

Sierra del Sur

Lydia Rueda
(Michiitaa_)



Sierra del Sur

Sierra of the South

Memoria Trabajo de Fin de Grado

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga
Grado en Bellas Artes

Septiembre 2020

Autora: Lydia Rueda Fuentes

Tutora: Cristina Peláez Navarrete



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA



Indice

	Pg.
Resumen y palabras clave/Summary _____	8
Idea _____	10
El manga como referente _____	12
-Géneros del manga _____	12
-Narratividad _____	14
-Parodias, anacronismos y ucronía _____	15
Cómic bélico y Guerra Civil española _____	19
Investigación plástica _____	20
-Trabajos anteriores _____	20
-Diseño de personajes _____	24
-Narrativa y guion _____	28
Cronograma _____	32
Presupuesto _____	32
Bibliografía, filmografía y webgrafía. _____	34
Anexo _____	36

Resumen

Esta es la memoria del trabajo fin de grado presentado en la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga. Se trata de un proyecto artístico titulado *Sierra del Sur* que consiste en un cómic de estilo manga y género shonen, ambientado en la Guerra Civil española. En la obra se cuenta la historia de Sierra, una guerrillera procedente de la Sierra de Tejeda que se halla en la búsqueda de su hermano. Durante el trayecto se encontrará con numerosos enemigos, así como con dos compañeros esenciales, Puri y Cándido, que le ayudarán en su cometido.

En esta memoria se recogen los distintos recursos y referentes utilizados durante la investigación del proyecto, que pertenecen a distintas disciplinas como el cómic, el cine o la historia. Así a lo largo de esta producción artística se pueden apreciar recursos y géneros utilizados en el cine y la literatura como la ucronía, los anacronismos y la parodia; pero también características formales propias de los cómics mangas, como los ojos grandes en los personajes y otros rasgos y expresiones emblemáticas. Además se reflexiona sobre la evolución de estilos que va sufriendo la obra a lo largo del proceso de producción debido a la propia investigación realizada además de la información recogida.

En este proyecto existen referencias a distintos hechos históricos ocurridos durante la guerra, como la masacre de la carretera de Málaga a Almería, el asesinato de Lorca o la muerte de José Miguel Primo de Rivera. Las historias de los personajes principales están inspiradas en vivencias y relatos de miembros de mi familia que vivieron la Guerra Civil y la postguerra. Por último, la historia está tratada desde el humor y con el debido respeto.

Palabras Clave

Cómic, Manga, Guerra Civil, España, juventud, identidad, humor, proyecto artístico, mitología, ucronía.

Summary

This is the memory of the end-of-degree work presented at the Faculty of Fine Arts of the University of Malaga. It is an artistic project entitled *Sierra of the South* consisting of a comic book of manga style and shonen genre, set in the Spanish Civil War. The work tells the story of Sierra, a guerrilla from the Sierra de Tejada, who is in search of his brother. Along the way she will encounter numerous enemies, as well as two essential companions, Puri and Candido, who will help her in her task.

This report shows the resources and benchmarks used during project research, which are collected from different disciplines such as manga, cinema or history. Thus throughout the comic you can appreciate resources and genres used in film and literature such as the ucrony, anacronism and parodies; but also features typical of manga, such as big eyes on characters and other iconic features and expressions. It also reflects on the evolution of styles that has derived from all the information and research carried out.

In this project there are references to different historical events that occurred during the war, such as the massacre of the road from Malaga to Almería, the murder of Lorca or the death of José Miguel Primo de Rivera. The stories of the main characters are inspired by experiences and accounts of members of my family who lived through the Civil War and the post-war period. Finally, history is treated from the mood and with its due respect.

Key words

Comic, Manga, Civil War, España, youth, identity, humor, art proyect , mithology, ucrony.

Idea

Este proyecto artístico surge a partir de una idea de realizar una novela gráfica ambientada en la Guerra Civil española, con una estética y un diseño gráfico-narrativo de inspiración manga.

Todo comenzó con el deseo de acercar a la juventud española una de las etapas más interesantes y polémicas de la historia de España: su Guerra Civil. Y de hacerlo en un medio de expresión tan próximo a ellos como es el cómic manga. Puede parecer que el estilo no casa con la temática, sin embargo, se trata de un lenguaje, el manga, con el que los jóvenes españoles de hoy en día hemos crecido y que entendemos especialmente bien; sus recursos gráficos, sus estructuras argumentales, sus signos y sus códigos gráfico-narrativos; forman parte de nuestro medio natural y somos receptivos a recibir información a través de ellos. Por lo tanto, el cómic o la narración gráfica, junto al cine y las series de televisión ya sean en abierto o en plataformas digitales, ha tomado relevancia entre los jóvenes y por ello pueden ser una buena herramienta de comunicación e introducción a la cultura. La elección del lenguaje no debe afectar a la identidad del tema, sino que, por el contrario, puede provocar en los lectores una atracción por nuestra historia reciente, que su lectura en los libros de texto u otro medio no logró.

Entre los objetivos secundarios de este proyecto está educar y a la vez entretener al lector, con descripciones objetivas de los hechos históricos para que este genere su propio juicio a partir de sus sentimientos e ideología. La Guerra Civil española es un tema con tendencia a ser tratado subjetivamente por autores e investigadores omitiendo o reinterpretando datos casi siempre debido a su inclinación por uno u otro bando. La neutralidad u objetividad se adivina en el relato en comentarios concretos de los protagonistas que irán apareciendo a lo largo de los capítulos y su función es hacer pensar al lector al tiempo que también se describe la psicología de los personajes. La referencia cultural no acaba en la Guerra Civil, se incluyen fábulas y seres mitológicos españoles como recursos gráfico-narrativos.

Algo importante y fundamental es que la novela gráfica acontece en clave de humor, para ello me sirvo de recursos visuales del manga, como la exageración de las expresiones faciales, las tramas o las líneas de acción. Respecto a la narrativa, los hechos que se describen en el cómic están basados en la realidad, pero una realidad alterada que crea un universo alternativo. Es decir, se cambia el curso de la historia y nuevamente nos lleve a la reflexión, por ejemplo, salvando de la muerte a algún personaje histórico relevante. ¿Qué hubiera pasado si esa persona viviera? ¿O cómo sería la sociedad si la Segunda Guerra Mundial no hubiera ocurrido?

Otro recurso que altera la realidad que se puede apreciar es la anacronía con la aparición de objetos o formas de pensar que no pertenecen a la época histórica en la que se desarrolla la trama principal.

Mi proyecto trata de un tema tan castizo como la Guerra Civil española, en tono de humor y utilizando recursos formales y narrativos recogidos del cómic japonés. Pero además, quien lo cuenta es la nieta de uno de uno de los supervivientes de la Desbandá de la carretera de Málaga a Almería. Ese acontecimiento oscuro que aún hoy día sigue silenciándose. Un silencio que no sólo ha durado cuarenta años, sino que se extiende hasta las nuevas generaciones. Y fruto de este silencio es un auténtico desconocimiento y desinterés por parte de los jóvenes. Por suerte, aunque yo no llegué a conocer a mi abuelo materno, mi madre se ocupó de transmitirme la historia de la Desbandá oralmente. Y ahora quiero transmitirla yo, con el lenguaje que conozco y con el que me identifico a los jóvenes de hoy.

El manga como referente

Una de las cuestiones que más me interesan es por qué el cómic manga resulta tan atractivo a los jóvenes españoles. Y creo que la respuesta a esto tiene que ver con la narración visual y los recursos formales y estilísticos. Por eso me parece más adecuado hablar sobre el cómic oriental desde el punto de vista técnico.

El diseño de personajes, desde sus inicios, el manga se dejó influir por el cómic americano y más adelante por diversos aspectos de la animación estadounidense. Los ojos grandes, por ejemplo, que son uno de los elementos más emblemáticos de este género, nacieron de esta influencia¹. Aunque algunos autores sugieren que que nace del deseo de lograr que dichos personajes, a través de sus ojos, resulten sinceros y psicológicamente profundos². Pero lo más destacable del diseño de personajes es que crean protagonistas únicos y reconocibles, sintetizando formas e insistiendo en detalles que los hace destacar fácilmente entre el resto de los personajes. Esto es, a grandes rasgos, lo que se busca de un protagonista, aunque su actitud diferirá según al público al que esté dirigido. Por esto hago de mis personajes iconos fácilmente reconocibles, simplificando las formas y añadiendo los rasgos propios del manga.

-Géneros del manga

Los géneros son otro de los elementos distintivos del manga y el anime japonés. Es complicado clasificar todos los manga que hay en el mercado ya que cada obra puede tener múltiples matices y/o características que la engloban en varios géneros a la vez. Además, el público al que va dirigido también determinará el género del manga. Por ejemplo, si lo enfocamos a niños pequeños o familias tendremos el *kodomo*. Su principal característica es una trama simple con ausencia de *fanservice*³. Lo curioso es que la mayoría de las personas que consumen este tipo de género son adultas ya que son historias breves y tienen un estilo bastante cómico. El diseño de personajes suele ser siempre caricaturesco, como *Doraemon* (Fujio, 1969), *Shin Chan* (Usui, 1992) o *Cosas de locos*⁴ (Akatsuka, 1962). De este género tomé el humor absurdo que es característico y el recurso de la repetición.

Por otro lado está el *shonen* uno de los géneros más famosos y aunque está dirigido a un público masculino joven (adolescentes), lo consumen todo tipo de personas, desde niños a mayores. Me he extendido en este género ya que el proyecto podría considerarse un shonen, tengo predilección por este tipo de mangas y crecí leyendo *Dragon Ball*⁵ (Toriyama, 1984), *One Piece*⁶ (Oda, 1997) y *Naruto*⁷ (Kishimoto, 1999). La trama se caracteriza por tener un protagonista (generalmente masculino) que debe cumplir una misión y que por el camino se irá encontrando con amigos que le ayudarán a conseguir dicho cometido. El diseño de personajes llamativo, tanto en apariencia como en personalidad. También es cierto que emplean muchos clichés como el abusón, el líder, el loco... Los protagonistas son fácilmente reconocibles, de apariencia simple pero identificable ya que deben aparecer en muchas viñetas y si se hicieran con demasiados detalles tardarían años en publicar un solo tomo.

¹Esto se lo debemos al padre del manga, Osamu Tezuka, que introdujo este tipo de característica por la influencia de las películas de Walt Disney. Ejemplo de ello tenemos obras como Astroboy o La princesa caballero. (Molié, Alfons. El Gran libro de los manga (pg21). Barcelona,2002. Glénat).

²Molié, Alfons. "El Gran libro de los manga" (pg21). Barcelona,2002. Glénat.

³En el mundo del manga, el anime y los videojuegos es utilizada para referirse a elementos que no afectan a la trama y están ahí para enganchar al espectador. Suelen ser matices eróticos o sugestivos. (www.honeysanime.com/es/que-es-fanservice-definicion/).

⁴Akatsuka, Fujio. "Osomatsu-kun". Kodansha. 1962

⁵Toriyama, Akira (1984): "Dragon Ball". Japón. Shonen Jump (Shueisha).

⁶Oda, Eiichiro (1997): "One Piece". Japón. Shonen Jump (Shueisha).

⁷Kishimoto, Masashi (1999): "Naruto". Japón. Shonen Jump (Shueisha).

Img1. ODA, E. (1997) "One Piece" [imagen]. Recuperado de : <https://www.barnesandnoble.com/blog/sci-fi-fantasy/still-love-one-piece-20-years/>

12 Img2 Otomo, K.(1982) "Akira" [imagen]. Recuperado de : https://www.reddit.com/r/akira/comments/cfivjf/great_panel_from_the_manga/



Img 1. One Piece



Img 2. Akira



Img 3. No me lo digas con flores

De hecho, si nos detenemos en analizar los personajes en los secundarios o los villanos determinaremos que están mucho más trabajados sólo por cuestión práctica: aparecen menos veces a lo largo de la historia. La narración gráfica se centra en la acción, con numerosas viñetas dinámicas, luchas o diálogos intensos. Para ello utilizan recursos como las líneas de acción y movimiento de gran dinamismo, escorzos muy exagerados y rompen los márgenes cuadrados, disponiéndolos de forma oblicua.

Otro de los géneros que me influyen estilística y narrativamente es el *shojo*. El shojo manga está dirigido a un público generalmente femenino (chicas adolescentes) ya que los temas suelen estar basado en romances. El estilo de dibujo es suave comparado con el del shonen, predominan las relaciones humanas frente a los objetivos de los personajes. Con un ritmo narrativo mucho más lento los marcos de las viñetas desaparecen en ocasiones para que la lectura sea más inmersiva. En especial me influyeron dos significativamente: *No me lo digas con flores*⁸ (Kamio, 1992) y *Chan Prin*⁹ (Xiannu, 2016).

También existen géneros para un público adulto como el *josei* y el *seinen*. El josei está enfocado a mujeres, tratando temas más sociales que de fantasía y el seinen se pueden encontrar desde temáticas medievales hasta futuristas. Ambos comparten un lenguaje mucho más maduro que los géneros anteriormente citados, además de que suelen tener escenas sexuales bastante explícitas. Ejemplos de josei pueden ser *Nana*¹⁰ (Yazawa, 2000) o *El amor es difícil para un otaku*¹¹ (Fujita, 2014) y de sheinen, *Berserk*¹² (Miura, 1986) o *Akira*¹³ (Otomo, 1982).

⁸Kamio Yoko (1992): “*Hana yori dango*”. Japón. Margaret (Shueisha).

⁹Xian Nu (2016): “*Chan Prin*”. Granada. Ediciones Babylon.

¹⁰Yazawa, Ai (2000): “*Nana*”. Japón. Cookie (Shueisha)

¹¹Fujita (2014): “*Wotaku ni koi wa Muzukahi*”. Japón. Ichijinsha

¹²Miura, Kentaro (1989): “*Berserk*”. Japón. Hakusensha.

¹³Otomo, Katsuhiro (1982): “*Akira*”. Japón. Kodansha.

¹⁴McCloud, Scott (2019): “*Entender el cómic*”. Bilbao. Astiberri.

-Narratividad

Siguiendo con los aspectos gráficos, otro de los atractivos de los cómic manga es su manera de narrar, la disposición de las viñetas, el movimiento y el minucioso detalle de muchas escenas. Sus dibujantes tienen especial cuidado a la hora de representar la vida, real o ficticia, dando prioridad a los sentimientos que pueda generar en el espectador. Como bien explica McCloud¹⁴:

[...] todas estas técnicas amplifican la sensación de participación del lector en el manga, una sensación de formar parte de la historia, en lugar de estar simplemente observando la historia desde lejos [...] (McCloud, 2018:217)

La lectura de un manga es completamente inmersiva con recursos como la exageración de emociones mediante gestos corporales o faciales, incluso la deformación del mismo entorno, lográndolo con las transiciones de viñetas en las que se detalla la acción, que obliga al lector a enlazar la información de cada viñeta; o las mismas líneas de acción o tramas de movimiento para darle ese dinamismo, emocionar al espectador y que sienta la misma sensación de velocidad que el personaje que se encuentra realizando la acción.

Los mangas se leen de derecha a izquierda siguiendo la configuración de la escritura nipona, que proviene de la escritura china, de los que heredan sus ideogramas y también la manera de disponer los textos, escritos vertical en lugar de horizontalmente. Durante la década de los 90 muchos mangas se occidentalizaron, es decir, invirtieron el orden de lectura, pero resultaba costoso técnica y económicamente, por lo que poco a poco se dejó de hacer.



Img 4. Ejemplo de páginas de un manga.
(One Piece)

Reescribiendo la historia

-Parodias, anacronismos y ucronía.

Desde los primeros pasos del proyecto sabía que partiría de unos hechos verídicos para después transformarlos y reinventarlos. Esta idea me vino por los filmes que narran de forma ingeniosa hechos históricos con humor como *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores*¹⁵ (Monty Python, 1975) o *La vida de Brian*¹⁶ (Monty Python, 1979); dos grandes referencias que me han acompañado a lo largo de mi incipiente carrera artística. Este recurso es bastante útil especialmente para generar cierta crítica social, de forma velada. En los caballeros de la mesa cuadrada encontramos una curiosa escena que lo ejemplifica: el rey Arturo se encuentra con dos aldeanos en su camino hacia Camelot; éste le pregunta por quién es su rey y en su contestación, a modo de disputa entre los dos campesinos, debaten si son un colectivo autónomo o una dictadura mientras explican qué es cada forma de gobierno. Incluso se mofan de cómo supuestamente fue elegido el rey Arturo:

[...]Oye, una mujer rara que vive en un lago y reparte espadas no puede ser la base de un gobierno, el poder supremo emana de un mandato del pueblo. No de un extravagante rito acuático. [...]

Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores. (1975) (Min 9:32-12:13)

Esta película que parodia la leyenda del Rey Arturo, así como la Inglaterra de la Edad Media es en realidad una sátira a la sociedad moderna. Encontramos algo parecido en *La Vida de Brian* pero esta vez parodian la vida de Jesucristo, cuando al protagonista lo confunden con él.

Muy al principio del proyecto, inspirada por estas dos películas, quise ambientar mi historia en la Edad Media, sin embargo, no terminaba de entender las referencias que pretendía utilizar, y pronto deseché la idea. La primera idea de este proyecto fue producir un cómic autobiográfico novelado en el que relata mis vivencias en la facultad, pero teniendo como protagonistas animales antropomórficos y en el entorno de una fantasía medieval.

Síntesis:

Kat, una joven, valiente pero inexperta druida, decide emprender un duro viaje para encontrarse a sí misma como artista, sin embargo, por el camino, no sólo batallará contra sus propios monstruos sino también contra un sistema que no se lo pondrá fácil. Junto con sus amigas, amigos y un espíritu llamado Ego conseguirá desenmascarar las artimañas de Artalia y su élite de artistas.

Dirigiendo mi investigación hacia referencias más orientales encontré el anime *Samurai Champloo*¹⁷ (Watanabe, 2004), ambientada en el periodo Edo de Japón. Me interesó por la cantidad de anacronismos que contiene y por cómo son utilizados. La introducción del grafiti y el hip-hop¹⁸ o un partido de béisbol entre



Img 5. *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores*

¹⁴McCloud, Scott (2019): *“Entender el cómic”*. Bilbao. Astiberri.

¹⁵Forstater, M., White, M., Otte, C. (productores) & Gilliam T., Jones T. (directores): *“Monty Python and the Holy Grail”* [Película]. Reino Unido: Michael White Productions, Python (Monty) Pictures, National Film Trustee Company.

¹⁶Goldstone, J., Harrison G. (productores) & Terry J. (director): *“Life of Brian”* [película]. Reino Unido: Handmade Films.

Img5. Forstater, M., White, M., Otte, C. (productores) & Gilliam T., Jones T. (directores): *“Monty Python and the Holy Grail”* [fragmento de película]. Reino Unido: . Recuperado de : https://www.youtube.com/watch?v=2447gc2_gzM

colonizadores estadounidenses y ninjas¹⁹ son algunos de los ejemplos que podemos encontrar. Sin embargo, uno de los anacronismos que más me interesó fue utilizado en el diseño de personajes: Jin lleva gafas y Mugen tiene tatuajes minimalistas y su vestuario es contemporáneo. Esto me ayudó a determinar el tipo de ropa que llevarían los personajes.

Al deshechar la idea de ubicar la historia en la Edad Media, debía pensar en un nuevo guion. Apareció en mi investigación un recurso muy utilizado en el cine: la ucronía. En realidad se trata de una figura literaria adaptada como técnica cinematográfica, por la que se selecciona un momento del pasado para transformarlo hasta el punto de crear una realidad completamente distinta o alternativa, desarrollándola para que pueda ser creíble, a pesar de que sea totalmente ficticia.

Como ejemplo para crear una nueva historia: *Malditos Bastardos*²⁰ (Tarantino, 2009), donde los nazis son borrados de la historia, me hizo pensar ¿Y si se hubiera impedido que los nacionalistas tomaran Madrid en la Guerra Civil española? o ¿Y si destruyo toda la red que rodeó a Franco?

*Érase una vez en Hollywood*²¹ (Tarantino, 2019), me hizo pensar lo siguiente: ¿Y si hubiera rescatado a Lorca antes de ser ejecutado y arrojado a cualquier lugar?

La obra maestra del cómic occidental, *Watchmen*²² (Moore, Gibbons, 1986), que cambia la dirección de la historia por la existencia de los superhéroes con lo que la Guerra de Vietnam no tiene sentido como tampoco el mandato del presidente estadounidense Richard Nixon, además de cómo han moldeado el panorama en la década de los ochenta. También es interesante el concepto de que los superhéroes fueran personas normales, sin superpoderes. Esto me daría la idea de que sólo uno de los integrantes del grupo usaría una especie de magia,



Img 6. Personajes principales de *Samurai Champloo* (de izq. a drch.): Mugen, Fuu, Jin.

Img 7. Fotograma del capítulo “El blues del beisbol”. *Samurai Champloo*.



¹⁷Watanabe, Shinichiro (director) (2004): “*Samurai Champloo*”[serie de televisión]. Japón: Manglobe.

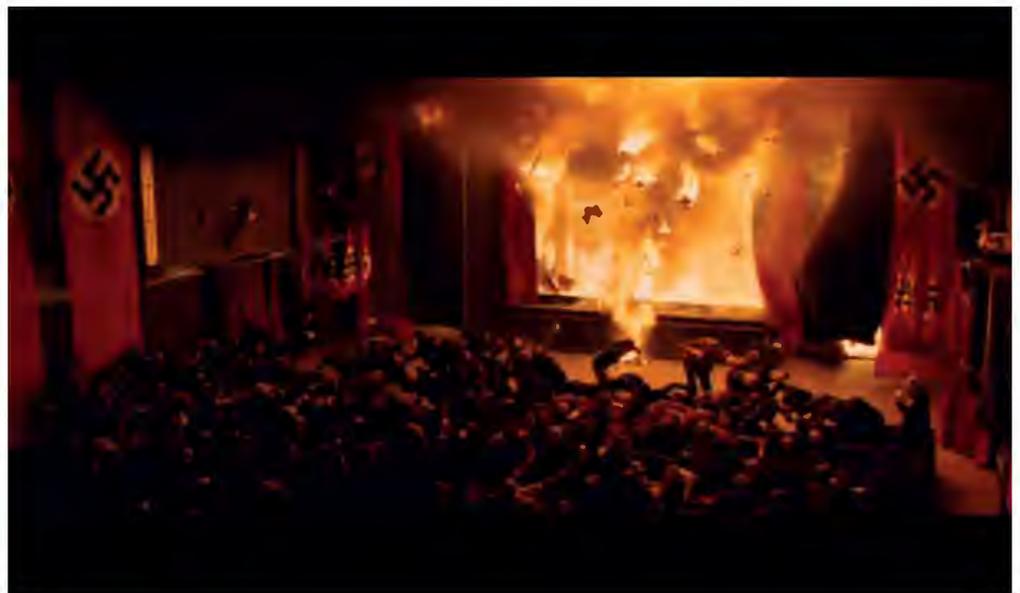
¹⁸Watanabe, Shinichiro(director) (2004): “*La guerra de las palabras*” [episodio serie de televisión]. Watanabe Shinichiro: “*Samurai Champloo*”. Japón: Manglobe.

¹⁹Watanabe, Shinichiro(director) (2004): “*El blues del beisbol*” [episodio serie de televisión]. Watanabe Shinichiro: “*Samurai Champloo*”. Japón: Manglobe.

²⁰Bender L. (productor) & Tarantino, Q. (director): “*Inglourious Basterds*” [película]. Estados Unidos: Universal Pictures, The Weinstein Company, A Band Apart.

²¹Tarantino Q., Heyman D., McIntosh S. (productor)& Tarantino Q. (director): “*Once upon a time in Hollywood*” [película]. Estados Unidos: Columbia pictures.

Img 8. Fotograma de la escena final *Inglorious Basterds*.



Img 9. Dr Manhattan y el Comediante en la Guerra de Vietnam. *Watchmen*.



Img 10. Fotograma de la escena final de *Once upon a time in Hollywood*.

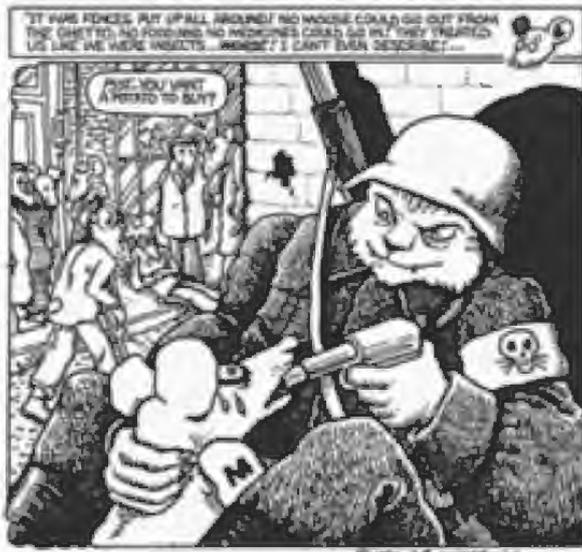
Img6. ⁷Watanabe, Shinichiro (director) (2004): “*Samurai Champloo*” [fragmento] Recuperado de: <https://meganedans-hi.wordpress.com/2011/08/10/the-samurai-who-smells-like-sunflowers/>

Img7. IDEM. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=0Hqf7XhmW-Y>

Img8.⁰Bender L. (producer) & Tarantino, Q. (director): “*Inglourious Basterds*” [fotograma] Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Sx-rrBv2lyc&list=PLIASIPO7kB6Q49swNw_OE_he97BclXqfX&index=22

Img9. Moore A., Gibbons D. (1986): “*Watchmen*” [imagen]. Estados Unidos. DC comics. Recuperado de: https://www.reddit.com/r/DCcomics/comments/78dqm/watchmen_4_he_understands/

Img10 Tarantino Q., Heyman D., McIntosh S. (producer)& Tarantino Q. (director): “*Once upon a time in Hollywood*” [fotograma]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=5fVaNpn4CRM&bpctr=1600871474>



Img 11. Viñeta de Maus.

PRÓLOGO



Img 12. Prólogo de Un largo silencio.



Img 13. Fragmento del cómic Nuevas hazañas bélicas

Cómic bélico y Guerra Civil española

Como antes he mencionado, mi proyecto cambió drásticamente de la fantasía medieval a un híbrido entre el shonen y el histórico. Pretendía unir dos conceptos aparentemente discordantes, el manga y la Guerra Civil española. Para ello me documenté sobre los cómics de temática bélica que se habían publicado en occidente, incidiendo en aquellos ambientes o relativos a la Guerra Civil. El primero que vino a la mente fue *Los surcos del azar*²³. Había realizado un trabajo de investigación sobre éste en el primer curso de carrera y obviamente quedé tan maravillada de la calidad gráfica como de la narrativa por lo que, desde entonces lo he considerado un gran referente, junto con *Blacksad*²⁴ (Díaz Canales, Guarnido, 2000)

La Guerra Civil española, un acontecimiento histórico que nos enfrentó a hermanos españoles, como nunca antes ningún otro acontecimiento de la era moderna lo había hecho. ¿Qué ha significado en el panorama del cómic español? Pepo Pérez nos acerca a este tema en uno de sus escritos “*La representación en el cómic de la memoria traumática sobre la guerra civil española*”²⁵, repasando numerosas obras y las compara en ocasiones con *Maus*²⁶ (Spiegelman, 1977-1991), un cómic bélico atemporal, de gran peso cultural y que le valió a Art Spiegelman para lograr el respeto por el lenguaje del cómic y para sentar las bases del término novela gráfica que había comenzado Will Eisner en 1978 con su obra *Contrato con Dios*.

El texto de Pepo Pérez nos muestra cómo abordan las distintas obras el trauma de la guerra civil. Los matices son distintos cuando la historia es escrita por alguien que vivió en primera línea, que cuando se trata de un autor nacido décadas después, y cuyas referencias son documentos históricos y experiencias. Sin embargo, en ambos casos se trata el tema con un tinte dramático, como corresponde a un capítulo de la historia tan trágico, tan reciente y cercano y sobre el que gran parte de España tuvo que guardar silencio durante cuarenta años. Pero algunos dibujantes de cómic que venían del comix underground o línea chungu (que es como se denominó el comix underground en España) retrataron el tema de la Guerra Civil y la posterior dictadura, en tono de sátira, como Miguel Gallardo en *Un largo silencio* (Gallardo, 1997), novela gráfica en la que relata la vida de su padre.

Otro ejemplo mucho más crudo en el que participaron veintidós dibujantes siguiendo el guion de Hernán Migoya fue *Nuevas Hazañas Bélicas* (Migoya, 2011-2012), que retrata con humor mordaz, las partes más cruentas de ambos bandos beligerantes, nacionales y republicanos. Divide en once historias autoconclusivas sobre el bando republicano titulada “La línea roja” y otras once sobre los nacionalistas, “La línea azul”. De esta última obra me interesa la objetividad del autor, pues por desgracia, muchos de los libros que han acabado en mis manos estaban claramente sesgados por una ideología u otra, cuando lo único que yo necesitaba eran los datos históricos. Pérez recoge una declaración de Migoya sobre cómo abarcó el drama:

[...] el guionista Migoya ha explicado que hasta ahora la Guerra Civil se había tratado como drama o para remover conciencias, pero “nunca como entretenimiento”. El tratamiento del tema aquí es a menudo grotesco o delirante y lo histórico se convierte en ficción tarantinesca. El planteamiento indicaría que ha pasado bastante tiempo como para poder tomarse a guasa el trauma de la Guerra Civil, aunque hay representaciones satíricas más tempranas, y puede enclavarse en el terreno de las aproximaciones en clave de provocación en torno al tema.

²³Roca, P.(2013): “Los surcos del azar”. España. Astiberri.

²⁴Díaz Canales, J., Guarnido, J. (2000): “Blacksad”. Francia. Dargaud.

²⁵Pérez, P. (11/16): “La representación en el cómic de la memoria traumática sobre la guerra civil española”. Congreso Internacional Guerre civile espagnole et bande dessinée. Angoulême, Francia.

²⁶Spiegelman, A. (1977-1991): “Maus: A survivor’s tale”. Estados Unidos. Pantheon Books.

Img11. Spiegelman, A. (1977-1991): “Maus: A survivor’s tale” [imagen] Recuperado de: <https://www.lambiek.net/artists/s/spiegelman.htm>

Img12. Gallardo, M. (1997) “Un largo silencio” [imagen] Recuperado de: <http://miguel-gallardo.com/es/proyectos/un-largo-silencio/>

Img13. Migoya, H. (2011-2012) “Nuevas hazañas bélicas” [imagen] . Recuperado de: <https://www.normaeditorial.com/ficha/9788467936285/nuevas-hazanas-belicas/>

Investigación plástica

·Trabajos anteriores y estilo

Me es imposible, hablar de trabajos anteriores sin hacer un repaso del estilo y de cómo este se ha ido desarrollando conforme iba teniendo contacto con distintos géneros y formatos.

La primera idea de este proyecto fue producir un cómic autobiográfico novelado en el que relata mis vivencias en la facultad, pero teniendo como protagonistas animales antropomórficos y en el entorno de una fantasía medieval. La narración era rápida, y empleaba recursos del manga, pero no tantos como los que utilicé en posteriores trabajos donde se ve claramente la influencia del comic manga.

De esta primera idea conservé el peculiar diseño de personajes, sus formas originales, los hacen que sean fácilmente reconocibles. Sin embargo, eliminé el color porque para mí era un problema tener tantos personajes con distintos colores. En ese momento trabajaba por intuición puesto que no tenía muchos conocimientos sobre diseño de personajes o composición. También lo hacía todo en un soporte tradicional, bastante limitado y hasta que no tuve confianza con el dibujo digital no pude explotar muchos de los recursos que te facilita.

Más tarde, me matriculé en el máster en dibujo digital y Animación 2D de la escuela Animum²⁷. Allí tuve la oportunidad de desarrollar un proyecto de comic manga como Trabajo de Fin de Estudios. En ese momento estaba muy influenciada por los videojuegos *otome*²⁸ como *Corazón de Melón*²⁹ u *Obey Me!*³⁰ y también por los mangas que explotaban el género del romance. Buscaba un estilo suave, de colores pastel que casaran con el tono de la historia.

Pero tuve otro “bloqueo artístico”: no sabía cómo abarcar estos temas porque, si es cierto que durante mis años en el instituto había estado explorando este tipo de géneros, los había estado enfocando hacia estilos más dinámicos, de trazos duros y sueltos.

Entonces quise probar la tinta digital e imitar el estilo de dibujo de *One Punch Man*³¹, pues ahora había decidido orientarlo hacia el género *fanfiction*³² de ese manga. Pero tampoco me convenció el tipo de pincel por lo que continué investigando otros tipos de línea. Por otra parte, de mi grupo de amigos y de mi cuenta de Instagram me llegaban muchos comentarios positivos sobre mi estilo de bocetado, del que decían que era suelto y desenfadado. En realidad, un estilo así me permitía mayor expresividad, resolver de forma rápida y un avance mucho más dinámico. Me daba la libertad que necesitaba.

Finalmente, encontré un pincel de textura de lápiz digital con el que me sentía muy cómoda. El problema es que se trata de un tipo de línea suave y con poco contraste, por lo que a la hora de imprimir puede quedar demasiado clara, hasta el punto de perderse en el papel. Pero a decir verdad, es algo que no me preocupa porque pienso que es parte del estilo. Sólo tendría que reforzar las partes más importantes en negro. Incluso podría tener cierto interés y carácter personal.

²⁷Animum Creativity Advanced School, Málaga.

²⁸El término juego otome viene del japonés que se utiliza para describir una serie de historias que están dirigidas a un público femenino. Normalmente son novelas visuales, simuladores de citas o de vida. Naja .(10/09/2019) “Everything you need to know about otome games”. Recuperado de: <https://manga.tokyo/otaku-articles/everything-you-need-to-know-about-otome-games/>

²⁹Sala S. “*Amour Sucré*” [videojuego]. Francia: Beemov.

³⁰Nakashima M. “*Obey Me*” [videojuego]. Japón: NTT Solmare.

³¹Rakugaki O., Murata Y. (2012) “*One Punch Man*”. Japón. Shueisha.

³²Un fanfiction consiste en historias sobre personajes de series, películas... creadas por los fans. Perasso V. (10/10/2011) “Qué es fanfiction”. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/10/110927_fanfiction_literatura



Img 16. Varios personajes está, inspirados en Zombieman, perteneciente a One Punch Man.



Img 17. Página del segundo volumen del manga de Corazón de Melón.

Img16. ¹Rakugaki O., Murata Y. (2012) “One Punch Man” [imagen] Recuperado de: <https://read-one-punch-man.com/manga/one-punch-man-volume-15-chapter-80-1-disaster-level/>

Img17. Xian N. (2011) “Corazon de melón: Speed Camping” [página del tomo 2]. Recuperado de: <https://fandogamia.com/linea-yamanote/79-corazon-de-melon-2-speed-camping.html>

·Ejemplos de evolución de estilo (ordenados cronológicamente 09/19-09/20)



Img 18. Fragmento del storyboard de la primera idea



Img 19. Estudio de personaje.



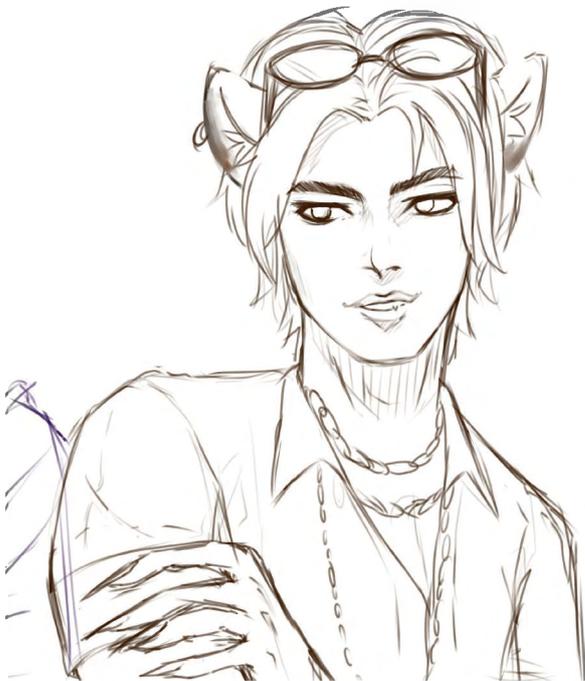
Img 20. Estudio de diseño de personaje..



Img 21. Ilustración de prueba de pinceles.



Img 22. Viñetas de la página 2 del Trabajo de Fin de Máster.



Img 23. Fanart del cantante Lee Taeyong.



Img 24. Portada de este proyecto.

·Diseño de personajes

Una vez tenía claro el tema de lo que iba a tratar el cómic manga, procedí a el diseño de personajes. Al ser cómic de autor, una única persona se encarga de todo, es decir, guion, maquetación, entintado, diseño de personajes... Esto me permite tener algo más de libertad en el orden de ejecución de las distintas etapas que tiene un comic. Una vez terminada las historias de cada personaje, empecé por el diseño de la protagonista

-Sierra: Es una agricultora fuerte, decidida y de lo más impredecible. Y sinceramente no sabía exactamente cómo hacerla. Necesitaba que fuera una persona comprensiva, generosa y sensible, pero a la vez fuerte, terca e inflexible. En los shonen manga no suele haber este tipo de personajes femeninos como protagonistas, normalmente acompañan al protagonista o aparecen como personajes secundarios. Como tampoco quería que siguiera el prototipo de personaje femenino, sino que buscaba que fuera llamativa, recurriendo al fanservice, pero a la vez que tuviera una apariencia y forma de ser neutro respecto al género. Creo que es el personaje que más cambios ha sufrido. Al principio me basé en los personajes típicos de anime/manga despiadados, callados y un poco ausentes, como Violet del anime *Violet Evergarden*³³ o Shouto Todoroki del manga *My hero academia*³⁴. Entonces encontré el manga de *Haikyuu!!*³⁵ y no tuve duda que usaría a Kotaro Bokuto como referencia tanto para la apariencia como su forma de ser. Una de sus facetas que más me impactó me hizo fue que se deprime con facilidad, pero también se anima enseguida. Así, los siguientes personajes, Cándido y Puri cobran sentido en la historia cuando actúan como soporte emocional de Sierra. Además este carácter me permitía restar dramatismo al personaje al tiempo que utiliza con frecuencia el humor.

Al principio no tenía muy claro añadir a Sierra algún poder fantástico, como la magia, pero llegó un momento en el guion que resultaba necesario si quería explicar ciertas aptitudes del personaje.

Los poderes se lo daría un ser mitológico del norte de España, el Urco, que se asemeja a un gran perro negro y de collar lleva unas cadenas. Me pareció una buena idea cuando, por entonces, entré en contacto con esa historia gracias a una serie de Televisión Española, *Néboa*³⁶, que utiliza también el recurso de este ser mitológico para generar una trama de asesinatos alrededor de él.



Img 25. Fotograma del primer capítulo de *Néboa*.

³³Shinichiro H., Shinichi N., Kazusa U., Shigeru S. (productores) (2018) “Violet Evergarden” [serie de televisión]. Japón. Kyoto Animation

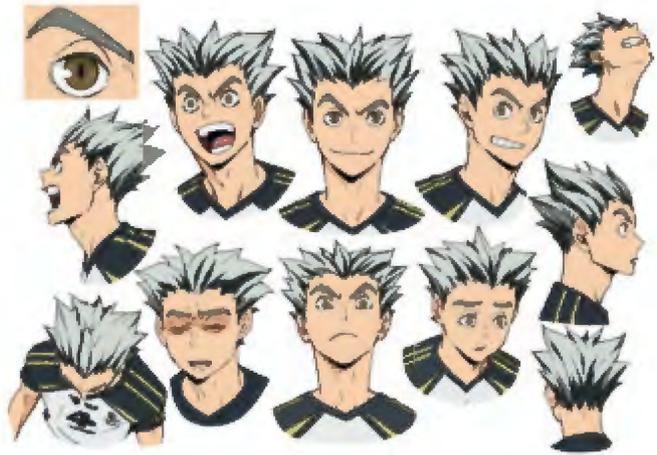
³⁴Horikoshi K. (2014) “Boku no hero academia”. Japón. Shueisha.

³⁵Furudate H. (2012) “Haikyuu!!”. Japón. Shueisha.

³⁶Tabarés F., Díaz M. (productoras) (2020). “Néboa” [serie de televisión]. España. Voz Audiovisual, RTVE.

Img25. Tabarés F., Díaz M. (productoras) (2020). “Néboa” [fotograma] Recuperado de: <http://www.rtve.es/las-claves/por-que-tenes-que-ver-neboa-2020-01-15/>

Img 26. Expresiones de Bokuto Kotarou del manga Haikyuu!!



Img 27. Diseños iniciales de Sierra.



Img 28. Expresiones de Sierra

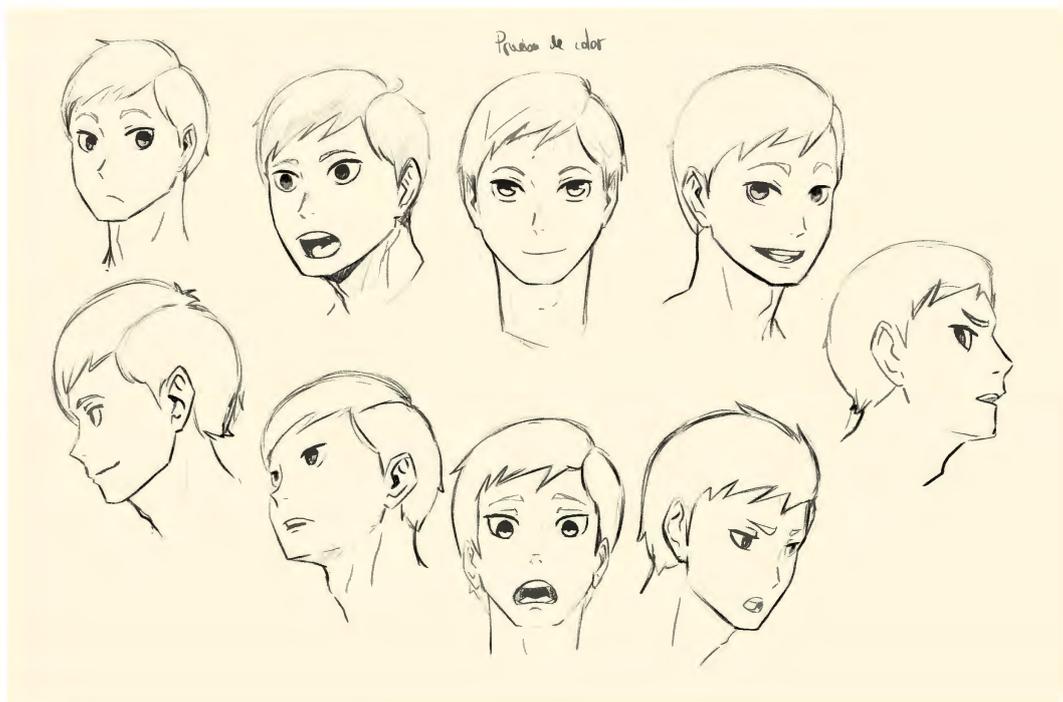
-Puri: Este personaje complementa al principal, Sierra. Puri es una malagueña impulsiva y siempre dispuesta a crear problemas. Haciendo una referencia a la *Desbandá*³⁷, sitúo a Puri en la carretera de Almería, huyendo desde Málaga de los ataques de los soldados que fueron por tierra arrasando todo lo que encontraban. Cuando Sierra encuentra a Puri, esta aparece en mitad de una persecución a la altura de la costa granadina. Mi abuelo fue uno de los supervivientes de este acontecimiento histórico. Es cierto que se habla mucho del bombardeo de Guernica, donde murieron al menos 200 personas, sin embargo, en la *Desbandá* se estima que fallecieron más de 5.000.

Para el diseño de su ropa me inspiré en los *concept art*³⁸ recogidos en el libro *Andalusian Ladies*³⁹ de la artista malagueña *BoissB*.

-Cándido: Cándido aparece casi al final del cómic. Mi intención en esta decisión es generar expectación para los futuros capítulos. Él es un médico que va hacia Almería para ayudar a las personas que tratan de llegar. Este personaje es un homenaje a un médico canadiense que participó en la *Desbandá*: estamos hablando de Norman Bethune⁴⁰.

Cándido tiene una personalidad más templada que Puri y Sierra. Es interesante jugar con la psicología de los personajes para que sean parte del ritmo narrativo.

Las historias de los tres personajes protagonistas están inspiradas en datos y vivencias que me han ido contando mis padres y mi abuela materna. Por ejemplo, Sierra vive en Alcaucín, el lugar de nacimiento de mi madre. Cándido consigue escapar en una tinaja que utilizaban para guardar el trigo: mi bisabuelo materno escondía a los curas en tinajas para que los republicanos no los mataran. Puri narra algunas experiencias por las que pasó mi abuela paterna en su juventud, como la gran pobreza que se vivió en su ciudad.



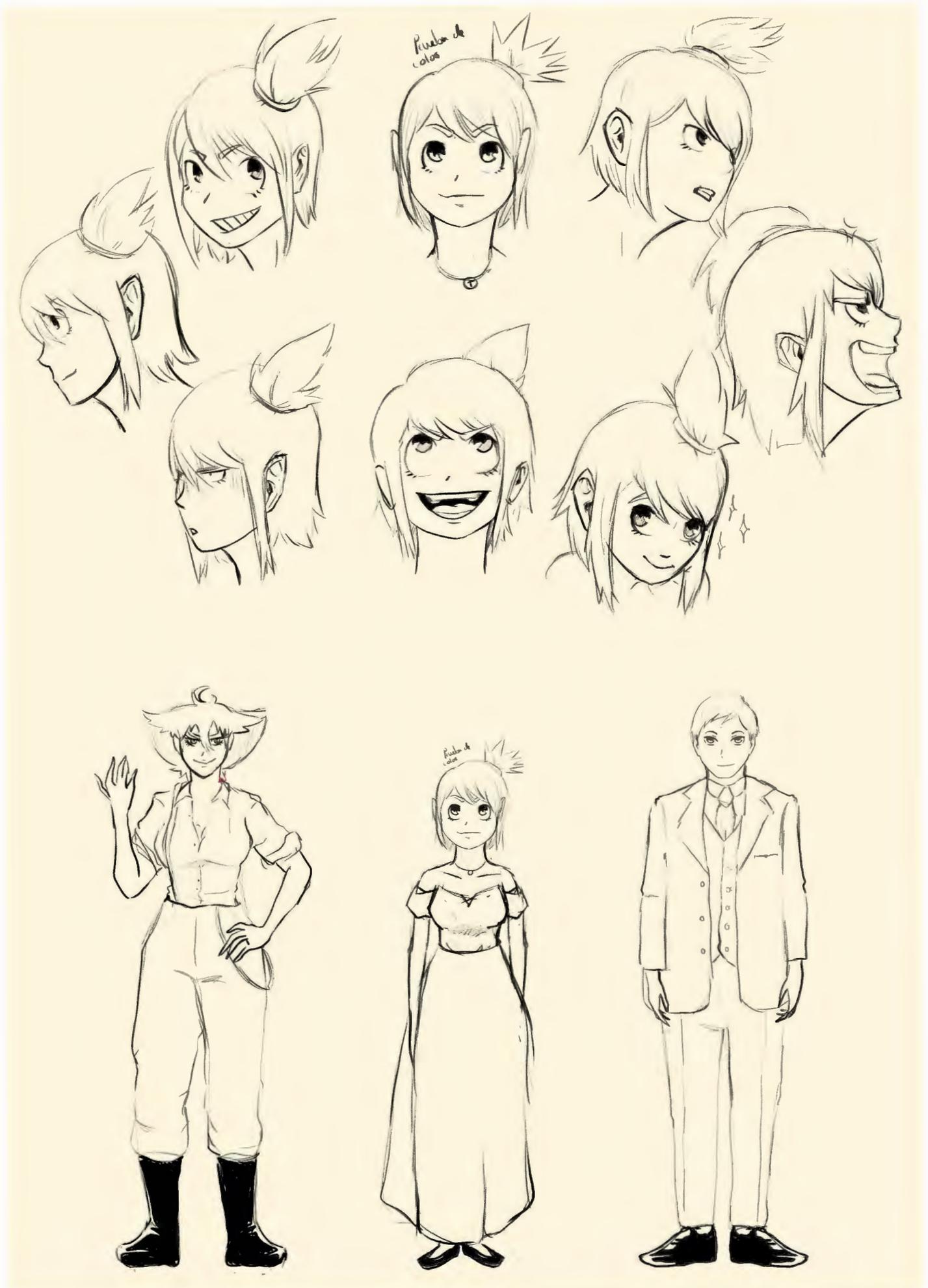
Img 29. Expresiones de Cándido

37Episodio de la guerra civil española que va desde el 7 al 12 de febrero de 1937 que consistió en el éxodo masivo de Málaga hacia Almería por la carretera que las conecta. Las personas fueron atacadas por el bando de los nacionalistas por tierra, mar y aire. Cenizo N. (8/02/2019) “La desbandá: las incógnitas 82 años después de la masacre” Recuperado de www.eldiario.es/andalucia/malaga/desbanda-incognitas-resolver-despues-masacre_1_1710011

38Forma de ilustración que se utiliza para transmitir una idea para su uso en películas, videojuegos, animación cómics u otros medios antes del producto final. Recuperado de: https://en.wikipedia.org/wiki/Concept_art

39Blanca J. (2019) “Andalusian Ladies Artbook”. España.

40Henry Norman Bethune (Canadá 1890- China 1939) es un médico conocido por el apoyo prestado en tiempos de guerra a la Segunda República española, durante la Guerra Civil española y los comunistas de la República de China. Vivió la *Desbandá* en primera persona, trasladándose desde Valencia a Málaga, pasando por Almería para socorrer a los heridos que llegaban de la masacre de la carretera de Málaga Almería. Cenizo N. (8/02/2020). “Norman Bethune, el médico que documentó para la historia la masacre de la *Desbandá*”. Recuperado de https://www.eldiario.es/andalucia/malaga/norman-bethune-documento-historia-desbanda-memoria_1_1142109.html



Img 30. Expresiones de Puri. Comparación de las distintas alturas y diseño de vestuario.

·Narrativa y guion

De ninguna manera quise plantearme hacer un cómic serio sobre la Guerra Civil sabiendo que iba a estar inspirado en el género manga, shonen (con esto no quiero decir que una de las principales características del manga sea el constate empleo del humor) Además, estaba en mitad de un personal y considerable cambio de estilo. Siempre me había sentido atraída por aquellos manga que cuidaban mucho los detalles en cuanto al dibujo y a los recursos visuales, aunque el guion fuera simple y la narrativa tortuosa. Pero un día, mientras buscaba algo interesante que leer, acabó en mis manos el manga *Mob Psycho 100*⁴¹. Fue entonces cuando decidí centrarme en una buena historia y preocuparme menos por el dibujo. Curiosamente esta decisión hizo que mi cómic ganara en expresividad y narratividad visual, al permitirme la imperfección me atreví a jugar con más libertad con la imagen y a deformar los personajes en busca de la máxima expresión.

Cuando empecé con el guion del primer capítulo traté aplicar algunos de los métodos que nos enseña *El guion de cómic* (Vilches, 2016), pero estas metodologías están pensadas por y para guionistas, y yo soy también dibujante, pero me va mucho mejor todo cuando trabajo texto e imagen al mismo tiempo. Sin embargo, tengo un método bastante caótico, quiero decir, lo mismo comienzo con una especie de storyboard, para pasar después a dibujar encima y luego improvisar huecos para los bocadillos o rediseñar viñetas.

Posiblemente debido a esto, el primer capítulo tiene mucho más detalle que el resto, pero como ya he dicho, estaba en mitad de un proceso de cambio de estilo, tanto gráfico, como narrativo. Por otra parte debía tener en cuenta que no iba a utilizar el formato de revista sino el de *tankobon*⁴², lo que significó planificar seis storyboards de entre veinte y catorce páginas cada uno. En ocasiones me faltaban páginas para concluir el capítulo porque necesitaba expresar todo lo que estaban sintiendo y viviendo los personajes y tenía que reajustar el guion añadiendo o quitando. Entonces se me ocurrió tomarlo como recurso narrativo, intercalando capítulos en los que había mucha acción con otros momentos más relajados en los que explicaba más la historia de los personajes, además de mostrar cómo se iba desarrollando la relación entre ellos.

La sencillez el dibujo, no implica que el cómic no cuente con numerosas escenas de lucha y acción. Están inspiradas en los mangas *Gokushufudo: yakuza amo de casa*⁴³, *One Piece* y *One Punch Man*, que son mi referencia en cuanto a recursos para expresar dinamismo y exageración en los personajes. Utilizo las líneas cinéticas para dar énfasis tanto en las expresiones de los personajes como en los momentos de mayor movimiento. Además, las viñetas pasan en estos momentos de ser cuadradas a tener uno de los lados oblicuos para enfatizar la acción y el movimiento.



Img 31 y 32. Viñeta de este proyecto habiendo utilizado como referencia el manga *Gokushufudo*

⁴¹Rakugaki, O. (2012) “*Mob Psycho 100*”. Japón. Shogakukan.

⁴²Formato de publicación de los manga. Consiste en la compilación de varios capítulos publicados en una revista. Moliné, A. (2002) “*El gran libro de los manga*”. España. Glenat España.

⁴³Oono K. (2020) ““*Gokushufudo: yakuza amo de casa*”. España. Glenat



Img 33 y 34. Viñeta de este proyecto habiendo utilizado como referencia el manga One Punch Man.



Img 35. Webcomic de One Punch Man de One.



Img 36. Página del manga Mob Psycho 100 de One.



Img 37. Ejemplo de story del proyecto.



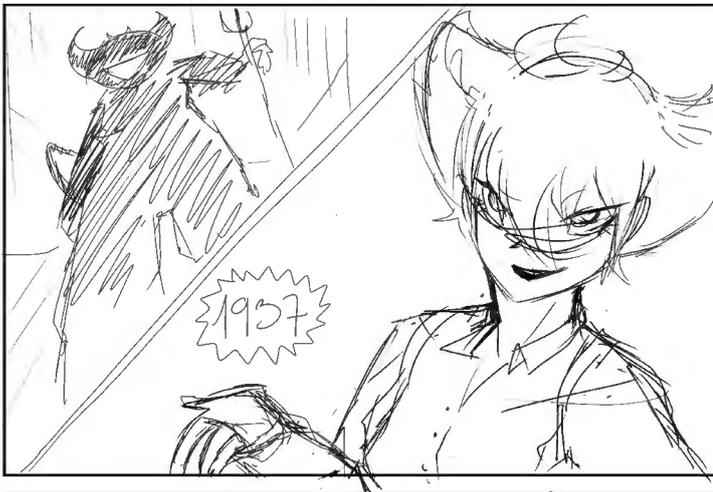
Img 38. Ejemplo de story del proyecto.

Img32. Oono K. (2020) ““Gokushufudo: yakuza amo de casa” [viñeta]. Recuperado de: <https://lectortmo.com/viewer/5a-f752bce4c86/paginated/13>

Img34. Rakugaki O., Murata Y. (2012) “One Punch Man” [viñeta tomo 17] Recuperado de: <https://manga-spot.tumblr.com/post/172318444036/genos-vs-garou-one-punch-man-chapter-130>

Img35. Rakugaki, O. (2009) “One Punch Man, Webcomic” [página] Recuperado de: <https://mangapark.net/manga/one-punch-man>

Img36. Rakugaki, O. (2012) “Mob Psycho 100” [página tomo 1] Recuperado de: <https://mobpsycho-manga.com/manga/>



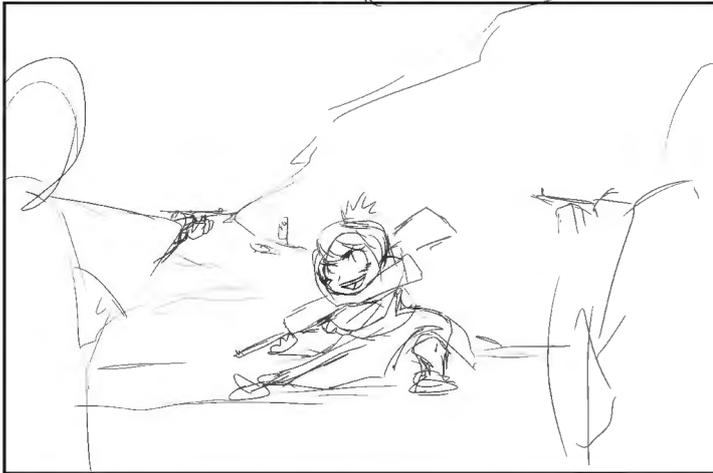
CAPÍTULO 1-2

Presentación de Sierra.

- En qué época se encuentran

- Quién es y hacia dónde va

* No se dan muchos detalles de su persona, pues se va descubriendo al personaje durante la historia (MANTENER INTERÉS)



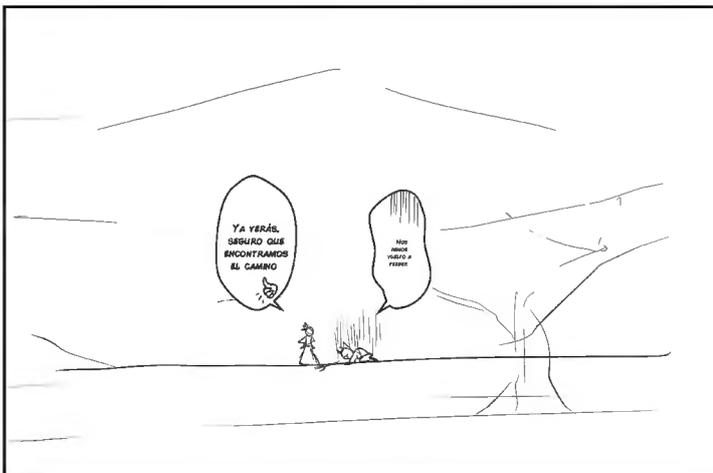
CAPÍTULO 3-4

Presentación Puri

- Encuentro con Sierra en la Carrifera de Almería.

- Huida hacia el interior

buscando Alicante



CAPÍTULO 5-6

Presentación Cándido

- Sierra y Puri se vuelven a perder

- Se encuentran a Cándido en el desierto.

- Organizan y planean su viaje.



CAPÍTULO 7-8

- Están a punto de partir, el tío de Sierra los espera

- Final boss

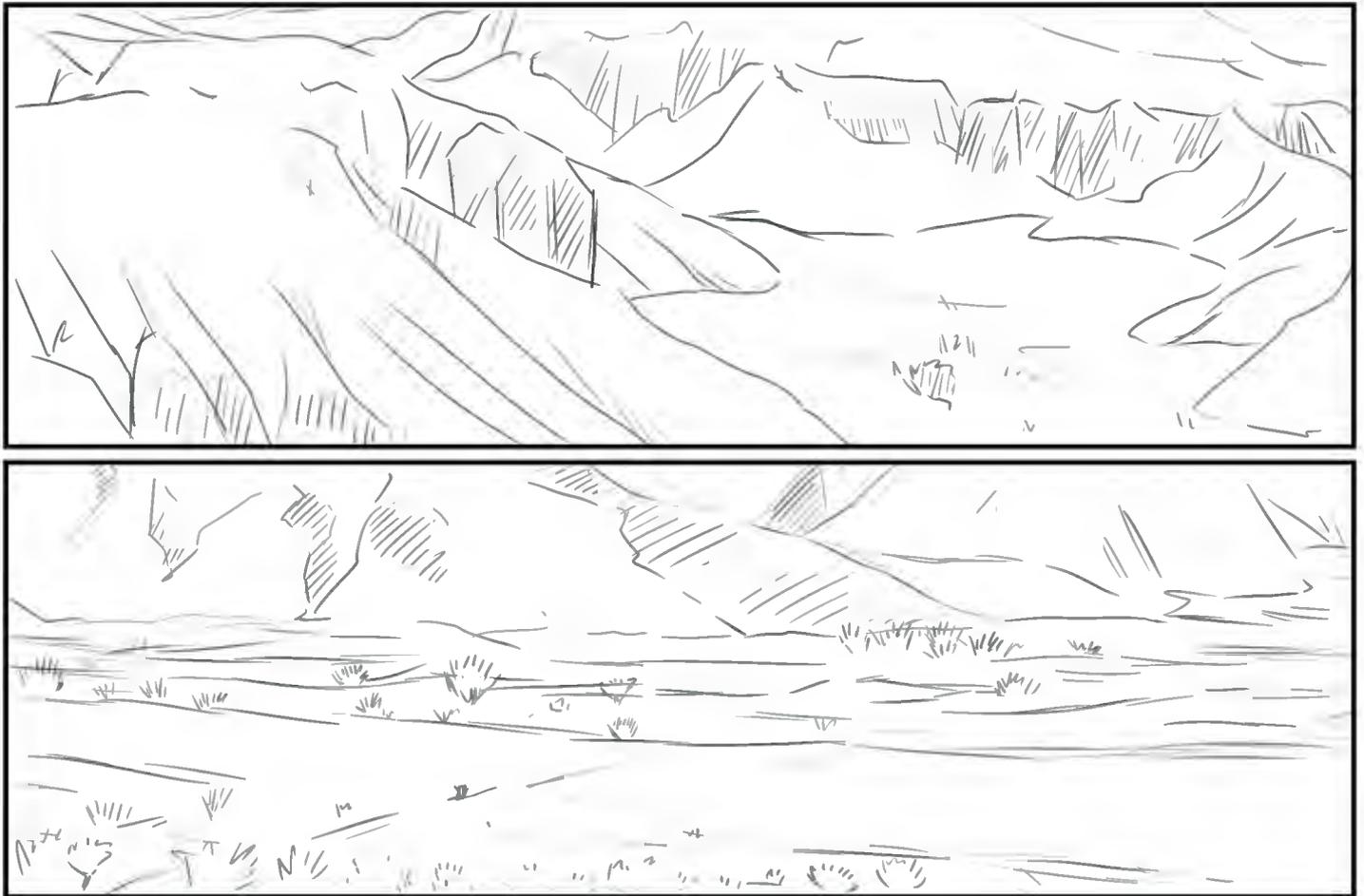
- Vence Sierra, sale muy mal herida pero descubre algo durante la batalla.



Img 40. Ejemplo de storyboard de la primera idea de proyecto.

Para descansar de una secuencia de acción y generar cambios de ritmo, recorro con frecuencia a utilizar inmediatamente después, viñetas de doble página y con poco texto. Estas últimas también las empleo como record de espacio cuando me parece que el fondo es especialmente importante en una escena.

Un recurso narrativo importante en este proyecto son los fondos. Si quiero destacarlos porque son un enclave importante, aparecen claramente definidos. Esto se aprecia en las primeras viñetas del primer capítulo, que se desarrolla en el boquete de Zafarraya o en el tercer capítulo que transcurre frente a la costa de Motril. De hecho, la mayoría de los fondos son ubicaciones reales. Utilizaba Google maps para tomar capturas de pantalla y después dibujar encima de la misma. Lo utilicé también para trazar el camino que los personajes tomarían y así saber dónde situarlos en cada momento de la historia.



Img 41. Ejemplo de doble página sin diálogo.



Img 42 y 43. Viñeta de un paisaje que se ha utilizado una foto como referencia. Costa tropical de Granada.



Img 44 y 45. Viñeta de un paisaje que se ha utilizado una ptura de pantalla de Google Maps. Las Ventas de Zafarraya, puerto de montaña.

Cronograma

	enero	febrero	Marzo	abril	mayo	junio	julio	agosto	septiembre
planificación									
documentación									
Investigación plástica									
Realización del cómic									
Memoria									

Presupuesto

Descripción	Coste
Tableta gráfica Huion Gt-156 HD	270 euros
2 libretas de papel liso	4 euros
Suscripción Clip Studio Paint	23,94 euros (3,99 euros mensuales)
Documentación (compra de mangas)	85 euros
Total	382,94 euros

Bibliografía

- AKATSUKA, Fujio (1992). *Osomatsu-kun*. Japón: Kodansha.
- BLANCA, J. (2019). *Andalusian Ladies Artbook*. España: Autoedición.
- DIAZ Canales, J., Guarnido, J. (2000). *Blacksad*. Francia: Dargaud.
- FUJITA (2014). *Wotaku ni koi wa Muzukahi*. Japón: Ichijinsha
- FURUDATE, H. (2012). *Haikyuu!!*. Japón: Shueisha.
- HORIKOSHI, K. (2014). *Boku no hero academia*. Japón: Shueisha.
- KAMIO Yoko (1992). *Hana yori dango*. Japón: Margaret (Shueisha).
- KISHIMOTO, Masashi (1999). *Naruto*. Japón: Shonen Jump (Shueisha).
- MCCLOUD, Scott (2019). *Entender el cómic*. Bilbao: Astiberri.
- MIURA, Kentaro (1989). *Berserk*. Japón: Hakusensha.
- MOLINÉ, Alfons (2002). *El Gran libro de los manga*. Barcelona: Glénat.
- MOORE A, Gibbons D. (1986). *Watchmen*. Estados Unidos: DC comics.
- ODA, Eiichiro (1997). *One Piece*. Japón: Shonen Jump (Shueisha).
- OONO, K. (2020). *Gokushufudo: yakuza amo de casa*. España: Glenat
- OTOMO, Katsuhiro (1982). *Akira*. Japón: Kodansha.
- PEREZ, P. (11/16). *La representación en el cómic de la memoria traumática sobre la guerra civil española*. Congreso Internacional Guerre civile espagnole et bande dessinée. Angouleme, Francia.
- RAKUGAKI, O. (2012). *Mob Psycho 100*. Japón: Shogakukan.
- RAKUGAKI O., Murata Y. (2012) *One Punch Man*. Japón: Shueisha.
- ROCA, P.(2013) *Los surcos del azar*. España: Astiberri.
- SPIEGELMAN, A. (1977-1991). *Maus: A survivor's tale*. Estados Unidos: Pantheon Books.
- TORIYAMA, Akira (1984). *Dragon Ball*. Japón: Shonen Jump (Shueisha).
- XIAN NU (2016). *Chan Prin*. Granada: Ediciones Babylon.
- YAZAWA, Ai (2000). *Nana*. Japón: Cookie (Shueisha)

Filmografía

Shinichiro H., Shinichi N., Kazusa U., Shigeru S. (productores) (2018) “Violet Evergarden” [serie de televisión]. Japón. Kyoto Animation

Tabarés F., Díaz M. (productoras) (2020). “Néboa” [serie de televisión]. España. Voz Audiovisual, RTVE.

Forstater, M., White, M., Otte, C. (productores) & Gilliam T., Jones T. (directores): “Monty Python and the Holy Grail” [Película]. Reino Unido: Michael White Productions, Python (Monty) Pictures, National Film Trustee Company.

Goldstone, J., Harrison G. (productores) & Terry J. (director): “Life of Brian” [película]. Reino Unido: Handmade Films.

Watanabe, Shinichiro (director) (2004): “Samurai Champloo” [serie de televisión]. Japón: Manglobe.

Watanabe, Shinichiro (director) (2004): “La guerra de las palabras” [episodio serie de televisión]. Watanabe Shinichiro: “Samurai Champloo”. Japón: Manglobe

Watanabe, Shinichiro (director) (2004): “El blues del beisbol” [episodio serie de televisión]. Watanabe Shinichiro: “Samurai Champloo”. Japón: Manglobe.

Bender L. (productor) & Tarantino, Q. (director): “Inglourious Basterds” [película]. Estados Unidos: Universal Pictures, The Weinstein Company, A Band Apart.

Tarantino Q., Heyman D., McIntosh S. (productor) & Tarantino Q. (director): “Once upon a time in Hollywood” [película]. Estados Unidos: Columbia pictures.

Sala S. “Amour Sucré” [videojuego]. Francia: Beemov.

Nakashima M. “Obey Me” [videojuego]. Japón: NTT Solmare.

Webgrafía

www.honeysanime.com/es/que-es-fanservice-definicion/

Cenizo N. (8/02/2019) “La desbandá: las incógnitas 82 años después de la masacre” Recuperado de www.eldiario.es/andalucia/malaga/desbanda-incognitas-resolver-despues-masacre_1_1710011

Cenizo N. (8/02/2020). “Norman Bethune, el médico que documentó para la historia la masacre de la Desbandá”. Recuperado de https://www.eldiario.es/andalucia/malaga/norman-bethune-documento-historia-desbanda-memoria_1_1142109.html

Naja .(10/09/2019) “Everything you need to know about otome games”. Recuperado de: <https://manga.tokyo/otaku-articles/everything-you-need-to-know-about-otome-games/>

Perasso V. (10/10/2011) “Qué es fanfiction”. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/10/110927_fanfiction_literatura