concurso internacional de Sheinen Manga de Japón. En 2016, con su obra *Ad Mortem* y en colaboración con la guionista Blanca Mira, ganaría su cuarto concurso con Norma Editorial antes de estar residiendo en Japón durante unos meses.

Yren Criado (Málaga, 1992) y Stefanie Salomon (Málaga, 1993) son los integrantes de AT Studio,<sup>210</sup> dedicándose a la ilustración pese a haber estudiado licenciaturas técnicas enfocadas a los videojuegos y la ingeniería informática. Crearon el webcomic *Friki Romance* y participaron en la autoedición *Megane Paradise* en 2012, siendo también en ese año cuando publicarían su primera monografía titulada *Fluchawin*.

Isabel Terol (Alicante, 1993)<sup>211</sup> se formó en la Escuela de Arte y Diseño Superior de Alicante. Su debut fue en los números 0, 1 y 2 de la revista *Orenji magazine* de Ediciones Orangon en 2012, aunque su primera monografía fue *Delete* en 2016.

---

<sup>207</sup> Cuenta oficial de Angyeen Deviantart, disponible en el URL: <https://saiko--rohime.deviantart.com/> (consulta: 23/09/2017).

“Angye Fernández”, Tebeoesfera, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/fernandez\\_angye.html](https://www.tebeosfera.com/autores/fernandez_angye.html) (consulta: 27/09/2017).

“Entrevista: Noiry y Angye Fernández en Mazinger Gijón”, Ramen Para Dos, web especializada. Disponible en el URL: <http://ramenparados.com/entrevista-noiry-y-angye-fernandez-en/> (consulta: 27/09/2017).

<sup>208</sup> Persona que sube videos a la plataforma online Youtube con cierta regularidad.

<sup>209</sup> Cuenta oficial de Eduard Balusten Deviantart, disponible en el URL: <https://balust.deviantart.com/> (consulta: 23/09/2017).

“Eduard Balust”, Tebeoesfera, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/balust\\_eduard.html](https://www.tebeosfera.com/autores/balust_eduard.html) (consulta: 27/09/2017).

“Eduard Balust y Roberta Rea ganan el concurso de manga”, Ficomic, página oficial de la empresa. Disponible en el URL: <https://ficomic.com/noticias.cfm/id/13029/esp/eduard-balust-y-roberta-re-a-ganan-concurso-manga.htm> (consulta: 27/09/2017).

<sup>210</sup> “At Studio, autoras de ‘Fluchawin’: <<No es lo mismo hacer dibujos que transmitir una historiaentera>>”, Fancueva, blog personal. Disponible en el URL: <http://www.fancueva.com/comic/at-studio-autoras-de-fluchawin-no-es-lo-mismo-hacer-dibujos-que-transmitir-una-historia-entera/> (consulta: 27/09/2017).

<sup>211</sup> Cuenta oficial de Isabel Terol en Tumblr, disponible en el URL: <http://isakyportfolio.tumblr.com/> (consulta: 27/09/2017).

Yuemi22 es Noemí Gómez (Córdoba, 1992).<sup>212</sup> Estudió ilustración en la Escuela de Artes Mateo Inurria. Ha participado en distintos proyectos como fanzines, publicando por primera vez para Ediciones OrangOn *Minne* (2012) y posteriormente *Trampa* (2015) para la Diputación Provincial de Córdoba.

Rikku Hanari<sup>213</sup> cuyo nombre real es Mónica Cencerrado (1993), posee estudios artísticos aunque ya desde los 19 años comenzó a introducirse en el mundo del cómic. Participó en el *fanbook Megane Paradise* y en un cómic de *Vocaloid*, así como en ediciones OrangOn en 2012 como autora de la serie *Onair*. Actualmente sigue trabajando con una tienda online además de hacer encargos freelance.

Skizocrilian Studio<sup>214</sup> se formó en 2005 cuando Marta Salmons (Lleida) la cual se había trasladado a Barcelona para cursar Cómic en la Escola Joso (Barcelona), conoció a Mijail Sampedro (Barcelona), ilustrador, dibujante y profesor de esta misma escuela, y decidieron formar un equipo. Juntos y bajo este nombre, debutaron en Medea con *Papercats* y trabajaron en el mercado francés con *Synop6* en la línea Shogun, donde colaboraron otros autores españoles como Xian Nu Studio o Mateo Guerrero. Sin embargo, se dieron mucho más a conocer tras ganar en 2010 con su obra *Pechanko* el V Concurso Manga de Norma Editorial, editorial para la que todavía continúan trabajando.

Frederick Francis (Gran Canaria)<sup>215</sup> se formó en la escuela de Arte y Superior de Diseño de Gran Canaria, donde cursó el Ciclo Medio de Arte Final y el Ciclo Superior de Ilustración. En 2007 ganó el 2º premio en las jornadas de cómic de Las Palmas de Gran Canaria y en 2012 realizó varias ilustraciones publicadas en el libro *Shonen Manga Paso a*

---

<sup>212</sup>“Isabel Terol Martínez”, *Tebeoesfera*, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/terol\\_isabel.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/terol_isabel.html) (consulta: 23/09/2017).

<sup>213</sup>JIMÉNEZ, J., “<<Delete>>, manga y videojuegos para denunciar el acoso escolar”, *RTVE*, web oficial de noticias. Disponible en el URL: <http://www.rtve.es/noticias/20161031/delete-manga-videojuegos-parade-nunciar-acoso-escolar/1435253.shtml> (consulta: 23/09/2017).

<sup>214</sup>Cuenta oficial de Yuemi22 en Deviantart, disponible en el URL: <https://yuemi22.deviantart.com/> (consulta: 23/09/2017).

<sup>215</sup>Cuenta oficial de Yuemi22 en Tumblr, disponible en el URL: <http://yuemi22.tumblr.com/> (consulta: 23/09/2017). “Yuemi22, autora de ‘Minne’: <<Yo veo solo ventajas con respecto al formato digital y hay que avanzar>>”, *Fancueva*, blog personal. Disponible en el URL: <http://www.fancueva.com/comic/yuemi22-autora-de-minne-yo-veo-solo-ventajas-con-respecto-al-formato-digital-y-hay-que-avanzar/> (consulta: 23/09/2017).

<sup>216</sup>Cuenta oficial de Rikku Hanari en Deviantart, disponible en el URL: <https://rikkuhanari.deviantart.com/> (consulta: 23/09/2017).

“RikkuHanari, autora de ‘Onair’: <<Un ilustrador tiene que captar un momento, con el cómic hay que pensar mil cosas>>”, *Fancueva*, blog personal. Disponible en el URL: <http://www.fancueva.com/comic/rikku-hanari-autora-de-onair-un-ilustrador-tiene-que-captar-un-momento-con-el-comic-hay-que-pensar-mil-cosas/> (consulta: 23/09/2017).

<sup>217</sup>Cuenta oficial de Skizocrilian en Deviantart, disponible en el URL: <https://skizocrilian.deviantart.com/> (consulta: 23/09/2017). “Skizocrilian Studio”, *Norma Editorial*, web oficial. Disponible en el URL: [http://www.normaeditorial.com/autor/2739/1/skizocrilian\\_studio/](http://www.normaeditorial.com/autor/2739/1/skizocrilian_studio/) (consulta: 23/09/2017).

<sup>218</sup>“Fred Francis”, *Tebeoesfera*, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/firmas/fred\\_francis\\_-frederick\\_francis\\_fred\\_mccarthy-.html](https://www.tebeoesfera.com/firmas/fred_francis_-frederick_francis_fred_mccarthy-.html) (consulta: 23/09/2017).

Paso de Kamikaze Factory Estudios, publicado en España por Monsa y en USA por Harper Collins. No obstante, su primer debut como dibujante profesional de cómics sería con la publicación de *Good.Nighth.Mareen* (2012).

Marisa Martínez Cervantes (Barcelona)<sup>216</sup> es una ilustradora que ha sido premiada en varios concursos de cómic como el Concurso "Sant Jordi 2011 Universitat Pompeu Fabra", o el Concurso cartel "Mangamore" (2013). Actualmente se dedica a dar talleres y clases de cómics además de ser promotora de WacomEurope pese a trabajar también por encargo y participar en proyectos como Magic Box Int desde 2014.

Nuria Peris (Mataró, 1972)<sup>217</sup> es conocida especialmente por su adaptación al cómic de la serie de novelas *Memorias de Idhún* y forma parte del equipo del Estudio Fénix,<sup>218</sup> en el que también se encuentran otros artistas influidos por el manga como Vanessa Durán,<sup>219</sup> autora junto a Sergi Cámara de *El dibujo manga* (2006), o el anteriormente comentado David Ramírez.

Asimismo, destacan las autoras que son objeto de nuestro trabajo que, como se ha dicho previamente, son las más reconocidas dentro del ámbito español y que serán estudiadas posteriormente con un mayor detalle. Se trata del Studio Kôsen, formado desde 2007 por Irene Díaz Miranda (Granada, 1984) y Laura Moreno (Granada, 1983), que han publicado tanto en España como en el extranjero, especialmente en EEUU y Francia; el Studio Xian Nu, cuyas integrantes son Aurora García Tejado (Madrid, 1978) y Diana Fernández Dévora (Madrid, 1975) desde 1998 y que han alcanzado bastante éxito especialmente por su tratamiento del género *yaoi*; y Lolita Aldea (Ceuta, 1982), alias de María Dolores Aldea, ganadora de varios premios de bastante relevancia entre las editoriales españolas así como ilustradora del éxito en ventas *Virtual Hero*.

Todos los autores referenciados tienen una serie de elementos en común que a continuación esbozaremos.

En primer lugar, se trata de un conjunto de creadores nacidos fundamentalmente entre comienzos de la década 70 y mediados de los 90 del siglo XX (aunque la mayoría nacieron en los 80) que poco a poco se han ido haciendo un hueco en el mercado del cómic nacional

---

<sup>216</sup> Cuenta oficial de Marisa Martínez Cervantes en Deviantart, disponible en el URL: <https://marisaartist.deviantart.com/> (consulta: 23/09/2017).

Cuenta oficial de Marisa Martínez Cervantes en Domestika, disponible en el URL: [https://www.domestika.org/es/marisa\\_artist](https://www.domestika.org/es/marisa_artist) (consulta: 23/09/2017).

<sup>217</sup> "Núria Peris", Tebeoesfera, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/peris\\_nuria.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/peris_nuria.html) (consulta: 23/09/2017).

<sup>218</sup> Web oficial de Estudio Fénix, disponible en el URL: <http://estudiofenix.com/> (consulta: 23/09/2017).

<sup>219</sup> Blog personal de Vanessa Durán, disponible en el URL: <http://vanduran.blogspot.com.es/p/bio.html> (consulta: 23/09/2017).

de estos últimos 20 años. A excepción de unos pocos casos autodidactas (como es el caso de Eduard Balust o Aurora García Tejado del Studio Kôsen), todos ellos han cursado estudios específicos vinculados la práctica artística en Facultades de Bellas Artes, Escuelas de Diseño o de Artes y Oficios o de Dibujo.

Su sistema de producción es diferente según trabajen de manera individual o en grupo. Lo que predomina es que, en ambos casos, partan de la elaboración de un guión que ellos mismo realizan o que la editorial les proporciona. En el primer caso, a partir de ese guion, se crean de forma tradicional los bocetos previos (lápiz, papel y goma). A continuación se aplica la tinta (plumillas japonesas) sobre el dibujo a lápiz. Cuando la página está entintada, la imagen generalmente se escanea y se le aplican los volúmenes y efectos poniéndole grises y tramas digitales en programas de ordenador, es decir, de forma digital. En el caso de aquellos que trabajan en grupo (especialmente los estudios), a veces -pues existen excepciones- este proceso se distribuye entre sus miembros, aunque cuando se trata de colaboraciones, también puede dividirse el trabajo entre quien se dedique a desarrollar la historia y quien únicamente hace las ilustraciones.

La difusión de sus obras se propaga por varias vías. Por una parte mediante la publicación impresa de sus trabajo que realizan las editoriales del sector bien nacionales (Norma, Fandogamia, Planeta...) o extranjeras. No obstante, dado que esta vía no es fácil, se acude a las redes sociales<sup>220</sup> que son cada vez más útiles, pues funcionan como expositores de su obra, de su forma de trabajo, de su trayectoria, y, además, constituyen la principal vía de comunicación con sus seguidores (gracias a ellas nos ha sido posible ponernos en contacto con ellos para este trabajo). Asimismo, otro cauce de divulgación es la exposición de sus materiales en salones y eventos, antes comentados.

Podemos afirmar que su trayectoria ha sido especialmente productiva teniendo en cuenta el contexto en el que se han tenido que abrir paso. Muchos de ellos han sido ganadores de los premios más notorios del sector en España. Sin embargo, estos galardones les han valido para poco más que lograr hacer alguna publicación y darse a conocer en un ambiente nacional tan complicado. Y es que el contexto español, comparado con el de otros países, resulta bastante poco alentador para el desarrollo de esta manifestación artística, por lo que muchos de ellos han estado publicando durante años fuera de España. Tal es el caso del Studio Kôsen, que publicó inicialmente *Daemonium* para Tokyopop en USA en 2007-2008 (publicándose en España en 2011 dentro de la línea *Gaijin* de Glénat), o del Xian Nu Studio,

---

<sup>220</sup> Las más utilizadas por nuestras artistas son Facebook, Twitter e Instagram. No obstante, algunas redes especialmente diseñadas para la difusión de artistas que también utilizan son Deviantart y Tumblr.

que publicó su trilogía *All In* (2007) para la línea *Shogun* en Francia. En nuestro país no existe actualmente ningún programa o tipo de ayuda para dibujantes del mundo del cómic, a diferencia de otros lugares. No obstante, sus trabajos están teniendo gran aceptación y éxito en el público pese a la situación del cómic y la novela gráfica en España. Las causas de este fenómeno son las siguientes. Por un lado, el contexto de valoración del cómic en general está comenzando a cambiar ya que se le está empezando a concederle cada vez más importancia desde el punto de vista académico. En paralelo, estamos viviendo el triunfo en Occidente de la cultura popular japonesa actual (*anime*, videojuego, fenómeno *Kawaii*, etc.), que cada vez está impactando más en nuestra cultura, un fenómeno que algunos ya catalogan como neojaponismo.<sup>221</sup> Esto ha suscitado el interés de las editoriales españolas y en estos últimos años, aunque de manera gradual, han aumentado las traducciones de mangas japoneses y se apuesta más por los autores nacionales que presenta influencia de este estilo de cómics con proyectos como el citado *Gaijin* de Glénat. Su popularidad también se ha visto impulsada por la proliferación de salones y eventos que, como se ha dicho, en los últimos años han gozado de una notable presencia en numerosas ciudades españolas y donde se fomentan nuevas actividades relacionadas con el sector: videojuegos, *cosplay*, proliferación de la cultura japonesa en general, juegos de rol, ilustración, audiovisuales (movimiento *youtuber*),<sup>222</sup> *fan art*,<sup>223</sup> etc. En estos salones están presentes las editoriales y/o los propios dibujantes españoles en *stands* donde venden sus publicaciones o ilustraciones, incluso son los lugares escogidos para hacer las presentaciones de sus nuevos proyectos, a la vez que el escenario idóneo para establecer relaciones entre ellos (incluyendo artistas extranjeros que puedan asistir) y sus seguidores, por ejemplo, mediante entrevistas o sesiones de firmas.

Centrados ya en la cuestión primordial que une las trayectorias de estos artistas, es decir, la huella que el manga tiene en sus obras, señalaremos que su acercamiento a esta singular forma de manifestación artística y cultura nipona se produjo mediante varias vías. La primera y más importante fueron las series de *anime* que se emitieron las parrillas televisivas españolas en la década de 1990 (*Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Mazinguer Z*, *Saint Seiya*,

<sup>221</sup> ALMAZÁN TOMÁS, D., "Del japonismo al neojaponismo:...", *op. cit.* pp. 871-912. BARLES, E., "Del Japonismo al Neojaponismo...", *op. cit.*, pp. 85-148.

<sup>222</sup> Fenómeno consumado a partir de la popularidad que han adquirido personas que suben vídeos a la plataforma *online* Youtube (conocidos como *youtubers*). Sus vídeos son de una gran diversidad de géneros: tutoriales (vídeos destinados a enseñar a hacer algo), música, aficiones, vida privada, críticas, bromas, etc. Ciertos *youtubers* de gran éxito han logrado hacer de su actividad un trabajo, así como tener una enorme cantidad de seguidores consumidores de su material audiovisual. Ello les han convertido tanto en un nuevo tipo de *celebrities* como en pioneros de un novedoso medio de creación de material que todavía está por estudiar a nivel académico.

<sup>223</sup> Significa "hecho por fans" en inglés y se trata de obras de arte, principalmente visuales, basadas en personajes, épocas, vestuarios u otros que el artista toma de universos previamente creados por un tercero.

*Pokémon, Digimon, Doraemon, etc....).* Teniendo en cuenta su franja de edad, todos ellos comenzarían a consumir este material en plena niñez y juventud. A raíz de ello comenzaron a consumir mangas propiamente dichos, gracias a la publicación de cómic japonés traducido al castellano en España mediante editoriales como Banzai, Glénat, Ivrea, Norma, Panini o Planeta, antes citadas, si bien muchos de ellos señalan que también a partir del comienzo del presente, han accedido a los contenidos que Internet proporciona de manera totalmente gratuita y a distancia. Además, por las fuentes consultadas<sup>224</sup> sabemos que la totalidad de ellos han acudido a estos salones y eventos del sector. La conjunción de todos estos factores impulsó a dichos artistas a que se aproximaran a la cultura japonesa por otras vías, a que emprendieran viajes al País del Sol Naciente o contactaran con algunos de sus artistas más reconocidos. Un caso excepcional es el de Ken Niimura que tiene de ascendencia hispano-japonesa y por tanto tuvo desde su infancia un acceso directo al mundo nipón.

Obviamente la predilección de todos estos artistas por el manga fue fruto principalmente de su gusto personal; de hecho, a través de la información recabada sobre estos creadores hemos podido verificar que todos sintieron una especial atracción por las características del cómic nipón desde muy temprano, lo que les llevó a utilizar todas o algunas de sus características más propias. Esto no es óbice para que cada dibujante incorpore elementos diferentes procedentes de otras fuentes.

A pesar de que dentro del manga propiamente japonés existen gran variedad de corrientes y que sus artistas han mostrado a lo largo del tiempo estilos muy personales, el cómic nipón ofrece una serie de peculiaridades que si bien no se manifiestan de forma sistemática en todos y cada uno de los artistas del país, sí que son muy recurrentes, hasta el punto de que marcan una clara distinción con respecto al resto del cómic mundial.<sup>225</sup> Entre estas características singulares se encuentran las que seguidamente relacionaremos.

En primer lugar se debe hacer referencia al singular ritmo narrativo de las viñetas, siendo ésta una de las grandes diferencias que existen entre cómic nipón y el cómic occidental. Scott McCloud, en su libro *Entender el cómic. El arte invisible*<sup>226</sup> elaboró de manera bastante acertada una lista en la que distinguía diferentes categorías de transición o conexión entre las viñetas -todas capaces de ser usadas en cualquier tipo de cómic- a las que asignó un nombre explicativo (Fig. 1):

---

<sup>224</sup> Véanse referencias consignadas a pie de página, al comentar cada autor.

<sup>225</sup> BERMÚDEZ, T., *Mangavisión...*, *op. cit.*, p. 113-119. COHN, N., “A visual lexicon”, *The Public Journal of Semiotics*, vol.I, nº 1, 2007, pp. 35-56.

<sup>226</sup> MCLOUD, S., *Entender el cómic. El arte invisible*, Bilbao, Astiberri, 1993, p. 74.

- Momento-a-momento: Aquella que requiere una clausura de tiempo muy pequeña. Ejemplo: un parpadeo.
- Acción a acción: Aquella que muestra un progreso en la acción o acciones que muestran. Ejemplo: lanzamiento de una pelota de béisbol.
- Tema-a-tema: Aquella que lleva de una imagen a otra siguiendo una idea o escena, siendo el lector quien le da sentido completo. Ejemplo: un personaje cruza la línea de meta y la siguiente viñeta es el paro del cronómetro.
- Escena-a-escena: Aquella que transporta al lector a grandes distancias de espacio y de tiempo. Ejemplo: mostrar en una imagen una escena y en la siguiente otra de años después o en un lugar diferente.
- Aspecto-a-aspecto: Aquella que se recrea en los diferentes aspectos de un lugar, sentimiento o idea común entre las viñetas, soliendo pasar por alto el tiempo. Ejemplo: diferentes elementos o detalles de una fiesta, mostrando el ambiente en una, la gente en otra, las bebidas por otro lado...
- Non-séquitur*: Aquella que no tiene ninguna relación lógica entre las imágenes. Ejemplo: un personaje en una fiesta y en la siguiente viñeta un cuadro cubista.



**Figura 1.** Listado de los diferentes tipos de transición entre viñetas del cómic según Scott McCloud

El cómic occidental en general prefiere la asociación de “acción-a-acción” y “tema-a-tema”. En cambio, el manga prefiere utilizar bastante más la opción “momento-a-momento” y “aspecto-a-aspecto”.<sup>227</sup> Esta forma narrativa se adecúa mejor al carácter pausado y evocador tan característico de las representaciones de la tradición japonesa. Así, es habitual encontrarse mangas cuyas viñetas tratan la misma acción o momento pero desde distintos puntos de vista (representación simultánea y fragmentada en vez de secuencia rápida).<sup>228</sup> Este método permite que, por ejemplo, cualquier momento de la vida cotidiana o una acción concreta que en un

<sup>227</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, *op. cit.*, p. 139.

<sup>228</sup> *Ibídem.*, p. 142.

cómico occidental podría resolverse en una o dos viñetas, en el manga puede dilatarse a lo largo de dos o más páginas, dependiendo de la importancia que le quiera dar el autor. Sin embargo, por extraño que resulte, este fenómeno que se da en la historieta nipona, y que a veces se referencia como “arte de la pausa”,<sup>229</sup> no implica necesariamente que el ritmo de lectura sea más lento. De hecho, es totalmente lo contrario, fomentan e incitan a que el ojo se mueva con fluidez por la página<sup>230</sup> gracias a la distribución de las mismas, pues como afirma el mismo Frank Miller: “Los cómics japoneses tienden a que una viñeta interfiera con la viñeta siguiente, formando una secuencia. Cuando Superman vuela en el cielo, si es dibujado en una sola viñeta, resulta una imagen estática. En los cómics japoneses, un personaje volará a lo largo de tres viñetas mientras se enfocan su cabeza, su cuerpo y sus pies”.<sup>231</sup>

De esta manera, lejos de construir narraciones tediosas, este recurso acerca al manga a una visión cinematográfica de la narración.<sup>232</sup> Esta forma de trabajar que se aprecia en todo tipo de historietas niponas, como por ejemplo *Brave 10* de Kairi Shimotsuki (2007), es utilizado prácticamente por todos los autores de estilo manga en nuestro país, como se puede apreciar en *Ugnis* de Kaoru Okino (2015) (Figs. 2 y 3).



**Figura 2.** *Brave 10* de Kairi Shimotsuki (2007), cómic japonés



**Figura 3.** *Ugnis* de Kaoru Okino (2015), cómic español

<sup>229</sup> *Ibídem.*, p.160.

<sup>230</sup> Ejercicio que se conoce como *flow*.

<sup>231</sup> MILLER, F., “Kazuo Koike & Goseki Kojima” (entrevista), *Comics Interview*, nº 148, 1995, p. 50. La traducción es nuestra.

<sup>232</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, *op. cit.*, pp. 161-162.

Además, en relación con la composición de las viñetas que van desencadenando el ritmo narrativo, es muy importante la gran cantidad de tipos de planificaciones y esquemas que utilizan para disponerlas.<sup>233</sup> Mientras en los cómics estadounidenses, por ejemplo, las viñetas son bastante regulares (generalmente cuadrangulares o rectangulares) y sin muchas variaciones (únicamente en las últimas décadas está cambiando debido a las influencias externas), a los *mangakas* japoneses les gusta mucho innovar y variar en el tratamiento de las mismas. Éstas son mucho más irregulares, delimitadas a veces con líneas diagonales con composiciones más llamativas, con personajes o con elementos que sobresalen del marco, y a veces sin franjas de división entre ellas o muy finas (especialmente en los *shojō*).<sup>234</sup> También en ocasiones se superponen unas sobre otras, ocupando dos páginas, circunstancia conocida como *splash-page*.<sup>235</sup> Esta fórmula se aprecia en las obras de *mangakas* como Matsuri Hino en *Vampire Knight* (2004), o en historietas españolas como lo es *Dos espadas* (2010) de Kenny Ruiz (Figs. 4 y 5).



Figura 4. (Izq.) *Vampire Knight* de Matsuri Hino (2004), cómic japonés



Figura 5. (Derech.) *Dos espadas* de Kenny Ruiz (2010), cómic español

Muy importante es el tema de las perspectivas, es decir, los recursos que se utilizan para representar los objetos y figuras para dar idea de la posición y situación que ocupan en el espacio con respecto al ojo del observador. El cómic nipón utiliza con frecuencia

<sup>233</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, op. cit., p. 34.

<sup>234</sup> Género de manga destinado al público femenino adolescente que suele tener como tema principal el amor romántico y las historias de instituto.

<sup>235</sup> Término para definir una ilustración a doble página en un tebeo como detonante de una acción máxima.

perspectivas forzadas, aceleradas en picado o contrapicado o en ojo de pez, no solo para representar escenas dinámicas sino también para jugar con otras, a primera vista más cotidianas.<sup>236</sup> De este modo, se consigue generar una emotividad mayor o dramatismo que tendrá que ver con el avance de la trama. Esta preferencia la asocian algunos autores<sup>237</sup> a la tradición dramática y gestual excesiva que se aprecia en manifestaciones artísticas japonesas tan antiguas como el teatro clásico *kabuki*<sup>238</sup> y al gusto nipón por la captación del instante. Estos tipos de perspectivas son usados por tomar un ejemplo nipón por Tsugumi Ōba y Takeshi Obata en *Bakuman* (2008), y en caso español de *Last Day Data* (2012) por Marcel Pérez (Figs. 6 y 7).



**Figura 6.** *Bakuman* de Tsugumi Ōba y Takeshi Obata (2008), cómic japonés



**Figura 7.** *Last Day Data* de Marcel Pérez (2012), cómic español

Otro elemento propio del manga es el frecuente uso de las líneas cinéticas para expresar movimiento. En Japón, los *mangaka* las utilizan de forma profusa y más exagerada que los dibujantes occidentales. Tales líneas llegan a sustituir el fondo de las viñetas y a eliminar con su presencia cualquier referencia espacial.<sup>239</sup> Así lo vemos en las obras del japonés Yōichi Takahashi en *Captain Tsubasa* (1981) o en el título español *Soum* (2012) de Kenny Ruiz (Figs. 8 y 9).

<sup>236</sup> BERMÚDEZ, T., *Mangavisión...*, *op. cit.*, p. 118.

<sup>237</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, *op. cit.*, p. 160.

<sup>238</sup> Tipo de teatro japonés tradicional caracterizado por su dramatismo y la expresividad de los maquillajes que utilizan sus actores. De carácter popular, nació a finales del siglo XVI y tuvo su momento esplendoroso en el periodo Edo (1603/1615-1868).

<sup>239</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, *op. cit.*, p. 35.



Figura 8. *Captain Tsubasa* de Yōichi Takahashi (1981), cómic japonés



Figura 9. *Soum* de Kenny Ruiz (2012), cómic español

Raramente se utiliza el color ya que utiliza fundamentalmente el blanco y el negro. El uso del color es bastante puntual;<sup>240</sup> únicamente se colorean las portadas para llamar la atención de los lectores y algunas páginas excepcionales de números especiales. También a veces se utiliza para hacer nuevas ediciones de un título que previamente ya ha tenido cierto éxito con el fin conseguir nuevas ventas ya que el aportarle color fomentará su atractivo y, por ende, su demanda.

Dentro del uso del blanco y negro, la variedad tonal se expresa por medio de tramas adhesivas de distintos tonos de gris.<sup>241</sup> El uso del blanco y negro y sus gamas intermedias se emplea para provocar distintos efectos. El gris, por ejemplo, se utiliza para enfatizar a un solo personaje frente al resto o para destacar una viñeta que recoge una acción referida a un tiempo pasado, a modo de un flashback corto. Cuando el negro se utiliza en los fondos sugiere un estado de *schock* en el personaje, mientras que usado en el *gutter* ("calle" o espacio entre viñetas en el cómic) el negro indica un flashback largo. En relación con los fondos, en ellos podemos encontrarnos con "entramados" o "tramas" (es lo que se denomina "fondos alegóricos"<sup>242</sup>) que convencionalmente remiten a emociones; así por ejemplo fondos con las líneas verticales indican depresión, los círculos vaporosos denotan ternura, o las líneas

<sup>240</sup> SCHODT, F. L., *Dreamland Japan...*, *op. cit.*, p. 23.

<sup>241</sup> *Ibidem*, pp. 26-27.

<sup>242</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, *op. cit.*, p. 195.

diagonales cortas indican entusiasmo.<sup>243</sup> Pero también existen viñetas que, al contrario de esta convención de abstracción mediante dichos fondos alegóricos, son tan realistas que pueden ser directamente fotografías intercaladas como fondo en algunas viñetas. Se trata de un recurso cada vez más utilizado por artistas para crear un alto contraste entre el fondo (muchas veces de lugares muy conocidos) y los personajes manga que en él se insertan.<sup>244</sup> En cualquier caso, las mencionadas fotografías también se mantienen en blanco y negro.

Por otro lado, el aspecto físico de los personajes del manga es uno de los rasgos que más llama la atención a cualquier lector. Aunque los distintos autores japoneses de manga han optado por diferentes fórmulas a la hora de representar sus personajes (más o menos realistas), todos ellos tienden a la simplificación de los rasgos faciales (bocas y narices de la cara) y a la exageración de algunas de sus características físicas (ojos grandes, el pelo muy abundante, largas piernas).<sup>245</sup> Tal simplificación se debe a la tendencia japonesa (arraigada en una larga tradición) de buscar y expresar lo máximo con los mínimos elementos, aunque también los autores del manga, siendo conscientes de la naturaleza abstracta del dibujo y de su incapacidad de alcanzar el realismo de la fotografía o del cine de imagen real, han terminado caracterizando a sus personajes de una forma convencional, a su juicio, estéticamente bella.<sup>246</sup> Un caso paradigmático son los llamativos ojos grandes de los que presumen muchos manga, especialmente los de géneros *shōjo*. Fue el citado Osamu Tezuka quien introdujo esta característica en sus obras tras fijarse en los dibujos de Walt Disney. Desde entonces muchos *mangakas* que le siguieron decidieron utilizar este rasgo no solo por respeto al maestro y por continuar la tradición, sino también porque vieron en este recurso una buena fórmula convencional, alejada casi por completo de lo que sería la realidad anatómica del rostro de una persona.<sup>247</sup> De hecho, esto ocurre también con la tipología física que se repite prácticamente en todos los personajes manga -por supuesto variando dependiendo del autor y el género del mismo- en la que se enfatizan algunas características de manera muy descriptiva mientras que a la vez es muy sintética.<sup>248</sup> El propio medio al saber que no es capaz de lograr el naturalismo de otros procedimientos artísticos, precisamente se nutre de la abstracción

<sup>243</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, op. cit., p. 34.

<sup>244</sup> SCHODT, F. L., *Dreamland Japan...*, op. cit., p. 24.

<sup>245</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, op. cit., pp. 149-150.

<sup>246</sup> WOZNICKI, K. “Towards a Cartography of Japanese anime. Anno Hideaki’s ‘Evangelion’. Interview with Azuma Hiroki”, *Blimp Film magazine*, nº 36, 1997. Disponible en el URL: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9802/msg00101.html> (consulta: 28/09/2017).

<sup>247</sup> MARTÍ ESCAYOL, M. A., “Lo natural y lo humano en la obra de Osamu Tezuka. La creación de territorios literarios alternativos a la naturaleza perdida”, *Inter Asia Papers*, nº 28, 2012. Disponible en el URL: <http://www.raco.cat/index.php/interasiapapers/article/view/262847/350314> (consulta: 03/09/2017).

<sup>248</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, op. cit., p. 150.

visual para potenciar la identificación del espectador con el personaje. El *mangaka* no pretende buscar el realismo en la representación de sus protagonistas, sino transmitir los sentimientos, pensamientos o acciones de los mismos, y por ello a veces en sus diseños dibujan únicamente las partes que le interesan. Para una chica guapa se centrará en resaltar sus enormes ojos y pestañas, detallará su pelo y le dará piernas largas. A un varón atractivo le proporcionará una piel lisa y tersa pero a la vez un aspecto fuerte. En ambos casos se eliminarán o quedarán en un segundo plano zonas como las fosas nasales o las orejas, que nadie quiere ni necesita ver. De este modo, "un espectador primerizo probablemente no creerá que se trate de una persona real. Pero el personaje atractivo se irá volviendo cada vez más guapo y adorable a medida que el público empiece a creer en dicho personaje."<sup>249</sup> Tanto será así que, acompañado de la historia narrativa, tales propiedades visuales y de diseño fomentarán la participación del lector para crear desde su subjetividad el resto de sus cualidades, impulsando la idealización o su embellecimiento. Por lo tanto, como le comentó el famoso *mangaka* Hideki Ono a Roland Kelts en una entrevista: "en este discurso, lo artificial, lo anti-realista, y la manifestación estética de los conceptos de restricción y omisión establecen una conexión con la más profunda de las emociones: la empatía existente entre los seres humanos. Es el argumento de que la profundidad del personaje es más importante que la profundidad espacial."<sup>250</sup>

Tanto es así que, sin duda, la estética representa una de las principales razones por la que tanto los seguidores del manga como estos artistas sienten predilección por este tipo de estética y deciden imitarla. Se trata de un estilo visual muy marcado por unos estándares que erróneamente parecen tópicos a los occidentales (pues no todos los *mangakas* deciden seguirlos), pero a la vez muy subjetivamente adaptable para el gusto de cada uno. Así pues, pueden darse casos en la que comparemos un título japonés, por ejemplo *Chobits* (2001) del colectivo nipón CLAMP y *Animemind* (2017) de Angye Fernández (Figs. 10 y 11), y nos sea verdaderamente difícil, desde una perspectiva de estilo dibujístico, diferenciar cuál es la obra japonesa de la que no.

---

<sup>249</sup> Entrevista a ONO, H.; en KELTS, R., *Japamerica, op. cit.*, p. 214. La traducción del inglés es nuestra.

<sup>250</sup> GRASSMUCK, V., "Man, Nation & Machine. The Otaku Answer to Pressing Problems of the Media Society", *Vgrass.de, revista online*. Disponible en el URL: <http://www.vgrass.de/?p=2962> (consulta: 28/09/2017). La traducción del inglés es nuestra.



Figura 10. (Derech.) *Chobits* de CLAMP (2001), cómic japonés

Figura 11. (Izq.) *Animemind* de Angye Fernández (2017), cómic español

También en el manga los personajes obedecen, en líneas generales a unos de terminados perfiles psicológicos. Es muy recurrente que los protagonistas, teniendo en cuenta que sus historias suelen ser de largas tiradas, evolucionen emocionalmente llevando a cabo una especie de “camino del héroe”.<sup>251</sup> Además, en muchos casos se ven acompañados de compañero o de un “objeto correlativo”<sup>252</sup> en forma de mascotas u objetos, que ayuda a construir su identidad, y que puede resultar atractivo para la audiencia, ya sea por su diseño (muchas veces siguiendo la estética *kawaii*) o por su propia personalidad complementada con el protagonista. Muy comparables en este caso sería títulos como *Pretty Cure* (2004) del dúo nipón PEACH-PIT (Banri Sendo y Sendō Banri) y Shibuko Ebara en el cual las protagonistas son escoltadas por dos pequeñas mascotas de especie imaginaria y *Virtual Hero*, de la española Lolita Aldea, donde el protagonista es guiado por un gato holográfico. En ambos casos estos seres acompañan a los protagonistas en su proceso de maduración personal.

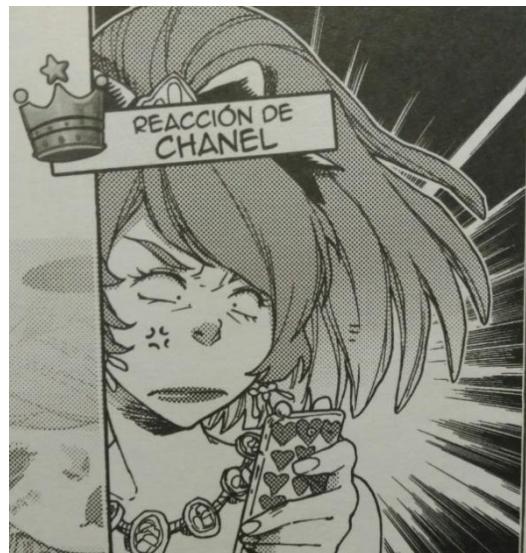
Destacados son también los códigos y recursos para mostrar expresiones que utilizan los *magaka*, poco verosímiles en cuanto a realismo pero muy eficaces a la hora de transmitir justamente el sentimiento o la idea que pretenden expresar con ellos.<sup>253</sup> Entre éstos destacan las gotitas de sudor cuando un personaje se siente avergonzado, las narices sangrantes cuando están ante un estímulo erótico, las cascadas de lágrimas como exageración de tristeza

<sup>251</sup> HERNÁNDEZ PÉREZ, M., *Manga...*, op. cit., pp. 144-149.

<sup>252</sup> *Ibídem*, p. 148.

<sup>253</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, op. cit., pp. 34-35.

repentina por un pequeño motivo, los nervios palpitantes para mostrar enfado (Figs. 12 y 13) y las caras desencajadas al chillar. Incluso hay veces que se introducen personajes en versión *chibi* o *SD*<sup>254</sup> en algunas viñetas para explicar algo del guión o aportarle un punto más humorístico. Este recurso consiste en reproducir un mismo personaje en una versión reducida con sus formas más simplificadas, lo que los hacen resultar más adorables o infantiles. Es una representación muy vinculada a la estética japonesa de lo *kawaii*: “mono” o entrañable. Tales recursos se ven claramente en prácticamente todas las obras españolas con influencia japonesa, es decir, las de autores como Sebastián Riera, Jesulink, Irene Roga... y el resto previamente citados.



**Figura 12.** (Izq.) *Inuyasha* de Rumiko Takahashi (1996), cómic japonés

**Figura 13.** (Derech.) *Chan-Prin* (2016) de Xian Nu Studio, cómic español

Otras notas recurrentes en el cómic japonés son que los bocadillos suelen incluir mucho menos texto que en el cómic occidental y que los diálogos son más reducidos. Además, las cartelas de situación y de pensamiento son prácticamente inexistentes, pues priorizan más el ícono que la palabra, es decir, la comunicación con la imagen más que con el texto.<sup>255</sup> Dicha primacía de lo icónico también tiene que ver con la naturaleza de escritura japonesa, parte de la cual es ideográfica (*kanji*),<sup>256</sup> una tradición cultural que anuncia la

<sup>254</sup> GALBRAITH, P. W. *The otaku encyclopedia. An insider's guide to the subculture of Cool Japan*, Tokyo, Kodansha, 2009, p. 42.

<sup>255</sup> BERNDT, E., *El fenómeno...*, *op. cit.*, p. 86.

<sup>256</sup> Son los logogramas utilizados en la escritura del idioma japonés que vienen de influencia china. Suelen tener varias lecturas y un único significado que puede variar dependiendo del *kanji* o carácter que le acompañe previamente o a continuación.

predisposición del pueblo japonés para llevar a cabo tal comportamiento en sus cómics. Pese a ello, no hay que olvidar que para expresar sonidos o ruidos sí es muy necesaria la presencia de las onomatopeyas, que también están escritas en la imagen. Éstas tienen una gran importancia en cualquier historieta y suelen utilizar tipografías muy marcadas dependiendo de qué tipo de sonido se trate. En Japón se escriben en *katakana*<sup>257</sup> y son muy utilizadas tanto si son diseños muy grandes como pequeños, aplicándose para cualquier sonoridad –incluso el silencio- pues curiosamente en el vocabulario japonés existen gran cantidad de términos destinados a diferenciar unos sonidos de otros.<sup>258</sup> Esta forma de utilizar los bocadillos y las onomatopeyas los vemos, aunque adaptados, en las obras de Eduard Balust, Belén Ortega o Lolita Aldea entre otros.

Por otra parte, el sentido de lectura es sin duda lo que al lector más le sorprende cuando compara por primera vez la historieta occidental y la japonesa. El primero sigue el orden de izquierda a derecha y el segundo se escribe de derecha a izquierda como es propio de su tradición cultural, lo que ya condiciona, por ejemplo, la disposición de los bocadillos y crea un gran problema a la hora de traducir los mangas a lenguas occidentales.<sup>259</sup> Esta particularidad ha llegado también a ser utilizada por algunos artistas no japoneses en sus trabajos. Tal es el caso de las obras de Xian Nu Studio, que explican que esta decisión viene motivada por ser una forma más de intentar que tanto el público potencial consumidor de manga como ellas mismas se sientan más cómodos leyendo y dibujándolo debido a la costumbre de consumir cómic japonés de esta manera.<sup>260</sup> Así pues, empiezan sus historias en la que en Occidente consideraríamos la última página. Ello les ha llevado a la necesidad de dirigirse al lector con un esquema para explicarle el sentido de lectura oriental, al igual que ocurre en las traducciones de los cómics nipones que manienen su estructura original. No obstante, la mayoría de los dibujantes españoles (Studio Kôsen, Lolita Aldea...) que se ven influidos por el manga mantienen el sentido de lectura de izquierda a derecha pese a hacer uso del resto de características, bien por comodidad, costumbre, preferencia o imposición del formato que establece la editorial que les encarga el título en cuestión.

Existen otros recursos en el formato original del tomo japonés que sí se intentan imitar cuando los artistas occidentales publican una monografía. El primero es incluir en una solapa interior del mismo con una breve presentación del autor/es. En el caso que nos concierne

---

<sup>257</sup> Silabario japonés utilizado para escribir palabras extranjeras u onomatopeyas.

<sup>258</sup> MOLINÉ, A., *El gran libro...*, *op. cit.*, p. 34.

<sup>259</sup> *Ibidem*, pp. 27-29.

<sup>260</sup> Entrevista realizada a Xian Nu Studio el 19 de febrero de 2017 y entrevista a Lolita Aldea, el día 2 de octubre de 2017 (entrevistadora: Julia Rigual Mur). Véase apéndice documental.

suele estar escrito en primera persona por ellos mismos y suele ir acompañado de un pequeño autorretrato suyo. Otro procedimiento que normalmente se usa en Japón especialmente para las series largas -y por tanto ahora también en España- es el de presentar a los personajes en las páginas de inicio antes de que empiece la acción como recordatorio y soporte de ayuda para el lector. Por último, suelen añadirse, dependiendo de la editorial y el artista, anotaciones y anexos de éste a lo largo o al final del tomo. Éstas pueden ser desde simples comentarios entre capítulos hasta varias páginas al final llenas de capítulos extra, tiras cómicas, cartas del autor a sus lectores, bocetos, procesos del trabajo o contenido enviado por los fans que el *mangaka* ha decidido incluir. Algunos ejemplos en nuestro país son obras de Sebastián Riera, el Studio Kôsen, Kenny Ruiz o Eduard Balust.

Lejos de estas cuestiones formales, otro aspecto curioso relacionado con el impacto del manga en España es el tratamiento de algunos géneros que son muy característicos del cómic japonés. Con ello no solo nos referimos a que son muy recurrentes los temas y escenarios que directamente asociamos con lo japonés, como los argumentos ambientados en lo colegial (y con ello la imagen del uniforme escolar japonés en todas sus variantes) o algunas tramas fantásticas con monstruos de la mitología japonesa, los cuales son una muy buena demostración del manga como medio para descubrir la cultura japonesa.<sup>261</sup> Aludimos también a la incorporación de géneros como el denominado *yaoi* y/o *yuri*, mangas de temática homosexual masculina y/o femenina que han llegado a ser muy populares entre el público.<sup>262</sup> Y es que, aunque existan obras de temática similar en cómics occidentales, esta modalidad como tal ha sido especialmente cultivada en Japón hasta el punto conformar un género propio o específico. Varios dibujantes españoles han probado suerte con este género tan atrayente para un gran número de seguidores del manga. Tal es el caso de *Saitoshi* del Studio Kôsen o del *fan art* de *Cazadores de Sombras* que realizó el Xian Nu Studio en su reciente *Sketchbook* (2017).

Como se ha venido viendo hasta este punto llegamos a la conclusión de todo los recursos del manga que han sido asimilados (uso de la iluminación, recursos de color, códigos, perspectivas, etc...), tienen un fin fundamental: darle más emotividad a la historia, hacer sentir al lector, y con ello sumergirle más en la trama. Sin duda, éste rasgo, la transmisión de emociones a través de recursos plásticos, es una diferencia muy resaltada del manga con respecto a otro tipo de cómics, así como un punto clave destacado por los artistas entrevistados como una de las causas que les ha llevado a decantarse por esta forma de cómic.

---

<sup>261</sup> Circunstancia que se relaciona directamente con el *Cool Japan* comentado previamente.

<sup>262</sup> SANTIAGO, J. A., *Manga...*, *op. cit.*, p. 228.

Por último, es importante hacer referencia a la posibilidad que el manga tiene para adaptar cualquier relato, así como amoldarse perfectamente a otros estilos de dibujo. Esto ha permitido que artistas españoles experimenten hibridaciones que funcionan. Y es que no debe olvidarse que también estos artistas recibieron otras influencias como el cine de las décadas de los 80 y 90 (*Star Wars*, *Star Trek...*) y el cómic americano (Marvel, DC...), disponibles en quioscos a partir de 1980 (pues hasta ese momento solo había historietas nacionales como *Zipi y Zape* y *Mortadelo y Filemón*) y que con el tiempo han ido descubriendo a otros autores europeos y americanos. De hecho, algunos artistas manifiestan otras de estas influencias. Un ejemplo de una fusión entre el manga y el estilo norteamericano son algunas obras de Lolita Aldea y El Torres como *Rogues*, la titulada *El cazador de rayos* de Kenny Ruiz o el estilo tan personal de Jesulink en *Raruto* que recuerdan a animaciones de los años 60 o 70 como *Snoopy*.

### **3. Estudios monográficos de los artistas seleccionados: Aurora García Tejado y Diana Fernández Dévora (Studio Kôsen), Lolita Aldea; e Irene Díaz Miranda y Laura Moreno (XianNu Studio)**

#### **3. 1. Studio Kôsen**

El Studio Kôsen está formado por Diana Fernández Dévora (Madrid, 1975) y Aurora García Tejado (Madrid, 1978).<sup>263</sup> Ambas consideran que prácticamente todo lo que han aprendido en el campo del dibujo ha sido fuera del ámbito académico, es decir, que su aprendizaje ha sido autodidacta. A Aurora su familia ni siquiera le permitió estudiar un grado

---

<sup>263</sup> Todos los datos que se exponen a continuación sobre el Studio Kôsen, los hemos podido obtener gracias a la entrevista (con una plantilla prefijada) que les remitimos a Diana Fernández Dévora y a Aurora García Tejado el fecha del 17 de febrero de 2017 y que fue contestada por escrito el 14 de abril de 2017 (véase apéndice). Queremos expresar nuestro agradecimiento a Diana Fernández Dévora y Aurora García Tejado por su amabilidad y buena disposición. Asimismo, hemos obtenido datos de otras fuentes documentales como sus redes sociales y webs personales:

*Web oficial del Studio Kôsen*, disponible en el URL: <http://www.stkosen.com/> (consulta: 31/07/2017).

*Cuenta oficial del Studio Kôsen en Twitter*, disponible en el URL: [https://twitter.com/kosen\\_?lang=es](https://twitter.com/kosen_?lang=es) (consulta: 31/07/2017).

*Cuenta oficial del Studio Kôsen en Facebook*, disponible en el URL: <https://www.facebook.com/kosen> (consulta: 31/07/2017).

*Cuenta oficial del Studio Kôsen en Instagram*, disponible en el URL: [https://www.instagram.com/diana\\_kosen/](https://www.instagram.com/diana_kosen/) (consulta: 03/07/2017).

*Cuenta oficial del Studio Kôsen en Deviantart*, disponible en el URL: <https://stkosen.deviantart.com/> (consulta: 31/07/2017).

*Cuenta oficial del Studio Kôsen en Tumblr*, disponible en el URL: <http://kosen.tumblr.com/> (consulta: 31/07/2017).

Otras fuentes específicas serán citadas a lo largo del texto.

artístico universitario mientras que Diana llegó a cursar el bachillerato artístico pero no le resultó muy motivador pues recibía continuamente críticas destructivas respecto al hecho de dibujar cómic por parte de sus profesores. Sin embargo, no deja de resultar curioso cómo para ambas dedicarse al cómic ha sido siempre algo que han tenido claro desde que descubrieron el medio.

Su interés por el manga vino de la mano de los *anime Candy Candy, Ulises 31* o *Caballeros del Zodíaco*, entre otros, que se emitían por televisión, unas series que les resultaron dramáticas y épicas, razón por la cual les llamaron la atención en su adolescencia.<sup>264</sup> Desde entonces empezaron leer manga impresos, accediendo a obras como *La Rosa de Versalles* (1972) de Riyoko Ikeda, *Death Note* (2003) de Sugumi Ōba y Takeshi Obata o *Slam Dunk* (1990), de Takehiko Inoue.<sup>265</sup> Tras aquellos descubrimientos sus lecturas de manga han sido constantes, llevándoles incluso a desear viajar a Japón, deseo que se cumplió en 2014, cuando fueron invitadas al Kaigai International Manga Fest de Tokyo.<sup>266</sup> Aunque antes de conocerse ambas ya se movían independientemente en el entorno del dibujo en general (Diana como profesora de dibujo y Aurora en temas de diseño gráfico, maquetación y dirección de una revista sobre manga en Megamultimedia), desde el año 1998<sup>267</sup> trabajan juntas en su estudio situado en la ciudad de Madrid, volcadas en su labor como dibujantes y creadoras de cómics, realizando obras que revelan claramente el impacto del manga.<sup>268</sup> Ellas prefieren especificar que les han influido ciertos autores concretos de cómic japonés de la década de los 80 (aunque los conocerían prácticamente diez años después) más que el manga en general. Así, demuestran su admiración por Kazushi Hagiwara (Tokio, 1963),<sup>269</sup> Masamune Shirow (Kobe, 1961),<sup>270</sup> Masakazu Katsura (Fukui, 1962),<sup>271</sup> y

---

<sup>264</sup> “Entrevista al Studio Kōsen”, *kzrevista, revista online*. Disponible en el URL: <https://kzrevista.blogspot.com.es/2012/05/entrevista-al-studio-kosen.html> (consultada: 31-10-2017).

“Entrevista a Studio Kōsen | Expocomic 2014”, *Youtube, plataforma de videos online*. Disponible en el URL: <https://www.youtube.com/watch?v=GPjh1ZrRkg8> (consulta: 31/05/2017).

<sup>265</sup> PILOT, D., “[Expomanga 2012] Entrevista a Studio Kōsen”, *otakumusic radio, web oficial de radio*. Disponible en el URL: <https://www.otakumusicradio.com/expomanga-2012-entrevista-a-studio-kosen/> (consulta: 31/05/2017).

<sup>266</sup> Se trata de un salón o evento de manga que, formando parte de un evento mayor llamado Comitia, acoge propuestas de cómic originales e internacionales, tanto de editoriales como autores independientes.

<sup>267</sup> “Studio Kōsen”, *Guía del cómic, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/k/studio-kosen.htm> (consulta: 31/05/2017). JESULINK, “Entrevista a Studio Kōsen”, *Taller de Manga, web oficial de jesulink.com*. Disponible en el URL: [http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/entrevista\\_studio\\_kosen.php](http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/entrevista_studio_kosen.php) (consulta: 31/05/2017).

<sup>268</sup> “EXPOMANGA 2016: STUDIO KOSEN”, *IGN, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://es.ign.com/expomanga-2016/103058/video/expomanga-2016-studio-kosen> (consulta: 31/05/2017).

<sup>269</sup> “Kazushi HAGIWARA”, *Anime News Network, web especializada*. Disponible en el URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=8035> (consulta: 31/05/2017).

Takehiko Inoue (Kagoshima, 1967).<sup>272</sup> Por otro lado, respecto a otras influencias de cómics de otros autores no japoneses, destacan a Alessandro Barbucci (Génova, 1973), Juan Díaz Canales (Madrid, 1972), Juanjo Guarnido (Salobreña, 1967), Raúl Anisa Arsís (1971), que firma como Raúle, Roger Ibáñez (Barcelona, 1977), José Manuel Robledo (Madrid, 1979), Marcial Toledano Toledano (Talavera de la Reina, 1980) y Kenny Ruiz (Alicante, 1980).

Sus inicios como profesionales se remontan a pequeñas colaboraciones con revistas especializadas en *manganime* entre la que destaca la que realizaron en 1998 para la recién nacida revista *Dokan*.<sup>273</sup> Su primera monografía fue una serie de cuatro números o *comic-books* de 32 páginas cada uno titulado *Garou-chan* (1999 -2001) en la editorial Amaníaco.<sup>274</sup> A lo largo de su trayectoria han recibido encargos muy diversos tanto para revistas (*Rolling Stone*, *Sobremesa* o *Maxim*) como para libros didácticos sobre cómo aprender japonés (destacando los primeros números de *Japonés en Viñetas* de Marc Bernabé por la editorial Norma publicado en 2010) o incluso empresas de videojuegos como Gravity Corp. No obstante, su popularidad empezó a ascender a partir de 2005, cuando comenzaron a publicar obras de temática *yaoi* en EEUU, Argentina, Italia, Alemania, Polonia y España, destacando *Saihōshi, el guardián* (véase anexo donde se encuentra su ficha catalográfica correspondiente) como la más conocida. Su primera parte fue publicada por capítulos durante el año 2006 en la revista estadounidense *Yaoi Pres*<sup>275</sup> y que luego en formato tomo ese mismo año. Su secuela la llevarían a cabo en 2010 (*Saihōshi Redemption*) en formato novela. Fue también en ese año cuando formarían parte de la línea *Gaijin* impulsada por Ediciones Glénat<sup>276</sup> con los dos primeros tomos de su obra *Lêttera* (véase anexo donde se encuentra su ficha catalográfica correspondiente), que vieron la luz en 2010, la cual había sido una serie mensual que antes

<sup>270</sup> FERNÁNDEZ, I., “Masamune Shirow, el genio detrás de mucho más que 'Ghost in the Shell'”, *Xataka, blog personal*. Disponible en el URL: <https://www.xataka.com/cine-y-tv/masamune-shirow-el-genio-detrás-de-mucho-mas-que-ghost-in-the-shell> (consulta: 31/05/2017).

<sup>271</sup> “Masakazu KATSURA”, *Anime News Network, web especializada*. Disponible en el URL: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=1648> (consulta: 31/05/2017).

<sup>272</sup> JIMÉNEZ, J., “'Pepita', el dibujante de manga Takehiko Inoue homenajea a Antoni Gaudí”, *Rtve, web oficial de noticias*. Disponible en el URL: <http://www.rtve.es/rtve/20130526/pepita-dibujante-manga-takehiko-inoue-homenajea-antonio-gaudi/669261.shtml> (consulta: 31/05/2017).

<sup>273</sup> Una de las revistas españolas sobre *manganime* que más destacó a finales de los años 90 y cuyos números están disponibles en el siguiente enlace: <http://www.fasebonus.net/foro/index.php?topic=38351.0> (consultada: 31-10-2017).

<sup>274</sup> “Studio Kōsen”, *Guía del cómic, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/k/studio-kosen.htm> (consulta: 31/05/2017).

<sup>275</sup> Se trata de una editorial de cómics estadounidense independiente fundada en 2004 por Yamila Abraham, con sede en Nevada y especializada en cómics de género *yaoi*.

*Web oficial de la revista Yaoi Press, disponible en* <http://yaoipress.com/> (consulta: 16-09-2017).

<sup>276</sup> “Especial Gaijin: Studio Kōsen”, *shoujospain, blog personal*. Disponible en el URL: [http://shoujospain.blogspot.com.es/2010/01/especial-gaijin-studio-kosen.html?utm\\_source=feedburner&utm\\_medium=feed&utm\\_campaign=Feed:+ProShoujoSpain+\(Pro+Shoujo+Spain\)&utm\\_content=Google+International](http://shoujospain.blogspot.com.es/2010/01/especial-gaijin-studio-kosen.html?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed:+ProShoujoSpain+(Pro+Shoujo+Spain)&utm_content=Google+International) (consulta: 31/05/2017).

habían dibujado para la revista *Shirase*<sup>277</sup> y que habían sido publicados de esta forma entre 2002 y 2004. En esa época (entre 2009 y 2013) ellas mismas se encargaron de dirigir la mencionada línea *Gaijin* de Glénat, donde se llegaron a coordinar la publicación de 17 títulos de diferentes autores, entre los cuales estaban sus obras *Lêttera*, ya citada, y *Daemonium* (véase anexo donde se encuentra su ficha catalográfica correspondiente) en 2007 (cuyo proyecto ya estaba madurando desde 1998 y se publicaría en EEUU en 2008 como serie de la revista *Yaoi Press*), y la versión integral de *Saihoshi* (2006). En 2014 terminarían la historia de *Lêttera* con un tercer tomo conclusivo publicado por Ediciones Babylon y se dispusieron a emprender otros proyectos. Uno de ellos fue el cómic de *Windrose* (véase anexo donde se encuentra su ficha catalográfica correspondiente), publicado por la misma editorial en el año 2015 y la saga de novelas de *Monstruo Busca Monstruo* (con apenas un par de páginas de ilustraciones), escritas por Diana en solitario (la primera parte en 2014 y la segunda el año siguiente).<sup>278</sup> Sus últimos trabajos están a día de hoy al punto de publicarse, siendo éstos la segunda parte de *Windrose* y un nuevo tomo de *Monstruo Busca Monstruo*. Sin embargo, cabe señalar que ambas integrantes del estudio han trabajado en múltiples campos: revistas, fanzines, concept art, manuales de dibujo, etc., hasta llegar a la publicación de sus propias obras. Se trata de una larga trayectoria con un estilo que se ha mantenido bastante y que tan apenas ha tenido una evolución marcada más allá de las mejoras en la fisionomía de los personajes, cada vez más detallados y de guion, más complejos en sus últimos proyectos.

En cuanto a su método de trabajo, a la hora de realizar un cómic declaran que lo primero que abordan es desarrollar el guion al máximo detalle y una vez está completo pasan a la realización del *storyboard*<sup>279</sup> de cada página y por consiguiente a los dibujos definitivos. El procedimiento a la hora de dibujar comienza siempre partiendo de uno o varios bocetos como base de cada página que luego pasarán a limpio para entintarse y aplicarle color (o escala de grises), ya sea a mano o de forma digital (Figs. 14 y 15). Aurora y Diana desvelaron en una entrevista de 2012<sup>280</sup> que al principio una dibujaba a los chicos y otra a las chicas, lo cual creaba un choque visual por lo que decidieron cambiar y empezar a distribuirse de manera diferente. Resulta interesante cómo ellas mismas ratifican que pueden trabajar perfectamente por separado, de modo que no siguen un sistema de trabajo específico aunque

<sup>277</sup> Revista española dedicada al manga que nació en los 90 y cerró junto a la revista *Donkan* en 2001.

<sup>278</sup> Web oficial de la saga *Monstruo Busca Monstruo* de Diana Fernández Dérva, disponible en el URL: <http://adraxmonsters.com/> (consulta: 31/05/2017).

<sup>279</sup> Son un conjunto de ilustraciones secuenciadas que sirven de guía para entender una historia, pre-visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse. Es un modo de pre-visualización de un producto final, ya sea un cómic, una animación o un relato audiovisual en general.

<sup>280</sup> Entrevista online realizada al Estudio Kôsen en la web Globedia, disponible en el URL: <http://es.globedia.com/ayudar-autores-entrevista-studio-kosen> (consulta: 11/11/2017).

publiquen bajo un mismo nombre.<sup>281</sup> Teniendo en cuenta esto, es curioso cómo han logrado alcanzar que cada obra tenga un sentido unitario, sin que se pueda siquiera sospechar estas circunstancias.



**Figura 14.** Entintado de un boceto del Studio Kôsen. Imagen obtenida a través del Instagram de Diana.



**Figura 15.** Proceso de digitalización de una viñeta del Studio Kôsen. Imagen obtenida a través del Instagram de Diana.

Diana y Aurora afirman sentir predilección por la narrativa del manga, caracterizada por las viñetas grandes y el uso tanto del blanco y negro como las tramas. En cambio, el sentido de lectura que prefieren sigue siendo el occidental, pues lo encuentran más natural a la hora de distribuir sus dibujos y diálogos, algo que definen como hacer “manga a la occidental”. Entre las viñetas se aprecia el gusto por las transiciones de momento a momento y aspecto a aspecto anteriormente explicadas (Fig. 16). Las composiciones de las mismas además, tienen un alto grado de irregularidad, repitiéndose en un gran número de ocasiones la situación de mantener una escena general grande sin delimitar sus bordes (pues llegan hasta los bordes de la página quedando cortados los dibujos) sobre la que se insertan viñetas más pequeñas. Son muy curiosas las perspectivas de las que se sirven para dar prioridad a los primeros planos (Fig. 17), apreciándose unas muy vinculadas al manga (como lo son enfocar a los ojos). No obstante, el Studio Kôsen no juega excesivamente con las perspectivas extremadamente forzadas que tanto se utilizan en Japón en las escenas de acción. En sus obras están marcadas pero no de forma tan excesiva.

<sup>281</sup>“<<Estoy para ayudar a los autores>>, entrevista a Studio Kôsen”, *globedia, web de noticias*. Disponible en el URL: <http://es.globedia.com/ayudar-autores-entrevista-studio-kosen> (consulta: 31/05/2017).

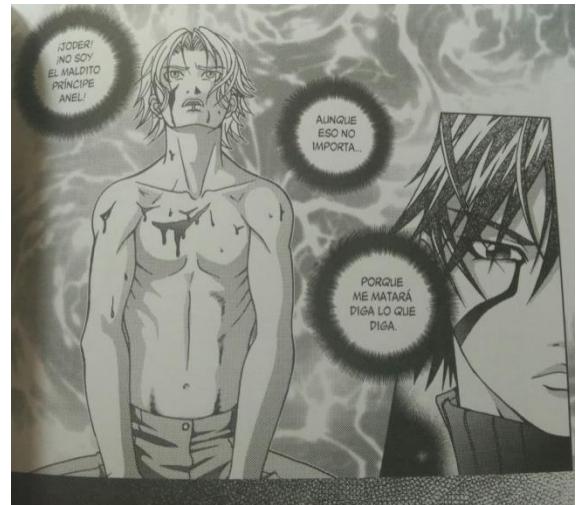


**Figura 16.** (Derech.) Ejemplo de viñetas con transición de aspecto-a-aspecto y momento-a-momento. Manga *Saihōshi* del Studio Kōsen.

**Figura 17.** (Izq.) Ejemplo de viñeta con perspectiva de primer plano a los ojos. Manga *Lēttera* del Studio Kōsen.

Los mangas de Diana y Aurora son siempre en blanco y negro, si bien utilizan una gran variedad de grises. Por esta ausencia de color, son muy adictas al uso de tramas para introducir al lector en la emotividad vivida por los protagonistas. Aprovechando el dramatismo del color negro hacen uso de este color en las calles que separan las viñetas para indicar que los hechos representados en las mismas son recuerdos (Fig. 18). Cuando disponen el negro como fondo de las propias viñetas indican que lo reflejado en ellas son pensamientos o sensaciones repentinamente. Ambos recursos provenientes del cómic del País del Sol Naciente.

Por otro lado, los bocadillos son bastante regulares, sin globos de pensamiento, pues para mostrar lo que hay dentro de la cabeza del personaje en cuestión se utiliza un globo distorsionado en los bordes (Fig. 19) o directamente el texto suelto en la imagen. Mientras, las onomatopeyas siguen siempre la misma tipografía que las letras del resto del texto y no destacan demasiado, en comparación con los casos japoneses.



**Figura 18.** (Derech.) Ejemplo de página con color en las calles que separan las viñetas para indicar que los hechos representados en las mismas son recuerdos. Manga *Letera* del Studio Kōsen.

**Figura 19.** (Izq.) Ejemplo de viñeta con tramas y globos distorsionados para expresar las emociones y pensamientos del personaje. Manga *Saihōshi* del Studio Kōsen.

En general los personajes del Studio Kōsen son de figura muy estilizada, con rasgos suaves y ojos muy detallados, pero no lo son tanto como los de estilos *shōjo* del cómic japonés. El pelo, en cambio, sí que está mucho más elaborado que en el caso de otros autores españoles, tomando un papel relevante sus formas, brillos y reflejos (Figs. 20 y 21). Muy destacable y que llama la atención es el tratamiento que les dan a los labios (Fig. 21), que se aleja del manga más popularmente conocido y se acercan al estilo de Takehiko Inoue, bastante más cuidados y realistas. En cualquier caso, todos los personajes suelen ser atractivos. Asimismo, la ropa es otro factor a analizar, especialmente a partir de la publicación de *Windrose*, donde le dan mayor importancia que en las obras anteriores. En esta obra el atuendo ya posee un diseño muy cuidado y detallado, el cual demuestra una investigación sobre el mismo ya que es una historia ambientada en una época histórica concreta, la España del siglo XVIII (Fig. 20).

Para conseguir una mayor expresión de las emociones de los personajes, utilizan varios recursos característicos del manga. Tal es el caso de las gotas de sudor, la nariz sangrante o las cascadas de lágrimas, aunque el más utilizado especialmente por ellas es el dibujar a los personajes en un estilo *chibi* o *SD* (como lo hacen continuamente a lo largo de *Saihōshi* o incluso en su autorretrato de presentación). De hecho, suelen mezclar los recursos antes comentados con los personajes representados bajo esta forma más simplificada, lo que

le añade comicidad a la viñeta. No obstante, su uso varía según la obra que tratemos. Tomando como ejemplo el primer volumen de *Lêttera* y a *Saihôshi*, nos encontramos continuamente con momentos humorísticos que descargan la tensión y presentan la personalidad de los personajes de una manera jocosa. En otras de sus publicaciones como la comentada *Windrose* o los últimos tomos de *Lêttera*, que poseen un tono más serio, las integrantes de Studio Kôsen prefieren utilizar aquellos recursos que hacen más hincapié en el dramatismo, como lo pueden ser las líneas cinéticas o los fondos planos, bastante más afines a la línea argumental y al carácter de esta obras. De hecho en *Windrose* tales recursos humorísticos apenas se pueden ver, apareciendo únicamente en ocasiones más puntuales.



**Figura 20.** (Izq.) Ejemplo de viñeta en la que se ve el cuidado en el vestuario y el pelo, así como el uso de las líneas cinéticas y las onomatopeyas. Manga *Lêttera* del Studio Kôsen.



**Figura 21.** (Derech.) Ejemplo de página en la que se puede apreciar el dibujo de los ojos y los labios, así como los fondos entramados sin escenario, tramas y composición de las viñetas para supergir al lector en una escena amorosa *yaoi* de la historia. Manga *Saihôshi* del Studio Kôsen.

Los escenarios donde se insertan las figuras no tienen protagonismo. Esta es una característica del Studio Kôsen que llama la atención al abrir las páginas de sus obras, pues centran toda su atención en las figuras de los personajes, ya sea en primeros planos o generales. El lugar en el que se encuentran las figuras solo aparece a veces -y únicamente para situar al lector-, e incluso es sustituido por fondos entramados o negros para focalizar la mirada del espectador en los personajes. Aunque a veces genera una sensación de excesiva

densidad, realmente la narración de la historia funciona bajo esta coyuntura y no causa confusión al lector.

Por lo general, todas sus obras tienen un toque de fantasía o de ciencia ficción, aunque no tienen un género predefinido. La mayoría de veces la trama se desarrolla en mundos imaginarios. En *Lêttera* todo el ambiente es de género fantástico con brujas, maldiciones y magia; por otro lado en *Sahihôshi* apenas se especifica nada, más allá de que la trama se desarrolla en un reino de otro mundo, aunque mayoritariamente todo ocurre en un bosque. Únicamente en *Windrose* y *Daemonium* nos encontramos ante escenarios reales, pues se desarrollan respectivamente en la España del siglo XVIII y en una ciudad actual. No obstante, siguen siendo escenarios bastante recurrentes, sencillos y, aunque notablemente resueltos, apenas elaborados, pues el peso de la historia no recae en absoluto en ellos.

Un aspecto a destacar en la producción de estas autoras es su predilección por el género *yaoi*, antes comentado, del que fueron pioneras en España. Gracias al cultivo de este género comenzaron a publicar pequeños cómics en revistas especializadas en *manganime* españolas, llegando a dirigir la revista *Yaoi Zone*, antes citada, publicada por la editorial Megamultimedia. Además *Saihôshi*, fue de las primeras obras *yaoi* publicadas en España, la cual posee además, aunque bastante tamizado, un alto contenido sexual. Ellas mismas ratifican que su inclinación hacia este tipo de manga se originó cuando leían cómic japonés en la adolescencia porque les parecía diferente, raro, nuevo, morboso y porque se salía de lo habitual, aunque admiten que al madurar lo que realmente les interesa es la historia en sí misma, sin importar la orientación sexual de sus protagonistas. Probablemente por razones similares a las que ellas aducen, el *yaoi* se ha convertido en una temática que cada vez está atrayendo más público y demanda por parte de los fans. La buena recepción -especialmente en el público femenino- que tiene este tipo de material se aprecia en los comentarios realizados por los usuarios de las redes sociales de los artistas que lo realizan, en la presencia y éxito de este género en eventos, gracias a los cuales se comunican con sus seguidores, y en el aumento de publicación de estos mangas por parte de editoriales españolas.

En cualquier caso, sin importar la temática de la trama, lo que sí es cierto es que todas sus historias suelen tener una sutil moraleja pese a que tanto Diana como Aurora recalcan que "no pretenden adoctrinar a nadie, sino únicamente crear historias de entretenimiento".<sup>282</sup>

---

<sup>282</sup> Entrevista al Studio Kôsen el día 14 de abril de 2017 (entrevistadora Julias Rigaul Mur). Véase apéndice.

### 3. 2. Xian Nu Studio

Pukalince y Felwyn son los alias de Irene Díaz (1984, Granada) y Laura Moreno (1983, Granada), las dos integrantes del Xian Nu Studio.<sup>283</sup> Ambas, residentes actualmente en dicha ciudad, iniciaron su formación artística con el Bachiller Artístico, estudios que Irene amplió licenciándose también en Bellas Artes. Laura siempre había querido dedicarse por completo a la novela gráfica, pero lo veía muy poco viable a nivel profesional, por lo que compaginó otras profesiones con su dedicación al dibujo. En sus inicios trabajaron independientemente, pero gracias a un agente que buscaba dibujantes de estilo manga pudieron conocerse, y en el año 2007 decidieron vincularse para dar forma a su marca personal.<sup>284</sup> Desde entonces hasta hoy se han dedicado en exclusiva al cómic y al diseño gráfico de otros productos.

Su primer acercamiento al manga se inició a raíz de visionar en la televisión series anime como *Dragon Ball*, *Saint Seiya (Los Caballeros del Zodíaco)* y *Capain Tsubasa (Oliver y Benji)*. Seguidamente también se aficionaron a los *comic-books*, accediendo a la lectura de los mismos títulos o similares que ya habían visto en televisión y que se publicaron cuando tales series comenzaron a emitirse y popularizarse; desde entonces su lectura de mangas ha sido recurrente.<sup>285</sup> A ambas el formato del manga les pareció especialmente atractivo e ideal para su trabajo por tener afinidades con su característico estilo de dibujo y porque por sus características les permitían ahondar con bastante profundidad en los sentimientos de los personajes que querían representar y empatizar con ellos. Desde entonces la influencia del manga ha sido una constante. Las obras que más han llamado la atención a

---

<sup>283</sup> Todos los datos que se exponen a continuación sobre el Xian Nu Studio, los hemos podido obtener gracias a la entrevista (con plantilla prefijada realizada por nosotros) que les remitimos a fecha del 17 de enero de 2017 y que nos fue contestada por escrito el 19 de febrero de 2017 (véase apéndice). Queremos expresar nuestro agradecimiento a Irene Díaz y Laura Moreno por su total amabilidad y buena disposición. Asimismo, hemos obtenido datos de otras fuentes documentales como sus redes sociales y webs personales:

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Twitter*, disponible en el URL: <https://twitter.com/xiannustudio?lang=es> (consulta: 31/10/2017).

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Facebook*, disponible en el URL: <https://www.facebook.com/xiannustudio> (consulta: 04/09/2017).

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Instagram*, disponible en el URL: <https://www.instagram.com/xiannustudio/> (consulta: 04/09/2017).

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Deviantart*, disponible en el URL: <https://xiannustudio.deviantart.com/> (consulta: 04/09/2017).

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Tumblr*, disponible en el URL: <http://xiannustudio.tumblr.com/> (consulta: 04/09/2017).

Otras fuentes específicas serán citadas a lo largo del texto.

<sup>284</sup>“Expomanga 2016: Entrevista a Xian Nu Studio”, *Deculture, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://www.deculture.es/2016/06/expomanga-2016-entrevista-xian-nu-studio/> (consulta: 04/09/2017).

<sup>285</sup>“Entrevista a Xian Nu Studio”, *kzrevista, revista online*. Disponible en el URL: <https://kzrevista.blogspot.com.es/2012/10/entrevista-xian-nu-studio.html> (consulta: 04/09/2017).

Laura han sido *Sailor Moon* (1992) de Naoko Takeuchi (Kofu, 1967) y especialmente *Ranma ½* (1987) de Rumiko Takahashi (Niigata, 1957), mientras que Irene tiene predilección por la obra *D. Gray Man* (2004) de Katsura Hoshino (Shiga, 1980) y el trabajo de Takashima Kazusa (Hokkaido). Más adelante les impactarán artistas como Shunya Yamashita (Saitama, 1970) y Kanna Kii, destacando entre los no japoneses a Salvador Larroca (Valencia, 1964), Terry Dodson y Mateo Guerrero (La Línea de la Concepción, 1976), además de especialmente a Linda Seger (1945) y a Blake Snyder (Evanston, 1957 - Beverly Hills, 2009) como guionistas, a José Luis Munuera (Lorca, 1972) como dibujante y guionista y a Cassandra Clare (Teherán, 1973) como escritora. De una saga de novelas de esta última, *Cazadores de Sombras*, además han realizado dibujos *fan art*.

Sus respectivos debuts como dibujantes de cómics fueron unas tiras cómicas en una extinta revista llamada *Loading* (1999),<sup>286</sup> en el caso de Laura, y una pequeña historia de 35 páginas en la editorial Yaoi Press (inicios de los 2000) sin nombre concreto, en el de Irene. Sin embargo, ambas coinciden en que su primera publicación realmente sería la obra *Bakemono*<sup>287</sup> (véase anexo donde se encuentra su ficha catalográfica correspondiente), realizada para la extinta Glenat España en 2010. Tras este momento, han realizado otras publicaciones tanto para editoriales en nuestro país, tal es el caso de *Bakemono 2: Luna Roja* en 2011, *Chan Prin*<sup>288</sup> y *Eres mi #OtakuFreakLove* (ambas para Ediciones Babylon en 2016) (véase anexo donde se encuentran sus fichas catalográficas correspondientes), como para extranjeras, destacando *Morsures T1: A coeur ouvert* en 2011 para la editorial francesa Kantik o *Vampire Kisses: Graveyard Games* para la estadounidense Tokyo Pop & Harper Collins.<sup>289</sup> Incluso, publicaron en 2014 como dibujantes la saga compuesta por cinco tomos, *Corazón de Melón* (véase anexo donde se encuentra su ficha catalográfica correspondiente), en colaboración ChiNoMiko (cuyo verdadero nombre y fecha de nacimiento se desconocen)<sup>290</sup> y

---

<sup>286</sup> Una de las revistas españolas sobre *manganime* que más destacó a finales de los años 90 y cuyos números están disponibles en el siguiente enlace: <http://www.lacapitalolvidada.com/foro/revista-loading-t4490.html> (consultada: 31-10-2017).

<sup>287</sup> QUINTANA, R., “Fantasy mundo entrevista a Xian Nu Studio por Bakemono”, *FantasyMundo, web de difusión*. Disponible en el URL: [http://www.fantasymundo.com/articulos/3089/fantasymundo\\_entrevista\\_xian\\_nu\\_studio\\_bakemono](http://www.fantasymundo.com/articulos/3089/fantasymundo_entrevista_xian_nu_studio_bakemono) (consulta: 04/09/2017).

<sup>288</sup> AÑÓ, C., “Reseña: Chan Prin + Entrevista a Xian Nu Studio”, *Luzyzombra, blog personal*. Disponible en el URL: <https://luzyzombrablog.wordpress.com/2016/11/12/resena-chan-prin-entrevista-a-xian-nu-studio/> (consulta: 04/09/2017).

<sup>289</sup> “Xian Nu Studio”, *Guía del cómic, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/x/xian-nu-studio.htm> (consulta: 04/09/2017).

<sup>290</sup> Cuenta oficial de ChiNoMiko en Facebook, disponible en el URL: [https://www.facebook.com/pg/chinomiko officiel/about/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/pg/chinomiko officiel/about/?ref=page_internal) (consulta: 04/09/2017).

MigotoSen Chu, pseudónimo de Stephan Boschat (Reims, 1972)<sup>291</sup> en Francia, que fue traducida al español en el mismo año. Además, han realizado carteles, ilustraciones, historias cortas y colaboraciones con proyectos como *Kanji en Viñetas* de la mano de Norma Editorial en 2009 entre otros. Además, es interesante subrayar que, igual que el Studio Kôsen, ambas integrantes del Xian Nu Studio han visitado también Japón. En su caso fue en el año 2016 por haber resultado ganadoras en un concurso internacional de manga, Silent Manga Audition,<sup>292</sup> organizado por la revista japonesa Monthly Comic Zenon editada y publicada por Coamix, North Stars Pictures y Tokuma Shoten. Ambas afirman en su blog personal que fue un viaje gracias al cual disfrutaron viendo cómo se vive el manga en el país nipón y que desean repetir pronto.<sup>293</sup>

Su sistema de trabajo de basa en seguir un procedimiento teniendo en cuenta que son un equipo. Mientras Laura es la encargada del guion, el escaneado y la aplicación de los fondos de las páginas e ilustraciones a tinta o color; Irene se dedica a dibujar, a las tintas, al entramado final y al color -de manera física y digital. No obstante, esta es una distribución que suelen variar en caso de recibir un encargo y no trabajar por libre.<sup>294</sup> Paralelamente, también dedican tiempo a las redes sociales, donde Laura suele publicar más que Irene, que se centra más es el correo, por lo que mantienen una forma de trabajar bastante equilibrada y bien organizada.

Para ellas lo que particulariza al manga es principalmente su narración, por lo que también utilizan transiciones de viñetas de momento a momento y aspecto a aspecto. Sus composiciones hacen gala de ser extremadamente irregulares, buscando la innovación y creando estructuras muy llamativas y de estéticas atractivas. En estas composiciones se yuxtaponen diversas perspectivas afines al lenguaje del manga (primeros planos de los ojos o de las manos, viñetas a doble página, contrapicados generales...) que acompañan de líneas cinéticas para expresar tanto movimientos como énfasis en las reacciones de los personajes. Muchas veces los dibujos salen fuera de las viñetas o están por debajo e incluso en algunos casos dichas viñetas no terminan de estar delineadas (Fig. 22). Pero lo más destacable es que el orden de lectura de sus obras suele ser el japonés debido tanto a su gusto personal como a la

<sup>291</sup> Cuenta oficial de Stephan Boschat en Facebook, disponible en el URL: <https://www.facebook.com/stephan.boschat> (consulta: 04/09/2017).

<sup>292</sup> Web oficial del concurso Silent Manga Audition, disponible en <http://www.manga-audition.com/> (consulta: 25/11/2017).

<sup>293</sup> Blog personal del Xian Nu Studio, disponible en <http://xiannustudio.blogspot.com.es/2016/03/sobre-nuestro-viaje-japon-gracias.html?zx=d577d85183287853> (consulta: 25/11/2017).

<sup>294</sup> “Entrevista a las Xian Nu Studio”, *Diseñando un mundo, blog personal*. Disponible en el URL: <http://diseandounmundo.blogspot.com.es/2012/07/entrevista-las-xian-nu-studio.html> (consulta: 04/09/2017).

costumbre de leer manga en ese sentido. Tanto Irene como Laura prefieren la fórmula nipona justificándose en que tanto ellas como el lector de manga está acostumbrado a este sistema (Fig. 24). Además creen que si aspiran a publicar en el extranjero es mejor adaptarse a la forma de lectura más universal de producción en este tipo de productos que sin duda es la japonesa. No obstante, no en todas sus publicaciones esto es así, ya que el caso de *Bakemono* la lectura es occidental. De hecho, concretamente Irene afirma sentirse a gusto dibujando en ambos sentidos.

Para que la narración de la historia funcione es importante tener en cuenta el uso del blanco y negro tan relacionado con la producción de manga. El Xian Nu Studio hace uso recurrente de ambos y de una gran escala de grises en los fondos y las tramas, así como en las sombras para dar volumen de profundidad. Con este recurso consigue que el lector se sumerja en las sensaciones e ideas de los protagonistas ya que cada trama o un peculiar uso del blanco y el negro transmite mensajes (Fig. 22). Los colores los usan solo en las portadas, como es habitual en el cómic nipón, aunque tienen publicaciones en las que sí los utilizan más ampliamente. Tal es el caso de *Eres mi #OtakuFreakLove*, que es un libro de influencia manga de bellas imágenes a doble página y escaso texto. En esta obra los dibujos están coloreados de manera suave, dando una sensación fresca, viva y sencilla, pero detallista a la vez, como si

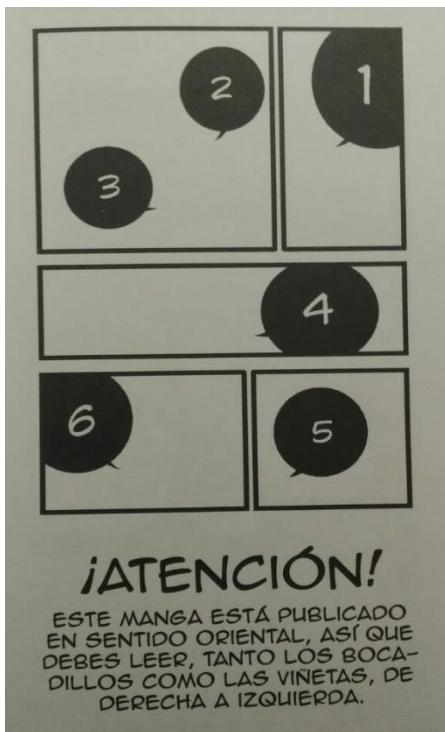


**Figura 22.** (Izq.) Ejemplo de página en el que se recurre al color negro en las viñetas para aludir a la conciencia, sensación y recuerdos de la protagonista, así como a los bocadillos con forma de globo para mostrar la conversación y a los distorsionados para los pensamientos. Manga *Bakemono* del Xian Nu Studio.

**Figura 23.** (Derech.) Ejemplo de página a color en la que se ve el tipo de coloreado que utiliza el Xian Nu Studio, su diseño de personaje y el recurso de venas palpitantes para ayudar a enfatizar la expresión del mismo. Obra *Eres mi #OtakuFreakLove* del Xian Nu Studio.

estuviera pintado por una mezcla entre acuarela y rotulador (Fig. 23).

En la representación de sus personajes predomina el gusto por los rasgos estéticos vinculados al manga, anteriormente analizados, especialmente los esquemáticos de rasgos exagerados (ojos y pelo) y simplificados (nariz y boca), así como un canon de cuerpo estilizado (Fig. 25). En cambio, destacan a su vez las elaboradas vestimentas que llevan puestas los personajes, que, aunque en sus primeros trabajos eran bastante más sencillos, en recientes títulos como *Chan Prin*, son más complejos y elaborados. La moda ha logrado tener un papel más protagonista en sus diseños. Los fondos y escenarios son bastante realistas, aunque los animales suelen tener unos rasgos más exagerados para hacerlos más cómicos.



**Figura 24.** (Izq.) Ejemplo de página en el que, antes de que empiece la historia, la publicación te avisa de en qué sentido deben leerse las viñetas. Manga *Chan-Prin* del Xian Nu Studio.

**Figura 25.** (Derech.) Ejemplo de página en el que se aprecia el diseño de personajes, la composición de la página en viñetas, el uso de onomatopeyas, las expresiones y los fondos, ya sean tramados o realistas. Manga *Chan-Prin* del Xian Nu Studio.

En cualquier caso, en el diseño de sus figuras, Laura e Irene demuestran su conocimiento del cómic japonés por el especial uso que hacen de los recursos expresivos del manga que permiten dar un mayor énfasis a la emotividad de los personajes. Son muy frecuentes las gotas de sudor (Fig. 26), cascadas de lágrimas, personajes con formato *chibi*, y las expresiones de rasgos exagerados, mientras que los bocadillos y las onomatopeyas también sirven de apoyo a este lenguaje paradigmático del manga. Además de los globos de conversación, son muy usuales aquellos que están ligeramente modificados según el texto que contengan (que tengan forma de nube con corazones, que estén más o menos marcados en su

delineado...), de la misma manera que se usa el cambio de tipografía tanto en los diálogos como en las onomatopeyas como recurso de expresión con el fin de lograr un mayor acercamiento con el lector. Incluso, como ya se ha mencionado en el caso de Studio Kôsen, insertan en el formato editorial de sus mangas apartados y material extra, habituales en la producción editorial japonesa. Con ello nos referimos a capítulos con carácter humorístico al margen de la trama principal, ilustraciones de otros artistas o seguidores que hacen *fan art* de la serie, autorretratos de las autoras, anotaciones y reflexiones de las artistas, etc., aspectos que nuevamente son otra vía por la que ganarse la simpatía del público, así como dar una sensación mayor de cercanía y entablar unos lazos más fuertes con el mismo que sobrepasen lo que cuentan en las páginas de la historia. Gracias a este recurso y a su continua presencia en eventos y firmas, su contacto con los fans es bastante continuo, hecho que es muy agradecido por el público. De hecho, gracias a esta actividad nos ha sido tan asequible ponernos en contacto con ellas y conocerlas en persona.



**Figura 26.** Ejemplo de *slash page* (doble página) se aprecian el uso de recursos como la gota de sudor para generar expresiones o las líneas cinéticas, el cuidado de la vestimenta, el tipo de composición de las viñetas y la estética de los personajes y su entorno. Manga *Chan-Prin* del Xian Studio.

Por otra parte, temáticamente, les gusta tratar géneros sobre fantasía o sobre el mundo real y cotidiano, mezclándolos conceptos como la superación personal, el humor y la tensión, aunque a su vez admiten que les encanta dibujar manga *yaoi* (*Happy Yaoi Yum Yumo Winter Demon* en 2007 para Yaoi Press en EEUU y varios *fan arts* que publican en sus redes sociales). En los últimos años, sabedoras de cuáles son los gustos del público que les sigue, así como de aquel que es afín en general a la cultura popular audiovisual japonesa, han decidido introducir en sus obras ciertos temas relacionados con el mundillo de estos

aficionados. Entre ellos destacan las redes sociales (que se aprecian en *Chan-Prin*) o temas de la cultura *otaku* y *friki* en general (caso de *Eres mi #OtakuFreakLove*). Por otro lado, proyectos como dibujar *fan art* y subirlo a las redes sociales, realizar colaboraciones con otros artistas como con ChiNoMikoy MigotoSenChu para la adaptación al manga del videojuego *otome*<sup>295</sup> llamado *Corazón de Melón*, también se relacionan con esta tendencia que han adoptado. De hecho, tanto fue el éxito del videojuego anteriormente citado que ahora el Xian Nu Studio tiene en manos un proyecto que consiste en lanzar un videojuego del mismo género basado en su último manga, *Chan-Prin*, del que en 2017 también va a lanzar un segundo volumen.

En definitiva, Irene y Laura llevan a sus espaldas ya una larga trayectoria dentro del mundo del cómic, ya no solo en nuestro país si no en también en el extranjero. Ambas son un claro ejemplo de la influencia, evolución y adaptación del manga y sus posibilidades en España, así como una prueba más de cómo el gusto por el manga suele llevar consigo la atracción por otras manifestaciones artísticas, actividades o peculiaridades tanto del país nipón como del resto del cómic en general.

### 3. 3. Lolita Aldea

El nombre artístico de María Dolores Aldea (1982, Ceuta) es Lolita Aldea, originaria de Ceuta y residente actual en Madrid.<sup>296</sup> Aunque realizó inicialmente el bachillerato científico, terminó por licenciarse en Bellas Artes por la Universidad de Granada, aunque

---

<sup>295</sup> Es un videojuego (cuyo nombre significa “doncella” en japonés) con estructura de novela visual donde la protagonista es una chica y los otros personajes que se van involucrando con ella son chicos atractivos.

<sup>296</sup> Todos los datos que se exponen a continuación sobre el Lolita Aldea, los hemos podido obtener gracias a la entrevista (con una plantilla prefijada realizada por nosotros) que le remitimos a fecha de 16 de febrero de 2017 y nos fue contestada por escrito el 2 de octubre de 2017 (véase apéndice). Queremos expresarle nuestro agradecimiento a María Dolores Aldea por su total amabilidad y buena disposición. Asimismo, hemos obtenido datos de otras fuentes documentales como sus redes sociales y webs personales:

*Web oficial Lolita Aldea*, disponible en el URL: <http://www.lolitaaldea.com/> (consulta: 23/06/2017).

*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Twitter*, disponible en el URL: <https://twitter.com/lolitaaldea?lang=es> (consulta: 23/06/2017).

*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Facebook*, disponible en el URL: <https://www.facebook.com/lolita.aldea/> (consulta: 23/06/2017).

*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Instagram*, disponible en el URL: <https://www.instagram.com/lolitaaldea/> (consulta: 23/06/2017).

*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Deviantart*, disponible en el URL: <https://lolitaaldea.deviantart.com/> (consulta: 23/06/2017).

*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Tumblr*, disponible en el URL: <http://lolitaaldea.tumblr.com/> (consulta: 23/06/2017).

Otras fuentes específicas serán citadas a lo largo del texto.

también realizó en la misma ciudad un módulo de grabado. Siempre le había gustado dibujar, pero no fue hasta el año 2009 cuando decidió meterse de lleno en el mundo del cómic.

El primer contacto con el manga lo tuvo a través de series de televisión *anime* como *Slayers*, conocida como *Reena y Gaudi* en España. Al enterarse de que este tipo de material audiovisual era una adaptación de un tipo de cómic decidió investigar lo que éste le podía aportar, disfrutando de la lectura de muchos títulos manga como *Bride Stories* (2009) de Kaoru Mori o *Paradise Kiss* (1999) de Ai Yazawa. A nivel personal, del cómic nipón le gusta el uso del blanco y negro, su tramado, la composición experimental de las páginas y el énfasis con el que se expresan las sensaciones y sentimientos. También para ella juega un papel muy importante el formato en el que se edita el manga, el cual, como ella misma describe, mejora "la extensión que pueden tener las historias y que no necesitan estar comprimidas, por lo que puedes dedicar muchas páginas a pequeñas cosas dejando que la historia respire".<sup>297</sup> Manifiesta su admiración por los *mangakas* Kaori Yuki (Tokio, 1960),<sup>298</sup> Inio Asano (Ishioka, 1980),<sup>299</sup> Yoshiyuki Sadamoto (Shūnan, 1962),<sup>300</sup> Takehiko Inoue (Kagoshima, 1967),<sup>301</sup> Naoki Urasawa (Fcuhû, 1960),<sup>302</sup> cuya impronta ha sido clara en su obra. De hecho, entre sus planes futuros a corto plazo está el visitar el país nipón, viaje que nos asegura que realizará pronto y que puede resultar significativo para el estudio de su obra en los próximos años. En su primera publicación, *El Hogar de los Juguetes Rotos* (véase anexo donde se encuentra su ficha catalográfica correspondiente), publicado por Bizancio ediciones en 2012 ya es muy notable cómo su estilo de dibujo está puramente influido por el cómic japonés.<sup>303</sup> De igual forma, esto se aprecia en *El síndrome del hilo enredado*<sup>304</sup> (véase anexo donde se encuentra su ficha catalográfica correspondiente), obra con la que ganó el sexto concurso de Manga de Norma Editorial (2012) que esta misma le publicaría. Dicha influencia es plenamente visible en las que ha realizado a continuación pese a tratarse de colaboraciones. Éstas son *Bribones*,

<sup>297</sup> Entrevista realizada a Lolita Aldea, el día 2 de octubre de 2017 (entrevistadora: Julia Rigual Mur). Véase apéndice.

<sup>298</sup> Web oficial de Kaori Yuki, disponible en <http://www.yukikaori.jp/> (consulta: 23/06/2017).

<sup>299</sup> BERENGUERAS, M. J., "Inio Asano: <<Mis personajes son mi reflejo en cada momento>>", el Periódico, web de noticias. Disponible en el URL: <http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20151030/inio-asano-salon-manga-entrevista-4633104> (consulta: 23/06/2017).

<sup>300</sup> "Entrevista a Yoshiyumi Sadamoto", *Misión Tokyo*, web especializada. Disponible en el URL: <http://misiontokyo.com/noticias/entrevista-a-yoshiyuki-sadamoto> (consulta: 23/06/2017).

<sup>301</sup> Web oficial de Takehiko Inoue, disponible en <http://itplanning.co.jp/previous/whate.html> (consulta: 23/06/2017).

<sup>302</sup> "Biografía: Naoki Urasawa", *Mangadelbueno*, blog online. Disponible en el URL: <http://mangadelbueno.blogspot.com.es/2011/11/biografia-naoki-urasawa.html> (consulta: 23/06/2017).

<sup>303</sup> "Lolita Aldea", *Tebeoesfera*, web especializada. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/aldea\\_lolita.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/aldea_lolita.html) (consulta: 23/06/2017).

<sup>304</sup> "Entrevista a Lolita Aldea y Miguel Gómez-Cabrero, autores de El Síndrome del Hilo Enredado", *Ramen Para Dos*, web especializada. Disponible en el URL: <http://ramenparados.com/entrevista-lolita-aldea-y-miguel-gomez/> (consulta: 23/06/2017).

*el barco frío* (2014), realizada con El Torres (guionista) y Sandra Molina (colorista) y publicada por Dibbuks y la trilogía de *Virtual Hero* (2015-2017),<sup>305</sup> donde ella es la ilustradora, en colaboración con El Torres (redacción y versión final del texto) y María Jesús Gutiérrez (diseño del interior), (véase anexo donde se encuentran sus fichas catalográficas correspondientes). Esta segunda saga es especialmente destacable por su éxito en ventas, ya que está protagonizada por una versión manga del más popular y exitoso *youtuber* de nuestro país, Rubén Doblas Gundersen, conocido por su alias El Rubius.<sup>306</sup> Se trata de un proyecto nacido de en la editorial Planeta en 2015, la cual se puso en contacto con este creador de contenido multimedia para, siendo muy conocidos sus gustos por el *manganime*, proponerle sacar una saga de cómics de este estilo sobre él y dirigida hacia sus seguidores, labor para la cual se contrató a Lolita Aldea.

Hay que aclarar, no obstante, que en estas últimas obras, cada vez se aprecia con mayor intensidad la influencia del cómic norteamericano o europeo en ciertas facciones de los personajes o en la distribución de las viñetas. De hecho nuestra autora se declara admiradora de autores como los americanos Sean Gordon Murphy (Nashua, 1980),<sup>307</sup> Becky Cloonan (Pisa, 1980),<sup>308</sup> Stuart Immonen (Canadá),<sup>309</sup> y los europeos Alessandro Barbucci (Génova, 1973),<sup>310</sup> y Barbara Canepa (Génova, 1969),<sup>311</sup> Aurore Demilly (Le Mans, 1975).<sup>312</sup> Muy interesante es destacar que en la entrevista que ella nos concedió nos comentó el impacto que en su obra tiene la obra de artistas del pasado, como Antonio Gisbert (Alcoy, 1984 – París, 1901), Federico Madrazo (Roma, 1815 – Madrid, 1894), William Turner (Londres, 1775 - 1851), Gustav Doré (Estrasburgo, 1832- París, 1883), Piranesi (Mogliano Veneto, 1720 – Venecia, 1778), Mucha (Ivančice, 1860 – Praga, 1939), así como el estilo modernista. Actualmente es Directora de Arte y Diseñadora de Personajes para un estudio de animación.

Su sistema de trabajo parte de visualizar la idea que tiene que representar partiendo del guion que le presenten, acometiendo después la distribución de las viñetas en las páginas, la

<sup>305</sup> “Entrevista a Lolita Aldea, autora de “ElRubius Virtual Hero”, cómo fue trabajar con ElRubius - Outside ZR”, *Zonared, web especializada*. Disponible en el URL: <https://www.zonared.com/reportajes/entrevista-lolita-aldea-autora-elrubius-virtual-hero/> (consulta: 23/06/2017).

<sup>306</sup> *Canal oficial en la plataforma Youtube de El Rubius*, disponible en el URL: <https://www.youtube.com/user/elrubius> (consulta: 23/06/2017).

<sup>307</sup> *Web oficial de Sean Gordon Murphy*, disponible en el URL: <http://seangordonmurphy.com/> (consulta: 23/06/2017).

<sup>308</sup> *Web oficial de Becky Cloonan*, disponible en el URL: <http://www.beckycloonan.net/> (consulta: 23/06/2017).

<sup>309</sup> “Stuart Immonen”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/immonen\\_stuart.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/immonen_stuart.html) (consulta: 23/06/2017).

<sup>310</sup> “Alessandro Barbucci”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/barbucci\\_alessandro.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/barbucci_alessandro.html) (consulta: 23/06/2017).

<sup>311</sup> *Blog oficial de Barbara Canepa*, disponible en el URL: <http://canepabarbara.blogspot.com.es/> (consulta: 23/06/2017).

<sup>312</sup> *Web oficial de Aurore Demilly*, disponible en el URL: <http://www.auroreblackcat.net/> (consulta: 23/06/2017).

elaboración de bocetos y posteriormente la labor de entintarlos para que la editorial o el guionista lo aprueben. Acto seguido, si hay colorista éste se encarga de seguir sus instrucciones de aplicar el color según la iluminación, los tonos y el resto de indicaciones que ésta le da. Finalmente, a veces ella misma retoca algún aspecto ya en formato digital, aunque es un proceso muy variable dependiendo del tipo de proyecto del que se trate y con qué personas esté colaborando en el mismo.

En cuanto a su trayectoria artística podemos ver una cierta evolución desde sus primeras obras, más plenamente asentadas en la estética manga, hasta las de los últimos años, donde se mantienen ciertas características de los modelos japoneses, pero muestran un asentado estilo de dibujo propio que incluye otras influencias estéticas. Lo que sin duda está presente a lo largo de todas sus obras, y que es para ella donde se encuentra la singularidad de manga con respecto al resto de cómics, es su estilo narrativo, el cual también es la razón de su predilección por la historieta japonesa.<sup>313</sup> En su caso, utiliza el sentido de lectura occidental, pues considera que le resulta más cómodo y natural. Pero, en cuanto al estilo compositivo, para contar sus historias la artista se sirve bastante del uso de viñetas que priorizan las transiciones de momento-a-momento y aspecto-a-aspecto siguiendo la narrativa nipona (Fig. 27). Asimismo, se nota que las composiciones de las viñetas siguen el gusto del manga por jugar con las formas de las mismas. No obstante, dentro de este bagaje, en su caso se aprecia cómo son bastante más regulares que en muchos otros títulos de manga, siendo más cercanas a las del cómic americano en las obras más recientes. Así, sus calles son bastante marcadas, anchas y casi siempre de ángulos rectos, aunque bien es cierto que los dibujos salen a veces de las mismas, pero no en exceso. Las perspectivas se aprecian marcadas especialmente en el principio de su carrera artística, más no es una constante que caracterice su estilo personal - como sí lo sería en el caso por ejemplo de otros autores como Kenny Ruiz-, usándolas de manera menos recurrente y no demasiado forzadas. Únicamente en los casos de acción inserta alguna con un poco más de distorsión de las figuras por la postura del personaje (Fig. 28). De hecho, las líneas cinéticas se parecen más a las del estilo norteamericano al ser utilizadas para hacer énfasis en un movimiento, aunque se aprecia la influencia del manga al usarlas también para recalcar alguna expresión forzada.

---

<sup>313</sup> “Expomanga 2016: Entrevista a Lolita Aldea”, *Deculture, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://www.deculture.es/2016/07/entrevista-lolita-aldea-expomanga-2016/> (consulta: 23/06/2017).



**Figura 27.** (Izq.) Ejemplo de página en el que se aprecia la composición de viñetas con transiciones de momento-a-momento y aspecto-a-aspecto, así como el uso de bocadillos, textos sin los mismos y onomatopeyas. Manga *El síndrome del hilo enredado* de Lolita Aldea.

**Figura 28.** (Derech.) Viñeta en el que se aprecia el tipo de perspectivas en una escena de acción, el diseño de personajes y el uso de las líneas cinéticas y el color. Cómic *Virtual Hero* de Lolita Aldea.

Por otro lado, muchas de sus obras están en blanco y negro. La propia Lolita Aldea confiesa que este es otro de los rasgos que más le gusta del manga, así como el uso de las tramas en los fondos de las viñetas para ayudar a crear en el lector el sentimiento o sensaciones que está viviendo el personaje (Figs. 27 y 28). Este recurso caracteriza mucho su estilo especialmente en *El síndrome del hilo enredado*, donde prácticamente en cada página aparecen las tramas, hasta en cuatro viñetas. En cambio, más adelante, cuando ha trabajado en proyectos conjuntos como *Bribones*, *el barco frío* con el guionista El Torres, las tramas se usan cada vez menos, bien por adaptación al tipo de encargo realizado (con un número previo de tramas establecido) o por influencias externas. Además, en *Bribones*, igual que en *Virtual Hero* hay que recalcar que sí hace un elaborado uso del color, ayudada a veces por coloristas como Sandra Molina e Irene Muñoz. En estas otras obras donde el color -ya sea por insistencia de la editorial o por la preferencia personal de la artista- llama mucho la atención, las tramas ocupan un lugar mucho más reducido. De hecho, se sirve más de la gama cromática para lograr la expresión de sensaciones que por la vía de las tramas. Sin embargo, tampoco es un fenómeno que pueda denominarse como evolución, ya que la autora puede regresar el uso de las tramas en futuros trabajos.

En cualquier caso, y como ocurre también en la mayoría de dibujantes españoles afines al estilo manga, donde más se atisba su influencia nipona es también en la utilización de recursos expresivos. De nuevo, para dar más énfasis a lo que sienten los personajes y especialmente para darle un toque de comicidad, Lolita Aldea no olvida las venas palpitantes, las gotas de sudor, las cascadas de lágrimas o las distorsiones faciales para acentuar ciertas actuaciones (Figs. 29 y 30).



**Figura 29.** (Izq.) Viñeta en la que para expresar, susto y miedo se deforma la fisiología de la cara y se insertan recursos característicos del manga como las gotas de sudor. Cómic *Virtual Hero* de Lolita Aldea.

**Figura 30.** (Derech.) Viñeta en el que se aprecia el recurso de la vena palpitante para expresar enfado, así como la distorsión de la boca para aumentar dicho mensaje. Manga *El síndrome del hilo enredado* de Lolita Aldea.

Los bocadillos mantienen una regularidad en la forma sin variaciones, únicamente en obras como *El síndrome del hilo enredado* y *El hogar de los juguetes rotos*, cuyos argumentos tratan más los pensamiento íntimos de sus protagonistas, se inserta texto fuera de ellos o en forma de bocadillos abiertos (marcados por un sombreado y no por una línea que rodea el texto), más cerca del estilo manga en este aspecto. Otro tipo de bocadillo que se usa en cualquier tebeo es el de presentación de un personaje que acaba de aparecer en el hilo argumental, caso en el que se suele utilizar una cartela aclaratoria. Así lo vemos en las primeras páginas de *Virtual Hero*, aunque aquí su diseño (un recuadro rojo que señala con una flecha al personaje del que habla) se asemeja más a la forma nipona que a la occidental en la que suele reservarse un sitio en una esquina de la viñeta y tiene una forma rectangular más sobria (Fig.32). Igual de importantes en todos los cómics japoneses son las onomatopeyas para referenciar los sonidos. Aunque en Japón se caractericen especialmente por sus diseños y su variedad, en la obra de Lolita, donde lógicamente están presentes, no necesariamente se tienen por qué vincular al estilo nipón, ya que son de una tipografía bastante común, más cercana a la del tan conocido cómic norteamericano.

Continuando con este análisis formal general sobre la obra de Lolita Aldea, es necesario hacer hincapié en el diseño de sus personajes, en el cual sí se aprecia una evolución y cambios de un título a otro. Por lo general, prefiere un canon estilizado de los mismos, destacando detalles como son los grandes ojos y el pelo, debido a la influencia del manga. No obstante, esto se aprecia más en unas obras que en otras. En *El síndrome del hilo enredado* se acentúan especialmente más los ojos y el pelo que en el resto de sus publicaciones. Esto no quiere decir que tales rasgos no lo sigan estando en títulos posteriores (que lo están), pero se manifiestan de una forma menos marcada. En el caso de *Bribones* estas notas se matizan por la constante presencia de un mayor detallismo en más partes de la fisionomía de los personajes, algo que también se aplica a sus paisajes de fondo. Desde luego, es en esta obra, realizada en colaboración con un artista fuera de la órbita de influencia del manga, donde se aprecia de manera más clara la influencia norteamericana y europea y su admiración por los artistas antes citados. También los ecos de las influencias ajenas al manga se aprecian en obras como *El hogar de los juguetes roto* donde el estilo modernista se hace presente en el tono bucólico de la historia y composición estética de escenarios, colores y, sobre todo, personajes (Fig. 31). También en *Virtual Hero* existe una muy lograda, equilibrada y acertada mezcla de estilos de dibujo, donde el estilo manga se ve “europeizado” en algunos rostros y expresiones de los personajes y en ciertas partes de la narrativa (Fig. 32). No obstante, debido a que el resto de las características de estas obras se ajustan a las características del manga, no resulta extraña su lectura para alguien que esté muy acostumbrado al cómic japonés.



**Figura 31.** (Izq.) Ejemplo de página en la que se aprecia la composición y transición de aspecto-a-aspecto entre las viñetas, así como el coloreado que intenta seguir el estilo modernista junto a su tono bucólico en la narración. Manga *El hogar de los juguetes rotos* de Lolita Aldea.

**Figura 32.** (Derech.) Viñeta en el que se aprecia las cartelas rojas de presentación rápida y concisa del personaje que aparece en la misma. Cómic *Virtual Hero* de Lolita Aldea.

Por otro lado, todos los protagonistas de Lolita Aldea desde un punto de vista psicológico siguen siempre un camino de superación (el “camino del héroe”) tan paradigmático de las historietas japonesas. En *El hogar de los juguetes rotos* Alan se aventurará en el mundo de los juguetes para evitar el cierre de su tienda; en *El síndrome del hilo enredado*, Alex consigue encontrar su lugar y superar su situación de estancamiento; en *Bribones* se narra la aventura de Bram que, acompañado por Weasel, logrará enfrentarse a su pasado descubriendo misterios a su paso; y por último, en *Virtual Hero*, su protagonista, El Rubius, y sus compañeros desarrollan sus personalidades a lo largo de los tomos y sus relaciones entre ellos a medida que van superando obstáculos. Además, es destacable la predilección de la autora por presentar siempre personajes femeninos de carácter fuerte, normalmente acompañados de mensajes sobre perseguir tus aspiraciones aunque el resto del mundo intente evitarlo. Tal es el caso de Sakura en *Virtual Hero* o Weasel en *Bribones*.

Los escenarios en lo que éstos se insertan varían, ya que no tiene temáticas recurrentes pues gran parte de su obra ha sido llevada a cabo por encargo. Ella se siente más cómoda en el género de la fantasía, por lo que está acostumbrada a representar una amplia gama de paisajes imaginativos, como se puede ver en el mundo de los juguetes de *El hogar de los juguetes rotos* o los diferentes mundos de videojuegos que va recorriendo El Rubius en *Virtual Hero*.

Desde luego, llegados a este punto y teniendo en cuenta toda su producción, podemos afirmar que Lolita Aldea es una artista con un estilo cada vez más personal y definido que curiosamente le permite amoldarse perfectamente a diversos tipos de trabajo. Como hemos podido comprobar, tiene una fuerte influencia del manga, algo que ya deja de manifiesto en sus propios autorretratos, utilizados en algunas de sus publicaciones o redes sociales junto a su presentación. Sin embargo, ello no la ha hecho encasillarse en ningún momento. Ha tenido relación con numerosos colaboradores, dibujantes, guionistas, editoriales, coloristas e incluso mantiene un hueco en su agenda para hacer *fan arts* que publica también en varias cuentas de plataformas digitales. Precisamente por la popularidad lograda a través de Internet llevando a cabo la ilustración de los cómics del *youtuber* El Rubius (*Virtual Hero*) también ha conseguido darse a conocer entre un público a priori fuera del sector, además de cambiar de medio, pues es ahora parte del equipo de animación de su versión en *anime*, el cual se estrenará en el verano de 2018 en la televisión de Movistar+.

## CONCLUSIONES

Con este trabajo se ha intentado demostrar que la influencia del manga o cómic japonés está presente en España a través de las obras de jóvenes dibujantes, ilustradores o artistas que total o parcialmente han bebido de sus fuentes, realizando productos híbridos, algunos de gran calidad. Este fenómeno de influencia no es exclusivo de nuestra geografía sino que se ha manifestado también en otras naciones siendo las más sobresalientes Francia o EEUU dentro del mundo anglosajón. Este fenómeno de influencia se denomina en estos países con las expresiones como *manfra*, *OEL manga*, *amerimanga*, mientras en España se han barajado varias opciones, siendo la expresión “mangañol” la que actualmente es más popular y tiene mayor aceptación.

Unas de las causas esenciales que han favorecido esta influencia es la amplia difusión que, en Occidente y desde finales de los años 70, han tenido las versiones animadas de manga (*anime*) que fueron emitidas en televisiones tanto públicas como privadas y que alentaron a la lectura de los mangas en su versión impresa, que justamente por entonces comenzaron a publicarse en distintas editoriales. A ello se ha sumado el creciente atractivo que actualmente suscita la cultura audiovisual japonesa de carácter popular y sus productos, entre los que no solo se encuentran el manga y *anime*, sino también los videojuegos y todos los productos de estética Kawaii que además se difunden exponencialmente a través de Internet y gracias a una serie de eventos (salones del manga, del cómic u otros dedicados a ámbitos más amplios de la cultura popular japonesa actual) a los que concurre un público cada vez más numeroso. El impacto, por tanto, del manga, un tipo de cómic que se particulariza por una serie de características muy marcadas, se relaciona con un fenómeno más global de moda por un tipo de cultura, hecho que no ocurre con otros estilos de cómic como el francés o el norteamericano.

Nuestro trabajo ha servido para realizar una primera nómina de autores españoles que evidencian las huellas del cómic japonés. Así pues, hemos encontrado a artistas como Nacho Fernández González, David Ramírez Ros, Mateo GuerreroCruz, Kenny Ruiz, José María Ken Niimura, Irene Rodríguez García, Sebastián Riera Domínguez, Jesulink, Kaoru Okino, Marcel Pérez, Belén Ortega Sancho, Tamara Álvarez Bermúdez, Angye Fernández, EduardBalust, Yren Criado, Isabel Terol, Noemí Gómez, Mónica Cencerrado, Marta Salmons, Mijail Sampedro, Frederick Francis, Nuria Peris, Vanessa Durán, Marisa Martínez Cervantes, Irene

Díaz Miranda, Sergi Cámara, Laura Moreno, Diana Fernández Dévora, Aurora García Tejado y María Dolores Aldea, cuyas obras demuestran tal influencia. Entre los recursos o rasgos más característicos del cómic japonés que han asimilado hemos de destacar, en primer lugar, el singular tipo de narración del manga, el cual se construye a través de medios como la priorización de transiciones momento-a-momento y aspecto-a-aspecto entre las viñetas, su composición y diseño y el gusto por las perspectivas forzadas. Más factores que suelen incorporar son la numerosa inclusión de líneas cinéticas, el uso del blanco y negro, la aplicación de tramas, el particular y estereotipado diseño de los personajes, su evolución en la historia y los recursos de expresión e incluso a veces, el sentido de lectura oriental. Dichos métodos son siempre utilizados para subrayar la emotividad y los sentimientos de los personajes, haciendo que el lector siga la trama centrando su atención en este aspecto, un enfoque diferente al cómic occidental por lo general. Todas estas características son las que han fascinado tanto a dichos artistas como a una enorme cantidad de público que consume manga, lo cual ha hecho crecer en las últimas décadas una alta demanda de este tipo de cómic que las editoriales españolas están intentando satisfacer. De la misma manera, esta reclamación de material es la que ha hecho posible que tales editoriales se estén atreviendo cada vez más a dar una oportunidad de publicación a estos autores, los cuales no han tenido una trayectoria fácil para darse a conocer en nuestro país.

De todos estos artistas consideramos que destacan, por la calidad de sus obras y por el éxito alcanzado por sus productos, Aurora García Tejado (Madrid, 1978) y Diana Fernández Dévora (Madrid, 1975), integrantes del Studio Kôsen; Irene Díaz Miranda (Granada, 1984) y Laura Moreno (Granada, 1983), componentes del Xian Nu Studio, y Lolita Aldea (Ceuta, 1982). Estas autoras tienen una serie de factores en común, si bien su estilo de dibujo es muy personal. Todas ellas descubrieron el manga a través las series televisivas de *anime* japonés y la posterior publicación de las mismas en *cómics-books* de los años 90. Asimismo, todas ellas confirman que su predilección por el manga se debe a la capacidad que este tipo de cómic tiene de expresar a través de sus recursos narrativos y estéticos la emotividad y los sentimientos de sus personajes. Coincidén también por su gusto en el empleo del blanco y negro, el físico de los personajes de ojos grandes y largos cabellos, las expresiones exageradas o las composiciones enrevesadas de viñetas, entre otros aspectos. En cualquier caso, todas ellas son un ejemplo de artistas conscientes de la actualidad en la que viven, así como de sus posibilidades, por lo que hacen uso de las redes sociales, muy vinculadas con el mundo de Internet y al movimiento *otaku*, y, en general de todas las vías vinculadas con el material audiovisual de hoy en día. No obstante, estas artistas también tienen sus particularidades. El

Studio Kôsen se diferencia del resto especialmente por el diseño de los labios y de sus personajes de rasgos físicos delicados, así como por la recurrente presencia de las tramas y por la prioridad le dan a las figuras humanas por encima de los escenarios. Por otro lado, el Xian Nu Studio se peculiariza por el detallado diseño de los personajes, la dinámica distribución de las viñetas o el personal tratamiento de las emociones. Y finalmente, Lolita Aldea destaca por su peculiar uso del color y por cómo su obra combina armoniosamente el estilo de cómic japonés con otro más norteamericano; incluso en los últimos años de su carrera muestra una estética más cercana a la del cómic europeo. De esta forma, se manifiesta que el hecho de seguir una influencia del manga no implica una completa asimilación del mismo, por lo que nos encontramos ante artistas capaces de crear productos muy personales y por ello sus obras son cada vez más reconocidas a nivel artístico.

## BIBLIOGRAFÍA

ALLISON, A., "Portable monsters and commodity cuteness: Pokémon as Japan's new global power", *Postcolonial Studies*, Vol. 6, nº 3, 2003, pp. 381-391. Disponible en el URL: <http://web.mit.edu/condry/Public/cooljapan/Feb23-2006/Allison-03-Postcol-Portble.pdf> (consulta: 11/05/2016).

ALLISON, A., "Cuteness as Japan's Millennial Product", TOBIN (ed.), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokemon*, Durham, Duke University, 2004, pp. 34-49.

ALLISON, A., "New-Age Fetishes, Monsters, and Friends: Pokémon Capitalism at the Millennium", HARROTUNIAN, H. y YODA, T. (eds.), *Japan After Japan: Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*, Durham, Duke University Press, 2006, pp. 331-357.

ALMAZÁN TOMÁS, D., "Del japonismo al neojaponismo: evolución de la influencia japonesa en la cultura occidental", BARLÉS, E. y ALMAZÁN, D (eds.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de Zaragoza, 2010, pp. 871-912.

ALMAZÁN TOMÁS, D., "La seducción de oriente: de la *Chinoiserie* al japonismo" *Antígrama*, nº 18, Zaragoza, Universidad de Zaragoza, 2003, pp. 83-106.

BARLÉS BÁGUENA, E. y ALMAZÁN TOMÁS, D. (eds.), *Japón y el mundo actual*, Zaragoza, Prensas Universitarias de la Universidad de Zaragoza, 2010.

BARLES BÁGUENA, E., "Del Japonismo al Neojaponismo: una panorámica de la presencia e influencia del arte de Japón en España", BANDO, S. (coord.), *スペイン語世界のことばと文化 (講演録2008 年度版)* (Supeingosekai no kotobatobunka – Estudios sobre la lengua y la cultura del mundo de habla hispánica), Kyoto, Universidad de Estudios Extranjeros de Kyoto, 2009, pp. 85-148.

BARLÉS, BÁGUENA, E. y ALMAZÁN TOMÁS, D., *Estampas Japonesas. Historia del grabado japonés y de su presencia en España*, Zaragoza, Fundación Torralba y CAI, 2007.

BARRAL, X., (ed.), *Kyôto-Tôkyô. Dessamourai's aux mangas*, Paris, Grimaldi Forum, 2010.

BERMÚDEZ, T., *Mangavisión. Guía del tebeo japonés*, España, Glénat, 1995.

BERNABÉ, M., *Japonés en viñetas*, Barcelona, Norma, 2001.

BERNDT, E., *El fenómeno manga*, Barcelona, Martínez Roca, 1996.

BERNDT, J., *Manhwa, Manga, Manhua : East Asian comics studies*, Leipzig, Leipziger Univ.-Verl., 2012.

BERNDT, J., *Manga: Medium, Kunst und Material*, Leipzig, Leipziger Univ.-Verl., 2015.

BERNDT, J., *Phänomen Manga: Comic-Kulture in Japan*, Berlin, Edition q, 1995.

BOLITHO, H., *Japón Meiji*, Madrid, Akal, 1991.

BOUSSIQU, J. M., *Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Arles, P. Piquier, 2010.

BRENNER, R, *Understanding manga and anime*, Westport, CT: Libraries Unlimited, 2007.

BRIENZA, C. *Manga in America: Transnational book publishing and the domestication of Japanese comics*, London, Bloomsbury, 2016.

BROPHY, Philip, ed. *Tezuka: The Marvel of Manga*, Victoria, National Gallery of Victoria, 2007.

DAVIS, N., *Manga and anime go to Hollywood*, London, Bloomsbury, 2015.

DELGADO, N., "Nuevos medios de difusión cultural", *Creación y Producción en Diseño y Comunicación*, nº 76, Buenos Aires, Universidad de Palermo, 2016, pp. 34-36.

EINHOLZ, E., *Der Manga-Künstler Tezuka Osamu (1928-1989)*, Freie Universität Berlin, 1994, tesis doctoral inédita,

EISNER, W., *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, Barcelona, Norma Editorial, 2007.

FERRER. M., y RAMIREZ. D., *Japonés para gente Manga*, Barcelona, Norma, 2001.

GÓMEZ ARAGÓN, A., "Interpretaciones del manga y el anime japonés en nuestra sociedad; la performance en el cosplay", BARLÉS E., y ALMAZÁN D. (eds.), Zaragoza, Prensa Universitaria, 2010.

GRACIA LANA, J. A., "España y Japón. Representaciones mutuas. Relaciones a través del manga y el anime", *Ecos de Asia*, 2014. Disponible en el URL: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/españa-y-japón-representaciones-mutuas-relaciones-a-traves-del-manga-y-el-anime/> (consulta: 05/03/2017).

GRACIA LANA, J. A., "La extensión mundial del manga japonés I", *Ecos de Asia*, 2015. Disponible en el URL: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/la-extension-mundial-del-manga-japones-i/> (consulta: 05/03/2017).

GRACIA LANA, J. A., "La extensión mundial del manga japonés II", *Ecos de Asia*, 2015. Disponible en el URL: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/la-extension-mundial-del-manga-japones-ii/> (consulta: 05/03/2017).

GRACIA LANA, J. A., "Mangakas españoles. Más allá de la influencia", *Ecos de Asia*. Disponible en el URL: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/mangakas-espanoles-mas-allá-de-la-influencia/> (consulta: 08/05/2017).

GRAVETT, P., *Manga: Sixty years of Japanese comics*, London, Laurence King Publishing, 2004.

GROENSTEEN, T., *L'Univers des Mangas*, Tournai, Casterman, 1991.

HASEGAWA, Y., "Post-identity Kawaii: Commerce, Gender and Contemporary Japanese Art", *Consuming Bodies – Sex and Contemporary Japanese Art*, LLOYD, F. (ed), Reaktion Books, 2003, pp. 127-141.

HERNÁNDEZ PÉREZ, M., *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*, Zaragoza, Prensas de la Universidad de Zaragoza, 2017.

HERNÁNDEZ RANZ, O., "Nouvelle Manga, mon amour. Reflexiones sobre la narración gráfica de historias cotidianas", *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, Vol. 2, nº 1, Marzo, 2010, pp. 35-50.

HINOKI, A.; en WOZNIKI, K. "Towards a Cartography of Japanese anime. Anno Hideaki's 'Evangelion'. Interview with Azuma Hiroki", *Blimp Filmmagazine*, nº 36, 1997. Disponible en el URL: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9802/msg00101.html> (consulta: 28/09/2017).

HORNO, A., "Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés", *Con A de animación*, nº 2, febrero de 2012, pp. 106-118. Disponible en el URL: <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/1055>. (consulta: 13/09/2017).

*Information Media Trends in Japan 2017 - Dentsu Inc.*, Tokio, Dentsu Innovation Institute, 2017.

INGULSRUD, J. E. y ALLEN, K., *Reading Japan Cool: Patterns of manga literacy and discourse*, Lanham, MD: Lexington Books, 2009.

JOHNSON-WOODS, T., *Manga. An anthology of global and cultural perspectives*, NY, The Continuum International Publishing Group, 2010.

KELTS, R., *Japanamerica: How Japanese pop culture has invaded the U.S.*, New York, Palgrave Macmillan, 2006.

KINSELLA, S., *Adult manga: Culture and power in contemporary Japanese society*, Richmond, Great Britain, Curzon, 2000.

KOECHLIN, H., *Tezuka Osamu, Leben und Werk*, Universidad de Viena, tesis doctoral inédita, 1993.

KOYAMA-RICHARD, B., *Mil años de manga*, Barcelona, Electa, 2008.

LOZANO MÉNDEZ, A., “Corrientes Contemporáneas y diversificación del tecno-orientalismo”, *Inter Asia Papers*, nº 8, Universidad Autónoma de Barcelona, 2009, pp. 17-19.

MACWILLIAMS, M. W. (ed.), *Japanese visual culture: explorations in the world of manga and anime*, M.E. Sharpe, 2008.

MALONE, P.M., “Home-grown Shōjo Manga and the Rise of Boys' Love among Germany's Forty-Niners”, *Intersections: Gender and Sexuality in Asia and the Pacific Issue*, nº 20, abril de 2009. Disponible en URL: <http://intersections.anu.edu.au/issue20/malone.htm> (consulta: 22/06/2017).

MCCARTHY, H., *500 manga heroes and villains*, London, Collins & Brown, 2006.

MCCARTHY, H., *The Art of Osamu Tezuka: God of Manga*, Ilex Press Limited, 2009.

MCGRAY, D., “Japan's gross national cool”, *Globalization at work*, mayo de 2002, pp. 44-54.

MCLOUD, S., *Entender el cómic*, Barcelona, Astiberri, 1996.

MCLOUD, S., *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, Bilbao, Astiberri, 2007.

MCLOUD, S., *Reinventar el cómic*, Barcelona, Planeta, 2000.

MEYLIKHOV, M., “10 Essential OEL Manga That Belong in Every Comic Collection”, *PASTE, revista online*. Disponible en el URL: <https://www.pastemagazine.com/articles/2015/06/10-essential-oel-manga-that-belong-in-every-comic.html> (consulta: 25/10/2017).

MILLER, F., “Kazuo Koike & Goseki Kojima” (entrevista), *Comics Interview*, nº 148, 1995.

MISIKO, H., *Breve historia de Japón*, Madrid, Alianza, 2003.

MOLINÉ DEL CASTILLO, A., *El gran libro de los manga*, Barcelona, Glénat, 2002.

MORENO ACOSTA, A., *The ir/revelance of “Japaneseness” in North American OEL manga: On Japanese American artists deploying manga style*, Kyoto Seika University, conferencia del congreso *American studies*, 2012. Disponible en el URL: <http://www.amstudy.hku.hk/news/graphic2012/files/angelaacosta.pdf> (consulta: 11/04/2017).

NGAI, S., “The Cuteness of the Avant Garde”, *Critical Inquiry*, nº 31, 2005, pp. 811-47.

NORIHIRO, K., "Goodbye Godzilla, Hello Kitty", *The American Interest* 2, nº 1, septiembre de 2006. Disponible en URL: <http://www.the-american-interest.com/articles/2006/09/01/goodbyegodzilla-> (consulta: 12/04/2016).

NOURI, H., "An introduction to what muslin manga is and does", *The Phoenix Papers*, Vol 1, nº 2, pp. 27-36.

ONODA POWER, Natsu, *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009.

PAWUK, M., *Graphic novels: A genre guide to comics books, manga, and more*, Santa Barbara, CA: Libraries Unlimited, 2006.

PETERSEN, R., *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, Santa Barbara, CA: Praeger, 2011.

PHILLIPPS, S., *Narrative Bausteine im Mang*, Freie Universität Berlin, tesis doctoral inédita, 1995.

PLOU, C., "El primer mangaka profesional: la figura olvidada de Rakuten Kitazawa", *Ecos de Asia*, 14 de marzo de 2014. Disponible en el URL: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/el-primer-mangaka-profesional-la-figura-olvidada-de-rakuten-kitazawa/> (consulta: 22/06/2017).

RAMÍREZ, V., *La biblia de DragonBall*, Barcelona, Dolmen, 2005.

ROS PIÑERO, I., *Naruto, la senda del ninja*, Barcelona, Dolmen, 2009.

RUSPOLI, D., *Hokusai manga*, Paris, Gallimard, 2014.

SANTIAGO, J. A., "Generación manga. Auge global del imaginario manganime y su repercusión en España", *Puertas a la lectura, revista online*, 2012. Disponible en la URL:

[https://www.academia.edu/8971018/Generaci%C3%B3n\\_manga\\_Auge\\_global\\_del\\_imaginario\\_manga-anime\\_y\\_su\\_repercusi%C3%B3n\\_en\\_Espa%C3%B1a](https://www.academia.edu/8971018/Generaci%C3%B3n_manga_Auge_global_del_imaginario_manga-anime_y_su_repercusi%C3%B3n_en_Espa%C3%B1a) (consulta: 20/08/2017).

SANTIAGO, J. A., *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Pontevedra, Digital Graphic art research, 2010.

SANZ, J. A., *Mazinger Z: la enciclopedia*, Palma de Mallorca, Asociación Cultural del Cómics (Japonés), 2012.

SCHODT, F. L., *Dreamland Japan. Writings On Modern Manga*, Berkeley, SBP, 1996.

SCHODT, F., *Manga! Manga! The world of japanese comics*, Tokio, Kodansha Internacional, 1983.

- TAJADA, C., "El mercado español del manga: estado de la cuestión", en AA. VV., *Actas del I Foro de Investigación de Asia del Pacífico*, Granada, Universidad de Granada-Casa de Asia, 2006, pp. 473-488.
- VILCHES, G., *Breve historia del cómic*, Barcelona, Nowtilus, 2014.
- VV. AA., *Cómo dibujar manga*, Barcelona, Norma, 2008.
- VV. AA., *Escuela de manga*, Barcelona, Norma, 2007.
- VV. AA., *Chōjū giga. Scrolls of animal caricatures*, Honolulu, East-West Center Press, 1969.
- YADAO, J., *The rough guide to manga*, London, Rough Guides, 2009.
- YODA, T. (ed.), *Japan After Japan: Social and Cultural Life from the Recessionary 1990s to the Present*, Durham, Duke University Press, 2006.
- ZYKAS, A., "The Transforming Aims of Japan's Post-Cold War Cultural Diplomacy", *Regioninès Studijos*, nº 7, 2013, pp. 123-144.

## WEBGRAFÍA

### - General

- ALEJO, M. A., "Los granadinos Juanjo Guarnido y Kenny Ruiz, invitados estrella del salón del cómic de Cangas", *Ideal, web de noticias*. Disponible en el URL: [http://www.ideal.es/granada/prensa/20070712/vivir/granadinos-juanjo-guarnido-kenny\\_20070712.html](http://www.ideal.es/granada/prensa/20070712/vivir/granadinos-juanjo-guarnido-kenny_20070712.html) (consulta: 27/09/2017).
- "Angye Fernández", *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/fernandez\\_angye.html](https://www.tebeosfera.com/autores/fernandez_angye.html) (consulta: 27/09/2017).
- AOKI, D., "Introduction to Original English Language Manga", *Thought Co, blog personal*. Disponible en el URL: <https://www.thoughtco.com/introduction-to-oel-manga-2283204> (consultada: 24-10-2017).
- "At Studio, autoras de 'Fluchawin': <<No es lo mismo hacer dibujos que transmitir una historiaentera>>", *Fancueva, blog personal*. Disponible en el URL: <http://www.fancueva.com/comic/at-studio-autoras-de-fluchawin-no-es-lo-mismo-hacer-dibujos-que-transmitir-una-historia-entera/> (consulta: 27/09/2017).
- "Belén Ortega", *Guía del cómic.es, web especializada*. Disponible en el URL: <http://guiadelcomic.es/o/belen-ortega.htm> (consulta: 27/09/2017).
- "Belén Ortega", *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/belen\\_ortega.html](https://www.tebeosfera.com/autores/belen_ortega.html) (consulta: 27/09/2017).

BERENGUERAS, M. J., “Inio Asano: <<Mis personajes son mi reflejo en cada momento>>”, *el Periódico, web de noticias*. Disponible en el URL: <http://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20151030/inio-asano-salon-manga-entrevista-4633104> (consulta: 23/06/2017).

“Biografía: Naoki Urasawa”, *Mangadelbueno, blog online*. Disponible en el URL: <http://mangadelbueno.blogspot.com.es/2011/11/biografia-naoki-urasawa.html> (consulta: 23/06/2017).

BOILET, F. “Manifiesto de la Nouvelle Manga”, *Boilet, web oficial*. Disponible en el URL: [http://www.boilet.net/es/nouvellemanga\\_manifeste\\_1.html](http://www.boilet.net/es/nouvellemanga_manifeste_1.html) (consultada: 25-10-2017)

CHA, K. M., y REID, C., “Manga in English: Born in the USA”, *Publisher Weekly, revista online*. Disponible en el URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/print/20051017/29378-manga-in-english-born-in-the-usa.html> (consulta: 24/10/2017).

“Comic-Con abre sus puertas a la cultura pop”, *Los Tiempos, periódico online*. Disponible en el URL: <http://45.79.163.254/actualidad/cultura/20170720/comic-abre-sus-puertas-cultura-pop> (consulta: 19/10/2017).

“¿Cómo llegó el manga a Francia? Las principales editoriales francesas de manga”, *KZ revista, blog online*. Disponible en el URL: <https://kzrevista.blogspot.com.es/2015/02/como-llego-el-manga-francia-las.html> (consulta: 20/10/2017).

“David Ramírez Ros”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/ramirez\\_ros\\_david.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/ramirez_ros_david.html) (consulta: 06/09/2017).

“Eduard Balust y Roberta Rea ganan el concurso de manga”, *Ficomic, página oficial de la empresa*. Disponible en el URL: <https://ficomic.com/noticias.cfm/id/13029/esp/eduard-balust-y-roberta-rea-ganan-concurso-manga.htm> (consulta: 27/09/2017).

“Eduard Balust”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/balust\\_eduard.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/balust_eduard.html) (consulta: 27/09/2017).

“El alma de un violín. La música de Stravinski llega a Leganés con 'La historia del soldado'”, *El País, periódico online*. Disponible en el URL: [https://elpais.com/cultura/2009/04/22/actualidad/1240351205\\_850215.html](https://elpais.com/cultura/2009/04/22/actualidad/1240351205_850215.html) (consulta: 27/09/2017).

“El madrileño de origen japonés Ken Niimura, ganador de un premio internacional de manga”, *La Vanguardia, periódico online*. Disponible en el URL: <http://www.lavanguardia.com/local/madrid/20120214/54254955776/el-madrileno-de-origen-japones-ken-niimura-ganador-de-un-premio-internacional-de-manga.html> (consulta: 27/09/2017).

“El Salón del Manga cierra con nuevo récord: 142.000 visitantes”, *El País, periódico digital*. Disponible en el URL: [https://elpais.com/ccaa/2016/11/01/catalunya/1478028411\\_710128.html](https://elpais.com/ccaa/2016/11/01/catalunya/1478028411_710128.html) (consulta: 20/10/2017).

“Entrevista a Kaoru Okino”, *Misión Tokyo, web especializada*. Disponible en el URL: <http://misiontokyo.com/articulos/entrevistas/entrevista-a-kaoru-okino> (consulta: 27/09/2017).

“Entrevista a Yosiyumi Sadamoto”, *Misión Tokyo, web especializada*. Disponible en el URL: <http://misiontokyo.com/noticias/entrevista-a-yoshiyuki-sadamoto> (consulta: 23/06/2017).

“Entrevista: Noiry y Angye Fernández en Mazinger Gijón”, *Ramen Para Dos, web especializada*. Disponible en el URL: <http://ramenparados.com/entrevista-noiry-y-angye-fernandez-en/> (consulta: 27/09/2017).

“Fátima López Ares”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/lopez\\_ares\\_fatima.html](https://www.tebeosfera.com/autores/lopez_ares_fatima.html) (consulta: 27/09/2017).

“Fred Francis”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/firmas/fred\\_francis\\_-frederick\\_francis\\_fred\\_mccarthy-.html](https://www.tebeosfera.com/firmas/fred_francis_-frederick_francis_fred_mccarthy-.html) (consulta: 23/09/2017).

GONZÁLEZ, N., “<<Los encuentros y salones son fundamentales para difundir la cultura del comic en España>>”, *El Mundo, periódico online*. Disponible en el URL: [http://www.elmundo.es/elmundo/2010/11/22/andalucia\\_sevilla/1290431905.html](http://www.elmundo.es/elmundo/2010/11/22/andalucia_sevilla/1290431905.html) (consulta: 27/09/2017).

IGLESIAS, J., "Zona Manga – Historia del Manga (III): 1923-1931, las primeras estrellas del manga", *Zona negativa*, 17 febrero, 2014. Disponible en el URL: <http://www.zonanegativa.com/zona-manga-historia-del-manga-iii-1923-1931-las-primeras-estrellas-del-manga/> (consulta: 22/06/2017).

“Irene Rodríguez García”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/rodriguez\\_garcia\\_irene.html](https://www.tebeosfera.com/autores/rodriguez_garcia_irene.html) (consulta: 27/09/2017).

“Irene Roga”, *Guía del cómic.es, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/r/irene-roga.htm> (consulta: 27/09/2017).

“Isabel Terol Martínez”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/terol\\_isabel.html](https://www.tebeosfera.com/autores/terol_isabel.html) (consulta: 23/09/2017).

“Japón: Comiket 92 reunió 500,000 asistentes”, *Retornoanime, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://www.retornoanime.com/japon-comiket-92-reunio-500000-asistentes/> (consulta: 19/10/2017).

“Jesulink”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/firmas/jesulink\\_-jesus\\_garcia\\_ferrer-.html](https://www.tebeosfera.com/firmas/jesulink_-jesus_garcia_ferrer-.html) (consulta: 27/09/2017).

JIMÉNEZ, J., “<<Delete>>, manga y videojuegos para denunciar el acoso escolar”, *RTVE, web oficial de noticias*. Disponible en el URL: <http://www.rtve.es/noticias/20161031/delete-manga-videojuegos-para-denunciar-acoso-escolar/1435253.shtml> (consulta: 23/09/2017).

JIMÉNEZ, J., “<<Turo>>, un cómic de aventuras de Mateo Guerrero que triunfa en Francia”, *RTVE, web oficial de noticias*. Disponible en el URL: <http://www.rtve.es/rtve/20120608/turo-comic-aventuras-mateo-guerrero-triunfa-francia/533909.shtml> (consulta: 06/09/2017).

JIMÉNEZ, J., “Belén Ortega: <<El cómic de 'Millenium' mezcla la extrema derecha, Wikileaks y los refugiados>>”, *RTVE, web oficial de noticias*. Disponible en el URL: <http://www.rtve.es/rtve/20170426/belen-ortega-comic-millenium-mezcla-extrema-derecha-wikileaks-refugiados/1529961.shtml> (consulta: 27/09/2017).

JIMÉNEZ, J., “Kenny Ruiz: <<La línea *Gaijin* es un riesgo porque los lectores de manga son muy puristas>>”, *RTVE, web oficial de noticias*. Disponible en el URL: <http://www.rtve.es/noticias/20101126/kenny-ruiz-linea-gaijin-riesgo-porque-lectores-manga-son-muy-puristas/374242.shtml> (consulta: 21/05/2017).

“José María Ken Niimura Del Barrio”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/niimura\\_del\\_barrio\\_jose\\_maria\\_ken.html](https://www.tebeosfera.com/autores/niimura_del_barrio_jose_maria_ken.html) (consulta: 27/09/2017).

“Kaoru Okino”, *Ramen Para Dos, web especializada*. Disponible en el URL: <http://ramenparados.com/persona/kaoru-okino/> (consulta: 27/09/2017).

“Línea Gaijin (Ediciones Glénat)”, *Guía del cómic, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/editoriales/glenat-gaijin.htm> (consulta: 25/09/2017).

“Marcel Pérez”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/perez\\_marcel.html](https://www.tebeosfera.com/autores/perez_marcel.html) (consulta: 27/09/2017).

“Mateo Guerrero Cruz”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/guerrero\\_cruz\\_mateo.html](https://www.tebeosfera.com/autores/guerrero_cruz_mateo.html) (consulta: 06/09/2017).

“Mateo Guerrero”, *Guía del cómic.es, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/g/mateo-guerrero.htm> (consulta: 06/09/2017).

“Nace *Otaku Bunka*, revista de manga, anime y cultura japonesa de Panini”, *Panini Comics, web oficial de la editorial*. Disponible en el URL: <http://www.paninicomics.es/web/guest/manga/noticias?id=90353> (consulta: 19/10/2017).

“Nacho Fernández González”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/nacho\\_fernandez.html](https://www.tebeosfera.com/autores/nacho_fernandez.html) (consulta: 06/09/2017).

“Nacho Fernández”, *Grafito Editorial, web oficial de la editorial*. Disponible en el URL: <http://www.grafitoeditorial.com/nuestros-autores/nacho-fernandez/> (consulta: 06/09/2017).

“Noiry”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/noiry/index.htm> (consulta: 27/09/2017).

“Núria Peris”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/peris\\_nuria.html](https://www.tebeosfera.com/autores/peris_nuria.html) (consulta: 23/09/2017).

“Ramírez, David”, *Norma Editorial, web oficial de la editorial*. Disponible en el URL: [http://test.normaeditorial.com/autor/127/1/david\\_ramirez](http://test.normaeditorial.com/autor/127/1/david_ramirez) (consulta: 06/09/2017).

RAMÍREZ, T., “El éxito del manga en Francia”, *Zona manga, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://zonamanga.com/el-exito-del-manga-en-francia/> (consulta: 17/10/2017).

REDONDO, D., “‘Dragon Ball’, una serie de acentos y censuras en España”, *SER, web oficial de cadena de noticias*. Disponible en el URL: [http://cadenaesr.com/ser/2015/05/01/television/1430446368\\_183543.html](http://cadenaesr.com/ser/2015/05/01/television/1430446368_183543.html) (consulta: 22/09/2017).

RHEAULT, S., *New manga, Manfra, Franga: Varied and Reciprocal Influences between Manga and "BD"*, en *H-Announce, web especializada en Humanidades y Ciencias Sociales*. Disponible en el URL: <https://networks.h-net.org/node/73374/announcements/73394/new-manga-manfra-franga-varied-and-reciprocal-influences-between> (consulta: 05/03/2017).

“Rikku Hanari, autora de ‘Onair’: <<Un ilustrador tiene que captar un momento, con el cómic hay que pensar mil cosas>>”, *Fancueva, blog personal*. Disponible en el URL: <http://www.fancueva.com/comic/rikku-hanari-autora-de-onair-un-ilustrador-tiene-que-captar-un-momento-con-el-comic-hay-que-pensar-mil-cosas/> (consulta: 23/09/2017).

ROCCIA, S., “Le marché du manga en France”, *Monde du Livre, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://mondedulivre.hypotheses.org/1929> (consultada: 17-10-2017).

ROCCIA, S., “Le marché du manga en France”, *Monde du Livre, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://mondedulivre.hypotheses.org/1929> (consultada: 17-10-2017).

SALOZ, J.C., “La Casa de EL entrevista a Jesulink”, *La Casa de EL, web de difusión*. Disponible en el URL: <http://www.lacasadeel.net/2014/11/la-casa-de-el-entrevista-jesulink.html> (consulta: 27/09/2017).

SANTIAGO, J. A., “E-manga, webmanga y digi-manga. Una perspectiva japonesa”, *Comic Digital Hoy, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.acdcomic.es/comicdigitalhoy/04-Perspectiva-Japonesa-Jose-Andres-Santiago-Iglesias-acdcomic.pdf> (consulta: 15/11/2017).

“Sebastián Riera, autor de ‘Setogashima’: <<No suelo trabajar con storyboards previos, lo hago mentalmente. No lo recomiendo>>”, *Fancueva, blog personal*. Disponible en el URL: <http://www.fancueva.com/comic/sebastian-riera-autor-de-setogashima-no-suelo-trabajar-con-storyboards-previos-lo-hago-mentalmente-no-lo-recomiendo/> (consulta: 27/09/2017).

“Sebastián Riera Domínguez”, *Tebeoesfera, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeoesfera.com/autores/riera\\_dominguez\\_sebastian.html](https://www.tebeoesfera.com/autores/riera_dominguez_sebastian.html) (consulta: 27/09/2017).

SERRADILLA, E., “Kenny Ruiz, el cazador de imágenes”, *Canarias Ahora, blog personal*. Disponible en el URL: <http://comic.canariasahora.es/2007/07/kenny-ruiz-el-cazador-de-imagenes.html> (consulta: 24/09/2017).

“Skizocrilian Studio”, *Norma Editorial, web oficial*. Disponible en el URL: [http://www.normaeditorial.com/autor/2739/1/skizocrilian\\_studio/](http://www.normaeditorial.com/autor/2739/1/skizocrilian_studio/) (consulta: 23/09/2017).

SERRANO, J. A., “Kenny Ruiz (dibujante”, *Guía del cómic.es, web especializada*. Disponible en el URL: <http://www.guiadelcomic.es/r/kenny-ruiz.htm> (consulta: 27/09/2017).

“Tamara Álvarez Bermúdez”, *Guía del cómic.es, web especializada*. Disponible en el URL: [https://www.tebeosfera.com/autores/alvarez\\_bermudez\\_tamara.html](https://www.tebeosfera.com/autores/alvarez_bermudez_tamara.html) (consulta: 27/09/2017).

TAPIA, J. L., “La coctelera de Kenny Ruiz”, *Ideal, web oficial de noticias*. Disponible en el URL: <http://www.ideal.es/granada/v/20100312/cultura/coctelera-kenny-ruiz-20100312.html> (consulta: 21/05/2017).

“¿Qué fue de...? Entrevista a Marcel Pérez”, *Escolajoso, web oficial del centro de cómic y artes visuales*. Disponible en el URL: <http://escolajoso.es/que-fue-de-entrevista-a-marcel-perez/> (consulta: 27/09/2017).

“Yuemi22, autora de ‘Minne’: <<Yo veo solo ventajas con respecto al formato digital y hay que avanzar>>”, *Fancueva, blog personal*. Disponible en el URL: <http://www.fancueva.com/comic/yuemi22-autora-de-minne-yo-veo-solo-ventajas-con-respecto-al-formato-digital-y-hay-que-avanzar/> (consulta: 23/09/2017).

## **- Webs y redes sociales de los artistas seleccionados**

### **-Studio Kôsen**

*Web oficial del Studio Kôsen*, disponible en el URL: <http://www.stkosen.com/> (consulta: 31/07/2017). *Cuenta oficial del Studio Kôsen en Twitter*, disponible en el URL: [https://twitter.com/kosen\\_?lang=es](https://twitter.com/kosen_?lang=es) (consulta: 31/07/2017).

*Cuenta oficial del Studio Kôsen en Facebook*, disponible en el URL: <https://www.facebook.com/kosen> (consulta: 31/07/2017).

*Cuenta oficial del Studio Kôsen en Instagram*, disponible en el URL: [https://www.instagram.com/diana\\_kosen/](https://www.instagram.com/diana_kosen/) (consulta: 03/07/2017).

*Cuenta oficial del Studio Kôsen en Deviantart*, disponible en el URL: <https://stkosen.deviantart.com/> (consulta: 31/07/2017).

*Cuenta oficial del Studio Kôsen en Tumblr*, disponible en el URL: <http://kosen.tumblr.com/> (consulta: 31/07/2017).

### **-Xian Nu Studio**

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Twitter*, disponible en el URL: <https://twitter.com/xiannustudio?lang=es> (consulta: 31/10/2017).

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Facebook*, disponible en el URL: <https://www.facebook.com/xiannustudio> (consulta: 04/09/2017).

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Instagram*, disponible en el URL: <https://www.instagram.com/xiannustudio/> (consulta: 04/09/2017).

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Deviantart*, disponible en el URL: <https://xiannustudio.deviantart.com/> (consulta: 04/09/2017).

*Cuenta oficial del Xian Nu Studio en Tumblr*, disponible en el URL: <http://xiannustudio.tumblr.com/> (consulta: 04/09/2017).

### **-Lolita Aldea**

*Web oficial Lolita Aldea*, disponible en el URL: <http://www.lolitaaldea.com/> (consulta: 23/06/2017).  
*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Twitter*, disponible en el URL: <https://twitter.com/lolitaaldea?lang=es> (consulta: 23/06/2017).  
*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Facebook*, disponible en el URL: <https://www.facebook.com/lolita.aldea/> (consulta: 23/06/2017).  
*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Instagram*, disponible en el URL: <https://www.instagram.com/lolitaaldea/> (consulta: 23/06/2017).  
*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Deviantart*, disponible en el URL: <https://lolitaaldea.deviantart.com/> (consulta: 23/06/2017).  
*Cuenta oficial de Lolita Aldea en Tumblr*, disponible en el URL: <http://lolitaaldea.tumblr.com/> (consulta: 23/06/2017).

## **PROCEDENCIA DE LAS FIGURAS**

Todas las imágenes utilizadas en el presente trabajo han sido obtenidas a través de varias vías a continuación enumeradas:

- **Figura 1.** Imagen conseguida a través del URL:  
<https://www.google.es/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwis6q2xrNrXAhVFzxQKHeLcBaUQjxwIAw&url=http%3A%2F%2Fwww.revistakalos.com%2Fc omparativa-comic-americano-superheroes-manga-nipon-parte-i%2F&psig=AOvVaw271RqkQ7XbsvhkeEUD4SA6&ust=1511720639432579> (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 2.** Imagen conseguida a través del URL:  
[https://www.google.es/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwjLvbGTrNrXAhUJxRQKHSBXDOsQjxwIAw&url=http%3A%2F%2Framenparados.com%2Fres ena-brave-10%2F&psig=AOvVaw0AUNJ\\_zDku7VmFPccYWQPc&ust=1511720580085541](https://www.google.es/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwjLvbGTrNrXAhUJxRQKHSBXDOsQjxwIAw&url=http%3A%2F%2Framenparados.com%2Fres ena-brave-10%2F&psig=AOvVaw0AUNJ_zDku7VmFPccYWQPc&ust=1511720580085541) (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 3.** Imagen conseguida a través del URL:  
<http://caballerodecastilla.blogspot.com.es/2014/08/ugnis-de-kaoru-okino.html> (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 4.** Imagen conseguida a través del URL: <http://www.crunchyroll.com/forumtopic-414586/omfg-zero-kissed-yuki> (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 5.** Imagen conseguida a través del URL:  
<http://cineultramundo.blogspot.com.es/2016/04/critica-de-dos-espadas-kenny-ruiz-por.html> (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 6.** Imagen conseguida a través del URL:  
<http://mangadelbueno.blogspot.com.es/2011/02/aprende-sobre-el-manga-con-bakuman.html> (consulta: 25/11/2017).

- **Figura 7.** Imagen conseguida a través del URL: <http://www.fancueva.com/comic/marcel-perez-autor-de-last-day-data-si-mira-muchas-peliculas-es-un-cinefilo-si-lee-muchos-comics-es-un-friki/> (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 8.** Imagen conseguida a través del URL: <http://i2.mangareader.net/captain-tsubasa/83/captain-tsubasa-489916.jpg> (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 9.** Imagen conseguida a través del URL: <https://kzrevista.blogspot.com.es/2013/04/malefic-time-soum.html> (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 10.** Imagen conseguida a través del URL: <https://www.google.es/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwiBypaIr9rXAhVH0xQKHZdcCgUQjxwIAw&url=https%3A%2F%2Fwww.taringa.net%2Fcomunidades%2Fanimeplus%2F8280815%2FAperte-Chobits-Manga-Mega.html&psig=AOvVaw0x9rNnxQRT4twoPPzX1YSF&ust=1511721353356860> (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 11.** Imagen conseguida a través del URL: <https://www.google.es/url?sa=i&rct=j&q=&esrc=s&source=images&cd=&ved=0ahUKEwiRqYaSr9rXAhWHaxQKHaXlCM4QjxwIAw&url=http%3A%2F%2Fomegacenter.es%2Fblog%2F2017%2F10%2F19%2Fresena-anime-mind-proyecto-kalathras%2F&psig=AOvVaw2j38FDaFXTq4kGePqQFn-V&ust=1511721382776930> (consulta: 25/11/2017).
- **Figuras 12.** Imagen conseguida a través del URL: <http://nannybooks.blogspot.com.es/2017/03/resena-de-manga-inuyasha.html> (consulta: 25/11/2017).
- **Figura 13.** Imagen original obtenida del manga al que pertenece: *Chan-Prin* Vol. 1. del Xian Nu Studio. Fotografía realizada por Julia Rigual Mur.
- **Figuras 14 y 15.** Imágenes obtenidas a través de las redes sociales del Studio Kôsen.
- **Figuras 16-32.** Imágenes originales obtenidas de los mangas a los que pertenecen: *Saihôshi* del Studio Kôsen (Figuras 16, 19 y 21), *Lêttera* del Studio Kôsen (Figuras 17, 18 y 20), *Bakemono* del Xian Nu Studio (Figura 22), *Eres mi #OtakuFreakLove* del Xian Nu Studio (Figura 23), *Chan-Prin* del Xian Nu Studio (Figuras 24, 25 y 26), *El síndrome del hilo enredado* de Lolita Aldea (Figura 27 y 30), *Virtual Hero* de Lolita Aldea (Figura 28, 29 y 32) y *El hogar de los juguetes rotos* de Lolita Aldea (Figura 31). Fotografías realizadas por Julia Rigual Mur.
- **Imágenes de las fichas catalográficas del anexo.**

**Ficha *Saihôshi, el guardián*:** Imágenes conseguida a través del URL: <http://guiadelcomic.es/studio-kosen/saihoshi.htm> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *Lêttera Vol. 1, 2 y 3*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<http://www.guiadelcomic.es/studio-kosen/lettera.htm> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *Daemonium*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<http://guiadelcomic.es/studio-kosen/daemonium.htm> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *Windrose*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<http://caballerodecastilla.blogspot.com.es/2015/11/windrose-de-studio-kosen-tomo-1.html> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *Bakemono*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<http://guiadelcomic.es/xian-nu-studio/bakemono.htm> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *Corazón de melón Vol. 1, 2, 3, 4 y 5*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<http://ramenparados.com/amour-sucre-corazon-de-melon-de-xian-nu/> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *Eres mi #OtakuFreakLove*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<https://tienda.edicionesbabylon.es/es/comics/5411-eres-mi-otakufreak-love-8434273011395.html> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *Chan-Prin*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<http://ramenparados.com/ya-la-venta-chanprin-1-xian-nu-studio/> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *El síndrome del hilo enredado*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<http://delusionalmiasma.blogspot.com.es/2012/11/el-sindrome-del-hilo-enredado.html> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *El hogar de los juguetes rotos*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<http://caballerodecastilla.blogspot.com.es/2013/09/el-hogar-de-los-juguetes-rotos-de.html> (consultada: 27/10/2017).

**Ficha *Bribones, el barco frío*:** Imágenes conseguida a través del URL:

<http://www.eslahoradelastortas.com/resenas-desde-star-city-bribones-el-barco-frío/> (consultada: 27/10/2017).

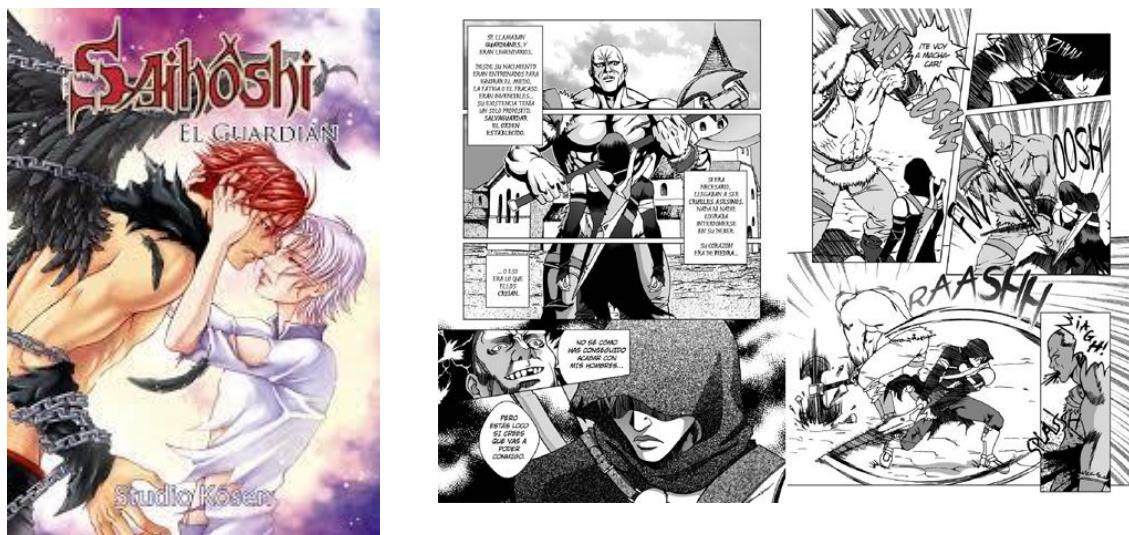
**Ficha *Virtual Hero Vol. 1, 2 y 3*:** Imágenes conseguida a través de los URL:

<https://www.mediatrends.es/a/36348/elrubius-virtual-hero-libro/> (consultada: 27/10/2017) y <https://www.panamericana.com.co/virtual-hero-iii-la-mascara-del-troll/p> (consultada: 27/10/2017).

**ANEXO**  
**FICHAS CATALOGRÁFICAS DE LAS**  
**PRINCIPALES OBRAS DE LOS ARTISTAS SELECCIONADOS**

**1. Studio Kôsen**

**- SAIHÔSHI, EL GUARDIÁN**



Portada y páginas 1 y 2 del manga *Saihôshi*

**Título original:** *Saihôshi, el guardián*

**Título en España:** *Saihôshi, el guardián*

**Autor:** Studio Kôsen (Diana Fernández Dévora y Aurora García Tejado)

**Medio en el que fue publicado por primera vez:**

En la revista de la editorial estadounidense independiente YaoiPress, fundada en 2004 por Yamila Abraham, con sede en Nevada y especializada en cómics de género *yaoi*. Fue publicada por capítulos durante el año 2006 para después publicarse en un tomo independiente el mismo año por la editorial Ivrea.

Cronología de publicación: a lo largo del año 2006

**Primera edición en España:** año 2006 en formato tomo

-Editorial: Ivrea

-Nº de volúmenes: 1

-Cronología de la publicación: 2006

-Nº de páginas: 156

-Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)

-Dimensiones: JB6 (18,2x12,7 cm)

-Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** EE. UU.

**Secuela:** *Saihôshi Redemption*, editada en formato novela por EDT (Spain) en 2013

**Adaptación a otros medios:** Ninguno

---

**Temas:** Fantástico

**Argumento:** Sastre, es el Guardián del Norte, un fuerte guerrero al que se le encomienda la misión de proteger al futuro rey, el príncipe Anel, pero acabará enamorándose de Kaleth, un joven sirviente del mismo. Ambos se conocerán cuando Kaleth debe hacerse pasar por el futuro monarca en un viaje lleno de riesgos. La vida de ambos, así como la de su protegido, estará en constante peligro, por que deberán superar situaciones de gran peligro que les acercarán más emocionalmente, despertando sentimientos que a priori Sastre nunca hubiera imaginado.

**Capítulos:** 3

**Cronología interna:** Ficticia

**Lugar de desarrollo:** Reino de Sarashi (Fiticio)

**Personajes protagonistas:** Sastre (guardián del norte), Kaleth, joven sirviente del príncipe

**Personajes secundarios:** Yinn (guardián del este), Riot *theripper* (un enemigo previamente conocido por Sastre con el que se tendrán que enfrentar) y Anel (el príncipe).

---

**Estructura narrativa:**

-Introducción: Capítulo 1

-Nudo: Capítulo 2

-Desenlace: Capítulo 3

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños pero no en formas, que son en su mayoría cuadradas o rectangulares, aunque hay alguna trapezoidal.

**Texto:**

-Narrativo: Situado sobre el dibujo

-Diálogo: En bocadillos

-Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

**Tratamiento de los personajes:**

-Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos y pelo) y simplificados (nariz y boca). Destaca que los labios son más realistas que el resto de rasgos faciales.

-Cuerpo: Tipología de canon estilizado pero con personajes de fisiología muy suave.

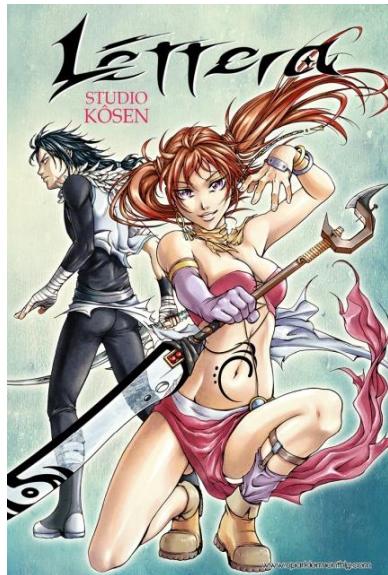
-Vestimenta: Tratamiento simplificado, vestuario elaborado conforme a la época ficticia

**Tratamiento del entorno:**

-Natural: Tratamiento realista

-Urbano: No existen escenarios urbanos en esta publicación

**- LÊTTERA. VOL. 1 (LÊTTERA), VOL. 2 (DESEOS), y VOL. 3 (RECUERDOS)**



Portadas y páginas de la trilogía de mangas *Lêtterá*

**Título original:** *Lêtterá*

**Título en España:** *Lêtterá*

**Autor:** Studio Kôsen (Diana Fernández Délvora y Aurora García Tejado)

**Medio en el que fue publicado por primera vez:**

Serie mensual en la revista *Shirase* (revista española dedicada al manga que nació en los 90)

Cronología de publicación: Por capítulos mensuales entre 2002 y 2004

**Primera edición en España:**

- Editorial: Glénat (el primer y el segundo volumen) y Babylon (el tercer volumen)
- Nº de volúmenes: 3
- Cronología de la publicación: 2010 (el primer y el segundo volumen) y 2014 (el tercer volumen)
- Nº de páginas: Vol. 1: 193 (a partir de la 165 se incluye contenido extra), Vol. 2: 196 y Vol. 3: 192.
- Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)
- Dimensiones: 11,5 x 17cm
- Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Ninguno, pero sí ha sido traducido al inglés para ser leída en la revista online de *ChromaticPress*

**Secuela:** Son tres volúmenes

**Adaptación a otros medios:** Ninguno

---

**Temas:** Fantástico, Aventura, Humor

**Argumento *Lêttera Vol. 1*:** Debido a que una bruja la maldijo, una joven hechicera llamada Rune no puede hacer magia sin que en su cuerpo vayan apareciendo unas extrañas marcas identificadas como runas que la señalan como criminal. Para deshacerse de dicha maldición la protagonista busca al último pariente vivo de la bruja, un niño llamado Yeran, para servirse de él y lograr su propósito. Sin embargo, no le será nada fácil debido a que éste contrata como guardaespaldas a un guerrero, Adamas, y a que un encapuchado vengativo la persigue ocultando su rostro.

**Argumento *Lêttera Vol. 2*:** Rune, la misma bruja egoísta del primer tomo continúa buscando a la causante de su maldición. No obstante, en esta ocasión se encontrará con más personajes y un curioso objeto mágico que concede deseos que la llevará, debido a su egocéntrica personalidad, a meterse en más de un lío que la alejará de su propósito original.

**Argumento *Lêttera Vol. 3*:** Rune, tras pedir su segundo deseo para intentar librarse de su maldición, no se da cuenta de que con ello permite que puedan poseer su cuerpo y se la condene a muerte. Mientras ella se resiste enfrentándose a sus propios recuerdos, Adamas intentará salvarla pero se verá interceptado por los misteriosos perseguidores que se hacen llamar Malleus Maleficarum.

**Capítulos:**

Vol. 1: Prólogo y 5 capítulos

Vol. 2: 5 capítulos

Vol. 3: 5 capítulos

**Cronología interna:** Ficticia, varios días

**Lugar de desarrollo:** Reino ficticio de fantasía

**Personajes protagonistas:** Garnet Rune (la protagonista)

**Personajes secundarios:** Yeran (el niño pariente de la bruja), Adamas (guardaespalda del niño), Seere (ser mágico que quiere usar a la protagonista en su beneficio) y Rahhel (maestro de la protagonista).

---

### **Estructura narrativa:**

Vol 1:

- Introducción: Prólogo
- Nudo: Capítulos 1-4
- Desenlace: Capítulo 5 (final abierto para enlazar con el siguiente tomo)

Vol. 2:

- Introducción: Capítulo 1
- Nudo: Capítulos 3-4
- Desenlace: Capítulo 5 (final abierto para enlazar con el siguiente tomo)

Vol. 3:

- Introducción: Capítulo 1
- Nudo: Capítulos 3-4
- Desenlace: Capítulo 5

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños pero no en formas, que son en su mayoría cuadradas o rectangulares. En ocasiones los personajes desbordan los marcos de las viñetas.

### **Texto:**

- Narrativo: Situado sobre el dibujo
- Diálogo: En bocadillos
- Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

### **Tratamiento de los personajes:**

- Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos y pelo) y simplificados (nariz y boca). Destaca que los labios son más realistas que el resto de rasgos faciales.
- Cuerpo: Tipología de canon estilizado
- Vestimenta: Tratamiento simplificado, vestuario elaborado conforme a la época ficticia

### **Tratamiento del entorno:**

- Natural: Tratamiento realista
- Urbano: Tratamiento realista

## **-DAEMONIUM**



Portada y página del manga *Daemonium*

**Título original:** *Daemonium*

**Título en España:** *Daemonium*

**Autor:** Studio Kôsen (Diana Fernández Délvora y Aurora García Tejado)

**Medio en el que fue publicado por primera vez:**

Por tomos para la editorial norteamericana Tokyopop a lo largo de 2007 y 2008.

Posteriormente se editarán en España en un tomo único con el final de la historia, pues debido a varios problemas de la compañía estadounidense ésta había quedado inconclusa.

**Primera edición en España:**

-Editorial: Glénat

-Nº de volúmenes: Tomo único

-Cronología de la publicación: 2011

-Nº de páginas: 256

-Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)

-Dimensiones: 13x18 cm

-Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** EEUU (Editorial Tokyopop), Alemania (Editorial Tokyopop), Finlandia (Editorial Pauno media group) y China (Editorial eMedio Holdings Ltd).

**Secuela:** Ninguna

**Adaptación a otros medios:** Ninguno

---

**Temas:** Drama, terror, fantasía

**Argumento:** Seisu, un adolescente huérfano poco sociable desde la muerte de sus padres cuando era pequeño, se va con su hermana Alys a un monasterio antiguo reconvertido en hotel en un pequeño pueblo a pasar unos días de vacaciones. Seisu piensa que le irá bien para evitar sus alucinaciones, pero repentinamente, su hermana desaparecerá en extrañas circunstancias. Él se dedicará a buscarla con ayuda de otro cliente hospedado en su mismo hotel, Yabrail. Sin embargo, Seisu empieza a darse cuenta que, como si de una pesadilla se tratase, está descubriendo el qué hay detrás de sus alucinaciones así como el porqué de la muerte de sus padres.

**Capítulos:** 5 y otro extra

**Cronología interna:** Varias horas

**Lugar de desarrollo:** Antiguo monasterio reformado en un hotel rural

**Personajes protagonistas:** Seisu

**Personajes secundarios:** Alys (hermana de Seisu), Yabrail (joven que también se hospeda en el mismo hotel) y Yil (chica con un parche en el ojo que Seisu conoce mientras busca a su hermana).

---

**Estructura narrativa:**

- Introducción: Capítulo 1
- Nudo: Capítulos 2-4
- Desenlace: Capítulo 5

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños pero no en formas, que son en su mayoría cuadradas o rectangulares. También incluye alguna viñeta de formato trapezoidal. Destaca en este volumen la superposición de unas sobre otras.

**Texto:**

- Narrativo: Situado sobre el dibujo
- Diálogo: En bocadillos
- Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

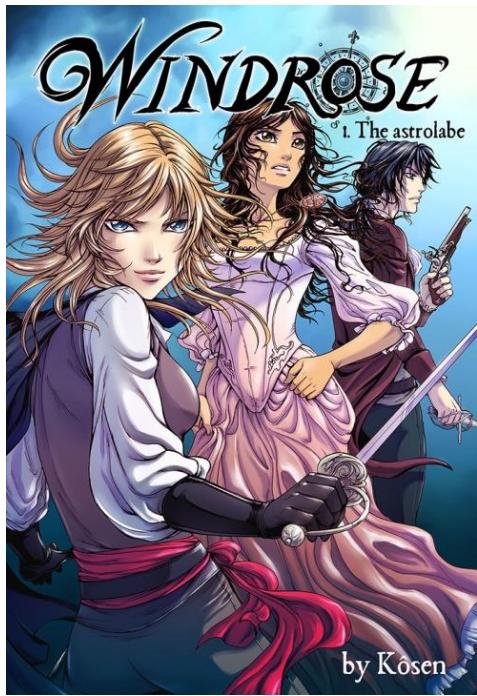
**Tratamiento de los personajes:**

- Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos y pelo) y simplificados (nariz y boca)
- Cuerpo: Tipología de canon estilizado y rasgos físicos suaves
- Vestimenta: Tratamiento simplificado pero con un acertado detalle en el dibujo de sus pliegues y arrugas.

**Tratamiento del entorno:**

- Natural: Tratamiento realista
- Urbano: Tratamiento realista muy destacable por el dibujo de escenarios escabrosos y tenebrosos que contextualizan muy bien el ambiente psicótico y dramático de la historia.

– **WINDROSE**



Portada y página del manga *Windrose*

**Título original:** *Windrose*

**Título en España:** *Windrose*

**Autor:** Studio Kôsen (Diana Fernández Délvora y Aurora García Tejado)

**Medio en el que fue publicado por primera vez**

Serie mensual para la editorial ChromaticPress Inc. (Canadá) a través de su revista *Sparkler Monthly*.

-Cronología de publicación: Desde julio de 2014 a diciembre de 2014 (por capítulos mensuales de 22 páginas). En 2015 se publicará en España en un solo tomo.

**Primera edición en España:**

-Editorial: Babylon

-Nº de volúmenes: 1

-Cronología de la publicación: 2015

-Nº de páginas: 148

-Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)

-Dimensiones: JB6 (18,2x12,7 cm)

-Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Canadá

**Secuela:** Por publicar

**Adaptación a otros medios:** Ninguno

---

**Temas:** Histórico

**Argumento:** Cuenta la historia de Danielle, la hija barcelonesa de una dama española y de un comerciante francés del siglo XVIII, que decide huir a Marsella cuando su padre le envía una carta encargándola de custodiar un astrolabio que mucha gente quiere conseguir. En su viaje conoce a Angeline y Leon, que intentarán ayudarla desde el momento en que el barco en el que se sube para ir desde Barcelona a Marsella es interceptado por piratas. Sin embargo, éstos lo hacen para conseguir robarle el astrolabio de su padre, un encargo que les habían encomendado pero que finalmente deciden no cumplir para acompañarla a su destino a cambio de un futuro pago mayor.

**Capítulos:** 6

**Cronología interna:** Siglo XVIII

**Lugar de desarrollo:** Barcelona y Marsella

**Personajes protagonistas:** Danielle (protagonista central), Angeline y Leon (la pareja que acaba ayudándola)

**Personajes secundarios:** Padre de Danielle, La Gazza (dama que intenta entrometerse en los asuntos de los protagonistas, especialmente por el pasado que se da a entender que comparte con Angeline), y el rey.

---

**Estructura narrativa:**

-Introducción: Capítulo 1

-Nudo: Capítulos 2 al 6

-Desenlace: Final abierto para el siguiente volumen

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños pero no en formas, que son en su mayoría cuadradas o rectangulares. También incluye alguna viñeta de formato trapezoidal.

**Texto:**

-Narrativo: Situado sobre el dibujo

-Diálogo: En bocadillos

-Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

**Tratamiento de los personajes:**

-Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos y pelo) y simplificados (nariz y boca)

-Cuerpo: Tipología de canon estilizado

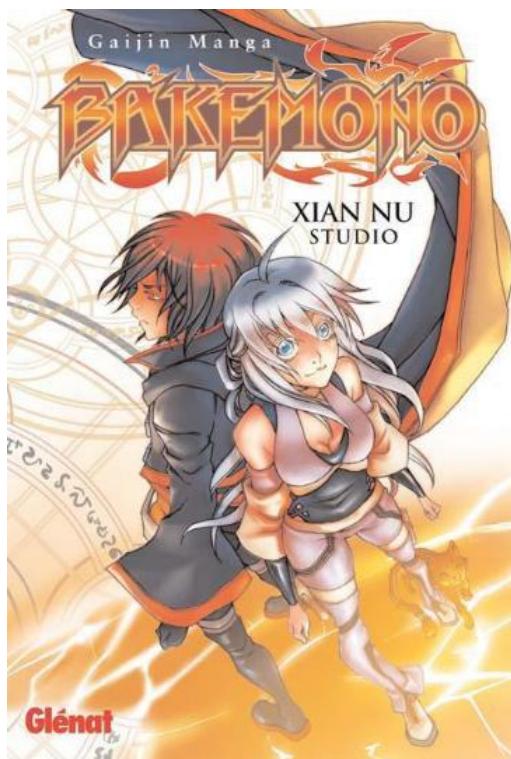
-Vestimenta: Tratamiento simplificado, elaborados vestuarios acorde a la época

**Tratamiento del entorno:**

- Natural: Tratamiento realista
- Urbano: Tratamiento realista

## 2. Xian Nu Studio

### - *BAKEMONO*



Portada y página del manga *Bakemono*

**Título original:** *Bakemono*

**Título en España:** *Bakemono*

**Autor:** Xian Nu Studio (Irene Díaz Miranda y Laura Moreno)

**Medio en el que fue publicado por primera vez:** Tomo único publicado directamente.

-Cronología de publicación: 2010

**Primera edición en España:**

-Editorial: Glénat

-Nº de volúmenes: 1

-Cronología de la publicación: 2010

-Nº de páginas: 155

-Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)

-Dimensiones: JB6 (18,2x12,7 cm)

-Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Ninguno

**Adaptación a otros medios:** Ninguno

---

**Temas:** Fantástico

**Argumento:** Mayu, una chica huérfana, comenzará su entrenamiento como futura Cazadora de *Bakemono* (monstruos fantásticos de la cultura tradicional japonesa; palabra en sí misma significa "cosas cambiantes") cuando es adoptada por un Cazador de *Bakemono* con hijo de su misma edad, Mayufu. Gracias a él irá descubriendo información sobre su pasado en un mundo en el que coexiste la raza humana con la de *Bakemono*. Mientras, se cometen unos asesinatos cerca del templo de la ciudad, un contexto que le hará plantearse, a raíz de conocer a Belkis (un *Bakemono* de una forma híbrida entre ser humano y gato) y a su familia, que no todos estos seres son malos y muchas veces son los propios humanos quienes son más crueles.

**Capítulos:** 3

**Cronología interna:** Ficticia

**Lugar de desarrollo:** Ciudad de Tale (ficticia)

**Personajes protagonistas:** Mayu (protagonista) y Mafuru (su hermano adoptivo)

**Personajes secundarios:** Evein (el Cazador de *Bakemono* que adopta a Mayu), Xiomara (una fantasma a la que torturaron en vida) y Belkis (*Bakemono* de una forma híbrida entre ser humano y gato).

---

**Estructura narrativa:**

-Introducción: Capítulo 1

-Nudo: Capítulos 2 al 3

-Desenlace: Final abierto para el siguiente volumen

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños pero no en formas, que son en su mayoría cuadradas o rectangulares, aunque muchas veces los dibujos salen fuera de las mismas o están por debajo.

**Texto:**

-Narrativo: Situado sobre el dibujo

-Diálogo: En bocadillos

-Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

**Tratamiento personajes:**

-Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos y pelo) y simplificados (nariz y boca)

-Cuerpo: Tipología de canon estilizado

-Vestimenta: Tratamiento simplificado, elaborados vestuarios acorde a la época

## Tratamiento del entorno:

- Natural: Tratamiento realista
- Urbano: Tratamiento realista

– **CORAZÓN DE MELÓN. VOL. 1 (EL SMS MISTERIOSO), VOL. 2 (SPEED CAMPING), VOL. 3 (LA MÁSCARA DE LOS RECUERDOS), VOL. 4 (PLAN DE VUELO) y VOL. 5 (EL VIAJE DE LAS RESPUESTAS).**



Portadas y páginas de la pentalogía de mangas *Corazón de Melón*

**Título original:** *Amour Sucré*

**Título en España:** *Corazón de Melón*

**Autor:** ChiNoMiko (creación) – Studio Xian Nu (dibujos) – MigotoSenChu (guion)

**Medio en el que fue publicado por primera vez:** Tomo físico publicado por la editorial Akileos en 2012 en Talence (Francia).

**Primera edición en España:**

- Editorial: Fandogamia Editorial
- Nº de volúmenes: 5
- Cronología de la publicación: 2014-2016
- Nº de páginas: 200 (cada volumen)
- Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)
- Dimensiones: JB6 (18,2x12,7 cm)
- Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Francia

**Secuela:** No

**Adaptación a otros medios:** El manga es la adaptación de un juego online con el mismo nombre y del género *otome*

---

**Temas:** Escolar adolescente

**Argumento *Corazón de Melón Vol. 1:*** Lynn es una estudiante de instituto que quiere dar una fiesta por su cumpleaños aunque su tía se lo ha prohibido. Sus pretendientes intentan animarla a la vez que le llega un SMS con un mensaje misterioso sin que ella sepa de quien se trata e intentará descubrirlo el resto del día siguiendo las instrucciones del mensaje.

**Argumento *Corazón de Melón Vol. 2:*** Lynn y su clase se van de campamento. Sin embargo, ella y sus compañeros se verán en situaciones comprometedoras cuando parece que hay alguien intentando que sus planes no salgan según lo esperado

**Argumento *Corazón de Melón Vol. 3:*** Lynn vuelve al instituto preocupado por su amigo Víktor, que parece ser el responsable de los problemas acaecidos en el camping al que fue con sus compañeros.

Algunos de éstos, por otra parte, intentarán ayudarla a descubrir qué es lo que verdaderamente esconde

**Argumento *Corazón de Melón Vol. 4:*** Al enterarse de que entre los secretos de su amigo Víktor uno es que está prometido, Lynn se encuentra confusa con sus sentimientos. No obstante, gracias al resto de sus amigos se centrará de nuevo en el instituto, especialmente por el nuevo viaje que se está organizando.

**Argumento *Corazón de Melón Vol. 5:*** Lynn descubrirá Austria en el último viaje escolar al que va con sus compañeros de clase. Mientras, Víktor hace todo lo que puede porque su padre le responda a todas las preguntas que tiene sobre él y su negocio. Ambos volverán a encontrarse e intentarán ayudarse mutuamente pese a todas las situaciones que parecen alejarles.

**Capítulos:**

Vol. 1: 8

Vol. 2, 3, 4 y 5: Cada uno tiene 9 capítulos divididos en dos partes (la primera del 1 al 5; la 2º del 6 al 9) y un extra (presentación de los autores, *fan arts*, comentarios de los autores y publicidad).

**Cronología interna:** Dependiendo del tomo entre uno y varios días.

**Lugar de desarrollo:** El instituto de la protagonista, el parque, la calle y su casa, la protagonista, la estación de tren, el campamento y los lugares a los que se van de viaje.

**Personajes protagonistas:** Lynn

**Personajes secundarios:** Víctor (amigo de la infancia de Lynn), Nathaniel, Lysandro, Castiel, Leigh, Armin, Alexy y Kentin (compañeros de Lynn y posibles pretendientes de la misma), Kim, Violeta, Ámber, Peggy y Rosa (amigas y compañeras de Lynn).

---

### **Estructura narrativa:**

Vol. 1:

- Introducción: Capítulo 1
- Nudo: Capítulos 2 al 8
- Desenlace: Varios finales alternativos y abiertos para el siguiente volumen

Vol. 2, 3 y 4:

- Introducción: Capítulo 1
- Nudo: Capítulos 2 al 8
- Desenlace: Capítulo 9 con varios finales alternativos y abiertos para el siguiente volumen

Vol. 5:

- Introducción: Capítulo 1
- Nudo: Capítulos 2 al 8
- Desenlace: Capítulo 9 con varios finales alternativos y conclusivos de la historia

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños y en formas. Aunque son en su mayoría cuadradas o rectangulares, se superponen entre unas y otras dando una gran sensación de dinamismo. Además, existen grandes espacios en las páginas sin ellas, con los dibujos ocupando directamente el fondo con los mismos personajes sobresaliendo de sus contornos

### **Texto:**

- Narrativo: Situado sobre el dibujo
- Diálogo: En bocadillos
- Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

### **Tratamiento personajes:**

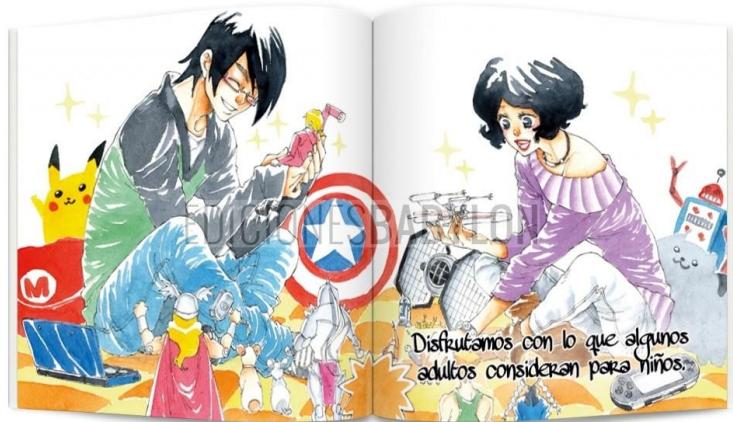
- Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos y pelo) y simplificados (nariz y boca), todo con un sentido muy expresivo como en los mangas *shôjo*.
- Cuerpo: Tipología de canon estilizado y anatomías suaves.

-Vestimenta: Tratamiento simplificado, ropa sin exagerados detalles pero acorde a su aspecto en la realidad

**Tratamiento del entorno:**

- Natural: Tratamiento realista
- Urbano: Tratamiento realista

**- *ERES MI #OTAKUFRAKLOVE***



Portada y páginas del volumen: *Eres mi #OtakuFreakLove*

**Título original:** *Eres mi #OtakuFreakLove*

**Título en España:** *Eres mi #OtakuFreakLove*

**Autor:** Xian Nu Studio (Irene Díaz y Laura Moreno)

**Medio en el que fue publicado por primera vez:** Tomo único dentro de la Colección Ilustratura nº2 de Ediciones Babylon.

**Primera edición en España:** 2016

- Editorial: Ediciones Babylon
- Nº de volúmenes: Tomo único
- Cronología de la publicación: 2016
- Nº de páginas: 82
- Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)
- Dimensiones: 16 x 16 cm
- Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Ninguno

**Secuela:** Ninguna.

**Adaptación otros medios:** Ninguna

---

**Temas:** Amor romántico relacionado con la cultura pop y el neojaponismo actual.

**Argumento:** Se trata de un volumen ilustrado en el que se dedican unos versos de amor relacionados a temáticas y alusiones a la cultura pop y el neojaponismo actual al lector que pueda compartir estos gustos. Un ejemplo es el momento en que se narra que el amor entre dos personas que comparten aficiones relacionadas con el manga y la cultura audiovisual japonesa nace en eventos de este tipo de productos, entre tomos de cómics o a través de partidas que ambos comparten en videojuegos, así como en otras actividades como el *cosplay*, el dibujo, el visionado de series o la música japonesa.

**Capítulos:** No tiene fragmentación en capítulos

**Cronología interna:** No se especifica

**Lugar de desarrollo:** No se especifica

**Personajes protagonistas:** No se especifica

**Personajes secundarios:** No se especifica

---

#### **Estructura narrativa:**

-Introducción: No se especifica

-Nudo: No se especifica

-Desenlace: No se especifica

**Distribución de la página:** Las páginas están ocupadas en su totalidad por una ilustración a color sobre la que se añade una pequeña línea de texto relacionada.

#### **Texto:**

-Narrativo: Situado sobre el dibujo

-Diálogo: No hay

-Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

#### **Tratamiento personajes:**

-Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos y pelo) y simplificados (nariz y boca), todo con un sentido muy expresivo

-Cuerpo: Tipología de canon estilizado

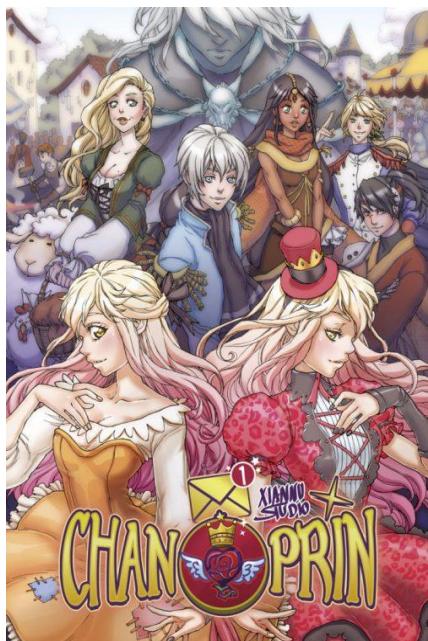
-Vestimenta: Tratamiento simplificado, ropa sin exagerados detalles pero acorde a su aspecto en la realidad

#### **Tratamiento del entorno:**

-Natural: Tratamiento realista

-Urbano: Tratamiento realista

– **CHAN PRIN**



Portada y página del manga *Chan Prin*

**Título original:** *Chan Prin*

**Título en España:** *Chan Prin*

**Autor:** Xian Nu Studio (Irene Díaz Miranda y Laura Moreno)

**Medio en el que fue publicado por primera vez:** Tomo único publicado directamente.

-Cronología de publicación: 2016

**Primera edición en España:**

-Editorial: Babylon

-Nº de volúmenes: 1

-Cronología de la publicación: 2016

-Nº de páginas: 155

-Orientación del texto: De derecha a izquierda (sentido occidental)

-Dimensiones: 20x14 cm

-Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Ninguno

**Secuela:** Próximo segundo tomo a finales del año 2017

**Adaptación a otros medios:** A finales del año 2017 se va a adaptar su historia a un videojuego online de género *otome*.

---

**Temas:** Fantástico

**Argumento:** Zoe, una chica que vive en una granja con su madre, se encuentra con MadyBasilic, otra chica de familia noble prometida con el príncipe Drake Nessi que intenta huir de la academia de lujo en la que tiene que estar estudiando. Ambas se sorprenden al descubrir que son prácticamente iguales, como hermanas gemelas. Así, Mady le propone a Zoe que la suplante en su instituto para que cambie de vida y así ella ser libre de ir a donde quiera, ello supondrá que Zoe conozca nuevas amistades y se meta en más de un lío.

**Capítulos:** 4 y uno extra

**Cronología interna:** Ficticia

**Lugar de desarrollo:** Instituto Royal Rouse (ficticia)

**Personajes protagonistas:** Zoe (protagonista granjera) y Mady Basilic (doble de la protagonista que es de familia noble pero de personalidad alocada y egoísta).

**Personajes secundarios:** Drake Nessi (prometido de Mady Basilic y chico del que está enamorada Zoe), Indira (mejor amiga de Zoe), Chanel Four (compañera y no muy buena amiga de Zoe) y Bridget Dior (compañero de clase de instituto de Zoe).

---

**Estructura narrativa:**

- Introducción: Capítulo 1
- Nudo: Capítulos 2 al 4
- Desenlace: Final abierto para el siguiente volumen

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños y en formas, muchas veces los dibujos salen fuera de las mismas o están por debajo, incluso en algunos casos no terminan de estar delineadas.

**Texto:**

- Narrativo: Situado sobre el dibujo
- Diálogo: En bocadillos
- Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

**Tratamiento personajes:**

- Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos y pelo) y simplificados (nariz y boca)
- Cuerpo: Tipología de canon estilizado
- Vestimenta: Tratamiento simplificado pero con gran detallismo en algunos casos como los vestidos y los trajes fantasiosos

**Tratamiento del entorno:**

- Natural: Tratamiento realista y en algunos casos como en la representación de animales es bastante más esquemático para hacerlos más cómicos
- Urbano: Tratamiento realista

### 3. Lolita Aldea

#### -EL SÍNDROME DEL HILO ENREDADO



18

Portada y página del cómic *El síndrome del hilo enredado*

**Título original:** *El síndrome del hilo enredado*

**Título en España:** *El síndrome del hilo enredado*

**Autor:** Lolita Aldea y Miguel Gómez-Cabrero

**Medio en el que fue publicado por primera vez:** Tomo único publicado directamente tras haber sido el ganador del Sexto Concurso de Manga de Norma Editorial en el año 2012.

-Cronología de publicación: 2012

**Primera edición en España:**

-Editorial: Norma

-Nº de volúmenes: 1

-Cronología de la publicación: 2012

-Nº de páginas: 176

-Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)

-Dimensiones: 11,5 x 17,5 cm

-Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Ninguno

**Secuela:** Ninguna

**Adaptación a otros medios:** Ninguno

---

**Temas:** Cotidiano.

**Argumento:** Alex, una chica que trabaja en una librería y cuyo sueño es ser escritora, sufre un bloqueo de inspiración conocido como "Síndrome del Hilo Enredado". Sin embargo, un día, a raíz de conocer a un chico que pasa por su escaparate decide presentarse a un concurso de literatura y hacer que su situación cambie. Ello le motivará a conocer más su forma de escribir y evolucionar en su vida tanto a nivel artístico como personal.

**Capítulos:** 6

**Cronología interna:** Varios meses

**Lugar de desarrollo:** Mundo real

**Personajes protagonistas:** Alex

**Personajes secundarios:** Ulises (jefe de Alex, dueño de la librería), Amelia (amiga de Ulises y Alex propietaria de la tienda de enfrente), Marc (chico escritor que ayuda a Alex a escribir) y Ángela (compañera de piso de la protagonista).

---

**Estructura narrativa:**

-Introducción: Capítulo 1

-Nudo: Capítulos 2-5

-Desenlace: Capítulo 6

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños pero no en cuanto a formas, normalmente en rectangulares y muchas veces los dibujos salen fuera de las mismas o están por debajo.

**Texto:**

-Narrativo: Situado sobre el dibujo

-Diálogo: En bocadillos

-Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

**Tratamiento personajes:**

-Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (especialmente los ojos que son como los de personajes de manga *shôjo*) y simplificados (nariz y boca). Se aprecia mucho detalle en el pelo (también algo muy propio de los mangas para chicas adolescentes).

-Cuerpo: Tipología de canon estilizado

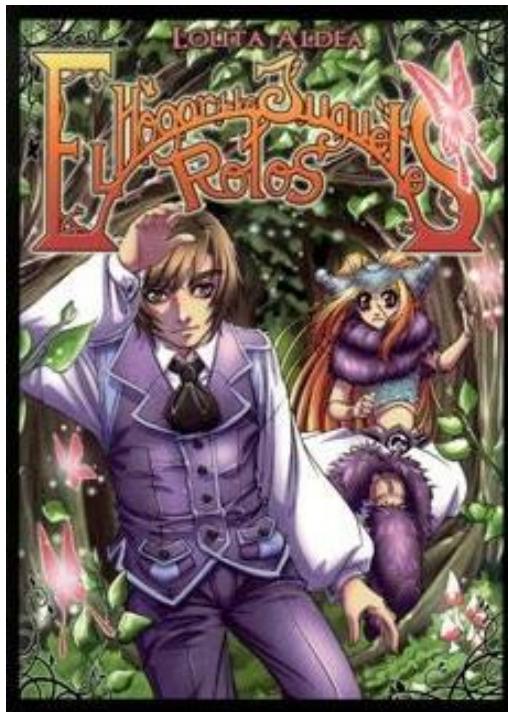
-Vestimenta: Tratamiento simplificado pero con gran detallismo en algunos casos como los vestidos y los trajes fantasiosos

**Tratamiento del entorno:**

-Natural: Tratamiento realista y en algunos casos como en la representación de animales es bastante más esquemático para hacerlos más cómicos

-Urbano: Tratamiento realista

**-EL HOGAR DE LOS JUGUETES ROTOS**



Portada y página del cómic *El hogar de los juguetes rotos*

**Título original:** *El hogar de los juguetes rotos*

**Título en España:** *El hogar de los juguetes rotos*

**Autor:** Lolita Aldea

**Medio en el que fue publicado por primera vez:** Tomo único publicado directamente.

-Cronología de publicación: 2012

**Primera edición en España:**

-Editorial: Viaje a Bizancio

-Nº de volúmenes: 1

-Cronología de la publicación: 2012

-Nº de páginas: 48

-Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)

-Dimensiones: 11,5 x 17,5 cm

-Descripción: Tapa blanda

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Ninguno

**Secuela:** Ninguna

**Adaptación a otros medios:** Ninguno

**Temas:** Fantasía

**Argumento:** Alan, un juguetero acosado por las deudas se ve obligado a plantearse cerrar su tienda de juguetes hasta que un día una muñeca suya, Valerie, cobra vida. Ésta le invita a ir con ella al mundo de los juguetes, un lugar en principio idílico pero que no es lo que parece.

**Capítulos:** No hay diferenciación por capítulos

**Cronología interna:** Indefinida

**Lugar de desarrollo:** Tienda de juguetes y reino de los juguetes (fantasía)

**Personajes protagonistas:** Alan

**Personajes secundarios:** Valerie y los habitantes del reino de los juguetes

---

**Estructura narrativa:**

-Introducción: Páginas 1-6

-Nudo: Páginas 6-39

-Desenlace: Páginas 30-48

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños pero no en cuanto a formas, normalmente en rectangulares y muchas veces los dibujos salen fuera de las mismas o están por debajo.

**Texto:**

-Narrativo: Situado sobre el dibujo

-Diálogo: En bocadillos

-Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

**Tratamiento personajes:**

-Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos especialmente grandes como los manga *shôjo*) y simplificados (nariz y boca). Gran detallismo en el pelo.

-Cuerpo: Tipología de canon estilizado

-Vestimenta: Tratamiento simplificado pero con gran detallismo en algunos casos como los vestidos y los trajes fantasiosos, logrado especialmente a través del color.

**Tratamiento del entorno:**

-Natural: Tratamiento realista y en algunos casos como en la representación de animales es bastante más esquemático para hacerlos más cómicos

-Urbano: Tratamiento realista

**-BRIBONES. EL BARCO FRÍO**



Portada y página del cómic *Bribones. El barco frío*

**Título original:** *Bribones, el barco frio*

**Título en España:** *Bribones, el barco frio*. Esta obra es la segunda parte de la obra *Bribones. La maldición gallina* que fue realizada por otros autores: El Torres (guionista), Juan José RYP y Diego Galindo (dibujantes).

**Autor:** Lolita Aldea (dibujante), El Torres (guionista) y Sandra Molina (colorista).

**Medio en el que fue publicado por primera vez:**

Se pueblco en cinco números sueltos editados por la compañía Amigo Comics en España para ser distribuidos en EEUU en 2014. Al año siguiente se haría un tomo único que sí se publicaría en España.

-Cronología de publicación: 2015

**Primera edición en España:**

-Editorial: Dibbuks

-Nº de volúmenes: 1

-Cronología de la publicación: 2015

-Nº de páginas: 136

-Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)

-Dimensiones: 26 x 17 cm

-Descripción: Tapa rústica

**Reediciones:** Ninguna

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Ninguno

**Secuela:** Ninguna

**Adaptación a otros medios:** Ninguno

---

**Temas:** Fantasía heroica, Humor, Acción

**Argumento:** Bram y su compañera Weasel se encuentran en el puerto de la mítica ciudad de Gerada, a Hakon "el sin muerte", un *Draugr* (criaturas heladas no muertas) que se halla en un misterioso barco junto a otros once seres como él. Hakon exige a Bram que cumpla su palabra de matar al dragón Armond. Para ello que tendrá que realizar un viaje a bordo del barco de Hakon al que Weasel desea acompañarle. Él intenta evitar que su compañera vaya con él por los peligros que el viaje entraña; además el navío no puede llevar más de 13 pasajeros. Finalmente parten juntos a una expedición hacia las frías tierras del norte donde vivirán diversas aventuras en busca del dragón, enfrentándose a distintos seres fantásticos.

**Capítulos:** 5 los 5 números originalmente publicados por Amigo Comics<sup>314</sup> entre abril y agosto de 2014).

**Cronología interna:** Varios días

**Lugar de desarrollo:** Mar y territorios de fantasía

**Personajes protagonistas:** Bram y Weasel

**Personajes secundarios:** Hakon, el sin muerte, los *draugr* (criaturas heladas no muertas), la giganta Völv y el dragón Armond.

---

**Estructura narrativa:**

- Introducción: Primeras páginas del primer capítulo que corresponde al primer número originalmente publicado.
- Nudo: Final del primer capítulo y los cuatro que le siguen.
- Desenlace: Último capítulo correspondiente con el último número (número cinco) publicado con anterioridad a este tomo.

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños pero no en cuanto a formas, normalmente en rectangulares y muchas veces los dibujos salen fuera de las mismas o están por debajo.

**Texto:**

- Narrativo: Situado sobre el dibujo
- Diálogo: En bocadillos
- Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

**Tratamiento personajes:**

---

<sup>314</sup> Compañía independiente que publica una gran variedad de libros de historietas de creadores independientes. Disponible en el URL: <http://amigocomics.com/> (consultada: 25/11/2017)

-Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos) y simplificados (nariz y boca) más no demasiado.

-Cuerpo: Tipología de canon estilizado y bastante realista.

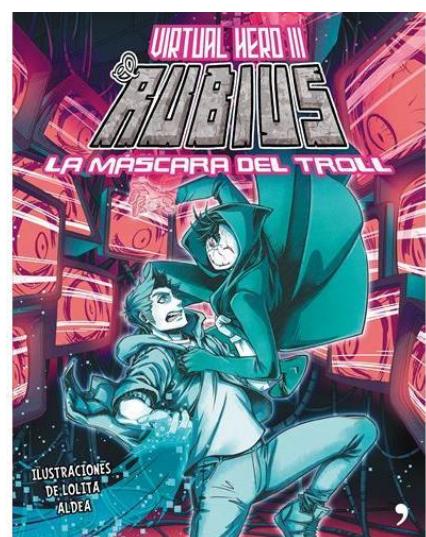
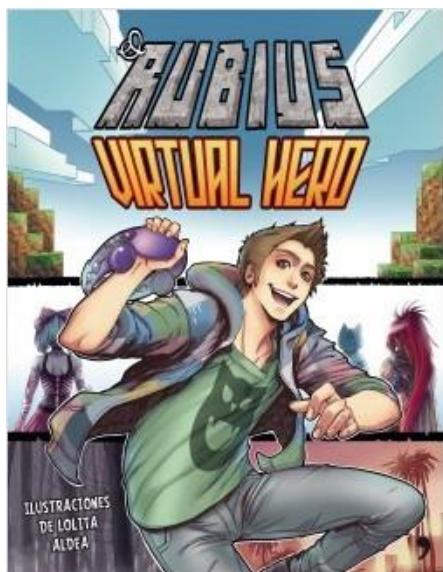
-Vestimenta: Tratamiento simplificado pero con gran detallismo en algunos casos como los vestidos y los trajes fantasiosos

#### Tratamiento del entorno:

-Natural: Tratamiento realista y en algunos casos como en la representación de animales es bastante más esquemático para hacerlos más cómicos

-Urbano: Tratamiento realista

#### **VIRTUAL HERO, EL RUBIUS. VOL. 1, 2 (LA TORRE IMPOSIBLE) y 3 (LA MÁSCARA DEL TROL).**



Portadas de *Virtual Hero* y página 7 del primer volumen

**Título original:** *Virtual Hero, el Rubius*

**Título en España:** *Virtual Hero, el Rubius*

**Autor:** Lolita Aldea (ilustraciones) - El Torres (redacción y versión final del texto)

**Medio en el que fue publicado por primera vez:** Tomo único

-Cronología de publicación: 2015

**Primera edición en España:**

-Editorial: Planeta

-Nº de volúmenes: 3

-Cronología de la publicación: 2015

-Nº de páginas: 56

-Orientación del texto: De izquierda a derecha (sentido occidental)

-Dimensiones: 21 x 29,7 cm

-Descripción: Tapa dura

**Reediciones:** Cuatro

**Lugares donde ha sido publicado fuera de España:** Lanzamiento mundial el 15 de septiembre de 2015

**Secuela:** Ninguna

**Adaptación a otros medios:** Serie de animación (inspiración *anime*) en 2018

---

**Temas:** Ciencia Ficción

**Argumento Virtual Hero Vol. 1:** El Rubius, un famoso *youtuber* español al que le encantan los videojuegos, ha recibido una nueva consola que le permite entrar físicamente en ellos. No obstante, se da cuenta que no puede volver a la realidad si nadie desde el mundo real le desconecta, lo que le llevará a una gran aventura a través de diferentes mundos virtuales y a conocer a grandes amigos.

**Argumento Virtual Hero Vol. 2:** El Rubius, tiene que descubrir en esta nueva entrega un gran misterio. Al parecer, los mundos del juego de la red se han fusionado y le están echando la culpa a él, por lo que tiene que hacer frente a la odisea de llegar a una torre misteriosa donde parece que están todas las respuestas.

**Argumento Virtual Hero Vol. 3:** Ante las tretas e intento del malvado Trollface por acabar con El Rubius, éste y el resto de sus amigos se volverán a unir en los diferentes mundos virtuales para plantarle cara. Pese a que tras la muerte de Slenderman, uno de sus amigos, el protagonista y Sara están en una situación tensa, la ayuda de Zomirella para reunirlos formando un equipo logrará que descubran quién es la persona que se oculta tras la identidad secreta de Trollface.

**Capítulos:** En los tomos no hay diferenciación de capítulos

**Cronología interna:** Ficticia

**Lugar de desarrollo:** Mundos virtuales de un videojuego (ficticios)

**Personajes protagonistas:** El Rubius

**Personajes secundarios:** Mangel (compañero de piso de El Rubius), Zombirella (amiga de El Rubius que éste conoce en uno de los mundos de videojuego que visita), Sakura (avatar de una jugadora del mismo juego que El Rubius de la que éste se enamora llamada verdaderamente Sara), Slenderman (amigo de El Rubius que éste conoce en uno de los mundos de videojuegos que visita) y G4to (gato virtual que guía a El Rubius por las dimensiones del videojuego que decide probar).

---

### **Estructura narrativa:**

Vol. 1:

- Introducción: Páginas 1-17
- Nudo: Páginas 18-54
- Desenlace: Páginas 54-56, final abierto

Vol. 2:

- Introducción: Páginas 1-16
- Nudo: Páginas 17-61
- Desenlace: Páginas 62-64, final abierto

Vol. 3:

- Introducción: Páginas 1-15
- Nudo: Páginas 16-68
- Desenlace: Páginas 69-72, final cerrado

**Distribución de la página:** Tratamiento irregular de las viñetas en cuanto a tamaños pero no en cuanto a formas, normalmente en rectangulares y muchas veces los dibujos salen fuera de las mismas o están por debajo.

### **Texto:**

- Narrativo: Situado sobre el dibujo
- Diálogo: En bocadillos
- Efectos de sonido: Trazados formando parte del dibujo

### **Tratamiento personajes:**

- Rostro: Esquemáticos de rasgos exagerados (ojos) y simplificados (nariz y boca)
- Cuerpo: Tipología de canon estilizado
- Vestimenta: Tratamiento simplificado pero con gran detallismo en algunos casos como los vestidos y los trajes fantasiosos

### **Tratamiento del entorno:**

- Natural: Tratamiento realista y en algunos casos, como en la representación de animales, tiende a la esquematización para hacerlos más cómicos
- Urbano: Tratamiento realista

## APÉNDICE DOCUMENTAL

### 1. ENTREVISTA AL STUDIO KÔSEN

#### Datos básicos de la entrevista:

**Entrevistador:** Julia Rigual

**Entrevistados:** Diana Fernández Dévora y Aurora García Tejado (Studio Kôsen)

**Formato de la entrevista:** Se remitió por correo electrónico un cuestionario prefijado que fue contestado por los entrevistados por escrito a través del mismo medio.

**Fecha de la contestación de la entrevista:** 14 de abril de 2017

### ESTUDIOS Y FORMACIÓN ARTÍSTICA

#### ¿Cuál ha sido vuestra formación?

**Diana:** En mi caso, hice un año de bachillerato artístico. Pero fue una experiencia decepcionante. Digamos que me pasó lo que les sigue pasando a muchos estudiantes de Bellas Artes, si tu inquietud es el cómic, y ya no digamos si tienes influencia del manga, no eres tomado en serio por los profesores. Recibes críticas continuas por tu forma de dibujar, en lugar de críticas constructivas que te ayuden a mejorar dentro de la senda que quieras seguir. Simplemente, lo que haces no se considera arte ni le ven ningún futuro. Para muchos profesores el tener estilo “comiquero” o manga es un vicio de adolescente inmaduro que cuánto antes se quite de encima mejor. Así, acabé quitándome de aquella escuela, donde no aprendí demasiado y seguí formándome por mi cuenta, a base de dibujar mucho.

**Aurora:** Soy autodidacta. No me dejaron estudiar bellas artes, ya que consideraban el dibujar como un pasatiempo, una pérdida de tiempo. Hice un pequeño curso para preparar el examen de ingreso en la escuela de restauración en el que practiqué algunas técnicas clásicas de composición, sombreado a lápiz y color. Aprobé, pero al final tampoco entré en la escuela ya que tampoco era lo que deseaba hacer, y he ido aprendiendo poco a poco yo sola.

#### ¿Cuál fue vuestra decisión de dedicaros profesionalmente al dibujo?

**Diana:** Lo tuve claro desde la adolescencia. Más que por el hecho de ganarme la vida dibujando, lo que yo quería era poder contar las historias que tenía en mi cabeza, y el medio que escogí al principio fue el cómic. Luego, más adelante me animé con la escritura que, finalmente, ha sido con el que por fin he podido publicar la historia que más culpa tiene en este aspecto: *Monstruo busca monstruo*. Una historia que llevaba guardada en el cajón desde entonces.

**Aurora:** Cuando encontré mi primer ejemplar del manga *Dragon Ball*. Hasta ese momento, yo escribía pequeñas historias y hacía dibujos sueltos, pero no los mezclaba. Asociaba el cómic con *Mortadelo y Filemón*, *Spiderman* y *Astérix y Obélix*, pero el tipo de historias que se me ocurrían solo lo había visto en dibujos animados japoneses (*anime*). Gracias a *Dragon Ball* descubrí que existía un medio ideal para plasmar esas ideas.

#### ¿Tenéis alguna otra profesión pasada o actual además de artista?

**Diana:** Sí, de hecho, no se puede decir que me gane la vida dibujando cómics o escribiendo novelas, lo que me da de comer es que soy profesora de dibujo y manga en una academia de Madrid. Y ahora que me toca a mí frente a la pizarra, trato de guiar a mis alumnos en su propio estilo de dibujo para que mejoren dentro de la línea que ellos desean.

**Aurora:** He trabajado en diseño gráfico, maquetación, he dirigido una revista sobre manga en Megamultimedia y una colección de manga español en Glénat/Editores de Tebeos. Intento trabajar en lo que más me gusta y donde creo que puedo aportar algo, el cómic.

**¿Cuáles fueron las que consideráis primeras influencias en cuanto a vuestra carrera artística?**

**Diana y Aurora:** Despues de 11 años aprendiendo a base de practicar y practicar, creemos que hemos conseguido desarrollar un estilo más o menos propio. Nunca hemos tenido intención de imitar o parecernos a nadie en concreto. Por citar a algunos que quizás nos han llamado más la atención y nos han hecho querer ser mejores, podríamos citar a: Hagiwara, CLAMP, Katsura, Obata, Oh! Great, Shirow Miwa, Kentaro Miura. Y no manga: Barbucci, Canales & Guarnido, Raúle+Roger, Robledo & Toledano, Kenny Ruiz (*respuesta también incluida en la entrevista realizada en el Blog de Calistina e Ysora*).<sup>315</sup>

## ACERCAMIENTO AL MANGA/ANIME/ARTE JAPONÉS

**¿Cuál fue vuestro primer acercamiento al estilo manga? ¿Cómo se desarrolló vuestro interés o motivación por introducirlos en el manga?**

**Diana y Aurora:** Es el que nos gustaba ya antes de saber que se llamaba ‘manga’. Aquellos dibujos orientales tan alucinantes que daban por la tele nos cautivaron: *Candy Candy*, *Ulises 31*, *Caballeros del Zodiaco*... Esas historias tan dramáticas, tan épicas, se nos colaron muy dentro y maceraron durante años. Cuando empezamos a ver los primeros mangas publicados, algo resurgió y dijimos “esto es lo que quiero hacer.” No tiene nada que ver con de dónde seamos, ni con lo que esté de moda, simplemente es lo que deseábamos hacer. Lo que hacemos (*respuesta también incluida en la entrevista realizada en el Blog de Calistina e Ysora*).<sup>316</sup>

**¿Cuáles son vuestros mangas y autores favoritos?**

**Diana y Aurora:** Son comunes: *Berserk*, *La Rosa de Versalles*, *Yotuba*, *Monster*, *Death Note*, *Vagabond*, *Dragon Ball*, *Slam dunk*, *Vagabond*. Aparte, también nos gusta mucho, la autora de *Emma y Bride stories*: Kaoru Mori. Y acabamos de descubrir a Shinichi Sakamoto, cuyo dibujo en el manga *Innocent* es una auténtica delicia.

**¿Hay algún artista japonés al que admiréis?**

**Diana y Aurora:** Hay tantos... De ilustradores podemos nombrar a Ayami Kojima. Pero para no repetir a los *mangakas* de las obras mencionadas, nombraremos algunos artistas de diferentes nacionalidades que hemos conocido por Internet (la mayoría gracias a Deviantart) con gran influencia manga y que son simplemente asombrosos.

Para empezar a Kim Jung Gi, un artista coreano capaz de dibujar cualquier cosa y composición a un nivel de detalle increíble y sin ni siquiera encajar primero. Yuumei, una chica china que hace unas ilustraciones originales con una imaginación y un dominio de la composición de dejarte la boca abierta, y por si fuera poco también hace webcomics con críticas ocultas a la sociedad actual. Jo Chen, otra artista china que hace portadas para Marvel y DC, aparte de sus propios cómics de temática *yaoi*. Y por nombrar otros tantos: Artgem, Loish, Orpheelin, Shilin, Florent Maudoux, y podríamos seguir y seguir...

**¿Qué características preferís tanto del método de dibujo japonés como del cómic europeo o americano y cuáles aplicáis en vuestros trabajos?**

**Diana y Aurora:** Aquí creo que conviene especificar. ¿Te refieres a la narrativa? Porque en cuanto a dibujo, es demasiado superficial tratar de englobar los miles de estilos diferentes que hay en cada uno de los mercados y separarlos por las etiquetas “japonés”, “europeo” y “americano”. Cuando hoy en día cada vez está más globalizado, hay muchos dibujantes chinos y koreanos trabajando para Europa o USA y su estilo tiene una influencia manga brutal. Lo que marca la diferencia de un cómic y otro es sobre todo, la forma de narrar y el formato en el que se publica la historia.

<sup>315</sup> “Entrevista al Studio Kôsen”, *Blog de Calistina e Ysora, blog personal*. Disponible en el URL: <https://kzrevista.blogspot.com.es/2012/05/entrevista-al-studio-kosen.html> (consulta: 12/07/2017).

<sup>316</sup> *Ibídem*.

Japón es el único mercado que se mantiene más cerrado a esa mezcla, sobre todo si nos centramos en publicaciones comerciales como las revistas de *shōnen* o *shōjo*, pero saliendo de ahí nos encontramos con estilos muy diferentes a lo que en occidente se conoce como “estilo manga”.

Así que no hay una característica que se use en un país y en otro no. O sea no podemos decir: “del manga me gustan los ojos grandes” porque hay autores europeos que dibujan los ojos más grandes que algunos japoneses, ¿comprendes por dónde voy? Si hablamos de narrativa, sí que podemos ver más diferencia. Aunque, a veces, con según qué cómics, ni eso. Pero podemos decir que el poder usar viñetas grandes, dar prioridad a los primeros planos es algo más típico del manga. Usar blanco y negro o tramas para los volúmenes es manga, mientras que el uso del color es algo más común en el cómic de otros países y en formatos como el álbum, cómic book y novela gráfica. Pero insisto, luego hay cómics en blanco y negro que no son manga, manga con viñetas pequeñas (te sorprendería la narrativa de los primeros capítulos de *Dragon Ball*) y cómics a color con grandes primeros planos y narrativa muy japonesa.

Pero para contestar de forma general a tu pregunta, nosotras usamos características principalmente del manga. El formato, la narrativa, el entintado y el acabado a base de tramas.

Si ya nos metemos en estilo de dibujo, se puede decir que el nuestro tiene muchas influencias del tipo de manga que nos marcó en su día, autores como Hagiwara, Shirow, Inoue o Katsura. Hablamos de manga de los años 80 que llegaron aquí en los 90, son estilos que nada tienen que ver con lo que se publica ahora y por eso, al público con un conocimiento más limitado del manga le puede parecer “poco japonés”.

Por ejemplo, por decir un rasgo, nuestra forma de hacer los labios se aleja del estilo manga más comercial, pero si te pones a buscar autores japoneses que no sean de *shōnen* o de *shōjo*, autores más maduros que ahora se dedican a hacer *seinen*, verás que también los hay que dibujan los labios de forma más realista como Inoue.

#### **¿Cuál es vuestra opinión respecto al fanzine / Fanart? ¿Habéis hecho algo de Fanart alguna vez?**

**Diana y Aurora:** Por lo que sabemos, actualmente hay un vacío legal con respecto al *fanart* y *fanfic*. Vamos a centrarnos en España, que es el país que más nos interesa. En España la parodia está permitida. De manera que cualquier artista puede hacer *fanart* o *fanfic* y venderlo, porque se consideraría parodia aunque no vaya de risa el tema. Sin embargo, si lo que quieras es poner un stand en un evento y venderlo, hay algunos donde prohíben vender material que vulnere los derechos de autor. O sea que no puedes vender posters o llaveros con tus *fanarts*, por ejemplo. Y sin embargo, luego los stands comerciales venden camisetas o posters con imágenes que han bajado de Internet sin pagar ni un duro a sus autores (muchas de ellas *fanarts*). También hay editoriales que publican libros hablando de películas, videojuegos, series, etc... llegando a usar imágenes de las susodichas y sin pagar derechos de autor a sus editoriales madres, y ahí andan tan campantes. Así que es todo muy surrealista en este aspecto.

Pero vamos a lo que opinamos: Creemos que el *fanart/fanfic* es algo necesario, que es lo que ayuda a que una obra se dé a conocer y se convierta en fenómeno por un lado, y, por otro, que sus fans se expresen y la vivan ya sea dibujando, escribiendo relatos, o haciendo *cosplay* de sus personajes. En ese sentido, es maravilloso.

Sin embargo, todo tiene su cara amarga o menos bonita. Y la del *fanart* es que cada vez más artistas limitan sus creaciones a los *fanart*, no porque les apasione sino porque han descubierto que así es más fácil ganar la atención del público y sacar un beneficio económico que con sus obras originales no consiguen.

Nosotras somos admiradoras de la creación propia y nos da un poco de pena que haya artistas que no se atrevan a dar el paso o se conformen con el *fanart*.

#### **¿Cuál es tu vuestra respecto al *yaoi* y el *yuri* (mangas con contenido romántico homosexual) y su recepción en occidente/España?**

**Diana y Aurora:** Allá cuando éramos jovencitas, el *yaoi* nos gustaba porque era algo “raro, nuevo, morboso y prohibido”. Al madurar, hemos ido ampliando miras y hoy en día lo que nos interesa es la historia en sí, no limitarla ni condicionarla al sexo de los personajes.

La sensación que tenemos es que el yaoi, al menos, tiene muy buena recepción en España. Ya no sabríamos decir si en occidente en general también (*respuesta también incluida en la entrevista realizada por Expocomic 2014*).<sup>317</sup>

**¿Habéis realizado viajes a Japón?**

**Diana y Aurora:** Sí, hemos estado dos veces. Una pasada.

## OTRAS INFLUENCIAS

**¿Hay algún artista al que admiréis? ¿Qué otras influencias tenéis fuera de lo que es el manga y respecto de otros tipos de cómic y manifestaciones artísticas?**

**Diana y Aurora:** Creemos que estas preguntas ya están de sobra contestadas con lo comentado en respuestas anteriores.

## PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

**¿Cuál fue vuestra primera publicación o debut artístico?**

**Diana y Aurora:** En cuanto a nuestros inicios, aunque ya habíamos hecho un intento de historia corta pensándola a medias para un fanzine, nuestra primera colaboración en serio fue en 1998, para la recién nacida revista Dokan. A pesar de nuestra inexperiencia, conseguimos ir abriéndonos paso en otras revistas, pero lo que fue clave en nuestras carreras fue que la pequeña editorial Amaníaco nos diera la oportunidad de realizar una serie propia, en forma de 4 *comic-books* de 32 páginas cada uno... E incluso nos pagaban decentemente por ello (*respuesta también incluida en la entrevista realizada en el Blog de Calistina e Ysora*).<sup>318</sup>

**¿Tenéis una relación de obras publicadas?**

**Diana y Aurora:** Sí, están todas en el *curriculum* de nuestra web.

**¿Existen ayudas a nivel nacional e internacional para proyectos de manga/cómic hasta lo que hayáis podido comprobar?**

**Diana y Aurora:** En España, no, que nosotras sepamos. En otros países, como en Francia o en Canadá, hay becas. Luego están los concursos, si eso se puede considerar una ayuda.

**¿Qué obra u obras consideráis más importantes o representativas de vuestra carrera?**

**Diana:** Diría *Saihōshi* por ser la que más éxito ha tenido. Pero una importante a nivel personal es *Monstruo Busca Monstruo* por lo que significa para mí.

**Aurora:** De momento, creo que *Lêttera* es el cómic con el que más contenta estoy en cuanto a esfuerzo y resultado.

## TEMÁTICA

**¿Qué género o tipo de historia que prefieres dibujar y por qué?**

**Diana y Aurora:** Pues la verdad es que como nos gustan tantos géneros no nos importa cambiar de unos a otros. Cuando se nos ocurre una historia enseguida se nos ocurre pensando en el subgénero: “pues se me ha ocurrido una historia ambientada en una época histórica” y no hay ningún problema. Puede que sí que se nos quede algo de que los chicos siguen siendo muy guapos, a lo mejor en la siguiente que hagas se me queda un poco el rollo *shōnen* del anterior [manga]. Pero como no

---

<sup>317</sup> *Ibídem*.

<sup>318</sup> *Ibídem*.

procuramos cerrarnos a ningún estilo ni decir “tiene que ser así porque el *shōnen* es así” o “el *yaoi* es así” se nos queda un poco para siempre así el estilo (*respuesta también incluida en la entrevista realizada por Expomanga 2012*).<sup>319</sup>

**¿Hay temáticas recurrentes en vuestra obra?**

**Diana y Aurora:** Casi todas nuestras obras tienen un toque de fantasía o ciencia ficción, algo que se salga de lo cotidiano.

**¿Qué tipo de personajes que preferís dibujar?**

**Diana y Aurora:** No tenemos preferencias.

**¿Existe algún mensaje o ideología tras vuestras obras?**

**Diana y Aurora:** Habría que analizar obra por obra. Todas tienen su pequeña moraleja pero no es nuestra intención sermonear ni adoctrinar a nadie. Hacemos historias para entretener.

## MÉTODO DE TRABAJO

**¿Cuáles son vuestros medios o métodos de inspiración?**

**Diana y Aurora:** En nuestro caso, las historias surgen de una forma muy sencilla: Un personaje envuelto en circunstancias especiales. Tanto si es un estudiante adolescente de la época actual enfrentándose a demonios, como si es una bruja descarada con una maldición, lo importante es el conflicto que se le presenta. Si me parece lo bastante interesante, ya no puedo dejar de pensar en darle vida (*respuesta también incluida en la entrevista realizada en el Blog de Calistina e Ysora*).<sup>320</sup>

**¿Qué tipo de materiales utilizáis? (tradicionales o digitales, por qué y en qué casos)**

**Diana y Aurora:** Ambos. Según apetezca.

**¿Cuál es vuestro tiempo de trabajo aproximado?**

**Diana y Aurora:** Depende de la complejidad de la ilustración o la página. Desde una tarde hasta varios días.

**¿Los dibujantes de manga españoles tenéis ayudantes como los *mangakas* japoneses o los dibujantes norteamericanos?**

**Diana y Aurora:** Por lo general, nosotras no. Solo hemos tenido ayuda para poner grises a las páginas en ocasiones muy excepcionales en las que se nos echaba encima la fecha de entrega.

**¿Cuál es vuestro procedimiento a la hora de dibujar? (según la pregunta anterior)**

**Diana y Aurora:** Siempre se hace uno o varios bocetos de la página o la ilustración, después se pasa a limpio, se entinta, y finalmente, se colorea o se grisea.

**¿Qué relación tenéis con los editores y editoriales?**

**Diana y Aurora:** Como se suele decir, es complicado.

**¿Cuál es vuestro método de trabajo cuando es con editoriales y cuando lo hacéis por libre? (exigencias y obligaciones)**

---

<sup>319</sup> “<<Estoy para ayudar a los autores>>, entrevista a Studio Kôsen”, *Globedia, web de noticias*. Disponible en el URL: <http://es.globedia.com/ayudar-autores-entrevista-studio-kosen> (consulta: 12/07/2017).

<sup>320</sup> “Entrevista al Studio Kôsen”, *Blog de Calistina e Ysora, blog personal*. Disponible en el URL: <https://kzrevista.blogspot.com.es/2012/05/entrevista-al-studio-kosen.html> (consulta: 12/07/2017).

**Diana y Aurora:** Las editoriales con las que hemos trabajado nos dejaban bastante a nuestro aire. O será que no había necesidad de estar encima de nosotras. Siempre solemos cumplir y entregar lo acordado en la fecha acordada.

**¿Qué modo de trabajo utilizáis en proyectos con otros artistas?**

**Diana y Aurora:** No hemos trabajado con otros artistas salvo en muy pocas ocasiones y de manera muy libre. No dio tiempo a organizar un “modo de trabajo”.

**¿Cuál es vuestro modo de trabajo en equipo?**

**Diana:** Aunque seguimos publicando bajo ese pseudónimo, la realidad es que ambas podemos funcionar bastante bien por separado. De manera que cada una se encarga de sus propios proyectos igual que lo haría un autor individual. Lo bueno del estudio es que tienes un espacio de trabajo donde no estás solo, sino que hay otra persona trabajando allí contigo y no se hace tan pesado. Y por supuesto, dispones de un par de manos y ojos extra para cuando necesitas ayuda con algunas cosillas como los acabados, revisiones, atascos con el guión, etc. (*respuesta también incluida en la entrevista de Jesulink*).<sup>321</sup>

**¿Cómo es vuestro espacio de trabajo?**

**Diana y Aurora:** Últimamente nos hemos pasado bastante al trabajo digital. Tenemos un pequeño estudio montado en una habitación con dos mesas, ordenadores y tabletas para dibujar en digital. También tenemos una mesa de dibujo que os apañamos para compartir.

**¿Qué consideráis necesario para trabajar a gusto?**

**Diana y Aurora:** Ganas. Cuando hay ganas, el equipo es lo de menos. Aunque tener un ordenador que no falle y te desespere también ayuda.

**¿Qué consejos daríais para trabajar dibujando manga en España o fuera de ella?**

**Diana y Aurora:** Armarse de voluntad y perseverancia.

**¿Tenéis alguna aspiración de trabajar en algún puesto o editorial en especial? ¿Cuál?**

**Diana y Aurora:** No.

**¿Tenéis apoyo familiar y social a la hora de dibujar?**

**Diana y Aurora:** ¿No os decían vuestros padres que os dedicarais a estudiar y a dejaros de dibujar? Kôsen: Claro que nos lo decían, pero como el que oye llover XD. Además los padres eran profesores y se enfadaban mucho al ver los márgenes de sus cuadernos llenos de dibujitos. Tras ver que, a pesar de todo, seguíamos adelante con nuestro sueño, acabaron resignándose (*respuesta también incluida en la entrevista realizada en el Blog de Calistina e Ysora*).<sup>322</sup>

**¿Podéis comentar esta pregunta un poco más haciendo referencia a vuestra actual situación? Si ahora a vuestros respectivos padres han cambiado de opinión y os ayudan a fomentar vuestro potencia, si están orgullosos...**

**Diana y Aurora:** Sí lo están. El tiempo nos ha dado la razón.

**¿Hay algún autor nacional o extranjero con el que os gustaría trabajar?**

---

<sup>321</sup> “Entrevista al Studio Kôsen”, *Jesulink, web oficial de Jesulink*. Disponible en el URL: [http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/entrevista\\_studio\\_kosen.php](http://jesulink.com/tallermanga/lecciones/entrevista_studio_kosen.php) (consulta: 12/07/2017).

<sup>322</sup> “Entrevista al Studio Kôsen”, *Blog de Calistina e Ysora, blog personal*. Disponible en el URL: <https://kzrevista.blogspot.com.es/2012/05/entrevista-al-studio-kosen.html> (consulta: 12/07/2017).

**Diana y Aurora:** Nos encantaría volver a trabajar con Kenny Ruiz, o hacer alguna colaboración para el universo Marvel o DC en la línea más moderna y feminista que están sacando. También nos gustaría probar en Francia con algún guionista francés, o con Florent Maudoux y algunos autores estadounidenses.

**¿Qué opinión tenéis respecto al ritmo de trabajo semanal/mensual/etc. tan rápido de los capítulos de mangas en las revistas japonesas o el de América?**

**Diana y Aurora:** El ritmo japonés es mortal. No podríamos llevar ese ritmo durante demasiado tiempo. El de EEUU es más razonable. Nosotras solemos hacer 22 páginas de *Windrose* cada dos meses. Y podríamos bajar a mes si nos dedicáramos exclusivamente a un solo proyecto.

**¿Qué consideráis más importante y por qué de la viñeta, el dibujo o el color? ¿En qué es importante cada uno?**

**Diana y Aurora:** En el cómic lo más importante es la narrativa. Que lo que quieras contar se entienda, es el lenguaje del cómic. Fuera de eso, el guión, el color o el dibujo es más una cuestión de gustos. Un guión puede ser muy malo pero seguro que alguien habrá al que le guste. Sin embargo, un cómic ya puede tener el mejor guión y dibujo del mundo que si no está bien narrado, y el lector continuamente pierde el hilo de la lectura y no comprende lo que está pasando acabará dejando de leer. Por otro lado, un mal color puede cargarse por completo un dibujo decente. Así que esa combinación dibujo y color debe ser uña y carne.

**¿Qué consideráis más difícil a la hora de crear una historia?**

**Diana y Aurora:** El guión.

**¿Y a la hora de dibujar qué os cuesta más?**

**Diana y Aurora:** Los escenarios.

**¿Entre el dibujo y el guion qué priorizáis o en qué medida lo hacéis?**

**Diana y Aurora:** Son procesos separados. Para un cómic, primero se desarrolla el guión y no se pasa al siguiente paso hasta que este no ha quedado bien estructurado y convincente. Luego, pasamos a hacer los *storyboards* de las páginas y ahí ya nos centramos en dar lo mejor de nosotras en cuanto a dibujo.

**¿Por qué publicar las viñetas en el orden occidental si se dibuja manga? O ¿Por qué publicarlas en el orden japonés si se está dibujando en España? (Dificultades y facilidades)**

**Diana y Aurora:** Contéstanos a esta pregunta, ¿nuestro idioma (el español) en qué sentido de lectura se lee? Es como si me preguntarás que por qué no escribo los textos en japonés si estoy dibujando manga. Nosotras hacemos manga occidental, con textos, onomatopeyas y sentido de lectura occidental. De esta manera, tanto el dibujo, como el orden de viñetas y los textos de los diálogos fluyen todos en la misma dirección. La lectura es mucho más cómoda.

Si otros autores usan el sentido de lectura japonés tendrán sus motivos personales. Este es el nuestro. No hay ninguna dificultad en hacerlo así. Al contrario, es más natural para nuestro idioma.

## MANGA EN ESPAÑA

**¿Cuál es vuestro cómic español favorito? ¿Cuál es vuestro manga español favorito? ¿Cuál es vuestro cómic americano/europeo/occidental favorito?**

**Diana y Aurora:** Ahora nos haces una serie de preguntas de manga y cómic español favoritos clasificándolos por nacionalidades. Realmente nosotras leemos muchos cómics, de muchas nacionalidades. No tenemos un favorito de cada por excelencia. Nos gustan varios pero no tenemos un título favorito, salvo quizás *Dos Espadas* que sí sería nuestro manga español

favorito si tenemos que separarlo en la categoría de manga español, algo que no nos gusta hacer pues consideramos que el cómic, venga de donde venga, es igual de válido y en esencia lo mismo: cómic.

Y así, hablando de cómics en general, te podemos decir muchos títulos que nos gustaron, o gustan hoy en día (aparte de los manga que hemos mencionado al principio de la entrevista): *Freaks squeele, Rojo, Saga, Memorias de un hombre en pijama, Calles de arena, El Cazador de Rayos, Curiosity shop, Blacksad, Jazz Maynard, Herem, 5 elementos, Saltando al vacío, Lydie, The last man, Zombillenium*.

**¿Qué opinión tenéis sobre el término “manga por artistas no japoneses” o el “manga gaijin”?**

**Diana y Aurora:** Nadie lo llama *gaijin*. Quizá cuando estaba la línea de Glénat, se popularizó un poco más el término, pero hoy en día se usa más “mangañol” o manga español/occidental. Opinamos que es una etiqueta que no favorece nada pues solo trae prejuicios y te encierra en un círculo muy concreto y pequeño de lectores. Personalmente, nos gustaría que se nos considerara autoras de cómic sin más.

**¿Qué puede aportar un artista no japonés al manga en su trabajo?**

**Diana y Aurora:** A ver, que el “manga” no es una doctrina ni una filosofía, es solo un formato narrativo. Los occidentales lo percibimos diferente a otro tipo de cómic, porque las historias que vienen de Japón suelen estar muy influenciadas por la cultura, la sociedad, y la forma de entender la vida japonesa. Pero los autores no tenemos el deber de aportar nada al “manga”, simplemente elegimos un formato con el cual nos sentimos más cómodos a la hora de contar lo que queramos contar. Y son historias que pueden ser muy parecidas /influenciadas por el manga japonés o puede que no, que sean historias desde una perspectiva diferente a la japonesa que puede que interese a un tipo de lectores que quieran alejarse de los clichés de las obras niponas.

**¿Te consideras “mangaka español”? ¿Por qué? ¿Otra denominación que consideraras más correcta pero que a la vez concretara bastante tu estilo de dibujo influido por este fenómeno nipón?**

**Diana y Aurora:** Nosotras hacemos cómics.

**¿Qué cambios creéis que mejorarían el desarrollo del cómic/manga en España según vuestro criterio?**

**Diana y Aurora:** Que España se transformara repentinamente en Francia, la gente leyera más y valorara la cultura, en general.

**¿Qué papel crees que desempeñan los salones del cómic/manga y eventos por el estilo?**

**Diana y Aurora:** Un papel fundamental a la hora de que el público potencial conozca nuevos títulos o tome contacto con los autores y la industria. Por desgracia, en España no tenemos industria suficiente. Y a los organizadores de la mayoría de eventos solo les interesa el dinero y, al parecer, cualquier cosa mueve más dinero que el cómic en sí: videojuegos, *cosplay*, karaoke, *merchandising*... Por eso, es muy común que en los eventos de cómic, sobre todo en los de manga, cada vez vayan menos tiendas de cómic, menos autores y se hagan menos actividades relacionadas con la creación de obras. Y se dé prioridad a todo lo mencionado antes.

**¿Y las redes sociales para darse a conocer?**

**Diana y Aurora:** Son muy importantes. Pero también hay que dedicarles mucho tiempo y trabajo.

**¿Cuál es el mejor método para darse a conocer?**

**Diana y Aurora:** Si nosotras lo supiéramos... \*risas\*

**¿Qué relación tenéis con los fans y por qué medio?**

**Diana y Aurora:**Sobre todo en Twitter y Facebook. Y, en persona, cuando vienen a vernos a alguna presentación y sesión de firmas.

**Muchísimas gracias por haber llegado hasta aquí. ¡Os lo agradezco de verdad!**

## **2. ENTREVISTA AL XIAN NU STUDIO:**

### **Datos básicos de la entrevista:**

**Entrevistador:** Julia Rigual

**Entrevistados:** Irene Díaz y Laura Moreno (Xian Nu Studio).

**Formato de la entrevista:** Se remitió por correo electrónico un cuestionario prefijado que fue contestado por los entrevistados por escrito a través del mismo medio.

**Fecha de la contestación de la entrevista:** 19 de febrero de 2017

## **ESTUDIOS Y FORMACIÓN ARTÍSTICA**

### **¿Cuál ha sido vuestra formación?**

**Irene y Laura:** Ambas el bachiller de Bellas Artes. Irene además se licenció Bellas Artes.

### **¿Cuál fue vuestra decisión de dedicaros profesionalmente al dibujo?**

**Laura:** Esto es algo que siempre había querido, pero que nunca lo había visto viable, ni recibido aliento para ello de la gente cercana. En mi caso empecé a trabajar en esto gracias a Irene, que me asignó tareas de asistente y con la que me desarrollé también como guionista.

**Irene:** En realidad acabé trabajando de dibujante de cómic de rebote. No pensé realmente que fuera algo posible para mí, lo veía como algo que sólo consiguen unos pocos. Pero contactaron conmigo desde el jurado de un concurso y me pusieron en contacto con un agente que buscaba dibujantes de estilo manga. Hoy día sigo sin saber cómo me cogieron, lo hacía bastante mal (risas).

### **¿Tenéis alguna otra profesión pasada o actual además de la de artista?**

**Laura:** Educadora y/o monitora de infantil y adolescentes en centros cívicos, escuelas de verano y particulares. Como camarera, dependienta y pintora. Anteriormente iba combinando estos trabajos con mis tareas artísticas. Actualmente todo esto ha quedado atrás y me dedico exclusivamente a mi trabajo de guionista y asistente.

**Irene:** Sólo he trabajado de dibujante de cómic. De hecho, empecé antes de acabar la carrera.

### **¿Cuáles fueron las que consideráis primeras influencias en cuanto a tu carrera artística?**

**Laura:** *Sailor Moon* y especialmente *Ranma ½* fueron mis principales influencias de la infancia, y las que a día de hoy siguen siendo las que más se mantienen. Aunque si tuviera que señalar a alguna persona en concreto, creo que sería a Irene, mi compañera de trabajo. Es mi referente para cómo hacer un buen trabajo, y trato de que mi parte esté a la altura de su buen hacer.

**Irene:** Las primeras en cuanto al trabajo....creo que esencialmente compañeros de editorial de por aquel entonces, ellos tenían más experiencia y procuraba aprender de ellos. Siempre he tenido bastante presente la obra *D. Gray Man*, de Katsura Hoshino y el trabajo de Takashima Kazusa, entre otros. A lo largo de mi carrera, han ido cambiando. Actualmente, me acompañan en mi mesa de trabajo Shunya Yamashita y KannaKii.

## ACERCAMIENTO AL MANGA/ANIME/ARTE JAPONÉS

### ¿Cuál fue vuestro primer acercamiento al estilo manga?

**Laura:** Aunque *Dragon Ball* fue lo primero que vi en televisión, el que encontrara un comicbook de *Ranma ½* fue lo que me despertó el auténtico interés en el dibujo. Ninguno de los cómics de Bruguera, de Marvel o de Disney que leía por entonces habían sido una motivación como lo fue esta obra japonesa.

**Irene:** *Saint Seiya* y *Captain Tsubasa* (*Los Caballeros del Zodíaco* y *Oliver y Benji*, respectivamente), fue lo primero manga que recuerdo haber visto en la tele, a parte de *Dragon Ball*. Aunque no me llamó durante muchos años de emisión, a los 14 años vi algunos capítulos y fue cuando mi estilo pasó de princesas Disney a Toriyama.

### ¿Cómo se desarrolló vuestro interés o motivación por introducirlos en el manga?

**Laura:** Como lectora, las obras en formato manga tienen un desarrollo que me parece ideal. Te da lugar a conocer y profundizar en los personajes, a identificarte extensamente en sus sentimientos y todo bajo un estilo de dibujo muy determinado por el autor. Esto es algo que, debido a la forma de trabajar, la periodicidad, la variedad constante de artistas y el sistema de publicación de las industrias francesas y americanas, es inviable (aunque ahora está cambiando en algunos de estos aspectos, no han alcanzado el nivel de la industria japonesa).

**Irene:** Supongo que sentí más afinidad por el tipo de historias que desarrolla y la forma de hacerlo. Es el único estilo que logró emocionarme de algún modo u otro, el único tipo de cómic que consiguió hacerme empatizar con los personajes y sentir interés, más allá de sólo entretenermee.

### ¿Cuáles son vuestros mangas favoritos?

**Laura:** Me cuesta muchísimo elegir favoritos... mis inicios los marcó *Ranma 1/2* y *DragonHalf*. Actualmente la estela más cercana la marca *Magi* y *Noragami*.

**Irene:** Esta siempre es una cuestión difícil de responder. Por antigüedad y por lo que significaron para mí en su momento, supongo que *Ranma ½*, *Evangelion*, *DragonHalf* y *Rurouni Kenshin*.

### ¿Cuáles son vuestros autores manga favoritos?

**Laura:** Es difícil elegir, pero por señalar a algunos: Rumiko Takahashi, Hiroyuki Asada y Kii Kanna.

**Irene:** Actualmente, Kii Kanna.

### ¿Hay algún artista japonés al que admiréis?

**Laura:** Para mí la admiración implica muchos factores personales que por desconocimiento no puedo aplicar a los artistas japoneses...no creo que pueda decir que admire a ninguno en particular.

**Irene:** En esto pienso como Laura.

### ¿Qué características preferís tanto del método de dibujo japonés como del cómic europeo o americano y cuáles aplicas?

**Laura:** Del dibujo japonés me gusta el concepto de continuidad a largo plazo, pero de una forma que resulta más natural (pese a saber lo mecanizado de la creación del manga.) Es decir, el desarrollo de la historia se va creando en base a los personajes y desarrollándolos con un ritmo bastante creíble. Y en cuanto empieza a decaer, se dan varios capítulos para finalizarlos.

En el europeo y el americano no suele pasar esto, al compartirse la creación entre varios autores que escriben sobre personajes en común, y que se ven cortados de manera abrupta si no funcionan las ventas.

Así que, sin ni siquiera meterme en técnicas artísticas, y aunque tengo también le veo muchos defectos...me gusta más el sistema japonés.

**Irene:** Prefiero todo lo relacionado con el estilo manga, incluso la aplicación del color. El método BD o americano no me llaman la atención para aplicarlo en mi trabajo.

**¿Cuál es vuestra opinión respecto al fanzine / fanart? ¿Habéis hecho algo de fanart alguna vez?**

**Irene y Laura:** Hemos hecho muchos *fanarts*, tanto para compañeros artistas, como sobre personajes que nos encantan. Mientras se haga por placer y no solo por conseguir ventas y popularidad, no nos parece mal. Lo malo es que hay gente que desea ser un artista completo, pero solo trata de vivir produciendo únicamente este tipo de material...y luego no desean que comparten sus *fanarts* o se vendan sin rendirles cuentas a ellos, cuando hacen exactamente lo mismo con los autores a los que homenajean. Hay mucha actitud hipócrita en este aspecto.

Es importante saber que en Japón hay también opiniones contrarias entre ellas. Que muchos aceptan el tema de los *doujinshi* y *fanarts* como un homenaje y promoción añadida sobre la obra original, y por lo cual no es conveniente pelearse con el *fandom* que lo crea. Pero si se pusieran estrictos, la realidad es que es un acto que se considera ilegal. El que se corra un velo sobre este hecho no lo hace menos real.

**¿Cuál es vuestra opinión respecto al yaoi y el yuri (mangas con contenido romántico homosexual) y su recepción en occidente/España?**

**Irene y Laura:** Hay todavía poca aceptación, pero muy ansiada. Todo lo relacionado con el sexo y más en “dibujos” sigue asociado de forma negativa en nuestra sociedad. Aunque va habiendo una mayor apertura entre los lectores de cómics, sigue teniendo la misma problemática con los que no los leen, y que asocian los cómics con solo niños, a los que quieren “proteger” evitando este tipo de géneros. Hace falta una madurez social para que su aceptación sea mayor...y que no sabemos si llegará.

**¿Habéis realizado viajes a Japón?**

**Irene y Laura:** Solo una vez. Fue el premio al haber participado en un concurso internacional de manga. El viaje fue corto, pero muy intenso. Estamos deseando repetir la experiencia.

## OTRAS INFLUENCIAS

**¿Tenéis algún artista al que admiréis?**

**Laura:** Como dibujante y guionista, a José Luis Munuera. De escritora, a Cassandra Clare.

**Irene:** No sé si será válido, pero siento admiración por el patinador YuzuruHanyu. A su modo, aunque sea considerado un deporte, el patinaje artístico es un arte también y la filosofía de trabajo y esfuerzo diario que tiene me parece muy aplicable a mi trabajo y algo que he defendido siempre también. El esfuerzo y la constancia creo que te hace recorrer bien el 80% del camino.

**¿Consideráis que tenéis a nivel artístico otra influencias más allá del manga? ¿Algún ejemplo?**

**Laura:** Son tantos autores que no sabría elegir... Pero diré que para escribir, tengo muy en cuenta los libros sobre guión de Linda Seger y Blake Snyder.

**Irene:** Son dibujantes también, pero fuera del manga me influenciaron Salvador Larroca, concretamente con la obra de Namor, Terry Dodson y Mateo Guerrero.

## PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

**¿Cuál fue vuestra primera publicación o debut artístico?**

**Laura** ¿Unas tiras cómicas en una extinta revista llamada *Loading?* Pero como publicación realmente sería y formal: *Bakemono*, para la también extinta Glenat/EDT España.

**Irene:** Bueno, el mío fue con una pequeña historia de 35 páginas en la editorial *YaoiPress*, pero no tenía nombre concreto.

**¿Existen ayudas a nivel nacional e internacional para proyectos de manga/cómic hasta lo que has podido comprobar?**

**Irene y Laura:** Si hay algún tipo de ayuda, la desconocemos.

**¿Cuáles son las obras que consideráis más importante o representativas de vuestra carrera?**

**Irene y Laura:** Si te refieres a las creadas por nosotras, para nosotras marcó una época *Bakemono*, nuestra primera obra 100% nuestra. La siguiente que nos dio mayor proyección internacional fue la adaptación al manga del videojuego francés *Corazón de Melón*. Y con todo lo recogido con estas dos obras, creemos que hemos vuelto a dar un nuevo salto con *Chan Prin*, nuestra nueva obra, que está teniendo muy buena acogida.

## TEMÁTICA

**¿Cuál es el género o tipo de historia que preferís dibujar y por qué?**

**Laura:** La fantasía épica me gusta mucho, porque te da a lugar a inventar y mezclar muchísimos conceptos, y entrar en el puro humor o la más intrincada tensión. Pero el desarrollar historias en un mundo actual y cotidiano, también me atrae...especialmente con tensiones sexuales (¡y su posterior resolución!).

**Irene:** Curiosamente, me encantaría dibujar *yaoi*, pero, salvo mis primeros años de trabajo y sin ser obras mías, no he vuelto a hacerlo, aunque no por falta de ganas.

**¿Hay temáticas recurrentes en tu obra?**

**Laura:** No, al menos que yo use conscientemente. Lo que escribo es en base a cómo creo que le va mejor a la historia y personajes para llegar a los lectores.

**Irene:** Yo creo que la superación personal, aunque Laura no se dé cuenta... \*risas\*

**¿Qué tipo de personajes prefieres dibujar?**

**Irene:** Soy mega superficial en eso: personajes guapos y jovencitos... \*risas\*

**Laura:** Y a mí me gusta lo que dibuja Irene, así que...\*risas\*

**¿Cuáles son vuestros géneros predilectos?**

**Laura:** *Yaoi* por doquier... \*risas\*

**Irene:** \*risas\* igual... \*risas\*

**¿Existe algún mensaje o ideología tras las obras?**

**Laura:** No de forma premeditada. Como con las temáticas, solo escribo lo que creo que funcionará mejor. Pero creo que, de alguna manera, expreso que los lazos de sangre no son los que crean tu auténtica familia, si no tu forma de ser y actuar con los demás.

**Irene:** Creo que también se refleja el “vive y deja vivir”. Conforme voy leyendo, siempre veo un tipo de mensaje en los guiones propios del estudio que abarca superación personal, como he dicho antes y el no prejuzgar a la gente por su aspecto o por lo que dicen de esa persona.

## MÉTODO DE TRABAJO

### ¿Cuáles son vuestros medios o métodos de inspiración?

**Laura:** En mi caso cuando guionizo, es leer, leer y releer. A veces veo una peli o una serie en la ambientación que busco.

**Irene:** Suelo mirar las obras de los artistas que me inspiran en cada momento o para la obra en concreto.

### ¿Cuál es vuestro sistema/proceso de creación de trabajo?

**Laura:** Escribo una sinopsis breve de el marco general de la historia. Luego hago una versión extendida del desarrollo de cada volumen y sus capítulos. Después, a golpe de pequeños bocetos, me hago esquemas de lo que pasa en cada página. Finalmente paso a ordenador la descripción de cada página y las conversaciones que se desarrollan en ellas.

**Irene:** Hago los bocetos en A5 (un folio apaisado para tender 2 bocetos de páginas juntos) de todo el tomo. Cuando corrojo todo lo necesario, se escanea, se imprime en azul clarito y sobre eso corrojo proporciones y completo escenarios, entinto, se vuelve a escanear, se entraña con ordenador y listo.

### ¿Qué materiales utilizáis? ¿Tradicionales o digitales? ¿Por qué y en qué casos?

**Laura:** Folios, lápiz y goma para bocetar. El ordenador para escribir. El bolígrafo lo uso para anotar nuevas ideas sobre las impresiones que me haya hecho del guión.

**Irene:** Portaminas 0.7, de mina azul, rotuladores calibrados Sakura y/o UniPin y folios de 120Grms para las páginas de cómic. Lo hago en tradicional todo lo que puedo por costumbre, más que nada y porque me gusta tener originales físicos. El color, cuando no es nada de trabajo, uso Copic o acuarela. Si es para trabajo, uso programas digitales, ya que, si es necesario aplicar cambios, es más fácil.

Muy pocas veces uso métodos digitales para dibujar y nunca para cómic, por el momento.

### ¿Cuál es vuestro tiempo de trabajo aproximado?

**Laura:** De uno a dos meses para el guión de un tomo, dependiendo de la dedicación que pueda darle. A veces he espaciado el tiempo para desarrollar ideas más frescas mientras me dedicaba a mis tareas como ayudante.

**Irene:** Para un manga de 150 – 190 páginas, 2 meses de bocetos tirando para lo largo y 6 meses o un poco más para acabar las páginas. Esto en caso de ser un guión de Laura. Si es un guión ajeno, suele ser 5 meses todo.

### ¿Los mangakas españoles tenéis ayudantes como los mangakas japoneses o los dibujantes norteamericanos?

**Laura:** En mi caso yo soy la ayudante, así que... \*risas\* Pero sí que hemos acudido a buscar ayuda para el entramado cuando ni contando conmigo se podía llegar a una entrega, o para que nos traduzcan textos del francés o el inglés al español y viceversa.

**Irene:** El que puede pagarlo \*risas\*

### Según la pregunta anterior... ¿Cuál es vuestro procedimiento a la hora de dibujar?

**Irene y Laura:** Sin darnos cuenta nos saltamos esta pregunta, que ha quedado contestado en la pregunta anterior sobre los materiales...y complementada con otra más adelante \*risas\*

### ¿Cómo es vuestra relación con editores y editoriales?

**Irene y Laura:** Cada editorial es diferente, ya que cada una la dirigen personas distintas, con sus propias manías y formas de hacer las cosas, para bien o para mal. En general, creemos que todo bien. En algunos momentos siempre surgen roces, pero se suelen solventar...o dejar atrás.

**¿Cómo difiere vuestro método de trabajo según lo hagáis con editoriales o por libre especialmente en cuanto a exigencias y obligaciones?**

**Irene y Laura:** El método suele ser siempre el mismo: si es una obra con guión ajeno, tenemos la obligación de mandar los procesos para recibir aprobación para seguir avanzando (*storyboard*, lápices y finalmente las páginas acabadas con la tinta y el entrampado.) Normalmente con una fecha de entrega estipulada, que se puede ver retrasada si no nos envían el guión y las aprobaciones en los tiempos correspondientes. También se puede postergar si hay algún retraso considerable en los pagos estipulados, en cuyo caso somos nosotras mismas quienes retendríamos el material.

Cuando trabajamos en una historia propia, el proceso varía en que lo que recibes suelen ser sugerencias y consejos, y nosotras mismas decidimos si tomarlos en cuenta o no. También enviamos el guión para su revisión, junto al proceso de *storyboard* y lápices, para las mismas observaciones. Debido a que las condiciones en las editoriales españolas suelen ser más limitadas, aunque en el contrato venga una fecha de entrega, normalmente se te permite rebasarla. Aunque en nuestro caso, aunque a veces teníamos serias dudas de si llegaríamos, hemos cumplido siempre con la entrega en las fechas que nos hemos propuesto.

**¿Cuál es el modo de trabajo en proyectos con otros artistas?**

**Irene y Laura:** Dependiendo de donde residía la máxima potestad sobre el proyecto, así se hacía. En proyectos donde otro artista es el dueño, nos limitamos a acatar lo que se nos pida.

Cuando hemos contado con otros artistas de apoyo para un proyecto extranjero, hemos dirigido el método de trabajo con unas directrices básicas para que su parte guarde un equilibrio con la nuestra (por ejemplo, que la forma de entramar sea similar a la nuestra), pero si tenía que realizarse algún cambio, siempre venía por parte de la editorial, no de nosotras.

Si ha sido algo completamente colaborativo y voluntario, no solemos marcar reglas más allá de las medidas de las páginas y cumplir con las entregas. A veces hemos procurado aconsejar para corregir errores de narrativa o entrampado (alguna colocación errónea de bocadillos de textos, o un personaje de color sin el entrampado correspondiente), pero todo siempre de mutuo acuerdo.

**¿Y vuestro forma de trabajar en equipo?**

**Irene y Laura:** En nuestro caso, la carga de trabajo más fuerte se la lleva Irene, que es la que está a cargo de los lápices, tintas, entrampado final y color. Laura se encarga del guión (en caso de los proyectos propios), del escaneado y hacer el baseado de las páginas e ilustraciones a tinta o color. De las redes sociales suele encargarse Laura, y según del correo de trabajo, ambas o Irene. Consideramos que tenemos un sistema de trabajo bastante equilibrado.

**¿Cómo es vuestro espacio de trabajo?**

**Irene y Laura:** Nuestro espacio de trabajo ha dependido del lugar donde nos encontráramos, pero ha estado repartido entre una habitación aparte o estar dentro de la sala de estar. Normalmente está regido por una mesa de dibujo, y un par de mesas que abarcan el espacio informático (ordenador, tableta gráfica, scanner e impresora). Y varios muebles donde guardar todo el material de dibujo y las páginas elaboradas.

**¿Qué consideráis necesario para trabajar a gusto?**

**Laura:** Un pijama, una silla cómoda... dependiendo del día, que no haya sonido alguno o tener música o la tele de fondo. Y un baño cerca... así que trabajar en casa es mi sitio ideal para estas necesidades. \*risas\*

**Irene:** Idem \*risas\*

**¿Algún consejo para trabajar dibujando manga en España o fuera de ella?**

**Irene y Laura:** Son básicos, pero los que más falta hacen: constancia, esfuerzo por mejorar cada día y no rendirse. Son muchos factores los que se te pueden presentar que te desanimen y que te hagan parecer que está todo en contra tuya...pero la realidad es que somos los únicos que nos perjudicamos si no nos esforzamos para dar salida a nuestras obras.

¡Ah! Y que es tan honroso trabajar para tus obras propias, como para realizar guiones ajenos. Cada industria tiene sus normas, y la mejor forma de aprender y evolucionar es pasando por ambas experiencias, tanto por la de creador como por la mercenario.

**¿Tenéis alguna aspiración de trabajar en algún puesto o editorial en especial? ¿Cuál?**

**Irene y Laura:** Actualmente estamos muy satisfechas en el puesto que nos encontramos, ya que estamos desarrollando nuestra obra y preparando un videojuego situado en el mismo universo con ayuda de buenos compañeros.

Si aspiráramos a algo más, sería a poder coordinar y ayudar a más autores para crear obras de buena calidad.

También nos gusta la idea de publicar como autoras en Japón, pero realmente sería el mismo puesto de trabajo y en unas condiciones más difíciles...así que no estamos muy seguras de esto actualmente.\*risas\*

**¿Tenéis apoyo familiar y social a la hora de dibujar?**

**Laura:** Familiar ninguno, porque o no lo aprecian, o no acaban de entender lo que hago. Pero a nivel social va mejor...pero porque actualmente nos movemos en un ambiente en que todos se dedican a un nivel mayor o menor en este sector, con lo que no te encuentras miradas raras. Cuando he ejercido algún trabajo fuera de este ámbito, ha sido inevitable encontrarse personas despectivas y altivas con respecto a este oficio.

**Irene:** Yo siempre he encontrado apoyo en mi familia. Incluso mi padre me ha traducido guiones del francés cuando lo he necesitado.

**¿Qué colaboraciones habéis realizado?**

**Irene y Laura:** Es complicado de memoria. Pero hemos colaborado en algunos fanzines de Studio Wargh!, y participado en concursos junto a dibujantes como Albert Carreres y Manzana Mainy. Tuvimos a Kaoru Okino como asistente de tramas en *MyBoyfriend is a Monster* 8, a artistas como Mazi y Lolita Aldea para dar color a las portadas de *Bakemono*, *WickedLovely*, Belén Ortega para algunas páginas a lápiz en *Bakemono*...y muchos *fanarts* de unos a otros para las galerías de autores invitados.

**¿Hay algún autor nacional y extranjero con el que os gustaría trabajar?**

**Laura:** De nacionales, me encantaría poder trabajar con Marta de Skizocrilian, Lolita Aldea, Henar Torinos, Albert Carreres, Jose Luis Munuera, Dani Alarcon... de los extranjeros me encantaría poder trabajar con Rem y con la escritora Cassandra Clare.

**Irene:** En realidad a mi me da mucho respecto tocar el trabajo de otro. Igual que no me gusta delegar cosas del mío. Pero sí me interesaría saber cómo trabajan KiiKanna y KazusaTakashima, entre otros.

**¿Qué opinión tenéis respecto al ritmo de trabajo semanal/mensual/etc. tan rápido de los capítulos de mangas en las revistas japonesas o el de América?**

**Laura:** Que ambos son muy sufridos. Ambos serán satisfactorios si llegas a un status alto, pero cuando estás abajo...debe ser horriblemente frustrante y agotador. No sabría decirte cuál me parece más duro, ni cuál el más satisfactorio a nivel de autor. Ambos tienen sus pros y contras.

**Irene:** Yo he trabajado a ese ritmo y no se lo deseo a nadie. Afortunadamente y por el momento, esa etapa ya pasó.

**¿Qué consideras más importante y por qué de la viñeta, el dibujo o el color? ¿En qué es importante cada uno?**

**Irene:** Creo que ambos tienen su importancia. Igual de mal va a quedar un dibujo increíble con un desastre de color, que un dibujo deficiente con un color espectacular. Lo importante es que color y dibujo casen bien. Normalmente es el color el que va supeditado al dibujo y el que se tiene que adaptar a las exigencias de los trazos. Una buena narración y un dibujo fluido es importante para describir la escena, pero el color es lo que ambienta y sitúa al lector en el momento del día y el que transmite sensaciones que inconscientemente relacionamos con un color u otro.

**Laura:** Lo que dice Irene.

**¿Qué consideráis más difícil a la hora de crear una historia?**

**Laura:** En mi parte, que todo encaje de forma lógica y correcta. A veces tienes unos conceptos generales que luego no tengo tan claro si podré plasmarlos de forma que se entienda, o que quede todo hilado, sin lagunas. También le doy muchas vueltas a los personajes, porque deseo que todos lleguen a tocar los corazones de los lectores de una manera u otra.

**Irene:** Los *storys*. Es la base de las páginas, el esqueleto. Si eso falla, si no está bien narrada, el cómic es un fracaso.

**¿Y a la hora de dibujar qué os cuesta más?**

**Laura:** Como dibujo bastante mal, diría que todo me cuesta... \*risas\*

**Irene:** Los animales se me dan de pena. Sufro bastante cuando me toca hacer uno.

**¿Entre el dibujo y el guion qué priorizáis o en qué medida?**

**Irene y Laura:** En nuestro caso, como estas tareas están repartidas entre ambas, no nos llegamos a encontrar en esa tesitura.

**¿Por qué publicar las viñetas en el orden occidental si se dibuja manga? O bien... ¿Por qué publicarlas en el orden japonés si se está dibujando en España?**

**Irene:** Hoy día, la persona que lee manga está acostumbrada a leer en oriental. De hecho, se lía más si es al contrario. A mi modo de ver, es una cuestión personal de cada artista, pero creo que dibujar manga en sentido occidental no es muy recomendable.

Particularmente, me siento igual de confortable dibujando en un sentido u otro, así que no se decirte qué dificultades o facilidades tiene cada lado. \*risas\*

**Laura:** Actualmente creces leyendo en oriental. Y si aspiras a licenciar tu obra fuera de España, lo ideal es que te adaptes a la forma más general de su publicación, que, en este caso, es el sentido de lectura japonés.

## MANGA EN ESPAÑA

**¿Cuál es vuestro cómic español favorito?**

**Laura:** ¡Qué difícil elegir! Quizás *Los Campbell*, de José Luis Munuera (aunque se haya producido gracias a Francia...).

**Irene:** Sinceramente, he leído poco cómic español que no sea manga. Y lo poco que he leído, tampoco lo considero mi favorito.

**¿Cuál es vuestro manga español favorito?**

**Laura:** Nuevamente, ¡muy difícil! Quizás sea *Pechanko!*, de SKizocrilian Studio.

**Irene:** *Himawari*, de Belén Ortega.

**¿Cuál es vuestro cómic americano/europeo/occidental favorito?**

**Laura:** Decididamente, esto me cuesta mucho...por mencionar uno, *En la vida real*, de Cory Doctorow y Jen Wang.

**Irene:** Me encanta *Seconds*, de Bryan Lee O'Malley y *Funeral* de FlorentMaudoux.

**¿Cuál es vuestra opinión sobre el término “manga por artistas no japoneses” o el “manga gaijin”?**

**Irene y Laura:** A nosotras nos gusta más el término *mangañol*, para referirnos a los autores de España. Es simpático, agradable, y tiene la eñe, esa letra tan identificativa de nuestra lengua. Cada país tiene su propio nombre para el manga que no es de origen japonés.

*Iberomanga*, manga hispano y otras variantes también nos parecen correctas. Quizás no nos gusta mucho el término de “manga gaijin” porque parece que va demasiado asociado solo a los autores de la extinta línea de EDT, y no como una palabra identificativa para todas las obras de autores españoles de estilo manga.

**¿Qué puede aportar un artista no japonés al manga en su trabajo?**

**Irene y Laura:** Una visión de la creación sin las pautas japonesas. En nuestra corta experiencia con el mercado nipón, se crean las historias bajo unas directrices muy estrictas, siguiendo unos tiempos y estructuras muy lineales. Por eso, muchas veces, al leer ciertos géneros en el manga, te dan la sensación de que todos son iguales, porque tu editor te exige a hacerlo todo de esa manera. En cambio, un dibujante no japonés, crea con unas premisas totalmente diferentes, y mucho más abiertas. Puede seguir las pautas japonesas, claro está, pero siempre lo hace desde su libre elección al hacerlo, y con una frescura de la que posiblemente carezcan las obras en las que se inspira, ya que puede saltárselo cuando quiera.

**¿Te consideras “mangaka español”? ¿Por qué? ¿Otra denominación que consideraras más correcta pero que a la vez concretara bastante tu estilo de dibujo influido por este fenómeno nipón?**

**Laura:** Cuando escribo, lo hago pensando especialmente en un público español y experimentado... así que esa denominación no me molesta. Otra que aceptaría... *mangañolas*? \*risas\* Aunque realmente basta con que nos consideren dibujantes de cómics. Que muchas veces parece que al dibujar manga, estás en una categoría inferior o algo así...

**Irene:** Me da igual cómo la gente me llame o denomine mi profesión, lo que me interesa es que lean la obra que hacemos y que les guste.

**¿Qué cambios pensáis que mejorarían el desarrollo del cómic/manga en España según tu criterio?**

**Laura:** Hacen falta muchas cosas, pero para empezar, un par de cosas: Que se incentivara la lectura de cómic tanto para jóvenes como adultos, como un arte y una afición equiparable al cine o la novela. Que las bibliotecas públicas y de los colegios se llenaran de cómics de todo tipo.

**Irene:** Hace falta que la gente lea, que se dejen de ver los cómics como algo para niños, que se deje de ver la creación de cómics como una profesión inferior, hay que valorar al artista, su tiempo y sus necesidades, dejar la cultura de lo gratis por Internet, que las editoriales pudientes dejen de ofrecer contratos basura por obras que saben que van a vender como churros....en fin, son demasiadas cosas.

**¿Qué papel crees que desempeñan los salones del cómic/manga y eventos por el estilo?**

**Irene y Laura:** Aunque cada vez se están dirigiendo a otros elementos relacionados con las viñetas (*cosplay*, videojuegos, *youtubers*...), se siguen contando con autores y los estrenos de las editoriales como alicientes para atraer asistentes. Los salones siguen siendo los sitios perfectos para poner en contacto a los autores con los lectores.

**¿Y las redes sociales para darse a conocer?**

**Irene y Laura:** Muy necesarias. Las redes es la forma más fácil de demostrar que te actualizas y de que estás trabajando. Son imprescindibles para hacerte ver como artista y persona.

**¿Cuál es el mejor método para darse a conocer?**

**Irene y Laura:** No sabemos si hay un método ideal. Pero a nosotras nos ha funcionado en ser constantes trabajando y compartiendo nuestros avances en las redes sociales.

**¿Qué relación tenéis con los fans y por qué medio?**

**Irene y Laura:** Mayormente por redes sociales, porque es la forma más rápida de contactar con nosotras desde cualquier parte del mundo. Pero también disfrutamos mucho durante las firmas y charlas en los salones, pues los podemos ver en directo y disfrutar de un contacto más cercano. El que te pongan cara en la realidad, que hablen directamente contigo y que te vean como cualquier hijo de vecino ayuda mucho a que haya una relación más sana.

**Muchísimas gracias por haber llegado hasta aquí. ¡Os lo agradezco de verdad!**

### **3. ENTREVISTA A LOLITA ALDEA:**

**Datos básicos de la entrevista:**

**Entrevistador:** Julia Rigual

**Entrevistados:** María Dolores Aldea (Lolita Aldea)

**Formato de la entrevista:** Se remitió por correo electrónico un cuestionario prefijado que fue contestado por la entrevistada por escrito a través del mismo medio.

**Fecha de la contestación de la entrevista:** 2 de octubre de 2017

### **ESTUDIOS Y FORMACIÓN ARTÍSTICA**

**¿Cuál ha sido tu formación?**

**Lolita:** Soy Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Granada, también realicé un módulo de grabado en la Escuela de Artes de Granada.

**¿Cuál fue tu decisión de dedicarte profesionalmente al dibujo?**

**Lolita:** El dibujo me gusta desde que tengo uso de razón. De pequeña me dedicaba a dibujar dinosaurios y siempre ha sido algo que ha estado presente en mi vida. Pero dedicarse a ello de forma profesional probablemente fue una decisión tardía, dado a que nunca había tenido demasiada esperanza en que fuera posible.

De hecho, en bachillerato escogí inicialmente la rama de Ciencias porque sentía que no conseguiría trabajar jamás del dibujo. Sin embargo, el gusanillo artístico me picó y, tras terminarlo, opté por sacarme el de artes en un único año para acabar haciendo Bellas Artes. La carrera fue... como son las carreras, con sus dificultades y frustraciones, así que acabé con la misma sensación de que jamás conseguiría nada del arte.

Pero de nuevo estaba equivocada. A partir de 2009 aproximadamente me encabezó con conseguir entrar dentro del mundo del cómic, tras empezar a trabajar en digital.

**¿Tienes alguna profesión pasada o actual además de artista?**

**Lolita:** No he trabajado de otra cosa. Ahora mismo soy Directora de Arte y Diseñadora de Personajes para un estudio de animación.

**¿Cuáles fueron las que consideras primeras influencias en cuanto a tu carrera artística?**

**Lolita:** CLAMP, Rui Araizumi, Kaori Yuki, Nobuhiro Watsuki y Akihiro Yamada.

### **ACERCAMIENTO AL MANGA/ANIME/ARTE JAPONÉS**

**¿Cuál fue tu primer acercamiento al estilo manga?**

**Lolita:** Fue a través de la televisión, con la serie *Slayers*, también conocida como *Reena y Gaudi* en España.

**¿Cómo se desarrolló tu interés o motivación por introducirte en el manga?**

**Lolita:** Fue un proceso orgánico al enterarme de que había cómics de la serie que veía en televisión, simplemente los compré y los disfruté. Eso me hizo acudir a tiendas especializadas donde básicamente fui conociendo cosas similares que me fueron enganchando como, por ejemplo, *RG Veda* de CLAMP, que no tiene adaptación animada publicada en España y del que únicamente me llegó en cómic.

**¿Cuáles son tus mangas favoritos?**

**Lolita:** *Bride Stories* de Kaoru Mori, *Paradise Kiss* de Ai Yazawa, *Monster* y *Pluto* de Naoki Urasawa, *Death Note* y *Bakuman* de Takeshi Obata y Tsugumi Ohba, *Fullmetal Alchemist* de Hiromu Arakawa y luego las que tienen un componente nostálgico como *RG Veda* de CLAMP, *Angel Sanctuary* de Kaori Yuki, *La Dama de Fari* de Ryo Mizuno y Akihiro Yamada. Y luego son *animes* pero *Cowboy Bebop* y *La Visión de Escaflowne*.

**¿Cuáles son tus autores de manga favoritos?**

**Lolita:** Kaori Yuki, Inio Asano, Yoshiyuki Sadamoto, Takehiko Inoue, Naoki Urasawa...

**¿Hay algún artista japonés al que admires?**

**Lolita:** Miwa Shirow, Yoshitaka Amano, Yōji Shinkawa, Hayao Miyazaki...

**¿Qué características prefieres el método de dibujo japonés al cómic europeo o americano y cuáles aplicas?**

**Lolita:** Me gusta que sea en blanco y negro, el trazado y, sobre todo, el tipo de narrativa donde se pone mucho énfasis en las sensaciones y sentimientos, donde la composición de página no es rígida y puede ser muy experimental, dándote una gran libertad. Me gusta el formato en el que se edita, la extensión que pueden tener las historias y que no necesitan estar comprimidas, por lo que puedes dedicar muchas páginas a pequeñas cosas dejando que la historia respire.

**¿Cuál es tu opinión respecto al fanzine / Fanart? ¿Has hecho algo de Fanart alguna vez?**

**Lolita:** He participado en varios fanzines con cómics pero, en todos ellos, ha sido con obra propia. De forma privada sí he hecho bastantes *fan arts* aunque, a la hora de la verdad, siempre he pensado que no suelen ser muy buenos a la hora de desarrollar una carrera como artistas porque, al final, el público que te ve y el público que consigues suele ser únicamente ocasional y en base a que son seguidores de la obra en concreta y no del artista que los está haciendo.

Pese a todo, al final desde mi punto de vista todo depende del objetivo que tenga el *fan art* o *fanzine* en cuestión. Si es el simple y llano lucro, no es algo que creo que se deba permitir. Sin embargo, si hay un componente de homenaje o de celebración, como *fanbooks* o similares, me parece algo perfectamente legítimo.

También depende del mercado. Por ejemplo, en el mercado americano es más normal que los artistas profesionales hagan un *fan art* dado que, muchas veces, cuando quieras entrar a trabajar a las grandes editoriales como DC o Marvel, piden directamente que les enseñes cómo dibujas tú a sus personajes. Por ello es buena idea hacer *fanart*, practicar los personajes para controlarlos y luego hacer muestras de portafolio que enseñar a dichas editoriales.

**¿Cuál es tu opinión respecto al *yaoi* y el *yuri* (mangas con contenido romántico homosexual) y su recepción en occidente/España?**

**Lolita:** Es un género más. Hay buenas obras y otras no tan buenas. He comprado de ambos géneros y ha habido cosas que me han gustado mucho y otras que me han resultado aburridas. En occidente hay un público muy fiel que consume estos productos y creo que se han aceptado bastante bien. Más el *yaoi* que el *yuri*, eso sí, que al menos en España le está costando.

**¿Ha realizado viajes a Japón?**

**Lolita:** No. Aunque planeo hacerlo a no mucho tardar.

## OTRAS INFLUENCIAS

**¿Hay algún artista u obra que admires de otros tipos de cómic o manifestaciones artísticas que hayan podido ser para ti otro tipo de influencias fuera del manga?**

**Lolita:** En cómic americano Sean Gordon Murphy, Becky Cloonan, Stuart Immonen, en cómic europeo Alessandro Barbucci y Barbara Canepa, Aurore Demilly. Una dibujante de manga americana llamada Rem... y luego Antonio Gisbert, Federico Madrazo, William Turner, Gustav Doré, Piranesi, Mucha y el estilo modernista en sí.

## PRODUCCIÓN ARTÍTICA

**¿Cuál fue tu primera publicación o debut artístico?**

**Lolita:** *El Hogar de los Juguetes Rotos* (Viaje a Bizancio Ediciones en 2012)

**¿Tienes una relación de obras publicadas?**

**Lolita:** *El hogar de los juguetes rotos*, *El síndrome del hilo enredado*, Bribones, el barco Frío y la trilogía *Virtual Hero*.

**¿Existen ayudas a nivel nacional e internacional para proyectos de manga/cómic hasta lo que has podido comprobar?**

**Lolita:** Únicamente concursos a los que presentar obras y cobrar siendo publicados. Ayudas per se, para dedicarse al cómic, no creo que existan.

**¿Hay alguna o varias obras que consideras más importantes o representativas de tu carrera?**

**Lolita:** A nivel profesional la que me ha dado más visibilidad y relevancia ha sido *Virtual Hero*. A nivel personal, la que significa más para mí es *El Síndrome del Hilo Enredado*.

## TEMÁTICA

**¿Qué género o tipo de historia que prefieres dibujar?**

**Lolita:** No tengo preferencia real por un género aunque me gusta la Fantasía Heroica en general, porque siempre me ha llamado tanto en literatura como en cómic.

**¿Hay temáticas recurrentes en tu obra?**

**Lolita:** No creo porque gran parte de mi trabajo ha sido de encargo y todos los proyectos han sido bastante diferentes entre sí.

**¿Qué tipo de personajes que prefieres dibujar?**

**Lolita:** Me gustan las protagonistas femeninas fuertes. De hecho, en todas mis obras hay personajes femeninos fuertes.

**¿Cuáles son tus géneros predilectos?**

**Lolita:** Fantasía

**¿Existe algún mensaje o ideología tras tus obras?**

**Lolita:** En las obras más personales hay un mensaje de perseguir tus sueños frente al mundo que hace todo lo posible por que no los consigamos.

## MÉTODO DE TRABAJO

### ¿Cuáles son tus medios o métodos de inspiración?

**Lolita:** Leer mucho, ser una esponja día a día, horas de Pinterest y, en general, tengo la suerte de que tengo una memoria bastante visual con lo cual mi baúl de recursos crece cada día. Eso sí, no me pidas que te recuerde nombres o fechas.

### ¿Cuál es tu sistema o proceso de creación de trabajo?

**Lolita:** Intento siempre visualizar la idea que tengo que representar. Si eso no funciona, empiezo a garabatear buscando que las líneas me sugieran cosas (normalmente composiciones). Una vez encuentro el hilo del cual tirar se vuelve todo más fácil.

### ¿Qué tipo de materiales utilizas? (tradicionales o digitales, por qué y en qué casos)

**Lolita:** Trabajo siempre en digital con una Cintiq 27HD y Clip Studio como software. El motivo es la frustración a la hora de que, al digitalizar las páginas, no queden ni remotamente parecidas a cómo eran en el original. Eso y ahorrar horas de escaneado. El Ctrl-Z también ayuda.

### ¿Cuál es tu tiempo de trabajo aproximado?

**Lolita:** Depende del encargo y de la fecha de entrega. He llegado a estar trabajando en maratones de 24 horas de trabajo y 8 de sueño durante más de una semana. Lo más habitual es unas 10-14 horas sin fines de semana ni vacaciones.

### ¿Los dibujantes de manga españoles tenéis ayudantes como los mangakas japoneses o los dibujantes norteamericanos?

**Lolita:** No. Normalmente no a no ser que se dé un caso extremo de necesidad y no llegar a la fecha de entrega. En ese caso, se suele implorar a algún amigo que te eche una mano para no llegar tarde a la entrega. Yo en alguna ocasión he trabajado con coloristas, como en Bribones (que fue para el mercado americano) o en Virtual Hero (puesto que las fechas de entrega eran absurdas y era imposible hacerlo una sola persona).

### ¿Cuál es el procedimiento que sigues a la hora de dibujar? (según la pregunta anterior)

**Lolita:** Una vez me han entregado el guión, hago los llamados layouts en doble página (que son la distribución de las viñetas dentro de la página). Sobre los que hago bocetos y luego entinto. Antes del entintado se aprueba por parte de la editorial/guionista si así lo requieren.

Luego simplemente se lo mando al colorista si tengo y le doy unas pequeñas indicaciones del tipo de iluminación, tono, etc. En ocasiones, cuando me lo envían terminado pido algún cambio o yo misma hago algún retoque.

### ¿Cómo es tu relación con editores y editoriales?

**Lolita:** En general, a la hora del proceso creativo no hay intervención alguna más allá de darte las medidas de las páginas y la fecha de entrega. En ocasiones, hay que incluso perseguirlos para conseguir la información. En otras ocasiones sí están muy pendientes del proceso pero de una forma para mantenerles al día de cómo va todo y si se llegará a la fecha de entrega.

La única excepción es la de *Virtual Hero* al tratarse de un libro con un *youtuber*. En esa situación, en ocasiones solicitaron algunos cambios en alguna escena o el cambio del diseño de algún personaje porque consideraban que no era apropiado para el público al que dirigían el libro.

### ¿Cómo es y difiere tu método de trabajo con editoriales y cuando lo haces por libre? (exigencias y obligaciones)

**Lolita:** En general trabajar por libre o con una editorial es bastante parecido salvo por el hecho de tener una fecha de entrega que no decides tú. Por eso muchas veces tienes sacrificar calidad y detalle en las páginas para llegar a tiempo.

La excepción de nuevo *Virtual Hero* con Planeta. Teníamos reuniones semanales/quincenales a través de Skype en las que daban el visto bueno a los bocetos/páginas. A dichas reuniones acudían tres editoras, el guionista, el *youtuber* y yo.

**¿Qué modo de trabajo llevas en proyectos con otros artistas?**

**Lolita:** Mi experiencia normalmente es de trabajar con guionista. He trabajado con dos guionistas diferentes. Normalmente enviaban el guión más o menos detallado indicando lo que ocurría en cada página y una sugerencia de disposición de página sobre la que luego yo ya cambiaba según mi consideración.

**¿Cómo es tu espacio de trabajo?**

**Lolita:** Trabajo en mi habitación, en casa. Ordenador, tableta gráfica, libros de referencia, muchos cómics, música, mucho café... vamos, lo habitual.

**¿Qué consideras necesario para trabajar a gusto?**

**Lolita:** Una fecha de entrega razonable. Ir con angustias y un agotamiento salvaje es lo peor para disfrutar con lo que haces.

¿Aparte de eso? ¿He dicho café? ¿Y música?

**¿Qué consejos darías para trabajar dibujando manga en España o fuera de ella?**

**Lolita:** Asumir que te van a ningunear y que vas a ser eternamente el patito feo. Pero si aun así persistes en el empeño, presentarse a todos los concursos posibles es una buena idea, ya sea de carteles de eventos, de cómic o de que se encuentre. Participar en fanzines donde conocer a más gente con afinidades parecidas y probablemente futuros profesionales, socializar en redes sociales con profesionales porque así se aprende de ellos... Y dibujar, dibujar, dibujar y dibujar sin desanimarse por reveses que te lleves.

**¿Tienes alguna aspiración de trabajar en algún puesto o editorial en especial? ¿Cuál?**

**Lolita:** Tengo aspiración a ganarme la vida de forma regular y vivir cómodamente. Al final, hoy trabaja para una editorial y mañana para otra distinta. Lo único intentar que cada proyecto supere al anterior o te aporte algo especial que no tenías antes. Si tuviera que decir una editorial en la que publicar... en plan sueño total, en Kadokawa o Hakusensha. Un sueño más terrenal... DC o Marvel.

**¿Tienes apoyo familiar y social a la hora de dibujar?**

**Lolita:** A día de hoy, cuando han visto que estoy ganándome la vida gracias a mi trabajo, sí. Originalmente se opusieron a que me dedicara a ello.

**¿Qué colaboraciones has realizado?**

**Lolita:** Con guionistas he trabajado con Miguel Gómez-Cabrero y con El Torres. He hecho labores de colorista para XianNu Studio en la tercera portada de *Bakemono*. Sandra Molina coloreó *Bribones* e Irene Muñoz (Arhiee) coloreó parte de *Virtual Hero*.

**¿Con qué autores nacionales y extranjeros con los que te gustaría trabajar?**

**Lolita:** Me resulta muy de ciencia ficción la posibilidad de que ocurra pero Kieron Gillen, Becky Cloonan, Brian Azzarello, Juan Díaz Canales...

**¿Qué opinión tienes respecto al ritmo de trabajo semanal/mensual/etc. tan rápido de los capítulos de mangas en las revistas japonesas o el de América?**

**Lolita:** En concreto del Japonés me parece inhumano. Está básicamente pensado para ser realizada por gente muy joven, que aún tiene la energía para aguantar esos ritmos. Y aparte, con un equipo trabajando detrás.

El americano es otra maquinaria industrial e igualmente muy sacrificado. Sin embargo, no creo que sea muy distinto de lo que ya he tenido que pasar y lo bueno es que, al ser una maquinaria, siempre hay piezas para cubrirte. Es decir, si te ves muy

mal, avisas al editor y buscan gente para cubrirte por uno o varios números siempre y cuando sea con tiempo y no les causes un problema.

**¿Qué consideras más importante y por qué de la viñeta, el dibujo o el color? ¿En qué es importante cada uno?**

**Lolita:** Lo más importante del cómic es la narrativa, el flujo en el que va transcurriendo la lectura. Eso se consigue a través del dibujo y es apoyada por el color y la maquetación. El dibujo y la disposición de viñeta deben guiar el ojo de una forma natural a través de cada página. Si el flujo se interrumpe provoca que el lector tenga que buscar por donde retomar la lectura y si eso ocurre relativamente a menudo, acaba por hacerse correoso leer y al final pierdes al lector.

El color lo que hace en todo esto es hacer foco y subrayar los puntos importantes en cada viñeta y en la globalidad de la página.

Un cómic por muy bonito o interesante que sea, si no es narrativamente correcto al final no deja de ser un libro de ilustraciones que muchas veces igual ni terminas de leer.

**¿Qué consideras más difícil a la hora de crear una historia?**

**Lolita:** Yo soy la dibujante por un motivo: el guión no es lo mío. Para mí, lo más difícil es hacer accesibles todas las ideas que se me acumulan en la cabeza a la hora de crear una historia, articularlas de una forma comestible y no ser predecible.

**¿Y a la hora de dibujar qué te cuesta más?**

**Lolita:** El primer momento frente a la página en blanco. Una vez cogido el hilo todo es tirar para adelante hacia donde te lleve. Para mí es un proceso muy orgánico y cuando sientes que está bien pues es avanzar a la siguiente fase.

**¿Entre el dibujo y el guion qué priorizas o en qué medida lo haces?**

**Lolita:** Yo soy dibujante mayormente así que...

**¿Por qué publicar las viñetas en el orden occidental si se dibuja manga? O ¿Por qué publicarlas en el orden japonés si se está dibujando en España? (dificultades y facilidades)**

**Lolita:** A la hora de hacerlo a la oriental, la dificultad está en pensar la narrativa en el orden adecuado... y eso puede provocar un cierto grado de esquizofrenia si te sale más natural hacerlo a la occidental.

Hacerlo a la oriental es también una forma más de intentar que el público potencial consumidor de manga se sienta cómodo leyéndolo, puesto a que está más acostumbrado a la lectura de esa forma. Y luego hay dibujantes que se sienten cómodos de esa forma.

Cualquier opción es buena siempre que sea la que quieras hacer y te sientas a gusto en ella. Yo siempre he utilizado orientación occidental. Eso sí, los globos los hago alargados en vertical porque la verticalidad también es una característica de la narrativa japonesa.

Las elecciones vienen de que lo que te sale de forma más natural. Al final, todas estas cosas funcionan por instintos.

## MANGA EN ESPAÑA

**¿Cuál es tu cómic español favorito?**

**Lolita:** *Black Sad* de Juanjo Guarnido (dibujante) y Juan Díaz Canales (guionista)

**¿Cuál es tu manga español favorito?**

**Lolita:** *Bakemono* del Xian Nu Studio

**¿Cuál es tu cómic americano/europeo/occidental favorito?**

**Lolita:** Últimamente de lo que me he leído ha sido *Wicked and the Divine* y la *Wonder Woman* de Azzarello.

**¿Qué opinas sobre el término “manga por artistas no japoneses” o el “manga gaijin”?**

**Lolita:** Al final son etiquetas que hacen más daño que otra cosa puesto que es como marcar a los unos como originales y a los otros como imitaciones. Todo el mundo es dibujante de cómic y, en un mundo globalizado, es como ponerle puertas al campo.

**¿Qué puede aportar un artista no japonés al manga en su trabajo?**

**Lolita:** Sobre todo un cómic no regido por los dictados y normas de los editores japoneses. En Japón, la mayoría de las series son series de editores, donde las decisiones vienen en base a la revista en la que se publican y el público al que está dirigido. De la idea original del autor queda una parte, sí, pero hay mucho de las decisiones de los editores. Así pasa que la mayoría de los mangas parecen sacados de molde porque el margen de riesgo que manejan las grandes editoriales japonesas es prácticamente nulo y así salen clones repletos de personajes tipo.

**¿Te consideras “mangaka español”? ¿Por qué? ¿Otra denominación que consideraras más correcta pero que a la vez concretara bastante tu estilo de dibujo influido por este fenómeno nipón?**

**Lolita:** No, me considero dibujante de cómic. He tenido influencias (muchas) de autores japoneses, me gusta la narrativa japonesa y el tipo de edición. Son mis preferidos. Pero también he recibido influencias de otros mercados y he trabajado para ellos. Así que supongo que soy un híbrido raro y mutante que simplemente trata de hacer lo que le gusta más, que es contar historias a través del cómic.

**¿Qué cambios consideras que mejorarían el desarrollo del cómic/manga en España según tu criterio?**

**Lolita:** Básicamente más público, más lectores, alcanzar a las nuevas generaciones que no han tocado un tebeo, un poco de apoyo por parte de las organizaciones de eventos, de las instituciones. Por mi parte intento aportar mi granito de arena e intento hacer el mejor trabajo del que soy capaz en cada momento.

**¿Qué papel crees que desempeñan los salones del cómic/manga y eventos por el estilo?**

**Lolita:** Poco o nada. La mayor parte de ellos son eventos centrados en el *Cosplay* y en la venta de *Merchandising*. Son buenos como lugares de reunión sociales pero hay muy pocos que aporten o desarrollen el manga en particular y el cómic en general a un nivel de autores. Hay excepciones notables. Las menos.

**¿Y las redes sociales para darse a conocer?**

**Lolita:** Son vitales si te dedicas a la profesión. Si el público no te conoce no te va a buscar, así que hay que moverse por ellas (y mucho), ser accesible, hablar con la gente... ¡mi punto flaco!

**¿Cuál es el mejor método para darse a conocer?**

**Lolita:** Hacer un buen trabajo. Bajo mi experiencia, si la gente con la cual trabajas queda contenta contigo, volverá a pensar en ti o te recomendará a otra gente para hacer nuevos proyectos. Siempre he creído que el mejor embajador de uno mismo es tu trabajo.

**¿Qué relación con los fans y por qué medio?**

**Lolita:** Diariamente me comunico por Twitter aunque no siempre puedo por culpa del trabajo. Las experiencias que más recuerdo y la forma en la que se siente más cerca a la gente es en los eventos, donde hay tiempo para hablar, conocer un poco

a tus lectores e ir viendo caras que poco a poco se van haciendo habituales. Al final es lo que hace que las horas de trabajo merezcan la pena.

**Muchas gracias por haber llegado hasta aquí. ¡Te lo agradezco de verdad!**