



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MANGA CON TEMÁTICA STEAMPUNK

AUTOR

Gabriel Sebastián Hernández Loachamin

AÑO

2021



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y ARTES VISUALES
AUDIOVISUALES

MANGA CON TEMÁTICA STEAMPUNK

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia,
Mención Animación Interactiva

Profesor Guía:
David Fernando Cazar García

Autor:
Gabriel Sebastián Hernández Loachamin

Año
2021

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo, (Manga con temática steampunk.), a través de reuniones periódicas con el estudiante (Gabriel Sebastian Hernández Loachamin), en el semestre (2020), orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".



Mg. Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova

CI: 1002181277

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

"Declaro haber revisado este trabajo, (Manga con temática steampunk.), del (Gabriel Sebastian Hernández Loachamin), en el semestre (2020), dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".



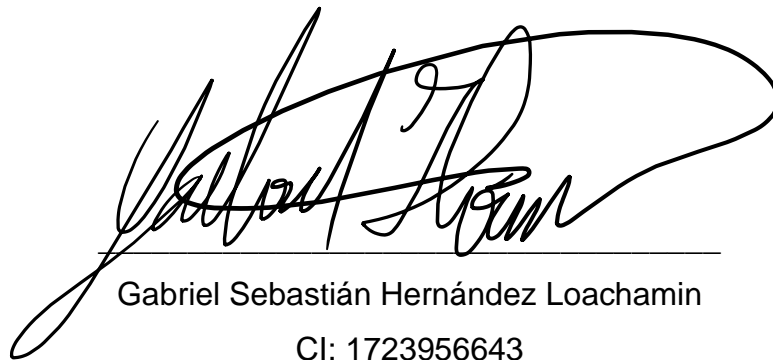
Carolina Cecilia Loor Iturralde

Máster en Animación

CI: 1714832571

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”



Gabriel Sebastián Hernández Loachamin
CI: 1723956643

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a David Cazar, por su guía en este proyecto, por sus enseñanzas y a todos quienes ayudaron para que este trabajo de titulación salga a flote.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a todas las personas que creyeron en mi capacidad, mis amigos, mi familia y a todos aquellos que me ayudaron y siempre estuvieron dándome un critica.

RESUMEN

El presente trabajo de investigación comprende el desarrollo de las etapas fundamentales para la creación de un producto gráfico, el mismo que servirá de guía metodológica para los futuros creadores de contenido visual. Hablar del capítulo uno consiste en abordar a los principales fundamentos teóricos, mismos que constituyen el conjunto de basamentos, reglas o hipótesis en las que se sustenta y a través de las cuales se explica el problema de investigación planteado. En el presente trabajo de investigación, este capítulo está constituido por: La Introducción, los antecedentes, la justificación, el planteamiento del problema, las preguntas de investigación, el objetivo general y específicos y finalmente se detalla el aspecto metodológico. El segundo capítulo consiste en el abordaje del proceso conceptual, acápite del trabajo de grado en el que se presentan los principales conceptos y teorías que han sido analizadas como sustento teórico y llevadas a la práctica a fin de dar forma al producto final, se consideraron teorías como las del manga, comic y anime abordadas desde la experiencia nacional y extranjera, se indagó también sobre conceptos relacionados en cuanto a las técnicas de ilustración las mismas que constituyen la esencia del producto final puesto que se trata de un producto gráfico. Hablar del tercer capítulo es mencionar al desarrollo del proyecto, es decir plasmar las ideas en situaciones reales como la preproducción, creación de la idea principal, creación de la sinopsis, generación del argumento, creación del guion, el arte conceptual, el diseño de los personajes y la producción propiamente dicha. Cada uno de los elementos destacados anteriormente deben encontrarse debidamente constituidos puesto que serán los que permitan conquistar la atención del público objetivo, a fin de que el producto gráfico influya y penetre en la conciencia social a través de mensaje central que ha sido transmitido. Finalmente, el cuarto capítulo comprende la expresión o exposición de los resultados del proceso investigativo a través de la emisión de las conclusiones y recomendaciones, las mismas que guardan una estrecha relación con los objetivos planteados en el presente trabajo de grado.

ABSTRACT

This research work includes the development of the fundamental stages for the creation of a graphic product, which will serve as a methodological guide for future creators of visual content. To talk about chapter one, it consists of approaching the main theoretical foundations, which constitute the set of bases, rules or hypotheses on which it is based and through which the research problem explained. In the present research work, this chapter is made up of: The Introduction, background, justification, statement of the problem, research questions, general and specific objective and finally the methodological aspect. Second chapter consists of the approach of the conceptual process, section of the degree work in which the main concepts and theories that have been analyzed as theoretical support and put into practice in order to shape the final product are presented, theories such as manga, comics and anime were considered, approached from the national and foreign experience, related concepts were also investigated in terms of illustration techniques, which constitute the essence of the final product, since it is a graphic product. To talk about the third chapter is to mention the development of the project, that is to say, to translate the ideas into real situations such as pre-production, creation of the main idea, creation of the synopsis, generation of the plot, creation of the script, conceptual art, design of the characters and the production itself. Each of the elements mentioned above must be duly constituted, since they will be the ones that will allow to conquer the attention of target audience, so that the graphic product will influence and penetrate the social conscience through the central message that has been transmitted. Finally, fourth chapter includes the expression or exposition of the results of the research process through the issuance of conclusions and recommendations, which are closely related to the objectives set out in this degree work.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	1
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Antecedentes.....	2
1.3. Justificación.....	4
1.4. Planteamiento del problema	5
1.5. Preguntas	7
1.5.1. Pregunta general.....	7
1.5.2. Preguntas específicas.....	7
1.6. Objetivos	7
1.6.1. Objetivo general	7
1.6.2. Objetivos específicos	7
1.7. Metodología.....	8
1.7.1. Contexto y población.....	8
1.7.2. Tipo de estudio.....	8
1.7.3. Herramientas para utilizar	9
1.7.4. Desarrollo del proyecto	9
CAPÍTULO II	11
PROCESO CONCEPTUAL.....	11
2.1. Historia del Manga.....	11
2.1.1. Origen del Manga.....	11
2.1.2 Estilos del Manga	13
2.1.3 El manga y la animación	14
2.1.4 Llegada del manga a Latinoamérica	17
2.1.5 El manga en jóvenes ecuatorianos	19
2.2 El cómic en Ecuador.....	21
2.2.1 Artes visuales en Ecuador e historia del cómic y manga	21
2.3 Técnicas de ilustración	25
2.3.1 Tradicional.....	25
2.3.2. Digital.....	28
2.4 El Steampunk	29
2.4.1. Origen	29

2.4.2. Características	31
2.5 Creación del manga	32
2.5.1. Estructura Narrativa	32
2.5.2. El guion	33
2.5.3. Creación de personajes	34
2.5.4. Composición de escenas	35
2.5.5. Herramientas para el dinamismo en el manga	37
2.5.6. Creación de escenarios.....	38
CAPÍTULO III	44
DESARROLLO DEL PROYECTO	44
3.1 Producción para el Manga con estilo Steampunk	44
3.1.1 Creación de la idea principal	45
3.1.2 Creación de la sinopsis	45
3.1.3 Generación del argumento.....	46
3.1.4 Creación del Guion.....	47
3.1.5 Arte conceptual	48
3.1.6 Diseño de los personajes	50
3.2. Producción	55
3.2.1 Clip Studio Paint.....	56
3.2.2 Técnica de ilustración digital	56
3.2.3 Creación De los globos de texto.....	58
3.3.4 Forma de distribución.....	59
CAPÍTULO IV	60
4.1. Conclusiones	60
4.2. Recomendaciones	61
REFERENCIAS	62
ANEXOS	64

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. Introducción

El presente trabajo se enfoca en la realización de un manga con estilo steampunk basándose en las reglas fundamentales para la creación de un producto visual que son: la creación de la historia, desarrollo del dibujo con referencias anatómicas y de composición para posteriormente desarrollar una obra artística con este género que vaya dirigido a la sociedad ecuatoriana.

El cómic y el manga es un medio marginal que no es muy consumido, pero que tiene una calidad artística muy buena y en Ecuador no se encuentran muchas obras artísticas de este tipo, es por esta razón que la realización de este proyecto se basa en dos ejes fundamentales: 1) generar más contenido de este estilo en el mercado ecuatoriano; y 2) hacer una guía que ayude a futuros profesionales que estén interesados en la creación de cómics.

El presente proyecto se dividirá en los siguientes capítulos: Capítulo I: referente a la introducción, antecedentes y justificación. Capítulo II: estado de la cuestión que se divide en: origen e impacto que tiene el cómic en la sociedad latinoamericana y ecuatoriana, la relación entre manga y anime, una explicación acerca del Steampunk sus orígenes, características y aplicaciones. Capítulo III: diseño de estudio, con planteamiento del problema, preguntas, objetivos y metodología. Capítulo IV: El mismo que contiene el desarrollo del proyecto en cuestión y el Capítulo V: conclusiones y recomendaciones.

1.2. Antecedentes

La ilustración ha logrado ser una forma muy explícita de retratar las vivencias y acciones que un individuo o grupo realizan, en Oriente, concretamente en Japón fue mucho más explotada la ilustración, haciendo que hoy en día exista una cultura de negocio basada en la creación de personajes y tramas haciendo así que la industria de la ilustración sea estable (Ito, 2005)

En el Japón antiguo utilizaban el término manga para referirse a bocetos realizados en papel, con el pasar de los años lo utilizaron para referirse a un tipo de dibujo solo con trazo y no con color (Almazán Tomás, 2012) y, finalmente, se generalizó la palabra manga como una forma de denominar a las historietas japonesas en general

A diferencia de Japón, en Latinoamérica la industria de la ilustración no es tan rentable y no se ha logrado desarrollar considerablemente haciendo así que las personas que desean trabajar como ilustradores no tengan muchas plazas de empleo, sin embargo, existen algunos referentes importantes como Condorito, creado por Rene Ríos Boittiger en el año 1949 en Chile, uno de los primeros personajes de cómic latinoamericano (Gonzalez Hermosilla & Fierro Bustos, 2017).

Otro referente es Mafalda, nace en la década de 1960 de la mano de Quino en Argentina, creada para ser una ayuda publicitaria para una fábrica de electrodomésticos (Aboy, 2014); cabe recalcar que los cómics y mangas comenzaron siendo historietas en una revista o periódico dependiendo al principio de la publicación de esta. Al igual que en esos dos países, en Ecuador, en esa misma época, existieron algunos personajes de historietas como, por

ejemplo, Don Canuto, creado por Nelson Jácome, o la Bunga, a finales ambos de los 60 (Santibáñez, 2012).

La gran diferencia de estas historietas cómicas con Mafalda o Condorito es que eran historias sumamente cortas y sin mucho chiste que servían solo para poner en periódicos o en recopilaciones de minihistorietas, carecían de trama y algunas veces de diálogo, aburriendo en su lectura (Santivañez, 2012). En estos momentos la ilustración en Latinoamérica no tiene casi nada de relevancia en comparación a lo que era en sus inicios, ya que solo se mantiene con los clásicos y no hay ningún personaje o historieta que sea relevante, sin embargo, en Ecuador existe un personaje que está saliendo poco a poco a la luz llamado el Capitán Escudo. Este personaje se creó en el 2007 para la revista Elé (una revista para niños) que fue ganando fama, al igual que el Capitán Escudo que pasa de tener un pequeño espacio en su portada, a una pequeña adaptación en la pantalla grande, el estilo utilizado es una mezcla entre manga y cómic (Teleamazonas, 2018).

El cómic se basa, normalmente, en los mismos personajes, esto no pasa con el manga, ya que cada cierto tiempo aparecen nuevos personajes con una narrativa sólida y una personalidad que destaca, esto ha ayudado a que más personas se interesen por el manga (La Sociedad para el estudio de las Técnicas del Manga, 2008).

A las personas que están interesadas por el manga y el anime, que es el dibujo animado de un manga, se las llama otakus, aunque el término no esté muy bien definido se asocia con fanático, en Latinoamérica ha aumentado su número por el impulso que se le ha dado al manga gracias a su difusión en redes sociales (Estudio Fénix, 2004).

En Ecuador, y en la mayor parte de Latinoamérica, existen convenciones para las personas que estén interesadas en el manga y anime japonés, esto ha permitido atraer mayor público hacia este tipo de temas, existen varios géneros de manga como (Estudio Fénix, 2004):

- El shonnen, dirigido a jóvenes.
- El seinen, dirigido a jóvenes y adultos.
- El shojo, dirigido a chicas adolescentes.
- El kodomo, dirigido a niños.
- El josei, dirigido a chicas y mujeres.

Cada tipo de manga se especializa en un público específico, es por ello que puedan elegir y comenzar a leerlo según sus preferencias. Uno de los inconvenientes más grandes en Ecuador es que la producción de cómics es escasa, no hay editoriales especializadas, dificultando su distribución, a diferencia de Japón que cuenta con editoriales que publican, promocionan y comercializan todo tipo de manga (La Sociedad para el estudio de las Técnicas del Manga, 2008).

1.3. Justificación

En Ecuador no existe cómic o manga, por este motivo se tomó la iniciativa de crear un manga con estilo steampunk, luego de realizar un estudio previo basado en cómo crear la historia, los escenarios, el guion; todo aquello con la finalidad de elaborar una obra de calidad, puesto que el manga crea personajes vistosos con una personalidad única y sus historias tienen una construcción muy interesante que contribuye a la concientización de la problemática social. Además, que el estilo steampuk se basa en el avance tecnológico a partir de la época victoriana y sus características visuales son muy interesantes

Por un lado, se beneficiarán las personas interesadas por este tipo de obras, puesto que tendrán una alternativa frente a otro tipo de productos que se consumen de otros países. Además, gracias al acompañamiento paso a paso que se va a realizar de su elaboración, se pretende crear igualmente una guía de cómo elaborar un manga de género steampunk, con ello se espera beneficiar a los profesionales o personas interesadas en el desarrollo de este tipo de trabajos a fin de contar con un manual.

En el tema de la elaboración del producto se estima que se tendrá entre la creación de la historia, construcción de los personajes, creación del storyboard, ilustración del manga en cuestión en un periodo de un año, para su distribución en el mercado nacional se deberá contar con un periodo de aproximadamente cuatro meses.

Además, en el tema de la guía, el manual estará disponible a través del trabajo de titulación y será de acceso libre una vez concluido el desarrollo de la obra artística en los meses mencionados anteriormente.

1.4. Planteamiento del problema

A lo largo de la historia universal se han destacado una infinidad de formas de expresión entre ellas: la historieta dramática, la caricatura, la tira cómica y durante los últimos años han ingresado productos innovadores como el cómic y el manga que dan énfasis a la ilustración, sin descuidar su contenido de aporte literario; es así que el cómic consiste en una historieta gráfica que narra una historia a través de una secuencia de ilustraciones que se integran con un texto

escrito denominado guion. Ahora por su lado el manga también es una historieta gráfica, pero de origen japonés.

En el Ecuador no se evidencia la promoción o apoyo a la producción visual de origen manga y sobre todo de estilo steampunk, de las investigaciones realizadas se identificó que la influencia de la cultura japonesa hacia la cultura occidental, ha provocado gran auge en cuanto al consumo de literatura manga y anime, además no existen mangas de producción nacional, por ello surge la iniciativa de crear un manga en base a un estudio previo sobre la elaboración del mismo, que sirva de guía metodológica a futuros creadores de contenido visual cuya preferencia sea una obra gráfica como la descrita anteriormente.

Este tema fue escogido además, por el interés que existe en el público juvenil, durante los últimos años hacia todo lo referente con la cultura japonesa, el contenido visual atrae mucho a los jóvenes, es por ello que, el producto visual que resultará del presente proyecto de investigación contará con características propias del manga como: que el personaje principal no será el típico super héroe de fantasía, el guion contendrá una estructura narrativa que contempla la problemática social, la concentración irá dirigida hacia la ilustración más que a la paleta de colores y finalmente

la importancia de enganchar al público juvenil desde el mismo lenguaje, caracterización de los personajes y que todo ello conlleve a un análisis o reflexión de la problemática social con una mirada distinta al problema o a la forma como ellos se identifican y participan como elementos activos de un proceso de cambio social.

1.5. Preguntas

1.5.1. Pregunta general

¿Cómo producir un manga de estilo Steampunk que conlleve la elaboración de un producto visual cien por ciento ecuatoriano con influencia japonesa y que sirva como guía metodológica?

1.5.2. Preguntas específicas

1. ¿Cómo ha evolucionado el manga y el género steampunk?
2. ¿Cómo elaborar un manga de género steampunk?
3. ¿Cómo ilustrar el género steampunk dentro del manga?
4. ¿Qué pasos se deben seguir para elaborar un manga de género *steampunk*?

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

Elaborar un Manga con estilo Steampunk que sirva de guía metodológica para los creadores de contenido visual y aficionados al anime.

1.6.2. Objetivos específicos

- Investigar sobre los gustos y preferencias del público objetivo en cuanto al manga y al género steampunk.
- Crear una historia orientada hacia el público joven en base al género

steampunk.

- Ilustrar las diferentes escenas de la historia que forman parte del manga y permiten la atención del lector.
- Presentar la guía metodológica para la creación de un manga de género steampunk.

1.7. Metodología

1.7.1. Contexto y población

CONTEXTO

El estudio se llevará a cabo en los cantones de Quito y Rumiñahui, donde se considera un período de diez meses para elaborar el producto gráfico, y en cuanto a la difusión se la realizará a través de plataformas digitales como: Webtoon e Instagram, sitios virtuales en los cuales se encontrará disponible el producto para el público que desee ver el resultado.

POBLACIÓN

La población a la que va dirigido el producto visual es el público joven entre las edades de 15 a 35 años, de ambos sexos y que tengan un nivel socioeconómico medio.

1.7.2. Tipo de estudio

La investigación será de tipo cualitativo, se utilizará la encuesta dirigida al público objetivo que se encuentre entre las edades de quince a treinta y cinco años con el propósito de recopilar información sobre los gustos y preferencias en cuanto al manga y anime.

El proyecto de investigación tiene un alcance exploratorio debido a que no existen productos visuales del estilo steampunk y que sobre todo sea de producción nacional.

1.7.3. Herramientas para utilizar

Herramienta	Descripción	Propósito
Encuesta al público comprendido entre las edades de 15 a 35 años de los Cantones Quito y Rumiñahui.	Se realiza una encuesta por medios digitales como la plataforma Google.	Recopilar información sobre los gustos y preferencias del público objetivo en cuanto al manga y anime.

1.7.4. Desarrollo del proyecto

El trabajo de investigación se llevará a cabo mediante cuatro fases; La primera tiene como base una encuesta dirigida al público objetivo que ayudó a plantear la hipótesis y que se podrá plasmar en un producto visual.

En la etapa dos se realiza una investigación literaria profunda que sustentará el proyecto, analizando los contenidos de diferentes autores de manga y anime.

La etapa tres, comprende la elaboración del producto visual es decir que este capítulo comprenderá desde el diseño de los bocetos, la redacción del guión hasta la construcción del manga estilo steampunk.

Finalmente, en la cuarta etapa se consolidarán los resultados de la encuesta en función de los objetivos propuestas y de las conclusiones como producto del presente proyecto de investigación.

CAPÍTULO II

PROCESO CONCEPTUAL

2.1. Historia del Manga

Esta sección del presente trabajo corresponde a la conceptualización del origen, estilos y difusión del manga tomando en cuenta su origen lingüístico y cómo logro tener tanto reconocimiento alrededor de todo el planeta.

2.1.1. Origen del Manga

El término manga nace de la combinación de los kanjis “man”漫 que significa informal y “ga” 画 que significa dibujo (Johnson, 2010), gracias al ukiyo e que en español quiere decir grabados en madera.

El manga tiene sus orígenes en el corte humorístico del siglo 19 por Hokusai Katsuhika traduciendo la palabra manga se denominaría como “caricaturas”, tiene un parecido similar a la palabra en inglés “cómic”, que esta toma su nombre de las historias que se hacían en sus inicios las cuales la mayoría eran cómicas. Hoy en día existen varios tipos de trama para los cómics y mangas. Ya no todos son de temática cómica. Lo que se conoce ahora como manga tiene a un exponente que revolucionó la industria de este, Osamu Tezuka creador de Astro Boy, Black Jack mangas de culto (Amemura, 2001).

Al cómic y manga se lo denomina el noveno arte. El medio más común de publicación es por revistas las cuales se publican semanalmente, una de las más conocidas en el mercadonipón es la Shonen Jump que lleva publicando desde 1968 ininterrumpidamente la cual llega a imprimir más de mil páginas llenas de contenido para una franja definida que se puede dividir por la edad y el sexo de quien se encuentre leyendo la revista (Cuñarro & Finol, 2013).

A simple vista el manga es visto solo como un estilo estandarizado con ojos grandes, rayas que generan movimiento, anatomía exagerada, y tocando temas tabúes para la sociedad occidental como el sexo y la violencia (Cuñarro & Finol, 2013).

Sin embargo, se debe de tener en cuenta todo el estudio que conlleva el hacer manga. Refiriéndose en cuestión al dibujo se habla de conceptos como el estudio de la anatomía, expresiones faciales, movimiento en las escenas, diseño de personajes, de entornos, perspectiva e iluminación. En cuanto respecta al guion, se estudia el concepto de ambientación, planos, los encuadres, recursos narrativos (Parada Morales, 2012).

El manga está asociado desde hace tiempo con la industria de la animación haciendo que tenga una fuerte aceptación en Japón, su país de origen, siendo tan popular que el día que falleció Osamu Tezuka, creador de Astro Boy, se decretó un día de duelo nacional haciendo que supere en importancia a la muerte del último emperador de Japón (Cuñarro & Finol, 2013).

La división del público junto a la publicación de las tiras son un ejemplo clave que distingue al manga de cualquier otra historieta, también otro punto clave es la segmentación del público que este posee junto a la segmentación de temas, sus estilos gráficos y no gráficos y sus géneros. Logrando que puedan llegar a un público más amplio, sin olvidar los referentes culturales que cada una de las historias tengan junto a sus convenciones gráficas, teniendo siempre una basta variedad de temas y estilos haciendo que el lector tenga un abanico muy amplio de opciones. Los diferentes géneros existentes en Japón casi nunca tienen su temática pura, sino intentan mezclar una con otra haciendo así un estilo complejo y colorido mezclando también los diferentes estilos que el manga maneja como, por ejemplo, el shonen que está centrado más para los jóvenes varones y que puede tener también una pizca de romance en su trama (Amemura, 2001).

2.1.2 Estilos del Manga

Entre los distintos estilos que se pueden evidenciar son los siguientes:

Shonen: Shonen traducido al español quiere decir chico, lo que significa que es manga para chicos centrándose solo en los jóvenes masculinos. No se trata de especificar que solo los jóvenes las pueden leer porque hay chicas y adultos a quienes les gusta leer el manga shonen, depende mucho del gusto de cada persona. El manga shonen no se lo puede denominar un estilo completamente, ya que los creadores tienen su propio estilo al momento de crear sus personajes y cada autor maneja historias de diferentes géneros (Estudio Fénix, 2004).

Su origen se dio durante la Segunda Guerra Mundial ayudando a que se creen productos dirigidos a otro tipo de grupos, como a las chicas y a los adultos, haciendo referencia la vasta variedad que tiene el manga con respecto a estos géneros. Cuando se habla del manga shonen se está mencionando al género más conocido y con revistas que solo se dedican a publicar manga shonen generando mucho dinero gracias a sus tiras tan conocidas. Existen revistas conocidas en el medio del manga como la ShonenJump, que ha publicado títulos como Naruto (Masashi Kishimoto), Bleach (Tite Kubo) y OnePiece (Eiichiro Oda) (Estudio Fénix, 2004).

Shojo: traducido al español significa chica, a diferencia del shonen el shojo tiene una trama más dirigida al público adolescente femenino. Sin embargo, tiene también un cierto número de seguidores masculinos, una buena muestra de su éxito son las series que llegaron a ser animadas en la pantalla chica conocidas como: Sailor Moon, Candy Candy y MarlamadeBoy. El shojo no define un estilo o género específico, sino al público al cual va destinado el manga. Este estilo tiene como principal característica analizar los sentimientos de sus protagonistas en la historia (Cuñarro & Finol, 2013).

El primer manga shojose publicó en 1953 con el título de Rion no kishi, o como en Latinoamérica lo conocían La princesa caballero, obra que fue creada por uno de los ilustradores más conocidos del manga, Ozamu Tezuka. En los inicios del shojose fue creada por hombres llevando a que sus historias estén llenas de clichés que se creía eran apropiados para las mujeres, en la época de 1970 las mujeres decidieron formar parte del mundo de los creadores de contenido logrando un éxito tremendo, un ejemplo del éxito de las mujeres fue la tan aclamada serie Candy Candy (Dibujada por Yumiko Igarashi en 1975) (Estudio Fénix, 2004).

Seinen: Traducido se interpreta como “jóvenes adultos” lo que quiere decir que va desde la edad de 18 años hacia adelante, el seinen tiene muchas similitudes con el manga shonen. Pero la característica principal de este manga es su trama seria, sin utilizar la comedia. Tocan temas complejos y de realidad social, como la política y el trabajo. Deja de lado el uso de la parodia. El contenido es más explícito y directo, teniendo ejemplos de obras como: Gunnm, La espada del inmortal y Akira (Parada Morales, 2012).

El primer manga seinen se publicó en 1969 de la mano de Sampei Shirato con su obra llamada Ninpū Kamui Gaiden, o como se la conoce en Latinoamérica El ninja traidor, utilizando su narrativa directa parecida a una película, con un dibujo más realista y trama compleja y rebuscada (Amemura, 2001).

Es importante saber que ninguna de estas fases debe ser vista como un punto invariable, si el producto final no es el esperado se puede retornar a uno de los pilares del proceso y modificarlo (Parada Morales, 2012).

2.1.3 El manga y la animación

El manga fue un pilar importante para la creación de un nuevo género, el *anime*. Se denomina *anime* a todo aquello referente a producción de animaciones o caricaturas creadas en Japón, ya sea para la televisión o DVD denominadas como OVA (Cobos, 2010).

La primera animación japonesa data del año 1907 y se denomina *katsudoshashin* que traducida al español significa “imágenes en movimiento”. La primera película *anime* en color fue una producción de ToeiAnimation en 1956 llamada *Hakujaden* (Cobos, 2010).

Los primeros *animés* llevados a la pantalla chica fueron las creaciones hechas por Osamu Tezuka. La primera serie animada que se transmitió por televisión japonesa fue *Mitsu no Hanashi* de la mano de su creador en el manga, ya que Tezuka no solo fue un ilustrador, sino trabajó también como animador. *MushiProduction*, que transmitió muchas de las obras de Tezuka, fue la encargada de llevar a la pantalla chica el primer *anime* transmitido regularmente en Japón, el cual se llamaba *Tetsuwan-Atom*, o como en Latinoamérica lo conocen *Astro Boy* (Cobos, 2010).

Una característica que diferencia al *anime* del cómic o serie animada occidental es su diseño de personajes con ojos grandes, en algunas ocasiones, en el caso de las chicas con senos exageradamente grandes y en el caso del hombre con personalidad o muy explosiva o afeminada. Tratando siempre de hacer sátira de las cosas que ocurren día a día en la sociedad oriental (Herrera, 2012).

Siendo *Astro boy* el primer *anime* exportado hacia tierras occidentales abriendo así las puertas a producciones animadas japonesas. Una estrategia muy común

en las productoras de *anime* ha sido tomar los mangas que se encuentren en popularidad y llevarlos a la pantalla chica. Lo cual se sigue haciendo hasta el día de hoy teniendo excepciones como, por ejemplo, *Neon Genesis Evangelion*, *Pokemon*, las cuales provienen de un videojuego (Cobos, 2010).

Desde la década de 1970 el *anime* ha tenido un crecimiento exponencial, ya que siguen generando obras hasta el día de hoy, sean series para la televisión, producciones para DVD, plataformas de *streaming* o producciones cinematográficas, utilizando nuevas tecnologías sin perder la esencia de la animación. Existen una variedad de productoras de *anime*, pero las más destacadas son: Toei Animation con una obra que la representa llamada *Dragon Ball*, Studio Ghibli con la obra llamada *Mi vecino Totoro*, Wit Studio con su obra llamada *Shingeki no Kyojiny* Studio Pierrot con su obra *Naruto*, Añadiendo también la estrecha relación que las productoras tiene con las televisoras japonesas como: Fuji TV, TV Asahi, NHK y TV Tokyo (Cobos, 2010).

El *anime* ha tomado un papel importante en la sociedad pop de hoy en día haciendo que algunos jóvenes moldeen su identidad en base a los principios o ejemplos que pueden ver en las historias de algunos *animés* como, por ejemplo, en el caso de *Bleach*, una serie de género *shonen*, trata sobre un *shinigami* que significa dios de la muerte. El personaje principal comienza siendo un humano común y corriente, pero de repente por desear salvar a una *shinigami* toma sus poderes y logra derrotar al enemigo convirtiéndose en un héroe que desea salvar y proteger a todos los ciudadanos que viven en su pueblo. Enfrentándose así a grandes enemigos y culminado con el rescate de la chica que logró obsequiarle los poderes por primera vez. Este manga trata los sentimientos de solidaridad y de protección a los demás haciendo que el espectador se meta mucho más a la trama y quiera identificarse con el personaje en cuestión (Madrid & Martínez, 2015).

2.1.4 Llegada del manga a Latinoamérica

La llegada del *anime* a Latinoamérica comienza en la década de los 70, gracias a las series de *anime* dobladas al español como: *Candy Candy* (de Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi), *Princesa Caballero* (de Osamu Tezuka), *Heidi* (de Isao Takahata, basado en la obra de la suiza Johanna Spyri) y *Meteoro* (obra de Tatsuo Yoshida), en los países de México, Chile, Argentina y Ecuador (Cobos, 2010).

Por la década de los 80 se continúa con la emisión de las series de *anime* en Latinoamérica llegando a muchos más países como Puerto Rico, Colombia, Venezuela, Guatemala y República Dominicana, entre otros países de habla hispana. Comienzan a llegar obras que tratan de robots gigantes como, por ejemplo, *Mazinger Z*, *El Vengador*, *El Gladiador*, *El Galáctico*, *Robotech*, *Supermagnetron*, *Voltrón*, *El Rayo Custodio*. También se transmitieron series enfocadas a los niños como: *Remi* (basado en la novela del escritor francés Hector Malot), *La Abeja Maya*, *Las Aventuras de Gigi*, *José Miel* (también conocida como Abejita Hutch), *El León Blanco Kinba* (de Osamu Tezuka) y *Las Aventuras de Gigi* (Madrid & Martínez, 2015; Hogarth, 1996).

El término *anime* se conoció a partir de la década de los 90 con títulos como *Dragon Ball* (de Akira Toriyama), *Sailor Moon* (de Naoko Takeuchi), *Ranma ½* (de Rumiko Takahashi) y *Los Caballeros del Zodíaco* (de Masami Kurumada); ya que anteriormente solo se los conocía como caricaturas para niños. Este cambio fue gracias a la televisión por cable, la cual transmitía series de otras partes del planeta generando así un conocimiento del anime en la cultura Latinoamericana (Cobos, 2010).

El éxito del *anime* en Latinoamérica logró que llegara el *merchandising*, que es todo aquello que tenga que ver con productos personalizados, en cuestión a la

temática como figuras de acción de los personajes del manga en cuestión. Observando que la industria del *anime* se volvió rentable, las empresas editoriales en Latinoamérica decidieron generar obras de manga traducidas al español (Cobos, 2010).

La distribución por occidente de estos mangas se realiza por el editorial mismo o por tiendas específicas que se dediquen a la venta de la obra en cuestión, con la autorización correspondiente de la obra ya mencionada. El éxito del *anime* y *manga* en Latinoamérica se aborda desde tres perspectivas: el diseño de animación, la forma narrativa, las historias y sus personajes. Aquellos héroes que tienen una voluntad inquebrantable con un pasado lleno de sacrificios, lleno de equivocaciones, con ánimos variables, inclusive llegando a convertirse en personajes sumamente caprichosos como *SailorMoon*; los personajes fríos y sin ningún tipo de defecto no tienen mucha aceptación y no son valorados, teniendo una mayor aceptación a la emotividad, la acción inesperada, un héroe que no sea perfecto capaz de equivocarse (Papalini, 2006).

El periodista Manuel Angulo Ruizlo ve de esta forma:

Aunque para los canales de televisión y posiblemente para el público infantil estos dibujos animados no distaban mucho de las producciones japonesas, había diferencias significativas. Más allá de los elementos gráficos obvios, quizás la principal de ellas estaba en que los cartoons estadounidenses usualmente se enfocaban en contar una historia completa a lo largo del capítulo, sin que hubiera una trama que se desarrollara a lo largo de la serie. Este no es el caso de los animes japoneses, en los que sí se daban cambios significativos a lo largo de los episodios, con la evolución de sus personajes, su progresión en el tiempo (tanto en edad como en experiencias), incluso el fallecimiento de algunos personajes populares, algo impensable en la mayoría de las series animadas estadounidenses previas a la mitad de la década de 1980 (como se cita en Cobos, 2010, p.30)

Ya en la década de los años 2000 el *anime* estaba en su completo auge transmitiéndose por canales de televisión abierta y privados, por medio de cable

o satélite, siendo *Cartoon Network* unos de los canales con más audiencia en Latinoamérica, ayudando así aún más a la industria de la animación japonesa en tierras occidentales(Cobos, 2010).

Sin embargo, uno de los problemas de la comercialización de *anime* en Latinoamérica es la licencia que las televisoras obtienen para la transmisión y reparto de este, ya que casi siempre solo tienen la autorización de transmitir la serie animada, sin ningún permiso para sacar e importar cualquier tipo de *merchandising* que tenga que ver con la serie en cuestión. Cabe recalcar que hay casos muy específicos donde se logró otorgar a las televisoras una licencia casi completa como, por ejemplo: *Los caballeros de Zodiaco* que tuvo dos tipos de doblaje, uno que fue dirigido hacia el canal *Cartoon Network* y el otro que fue para los DVD, y con el manga *Bleach* que se logró traducir y repartir a muchos países en el ámbito editorial(Madrid & Martínez, 2015).

2.1.5 El manga en jóvenes ecuatorianos

El manga ha tenido una aceptación favorable, evidentemente mayor en la población juvenil, ya que son quienes más consumen el manga y anime. En Ecuador se observó una creciente demanda de anime y manga en la década de los 90 gracias a los canales de televisión que los transmitían como: Ecuavisa y RTS (Poveda, Bravo, Cabrera, Chancay, Medranda, & Mesías, 2016).

Las series que marcaron a los jóvenes ecuatorianos fueron las del siglo 20, las cuales tenían una característica, que eran tramas más elaboradas, un héroe imperfecto, trataba de exponer la vida cotidiana de los protagonistas. Esto hizo que el espectador comience a soñar despierto, llegando a conectar de una manera tan profunda con el espectador hasta lograr que éste desee saber mucho más de la vida japonesa, su cultura, costumbres, tradiciones más importantes,

su lenguaje y su vestimenta; teniendo el día de hoy infinitas convenciones de anime y manga y cursos para lograr conectarse más con la cultura japonesa (Poveda et al., 2016).

En la actualidad los jóvenes han comenzado con un movimiento, en el cual hacen reuniones donde se pueden juntar todos los aficionados del anime y manga, a todo esto, se lo denomina “convenciones anime”, haciendo trivias para conocer más de la cultura japonesa, concursos de dibujo, karaoke, entre otros. Junto a las personas que realizan el famoso costplay, se denomina de esta manera a todas aquellas personas que mediante un disfraz tratan de caracterizar a cualquier personaje de las series animadas japonesas (Poveda et al., 2016).

En muchos de los casos algunas personas aficionadas al manga, sin entender en sí su idioma, simplemente con observar las imágenes tratan de comprender el contexto de la historia haciendo que así el lector se interese y se identifique con los personajes creando un lazo fuerte entre la historia y el espectador. Hoy en día, debido a la censura por parte de algunas páginas de anime, ya no se observa un contenido explícito, sino más llevado de la mano con los estándares que pide la sociedad, desconociendo la esencia característica que define al anime y al manga que es la libre censura que poseen (Poveda et al., 2016).

En estos momentos, gracias a las nuevas tecnologías que existen, han ayudado a la mayor difusión del manga en Ecuador incrementándose el número de aficionados y haciendo que deseen aún más información sobre la cultura del “Sol naciente” (Poveda et al., 2016).

En los últimos años Ecuador ha sido sede de varios eventos referentes a la difusión de la cultura japonesa como: ferias, conciertos y exposiciones culturales donde Ecuador y Japón tienen una estrecha relación para que, con el pasar del tiempo, la cultura pop japonesa pueda ingresar al país. Existen eventos

sumamente grandes e importantes con respecto al manga y anime, como los que ofrece la embajada de Japón, uno de ellos se llama Ichibanfest que se realiza en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (Herrera, 2012).

En estos momentos Ecuador está en crecimiento en cuanto a jóvenes apasionados al manga y anime se refiere, todo esto gracias a la globalización que se tiene con el uso y la difusión de contenido mediante las redes sociales, ya que la llegada del internet al país ayudó a difundir mucha parte del contenido que se conocereferente al manga y anime (Gómez Aragón, 2016).

2.2 El cómic en Ecuador

Esta sección revisará la historia del cómic, artes visuales en Ecuador, sus exponentes más importantes en el mundo del diseño visual y la narrativa, cómo crear una narrativa adecuada y lograr transmitir lo que se desea siendo completamente objetivos.

2.2.1 Artes visuales en Ecuador e historia del cómic y manga

El manga en Ecuador

Como ya fue mencionado, el manga y el *anime* llegaron a tierras latinas en la década de los 70 y a Ecuador en la década de los 80 con títulos como: *Kimba, el León Blanco, Remi, Las Aventuras de Gigi, Abejita Hutch y La Abeja Maya*. En cuestión a la distribución del manga mediante una editorial ecuatoriana no se ha dado. Pero cuando en realidad tomó notoriedad fue a principios de los 90, aunque desde décadas atrás ya se habían emitido *animés* en la pantalla chica (Poveda *et al.*, 2016). Ecuador distribuye manga por medio de compra a las editoriales más grandes de Latinoamérica exportando así las obras volviéndolas un poco más caras a comparación de lo normal que cuestan, ya sea en un país más desarrollado o en el país de origen, el cual es Japón (Cobos, 2010).

En Ecuador el cómic nació de una protesta en contra del gobierno de José María Plácido Caamaño, al mando de Melvin Hoyos quien funda el 7 de noviembre de 1985 el semanario satírico *El Perico* con un lema muy peculiar “*cada pájaro teja su propia pluma y enriste*”. Gracias a Hoyos aparecerían los primeros caricaturistas cómico-satíricos (Mena, 2014).

Gracias a la iniciativa de Hoyos, las artes visuales lograron tener un pequeño auge con artistas como:

Eduardo Villacís

Se inicia en el cómic a través de la revista llamada *Traffice* en los años de 1989 a 1991. Luego de trabajar en la industria del cómic ingresó en la animación digital, para después regresar a una adaptación del cuento *La máscara roja de la muerte* de Oscar Wilde y en 1998, de la mano de César Ricaurte, publican un libro en el que con ilustraciones acompaña a los poemas del autor. Ese mismo año Villacís realizó *Bestiario*, proyecto en conjunto con algunos otros autores, el cual no logró ser publicado (Mena, 2014).

En el año 2003 se publica *The Smoking Mirror* (ver figura 1) que en español sería *El espejo humeante*, una obra impresa de arte secuencial basada en la exposición del mismo nombre realizada por el autor (Mena, 2014).



Figura 1 The Smoking Mirror Adaptado De Análisis de clubs de cómics, por E. Villacís, 2014, p.27

Fabián Patinho

Comienza publicando su contenido en la revista de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador llamada *Ático Caótico* en 1994. De 1997 a 1998 Patinho publica algunos trabajos en la revista *XOX Cómics*(Mena, 2014).

En 2003 logra publicar una obra llamada *Kika y Mac*. En 2006 crea la tira cómica *Ana y Milena*(Ver figura 2) publicada en el diario *El comercio*, un diario de la ciudad de Quito donde se publicaba una tira cómica diaria y en el 2009 se publica un libro recopilatorio de las aventuras de *Ana y Milena*(Mena, 2014).

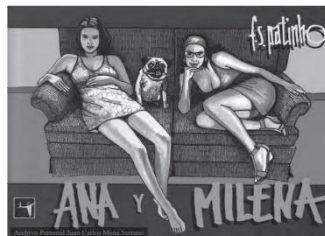


Figura 2. Ana y Milena tomado de Análisis de clubs de cómics, por F. Patinho, 2014, p.28

Zonacuario

Es una empresa dedicada a la publicación de artículos para niños y niñas, esta empresa creó a la conocida revista *Elé* (Ver figura 3) que circulaba en las partes más importantes de Ecuador, su primer número salió a la venta en el año 2006 (Mena, 2014).



Figura 3. Elé tomado de Análisis de clubs de cómics, por Zonacuario, 2014, p.35

Desde su noveno número aparece un personaje que se volvió un ícono para el Ecuador, el *Capitán Escudo* (Ver figura 4), realizado por el equipo de ilustración y de edición de la revista. Creando así el primer superhéroe reconocido y emblemático de Ecuador, con historias que hacían una crítica social al país como la delincuencia, la corrupción, la desigualdad social y la falta de conciencia con el medio ambiente (Mena, 2014).

Esta explica que cada parte del cuerpo se puede dividir en tres iguales (Ver figura 5), tomando también el uso de la proporción de cabezas que significa en base a cuantas cabezas tenga el cuerpo para poder especificar edad, y su estatura en general (Loomis, 1984).

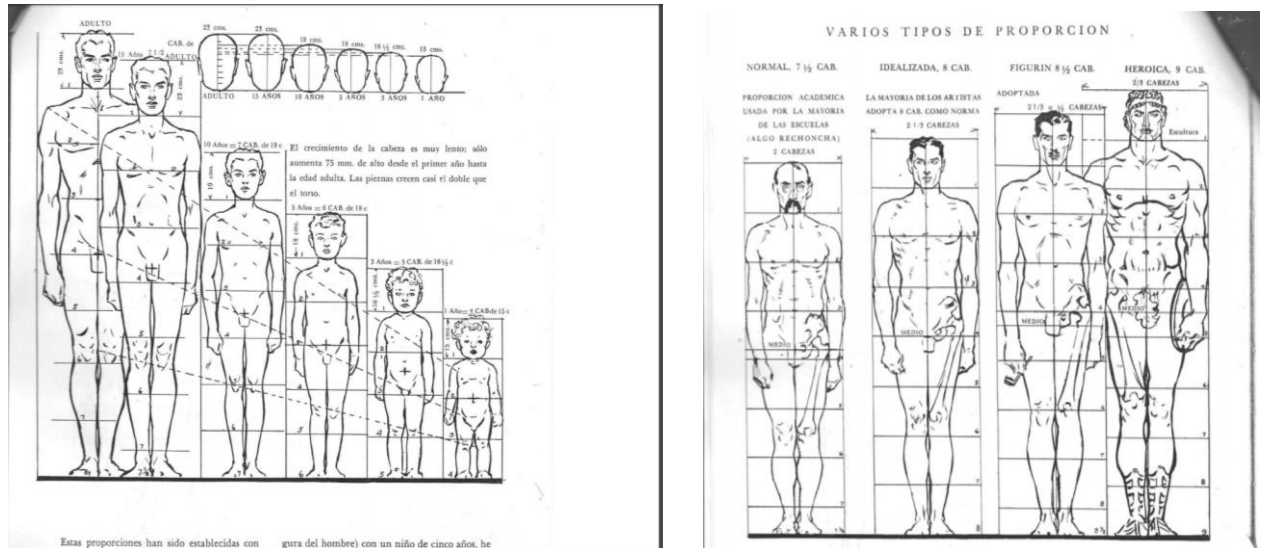


Figura 5 Poses tomada de El dibujo de la figura humana en todo su esplendor, por A.Loomis, 1984, p.28

Otra manera de dibujar el cuerpo humano es a base de cajas convirtiéndolo en una figura más recta y así se logrará tener una vista mucho más simple del cuerpo humano(Ver figura 6), partiendo de ahí y para luego dar mucho más detalle y crear algo con una complejidad mucho más avanzada; en pocas palabras, la figura humana debe de ser simplificada para tener una idea mucho mejor de dónde colocar sombras, detalles de músculos, etcétera (Hogarth, 1996).



Figura 6 regla de los tercios tomado de El dibujo de la figura humana a su alcance, por B.Hogarth, 1996, p.6

El dibujo tradicional es todo aquello que se hace con lápiz y papel, es la técnica que se utiliza desde hace muchos años y se sigue usando, para dominar la ilustración tradicional se debe tener un conocimiento basto de la anatomía, perspectiva, proporción del cuerpo humano y de los objetos (Loomis, 1984), existen varias técnicas para la ilustración tradicional que son:

Técnica a tinta y plumón

Esta técnica se utiliza para dar un mejor acabado a la ilustración, generalmente es utilizada en Japón el manga, los utensilios utilizados son: el plumón, que es un objeto casi siempre con cuerpo de madera y una punta de metal, el cual ayuda para que la tinta pueda resbalar y pintar el boceto que se esté realizando; y la tinta que es un pigmento que, aparte de darle más detalle a la obra, lo impermeabiliza (Loomis, 1984).

Técnica al lápiz

Esta técnica es la que más se utiliza por la facilidad de corregir cualquier error. Existen varios tipos de lápices que ayudan a dar un tono diferente a la obra que se esté realizando como: el lápiz H con una textura dura que permite dar un tramado más leve; y el B, que es uno de textura más suave y permite dar mayor oscuridad a la obra. Dentro de estos dos tipos de lápices existen sus variaciones que serían: el 2h,3h,4h y 2b,3b,4b (Estudio Fénix, 2004).

Técnica a acuarela

Esta técnica es utilizada de manera muy cuidadosa por el mismo hecho de trabajar con agua y que esta ya no se puede borrar. Los materiales para utilizar esta técnica son el pincel, una hoja de papel gruesa y la acuarela. Hay muchas presentaciones de acuarela, pero la que más se conoce y se comercializa es la de pastillas, que son bloques o círculos de pintura que al momento de mezclar con el agua se los puede utilizar creando colores muy distintivos (Loomis, 1984)

2.3.2. Digital

La ilustración digital es todo aquello que se realiza mediante un computador (Estudio Fénix, 2004).

Ilustración vectorial

Se realiza median vectores los cuales son programados por coordenadas (Estudio Fénix, 2004). Una ilustración vectorial es una imagen compuesta por ecuaciones matemáticas en un plano de eje x y y, lo cual ayuda al momento de modificar su tamaño sin perder ni un poco de su calidad gráfica, ya que tiene una coordenada que va de un punto al otro. Existen programas especializados para el uso de ilustraciones vectoriales, como el adobe Ilustrador, también existen

programas que tienen una modalidad de combinar las dos formas de ilustración digital, como el PaintToolSai, que trabaja con vectores en un lienzo ráster (Shukei, 2013).

Ilustración ráster

Son todas aquellas ilustraciones que se realizan mediante un mapa de bits o de píxeles (Estudio Fénix, 2004).Prácticamente la mayoría de los programas están sujetos al tipo de ilustración ráster convirtiendo al lienzo en una de las partes más importantes al momento de realizar la obra, ya que esta debe de estar sujeta a una medida correcta con la cantidad de bits necesaria para que la imagen pueda apreciarse sin ningún tipo de inconveniente, que no se sienta de una calidad baja(Amemura, 2001)

Programas de diseño digital

Existen variedad de programas para realizar ilustraciones, los más conocidos son:

Adobe illustrator

MedibanPaintPro

Clip studio Paint

Paint ToolSai

El único que trabaja con imágenes por vectores es el ilustrador, ya que el crear imágenes por vector es una opción importante para aquellos diseñadores que necesiten imágenes para *banners* o vallas publicitarias (Amemura, 2001)

2.4 El Steampunk

2.4.1. Origen

La palabra *Steampunk* procede de *Steam*, que significa vapor en inglés y *Punk*, que se refiere a un movimiento musical y filosófico (Mirón, 2017). Este género se inició por el escritor Kevin Wayne Jeter en 1980 en su novela titulada *MorlockNigth*, esta novela fue la primera a la que Wayne la denominó como *Steampunk*. Este escritor deseaba encontrar una palabra que englobe las obras de otros autores, incluidas las suyas, ya que manejan un estilo similar con anacronías que son invenciones futuristas creadas en una línea de tiempo diferente (Mirón, 2017). Por esa razón, Wayne escribió una carta dirigida a la revista *Locus* expresando por primera vez la idea sobre el *Steampunk*:

“Estimado Locus.

Adjunto una copia de mi novela de 1979 *MorlockNight*; apreciaré que le llegue a Faren Miller, como primera evidencia sobre el interesante debate sobre quien dentro del "triumvirato de la fantasía formado por Powers/Blaylock/Jeter" escribió primero en este "extraño estilo histórico". Aunque, por supuesto, encontré su reseña en el *Locus* de marzo muy halagadora. Personalmente, creo que las fantasías Victorianas serán el siguiente "bombazo", siempre y cuando podamos encontrar un término adecuado que nos englobe a Powers, Blaylock y a mí mismo. Algo basado en la tecnología apropiada de la época, como "steampunk", tal vez (Morales, 2014).

Gracias a Wayne este término logró tener un fuerte posicionamiento en el mundo, llegando a crear a su antagonista al que se denominó *Cyberpunk* (Morales, 2014).

Este género es utilizado en artes como: música, pintura, fotografía, diseño de modas, diseño industrial, escultura. Los *makers* o chatarreros son quienes más representan este género convirtiendo basura en piezas artísticas de

steampunk(Morales, 2014).

2.4.2. Características

Las historias *Steampunk*, por lo general, se sitúan alrededor de la segunda mitad del siglo XIX, entre los años de 1850 a 1910, entre la época victoriana y eduardina, justamente por la revolución industrial; el *Steampunk* queda congelado en esta época siendo así que los avances tecnológicos y su infraestructura son enteramente con hierro y vidrio. El *steampunk* toma un invento creado en esa época y lo lleva a un futuro, como la máquina de vapor(Morales, 2014).

El *Steampunk*, como tiene una ubicación de tiempo alternativa, se la denomina *ucronía*, que quiere decir que algún punto de la historia se desarrolló de diferente manera creando así una línea temporal distinta a la que se conoce(Morales, 2014).

El *Steampunk* tiene una característica peculiar, ya que la visión proyectada con este género con respecto al avance científico es muy optimista, demostrando que no toman a esta línea temporal como una aberración o un error, sino como una realidad que sería factible y no tendría mucha diferencia con el presente que se vive (Aucapiña, 2018).

La vestimenta se basa en: gafas; engranajes en los trajes, en el transporte y viviendas; encaje en la vestimenta. En el caso de los hombres un “mostacho” (que es el bigote con un estilo curvado en las puntas), capas o abrigos muy largos, máscaras antigás para adornar el traje, prótesis mecánicas; y en el caso de mujeres uso de corsé. Lo que trata de hacer el *steampunk* es exagerar lo que se usaba en la época victoriana mezclado con los avances tecnológicos que se mencionaron anteriormente (Aucapiña, 2018).

Otra característica en cuanto a vestimenta se refiere es el uso del color marrón o tonalidades similares, con un uso del color dorado en abundancia, ya que utilizan metales que tienen esta tonalidad y su ropa desgastada, con piezas decorativas desgastadas como: tuercas, tornillos y cadenas, todo esto solo para ser utilizado como mecanismos decorativos y, en algunos casos, elementos que tiene una funcionalidad específica (Aucapiña, 2018).

2.5 Creación del manga

Este apartado explicará la creación del manga, lo que se necesita para poder elaborar una obra de calidad.

2.5.1. Estructura Narrativa

Arquetipos: hace referencia al término estereotipo, es decir un patrón o modelo a seguir, refiriéndose a personajes que simbolicen valores concretos; como, por ejemplo: en el caso del anime Boku

No Hero con su personaje AllMight, que es el superhéroe por excelencia al que todos quieren imitar (Estudio Fénix, 2004).

Elemento dramático: situación que pone al lector en aviso de algo que se viene, comprende: al protagonista, antagonista y el conflicto. Entiéndase por protagonista al personaje principal de la obra en torno a quien se desarrolla la historieta; por su lado el antagonista es quien se opone en forma directa al protagonista con la finalidad de impedir que éste alcance su objetivo y finalmente el conflicto, es la inspiración o la situación principal de la historia (Estudio Fénix, 2004).

Dinamismo: enfatiza en la energía y fuerza para la acción que debe contener la trama de la historia, es decir poseer un movimiento fluido e innovador que cautive la atención del lector e impida que éste pierda su interés en la obra literaria (Estudio Fénix, 2004).

Se desarrolla el conflicto que tienen estos personajes hasta que las situaciones los llevan a un clímax, que tiene como consecuencia la resolución del problema en conjunto con su desenlace.

2.5.2. El guion

El guion es una historia contada en imágenes por medio de un diálogo, el inicio de todo guion comienza por la idea que se desea transmitir, es el ¿Qué se quiere contar? La temática de la historia: terror, acción, suspenso o romance. Un ejercicio muy recomendado para hacer el guion es crear tres frases en base a la idea que se desea realizar concentrándose en la acción y el personaje (Brenes, 2016).

Para que el guion tenga base sólida se necesita de una buena estructura, ya que si no tiene una base sólida tendría una línea argumental que vaga de un lado al otro intentando encontrarse, haciendo que la historia se vuelva monótona y

aburrida. La estructura es aquello que permite moldear y dar forma al guion para lograr tener un sentido más dramático. Un paso que se debe tener en cuenta al momento de crear un guion es la historia la cual debe tener un principio, desarrollo, desenlace, esto se conoce como “guion aristotélico” (Field, 2014).

El guion aristotélico divide de forma correcta el principio, desarrollo y desenlace en: acto 1 o planteamiento de problema, acto2 o confrontación del problema y acto3 o resolución del problema. Una característica del guion aristotélico es incorporar algo que deba resolverse o arreglarse, esto es, algo que ayude a la historia para que tenga una estructura fuerte, también se utiliza los denominados *plot point*, giros argumentales que se crean en la historia para que ayude a la misma a avanzar como un plano diferente, una palabra, una escena de acción. Normalmente estos *plot point* suelen estar en el acto 1 y 2, para que al momento de la resolución del problema todo lo que tenga que ver con la historia esté totalmente claro (Field, 2014).

Debe tener un estudio completo en base a lo que se desea realizar, no pueden tener ningún tipo de huecos o fallas argumentales, para que al momento de realizar el cómic ilustrado no parezca simple y vacío (Estudio Fénix, 2004). Otro punto muy importante al momento de crear un guion es que se sienta real para las personas que lo lean, crean que la historia que se cuenta pueda existir en la realidad (Brenes, 2016).

2.5.3. Creación de personajes

Al momento de crear un personaje se debe tomar en cuenta el tipo, existen los: personajes principales, quienes son el protagonista y el antagonista, son aquellos que darán forma a la historia, no pueden ser simplemente unos personajes planos o de relleno, sino que deben diferenciarse entre ellos y los demás. Cada uno debe tener una vestimenta característica con un detalle único que ninguno de los demás personajes lleve, casi siempre estos cambios o rasgos son físicos y visibles a simple vista o también puede ser la personalidad que le

quieran otorgar al personaje (Amemura, 2001).

Existe también el personaje secundario o deuteragonista, quien sigue en importancia al protagonista, suele ser siempre el profesor, el padre o el modelo a seguir del protagonista, este es quien le motiva a seguir. A medida que la trama avanza puede volverse más importante o solo tener un pequeño lugar en la trama (La Sociedad para el estudio de las Técnicas del Manga, 2008).

A diferencia del cómic, los personajes no tienen que ser perfectos, sino personas normales con capacidades extraordinarias, con sus defectos, problemas, entre otros (Estudio Fénix, 2004). Se deben de tomar en cuenta el contexto de la historia y cómo el personaje se acopla a la misma, la forma de ser, sus gestos característicos, son factores importantes para que el lector se identifique o desee parecerse al personaje en cuestión (Amemura, 2001)

Si ya se refiere más detalladamente a la vestimenta de los personajes, deben de basarse en el estilo que tenga el guion y en qué momento de la época esté situado, ya que esto es primordial para que no se sienta que los personajes y la historia no concuerdan, la vestimenta es un punto clave para que el manga tenga un estilo propio y se diferencie de las demás historias que se crean (Estudio Fénix, 2004)

2.5.4. Composición de escenas

Para una buena composición se debe de plasmar lo que la persona ve, mas no lo que la persona cree que ve, ya que al momento de crear se debe de tener una perspectiva objetiva porque no todos los lectores tendrás el mismo punto de vista si se crea una composición subjetiva. La composición no es más que el proceso

de colocar elementos que ayuden a la imagen a tener mucho más dinamismo, aprender a componer es como entender un nuevo dialecto (Vigué, 2012).

Los principios de una buena composición son el contorno, la forma, textura, un buen dibujo y el color. “La geometría es a las artes visuales lo que la gramática es al arte de la escritura”(Präkel, 2012). Una característica básica para la composición en las escenas de una manga o cómic es la facilidad para modificar el entorno al gusto del creador, pero teniendo en cuenta un buen uso de las reglas de la composición (Präkel, 2012).

La regla de tercios

Esta regla trata sobre la simplificación de las proporciones de la sección áurea, (Ver figura 7) que se basa en colocar el centro de atención en la intersección de las líneas que dividen la imagen en tres partes de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda (Präkel, 2012).



Figura 7. Tercios tomado de Lenguaje audiovisual: La regla de los tercios, por escuelatvcomunitaria, 2016

Simetría dinámica

Se basa también en la proporción de la sección áurea con la diferencia que no se utilizará una cuadrícula para determinar sus puntos de interés, sino diagonales (Ver figura 8) distribuidas de un extremo del encuadre al otro (Vigué, 2012).

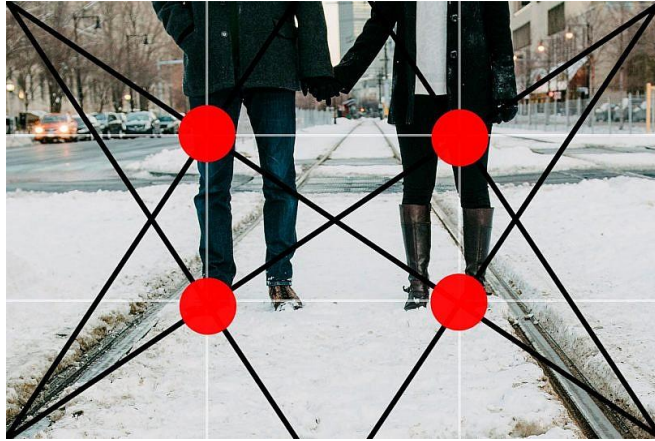


Figura 8. Puntos de interés tomado de La simetría dinámica, por T. Tatay, 2015

2.5.5. Herramientas para el dinamismo en el manga

Existen dos que ayudarán a que la escena tenga más fluidez y no se note plana: onomatopeya y líneas cinéticas son aquellas que expresan de maneras más directa la acción que se está realizando en ese momento. Las onomatopeyas se usan para expresar una acción que tiene relevancia como, por ejemplo, una explosión o un golpe a algún objeto, esto dependerá del contexto de la escena; si es un plano detalle donde se ve una mano timbrando una puerta, como el sonido es agudo y fuerte, se realizará con una onomatopeya (La Sociedad para el estudio de las Técnicas del Manga, 2008).

Las líneas cinéticas se utilizan para todo aquello que se quiera resaltar en la escena, ya sea el movimiento de algún objeto o ponerlo en un contexto dramático, por ejemplo, si ocurre un *plotpoint* en la escena se deberá puntualizar en el objeto o en el diálogo que esté representando al mismo; ya que el uso de estas líneas crea un ambiente más fluido y el dibujo no se ve plano. Se trata de

crear una atmósfera para que el lector se sienta más interesado por la historia. (Estudio Fénix, 2004).

2.5.6. Creación de escenarios

Para crear un escenario que tenga una complejidad visual haciendo que el lector se sienta atraído se deben de considerar los siguientes elementos:(Präkel, 2012).

El punto de vista

La misma imagen se puede contar de una manera distinta dependiendo del punto de vista que tenga, ya sea alto o bajo, (Ver figura 9 y 10) depende del ángulo que se utilice como un picado o contrapicado(Loomis, 1984).

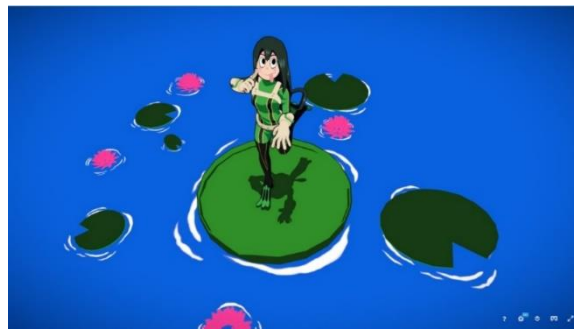


Figura 9. Froppy, por Giru, 2017

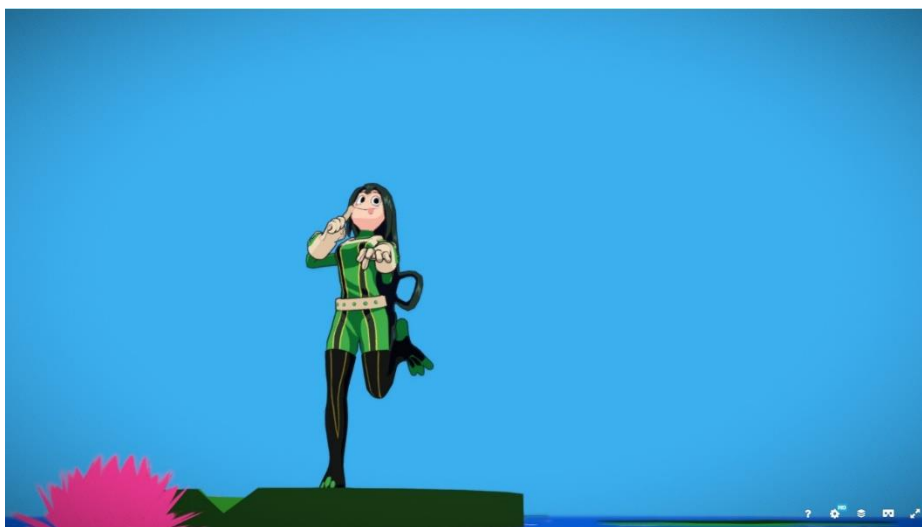


Figura 10. Froppy, por Giru, 2017

La perspectiva

La perspectiva es todo aquello que logra crear profundidad a una composición o escenario, para lograrla se necesitan los puntos de fuga, aquel punto donde parece que todas las líneas se juntan. La perspectiva trata de recrear lo que el ojo humano puede percibir en base a la línea del horizonte con su vista, haciendo que haya diferentes ángulos para observar los objetos, diferentes maneras de recrear la misma imagen, pero en ángulos y en composiciones completamente diferentes (Way, 1991).

Existen varias formas de utilizar los puntos de fuga como:

Perspectiva a un punto de fuga: mediante una línea de horizonte se coloca un solo punto de fuga (Ver figura 11), hacia el cual convergen todas las líneas de perspectiva, además es utilizada cuando los objetos observados están de frente (Way, 1991).

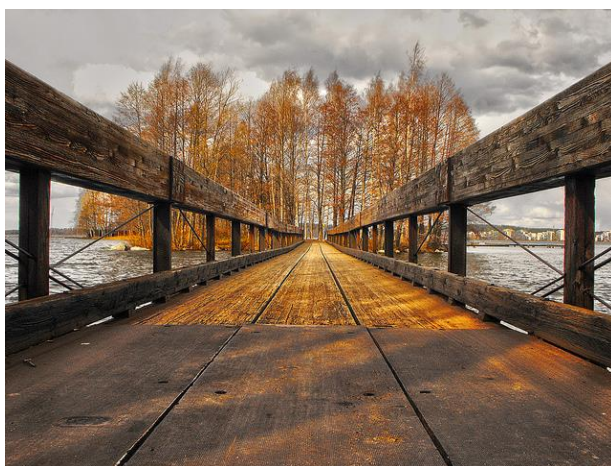


Figura 11. Perspectiva tomado de Puntos de fuga, por M. Ortega, 2017

Perspectiva a dos puntos de fuga: se utiliza cuando las esquinas de los objetos observados se encuentran ubicados frente al observador, esta perspectiva es muy utilizada para dibujar objetos isométricos (Ver figura 12), es decir que guardan la misma proporción o medida (Way, 1991).

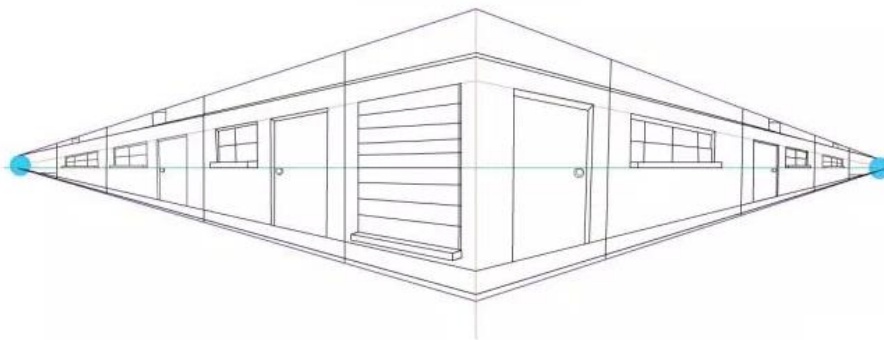


Figura 12. De Ejemplo de sistema de dibujo a dos puntos de fuga, por S. Hernández, 2018

Perspectiva a tres puntos de fuga: sirve para dar apariencia de altura al dibujo (Ver figura 13), permite ver la imagen en un plano tridimensional (Way, 1991).

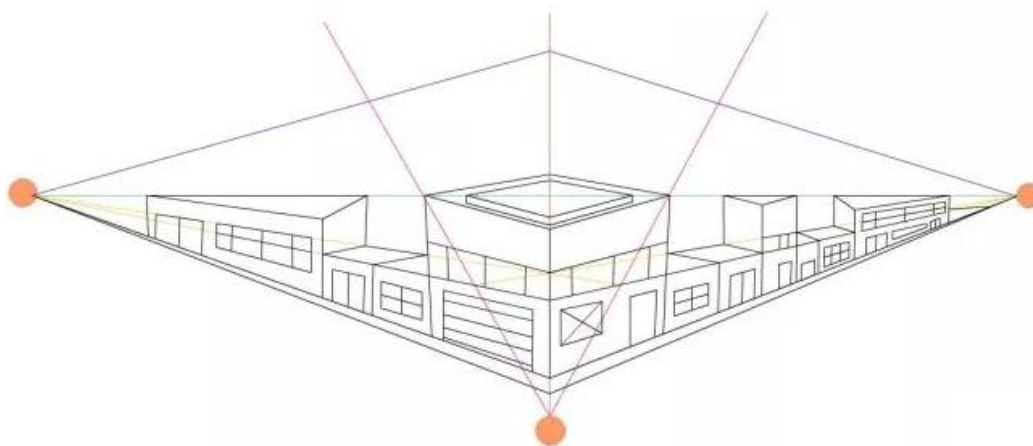


Figura 13. De Ejemplo de sistema de dibujo a dos puntos de fuga, por S. Hernández, 2018

Se debe de tener en cuenta que la imagen no es simplemente lo que se encuentra a la altura de los ojos, hay muchísimas maneras de poder transmitir con una imagen simple algo muy complejo con puntos de vista alternativos como (Präkel, 2012):

Picado: es un tipo de angulación oblicua, la cual se coloca mirando hacia abajo, dando mayor protagonismo al personaje principal y quitando el peso de los objetos que se encuentran alrededor (Präkel, 2012).

Contrapicado: ocurre todo lo contrario al picado, puesto que se consigue invertir el sentido de las proporciones, provocando que los objetos como por ejemplo los edificios tengan un mayor protagonismo (Präkel, 2012)

Cenital: es un tipo de angulación a noventa grados, muy utilizado para ubicar al personaje en el espacio (Präkel, 2012)

Nadir: una característica del plano nadir es que ayuda a dar mayor dramatismo a la narración, es decir más suspenso, entendiendo que este tipo de angulación es opuesto al cenital (Präkel, 2012)

Todo esto logra que la imagen tenga un aspecto totalmente diferente y cuente una historia mucho más concreta (Präkel, 2012).

La perspectiva y los objetos

Los objetos a diferentes longitudes ofrecen distintos ángulos de visión, ya que

esto proporciona una visión 3D a una imagen que es 2D ofreciendo una perspectiva más cercana a la visión normal (Way, 1991).

El punto

El punto es la diferencia de tono que se puede colocar a un objeto o una persona como: la sombra que tenga un individuo y que resalte en el espacio, o en una completa oscuridad un objeto colocado de tal manera que tenga un pequeño rastro de luz haciendo al lector que se centre directamente en ese punto. La ubicación del punto puede lograr crear un impacto grande en el espectador que la interprete (Way, 1991). En el momento que se introduce otro punto a la imagen se crea una relación entre el punto creado y el existente. En ese caso ya no se podrían tratar como dos puntos aislados, sino que se encuentran conectados por una línea imaginaria llamada "Línea Óptica". Una de las líneas ópticas más fuertes es aquellas que tiene relación con la mirada de algún personaje, ya que por instinto el ser humano tiene curiosidad de "a dónde miran los otros" (Präkel, 2012).

La línea

El cerebro humano enfatiza en las líneas, contornos y simplifica los tonos que existen en los objetos, ya que esto ayuda al momento de proyectar la imagen, (Ver figura 14) el cerebro no sobresatura de tonos, sino que realiza un proceso que se denomina "inhibición lateral". Esto explica por qué al momento de comenzar a dibujar, bocetar cualquier objeto o paisaje, se hace por medio de líneas, (Vigué, 2012).



Figura 14. Claro tomado de *Aprende composición fotográfica: la línea*, por J. Barros, 2014

CAPÍTULO III

DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1 Preproducción para el Manga con estilo Steampunk

La preproducción comprende la etapa en la que se genera la idea principal que permitirá la creación del manga, es importante tomar en consideración varios aspectos para que una historia posea una trama interesante y así poder captar la atención y el interés del lector.

Dentro de los aspectos importantes se encuentra la determinación del espacio temporal en el cual se desarrollará la historia, para el presente proyecto como el estilo será steampunk, el espacio temporal debe poseer rasgos atemporales como, por ejemplo; prendas de vestir de la época victoriana e indumentaria propia de ésta.



Figura 15. Concepción del aspecto de la vestimenta

3.1.1 Creación de la idea principal

Definido el espacio temporal se comienza a generar la idea principal para la historia, para ello es importante tomar en cuenta el estilo que se desea recrear y a que público se pretende llegar. El grupo objetivo del presente producto gráfico se encuentra entre las personas jóvenes que oscilan entre las edades de 15 a 35 años, es por ello que se ha escogido una problemática que cautive el interés del lector y a la vez se sienta identificado con ella.

Luego de un arduo proceso de investigación y sondeo sobre las problemáticas de interés social, se escogió a la corrupción y al autoritarismo dando así una razón para que exista un héroe en la historia. Es así que nace la idea principal del presente guion, la misma que posee mucho sustento ya que trata de un joven de aproximadamente 12 años con un gran ingenio y siendo inventor, quiere ayudar a muchas personas con sus creaciones hasta el punto de enfrentarse solo al líder de una pandilla.

3.1.2 Creación de la sinopsis

Luego de determinar la idea principal se comienza a generar la sinopsis de la historia la cual es una resumen muy breve y general de la trama que se desea proyectar. Aquí se va a especificar con mayor claridad la intención de la trama y lo que va a permitir luego conseguir el apogeo de la historia.

Carlos un inventor muy ingenioso y creativo, pero sobre todo muy joven, aficionado a la práctica de las artes marciales, tiene como principal ideal la paz

para su ciudad y desea contribuir en ella mediante sus inventos; es un chico muy torpe, pero con un gran coraje, determinación y no va a descansar hasta que logre que uno de sus inventos funcione. En medio de la lucha por su ideal, unos mafiosos atacan su pueblo haciendo así que Carlos se enfrente a ellos y logre derrotarlos pero con un gran esfuerzo, finalmente logra enfrentarse con el jefe de las pandillas, a quien logra derrotar y es así como pone fin al terror e intimidación que este personaje infundía en la zona y sobre todo en sus coterráneos, a partir de aquel día puso fin a las pandillas.

3.1.3 Generación del argumento

Creada la sinopsis el siguiente paso es la generación del argumento en el cual se contempla por completo de que tratará la historia, de esta manera se consigue poseer una mayor claridad al momento de generar los personajes, el escenario, y todos los detalles que formarán parte de la trama; esto permitirá conseguir un producto visual mucho más limpio y conciso a fin de que el lector lo comprenda fácilmente y no se pierda en la historia. Otro aspecto importante a destacar es que a través de la generación del argumento se ayuda también en la creación del guion técnico.

Argumento

Carlos un niño inventor y artista marcial desea a toda costa librar a su ciudad que está en caos, de las manos de las pandillas empezando primero por su pueblo quien posee un estilo Steampunk: Este pueblo se encuentra corrompido por un grupo de pandilleros llamados la luna oscura (The Dark moon), ellos atacan a todas las personas que se cruzan en su camino queriendo detenerlos y Carlos no es la excepción. El joven intenta combatir a los pandilleros porque ya estaba cansado de que siempre se salieran con la suya y sobre todo porque uno de los más frecuentes delitos son el robo y la extorsión. Cierta día ingresaron a robar en la tienda donde Carlos frecuentaba comprar todos los accesorios e instrumentos para sus experimentos, lo que sorprendió a todos fue que aquel día

Carlos luego de enfrentar a los pandilleros ganó en el enfrentamiento, pese a que el joven quedo mal herido y desmayado lo que fue aprovechado por los pandilleros para llevarlo hasta su guarida y ponerlo a órdenes de su temible jefe.

Carlos despierta y se da cuenta que se encuentra en la guarida de los pandilleros por lo que hace hasta lo imposible y logra liberarse de las ataduras, pero nuevamente debe enfrentarse a los subordinados del jefe de la pandilla, pero logra nuevamente vencerlos pese a que termina con un brazo roto y muy mal herido. Antes de abandonar el lugar Carlos decide enfrentarse al jefe pandillero, defendiendo a sus coterráneos y vencéndolo luego de una gran pelea, es así como el joven consigue regresar a su pueblo y con el agradecimiento fraterno de su pueblo continua con su cotidianidad, recordando que era huérfano y vivía solo en una casita cerca de la alcaldía de la ciudad.

3.1.4 Creación del Guion

El guion es el esqueleto de la historia ya que es en este acápite donde se especifica cada punto que se ha generado en la trama, como las diferentes acciones de los personajes, las intenciones de cada uno, la personalidad que manejará los personajes a lo largo de la trama y las motivaciones para realizar lo que efectúan en la historia.

Un detalle muy importante al momento de crear el guion es tratar de exponer sentimiento ya que como creadores se posee, puesto que si no se añade e incorpora la sensación y los sentimientos los personajes y sus acciones denotarán una historia muy acartonada y sin nada de interés y emociones que cautiven al público objetivo.

Cabe mencionar también que es muy importante la definición que debe tomar en la personalidad del personaje principal, es así que una característica relevante

de los personajes principales son su impulsividad al momento de elegir una opción y su sentido de la justicia que casi siempre es inquebrantable. Finalmente es importante destacar que el guion literario definido para el presente producto gráfico se detalla en el anexo 2.

3.1.5 Arte conceptual

En esta etapa se desarrolla todo en cuanto a detalles estructurales y físicos de la historia se desea retratar como, por ejemplo: los detalles de los escenarios, detalles de la vestimenta de los personajes, rasgos característicos que los personajes, elementos necesarios para que sean identificados fácilmente. Es en este momento de la creación donde se debe conseguir que una imagen transmita lo que el ilustrador desea retratar, como el espacio temporal.

Debido a que el estilo tendrá temática steampunk y será manga, significa que las imágenes serán a blanco y negro con escala de grises, pues esta es la característica principal de un manga, es decir no utiliza color en sus páginas sino solo en la portada de la historia, haciendo más énfasis en las expresiones y acciones de los personajes y el entorno que los rodea.



Figura 16 Creación del personaje principal “Carlos”

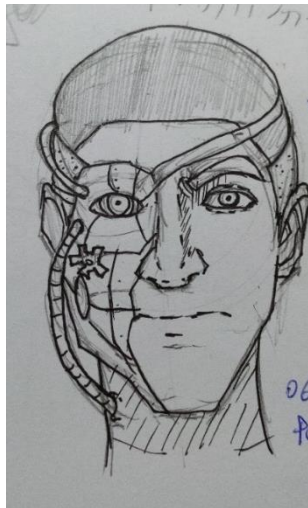


Figura 17 Idea del Líder de la banda

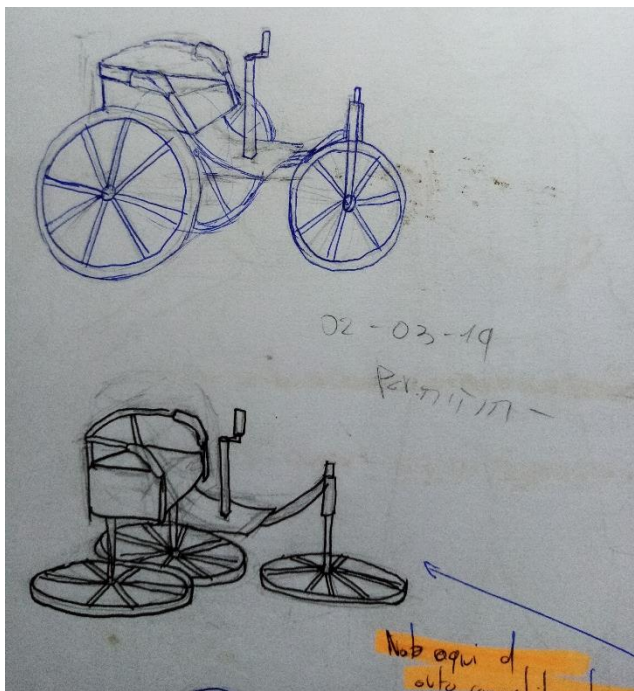


Figura 18 Idea del transporte estilo steampunk

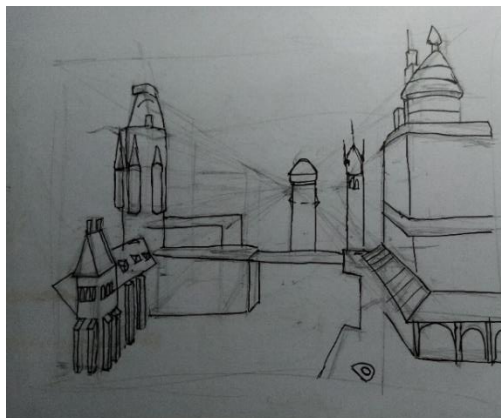


Figura 19 Idea de la ciudad estilo steampunk

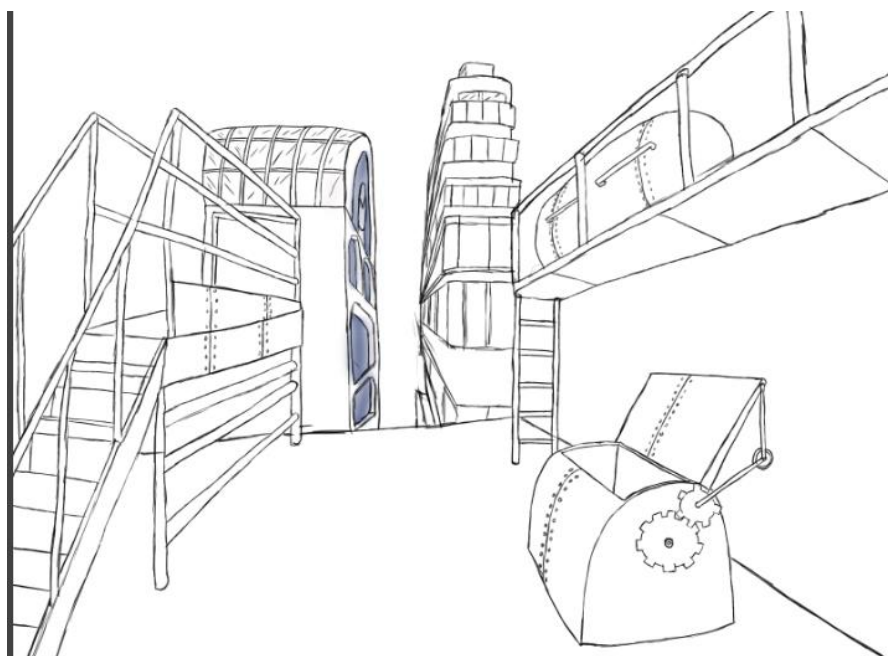


Figura 20 Idea de la ciudad estilo steampunk

3.1.6 Diseño de los personajes

Continuando con el diseño de los personajes, es el momento en el que se otorgará una personalidad a cada uno de quienes intervienen en la historia, esto en base al guion que se creó anteriormente, debido a que el producto es

una secuencia de imágenes y no un video, es importante tener en cuenta cada expresión que el o los personajes realicen en cada viñeta puesto que debe de transmitir lo que en el guion especifica.

Carlos (personaje principal)

Carlos es el personaje principal por lo que se le dará un rasgo físico característico que le permita diferenciarse de los demás personajes, ya sea en el cabello, su rostro o en su forma de hablar o en su vestimenta. Estos elementos conseguirán que se le distinga fácilmente y que resalte de los demás personajes.

Carlos es un niño con mucha creatividad que pasa gran parte de su tiempo dedicado a realizar inventos, es un joven huérfano, que quiere mucho a su pueblo y sobre todo a su gente. Él frecuenta una tienda específica donde adquiere sus instrumentos e insumos para sus experimentos, y en su diario vivir tiene como afán que sus coterráneos lo reconozcan como un buen inventor, pero que sobre todo lo consideren como uno más de los habitantes importantes de su pueblo, algo que no sucede debido a que es un joven huérfano y sin ningún familiar que lo respalde.

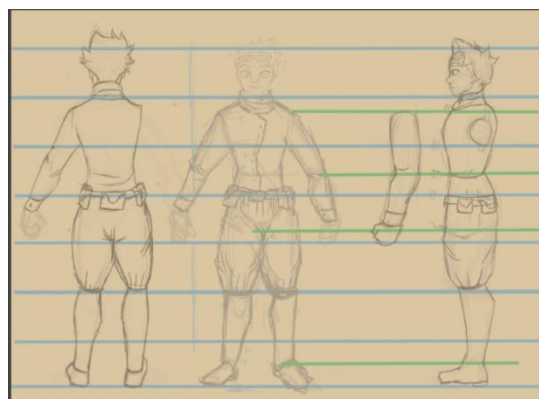


Figura 21 Creación del personaje principal en diferentes poses



Figura 22 Creación del personaje principal en diferentes expresiones

Dageronte (Villano)

Es el líder de clan Mercurio los cuales se adueñaron del pueblo y cobran impuestos por protegerlos de ellos mismos, este personaje es un alquimista profesional que creó a su clan completamente a base de homúnculos que son creaciones hechas por un alquimista en un laboratorio, es un ser despreciable con sed de poder y de sangre que no le importa hacer daño con tal de obtener lo que quiere.

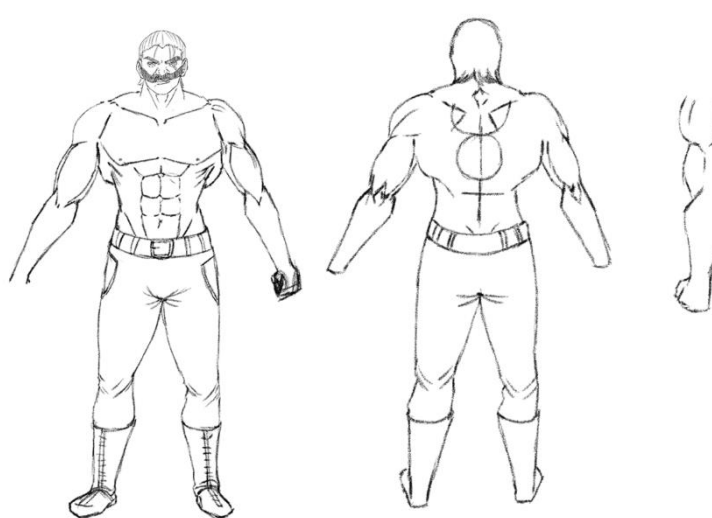


Figura 23 Creación del villano pose de espaldas y de frente



Figura 24 Creación del villano en diferentes expresiones

Homúnculos (Secuaces de Dageronte)

Son la creación de Dageronte hechos en un laboratorio su personalidad es inestable, pero entienden completamente las órdenes que el amo les da, también poseen capacidad de entendimiento y memoria lo cual les ayuda a recordar todo lo que necesitan saber.

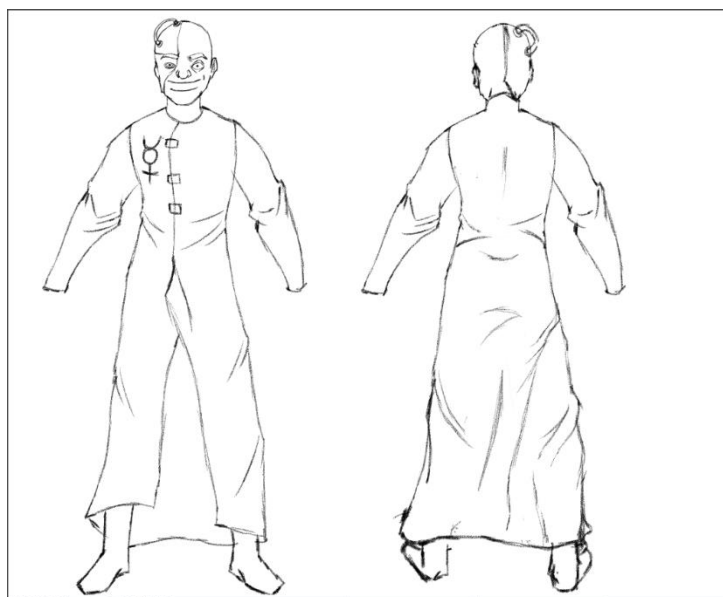


Figura 25 Creación del villano pose de espaldas y de frente

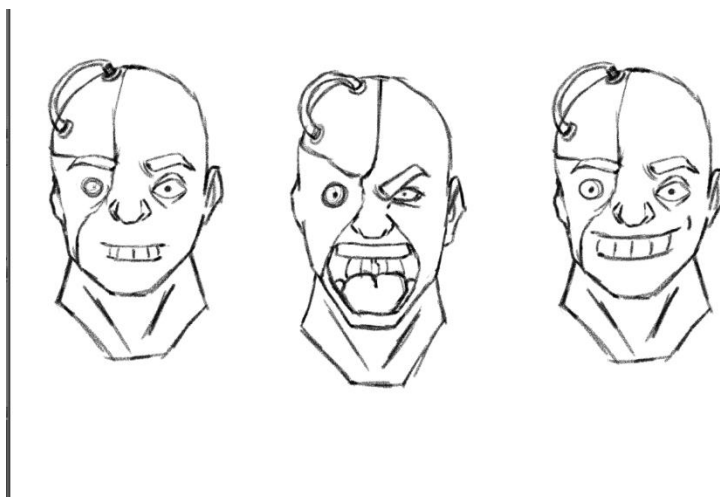


Figura 26 Creación del villano en diferentes expresiones

Vendedor (Dueño de la ferretería)

Es un anciano muy amable y tiene una buena relación con Carlos, él le apoya en cada invento que realiza, siempre motiva y alienta al joven a seguir adelante por esa razón Carlos tiene un apego especial hacia el anciano.



Figura 27 Creación del vendedor pose de espaldas y de frente

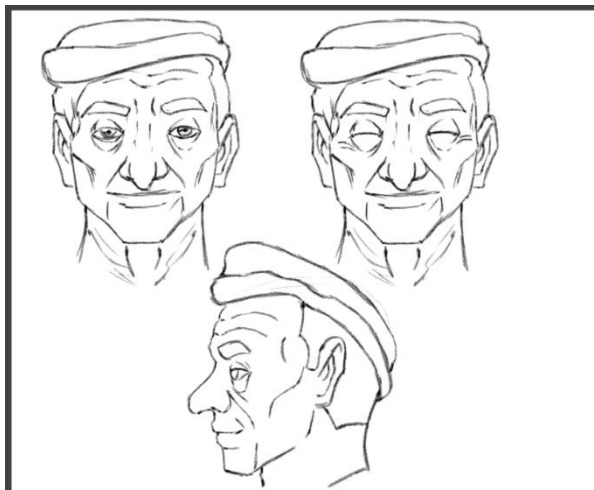


Figura 28 Creación del vendedor en diferentes expresiones

3.2. Producción

En esta etapa se da inicio al boceto de las viñetas con los respectivos globos de texto, ya que una ventaja de trabajar en digital es que se puede utilizar el mismo storyboard para realizar el entintado de las viñetas del manga que se está realizando.

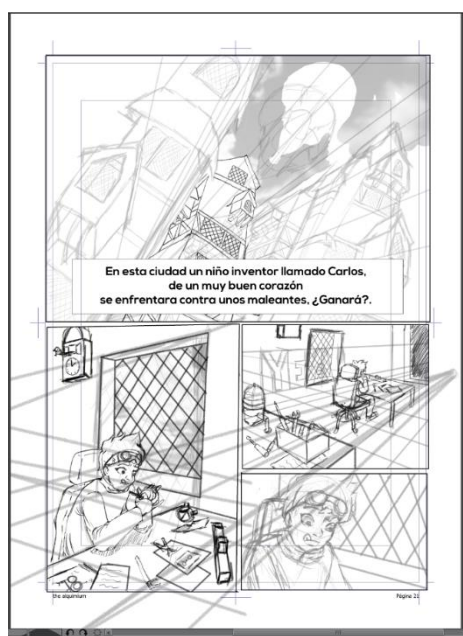


Figura 29 Creación de viñetas en Clip studio Paint

3.2.1 Clip Studio Paint

Es una Plataforma dedicada a la creación de mangas e ilustración en general, es una herramienta muy útil para los ilustradores ya que tiene la opción de generar una carpeta donde se puede añadir una serie de páginas para la creación del producto visual que se esté realizando.

Además cabe destacar que tiene una interfaz muy amigable con el usuario y muchas herramientas que facilitan al creador.

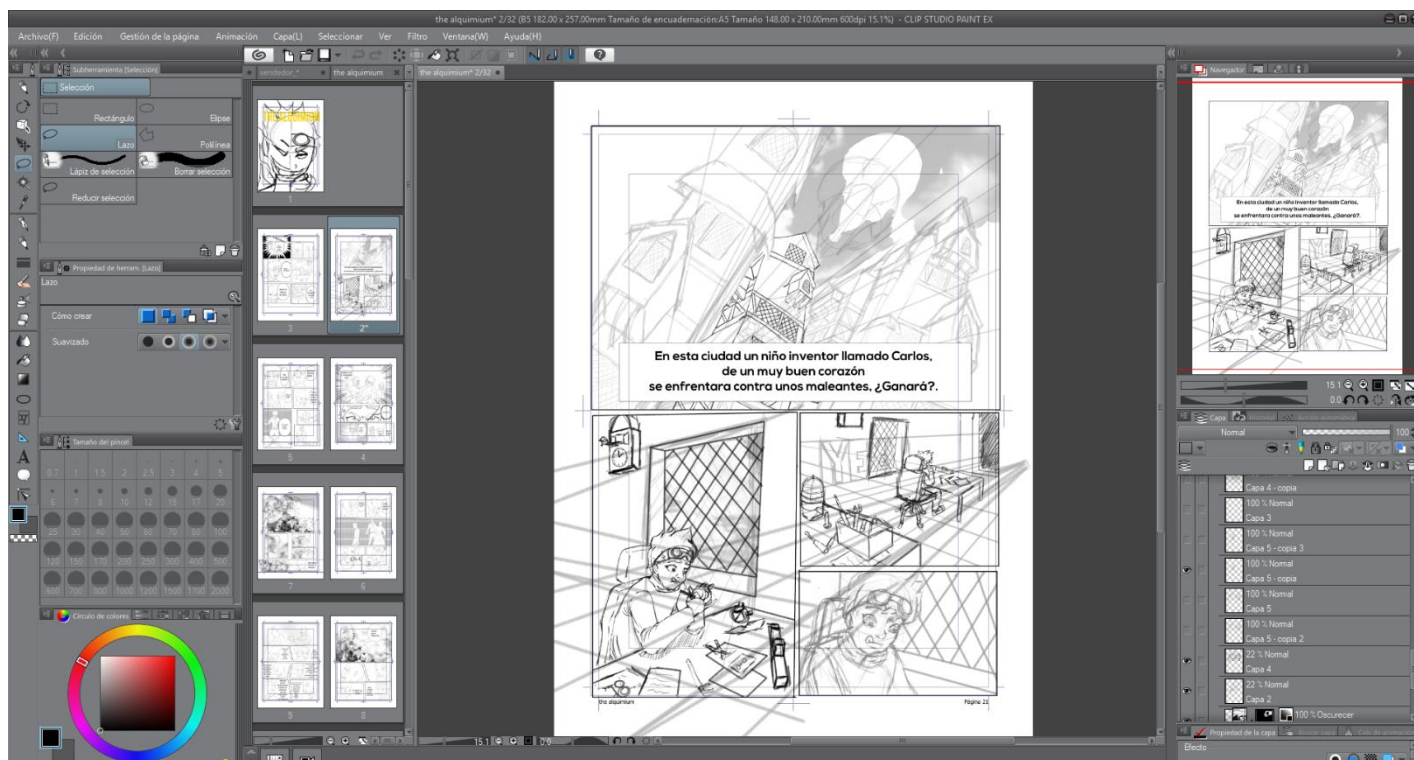


Figura 30 Interfaz del programa Clip Studio Paint

3.2.2 Técnica de ilustración digital

Esta técnica revolucionó el campo de la ilustración en general ya que facilitó mucho ciertos procesos en cuanto a crear un manga o cómic, esto debido a que se puede realizar un boceto el cual puede convertirse en el producto final, logrando que cualquier tipo de trazo sea editable y modificable, es una buena forma de crear productos visuales hoy en día, ya que ayuda a optimizar el tiempo de creación.

Esta técnica es una ventaja muy importante pues hoy en la actualidad todo se encuentra en plataformas digitales, dando así una mayor difusión al trabajo que se realice.



Figura 31 Print del Comic The Alquimium

3.2.3 Creación De los globos de texto

En Clip Studio Paint existen variedad de opciones para añadir los globos de texto ya que estos son completamente editables y se sobrepone a la imagen, se debe tener en cuenta que siempre en programas digitales es recomendable trabajar por capas ya que esto ayuda a que se pueda editar sin dañar el producto en creación.

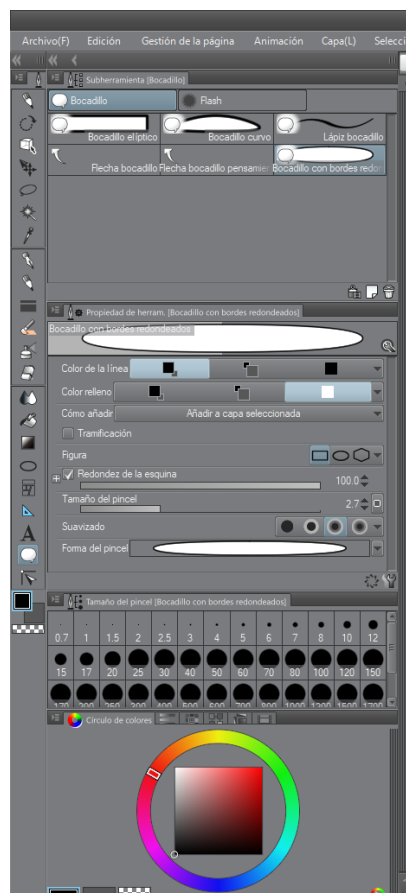


Figura 32 Panel de Globos de texto en interfaz Clip Studio Paint

Como se puede observar en la (Figura 32) se posee la forma de modificar el grosor del contorno del globo de texto haciendo así que se pueda otorgarle más intensidad a la frase que el personaje se encuentre diciendo.

3.3.4 Forma de distribución

La forma de distribución consiste en la determinación de las estrategias que se utilizarán para que el producto visual llegue hasta el lector. Se tiene en consideración dos formas de publicación, las cuales serían: el formato impreso y el formato digital.

Para la estrategia formato digital existen varias plataformas para la distribución como son: Webtoon, Instagram y Facebook; estos canales son muy útiles para conseguir llegar al público objetivo puesto que la socialización es mucho más sencilla que la estrategia en formato impreso.

Hablar de formato impreso conlleva pruebas de color, conocer los formatos de impresión en cuestión al tamaño de hojas requeridas para la publicación, además se debe mantener contacto con alguna editorial para el patrocinio del comic.

Por las razones antes mencionadas es importante tener siempre en cuenta todos los análisis y detalles que se debe realizar al momento de tomar la decisión de la publicación de forma impresa, sin embargo cabe destacar que la forma más factible y económica de publicación es adaptarse a un estilo de medida denominada DIN, los tamaños más usados son DIN A4 (de 21 X 29.7 cm) o DIN 5 (de un tamaño más pequeño de 14,8 x 21 cm), estos son los tamaños más remendables para la impresión del producto.

CAPÍTULO IV

4.1. Conclusiones

Se concluye que el público aficionado al manga oscila entre las edades de 15 a 35 años, demostrando interés por la lectura y que consideran a la ilustración como medio de comunicación, es así también que se pueden convertir en creadores de contenido visual demostrando su interés por el anime.

Se concluye que, como producto de la investigación realizada al público objetivo, existe mucho interés por la lectura de productos visuales como el anime y el manga sin embargo desconocen del estilo steampunk pese a que los resultados demuestran que la mayoría de los encuestados gustan de la serie Naruto que es un manga y anime con estilo steampunk.

Se concluye que gracias al proceso investigativo realizado por parte del creador del presente producto gráfico se ilustró importantes escenas de una historia que narra la historia de un niño inventor que se enfrenta a un líder negativo de una pandilla y defiende sus ideales de justicia.

Finalmente cabe mencionar que el presente trabajo de investigación constituye una importante fuente y guía metodológica para futuros creadores de manga y anime con estilo steampunk en el Ecuador.

4.2. Recomendaciones

Se recomienda fomentar el hábito de la lectura y la afición por productos gráficos que traen importantes mensajes y fuerte contenido que llama a la reflexión y al mejorar un estilo de vida que hoy por hoy necesita solidaridad, justicia y la defensa y el respeto por las convicciones personales.

Se recomienda la difusión del presente proyecto de investigación, ya que contiene mensajes de justicia, libertad y cambio que pretenden contribuir en las actividades de esparcimiento y distracción dentro del ajetreo de las actividades diarias del ser humano.

Se recomienda el uso de la ilustración como un importante medio de comunicación, a través de cual se pueden generar cambios positivos para una sociedad que se encuentra digitalizada y globalizada.

REFERENCIAS

- Aboy, R. (2014). Mafalda en casa, Departamentos de clase media y vida cotidiana en los años sesenta. *Anales del Instituto de Arte Americano*, 11.
- Almazán Tomás, D. (2012). Hacia la literatura japonesa por el camino del manga (y viceversa). *Puertas a la lectura - Dialnet*, 16.
- Amemura, H. (2001). *HOW TO DRAW MANGA Volume 4*. Japón: Graphic-sha Publilshing Co., Ltd.
- Brenes, C. (2016). Explorando el tema. La noción poética de "sentido" al servicio de la escritura de guion. *Revista de comunicación*, 2-17.
- Cobos, T. L. (2010). Animación Japonesa y Globalización: La Latinización y subcultura Otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 5-29.
- Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del Cómic: códigos y convenciones. *Dialnet*, 24.
- Estudio Fénix. (2004). *Curso avanzado de manga*. Madrid: Martínez Roca.
- Field, S. (2014). *El manual del guionista*. Madrid: Plot ediciones.
- Gómez Aragón, A. (2016). *Japón y Occidente El Patrimonio cultural como punto de encuentro*. Sevilla: Aconcagua Libros.
- Gonzalez Herмосilla, A. L., & Fierro Bustos, J. M. (2017). Condorito, de la caricatura a la humanización del cóndor latinoamericano. *Academia.edu*, 19.
- Hogarth, B. (1996). *El dibujo de la figura humana a su alcance*. Alemania: Taschen .
- Ito, K. (2005). A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *The Journal of Popular Culture*, 456.
- Johnson, T. (2010). *Manga An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New Zealand: Continuum.
- La Sociedad para el estudio de las Técnicas del Manga. (2008). *Cómo dibujar Manga 02. Técnicas*. España: Norma.
- Loomis, A. (1984). *El dibujo de la figura humana en todo su esplendor*. Buenos Aires: Librería Hachette S.A.
- Madrid, D., & Martínez, G. (2015). *El manga y la animación japonesa*. Barcelona: Oberta UOC Publishing, SL.

- Morales, M. (2014). Literatura Steampunk - Halcón de Hierro. *Pórtico - Encuentro de ciencia ficción*, 2-6.
- Papalini, V. (2006). *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Argentina: La Crujía ediciones.
- Parada Morales, D. (2012). Manga, anime: A subjective artistic expression to the Otaku. *Dialnet*.
- Poveda, G., Bravo, G., Cabrera, K., Chancay, L., Medranda, A., & Mesías, C. (Septiembre de 2016). *Intercambio cultural entre Ecuador y Japón* Revista: *Observatorio Iberoamericano de la Economía y la Sociedad del Japón*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/japon/27/cultura.html>
- Präkel, D. (2012). *Composición: como formar una imagen mediante la unión o la combinación de varios elementos, partes o ingredientes*. Barcelona: Blume.
- Shukei. (23 de noviembre de 2013). *Shukeiart*. Obtenido de https://www.youtube.com/watch?v=lr3q_0cgZSY&t=67s
- Teleamazonas. (20 de Agosto de 2018). *Youtube*. Recuperado el 10 de Junio de 2019, de *Youtube*: <https://www.youtube.com/watch?v=26yZk3pPbzE&t=73s>
- Vigué, J. (2012). *Fotos con arte*. Suiza: Lausanne.
- Way, M. (1991). *Guías en el acto. La perspectiva en el dibujo*. Barce: Omega.

ANEXOS

ANEXO 1

Guion literario

1er. Acto

1 pagina

Ext. Cuidad

Gran plano general presentando la ciudad (estilo Steampunk).

Voz En off

En este pequeño pueblo donde rige el mal un héroe nacerá

Inter. piso departamento (estilo Steampunk)

Plano detalle donde se vea a Carlos (13) trabajando en un nuevo invento.

Carlos

Onomatopeyas de esfuerzo

¡Ya mismo termino!

Inter. Piso departamento (estilo Steampunk)

Luego se abrirá el plano para mostrar el lugar donde vive Carlos (13. (D ONDE SE PODRA NOTAR TODO EL CUARTO DESORDENADO CON PLATOS DE COMIDA INSTANTANEA Y MUCHAS TUERCAS Y ROPA TIRADA CLARO TODO ESTILO STEAMPUNK)

Inter. Piso departamento (estilo Steampunk)

plano contrapicado subjetivo donde se note el entusiasmo de Carlos al realizar su invento

Carlos

¡OH!...

un plano subjetivo donde se vea el nuevo invento de Carlos.

Carlos

¡Termine!!

2da pagina

Escena 1

Inter. Piso departamento (estilo Steampunk)

Se oye un grito muy fuerte que entra por la ventana del departamento de Carlos. (LA CAMARA SE ENCONTRARÁ EN UN PLANO UN POCO PICADO DE ESPALDAS A CARLOS)

Escena 2

Inter. Piso departamento (estilo Steampunk)

Carlos con un rostro de enojo con intriga ya que el ya suponía a que se debía ese grito, se verá un plano medio

donde se pueda ver el rostro de CARLOS y su mirada que se direcciona al lado donde sea la ventana que en este caso sería a la derecha.

CARLOS

No puede ser..... otra vez estos tipos.

Escena 3

Inter. Piso departamento (estilo Steampunk)

Se dibujará un plano detalle de la mano de Carlos y la chapa estilo Steampunk, la mano de Carlos está agarrando fuertemente la chapa.

Escena 4

Inter. Piso departamento escaleras (estilo Steampunk)

Se observa a Carlos corriendo con un rostro de furia, se hará un plano americano de Carlos y la estela que dejó la puerta que Carlos abrió fuerte y rápidamente ocupara las dos viñetas pequeñas.

CARLOS

Otra vez estos malditos, esta vez no los dejare salirse con la suya.

Escena 5

EXTERIOR. Calle de la ciudad (estilo Steampunk)

Carlos corre desesperadamente hacia el lugar donde oye los gritos. (SE DIBUJARÁ A CARLOS EN CUERPO CASI COMPLETO NO SE VERA LOS PIES PARA QUE SE PUEDA VER EL ROSTRO CONTRAPICADO, LA CAMARA ESTARA COMO QUE DELANTE DE UNA CAJA DE MADERA EN UN CALLEJON DE MUY TRANCITADO DONDE SE VERAN GENTE VENDIENDO, TODO ESTO AMBIENTADO CON ESTILO STEAMPUNK)

Carlos (Pensado)

Esta vez si los detendré malditos

3era Página

Escena 1

EXTERIOR. Calle de la ciudad Tienda de artículos científicos (estilo Steampunk)

Carlos se para frente a la tienda donde esta una multitud echa bola sin hacer nada, se acerca al centro de la bola empujando mientras pide permiso (

Escena 2

Exterior. Primer plano contrapicado Rostro del vendedor asustado (Edad entre 50 a 60 años)

Se nota el rostro del vendedor demasiado asustado

Escena 3

Exterior. Primer plano Perspectiva del vendedor observando al mafioso (El atuendo del mafioso tiene una estética Steampunk con una máscara del mismo estilo)

El mafioso se encuentra con una sonrisa burlesca hacia el anciano

Escena 4

Exterior. Plano detalle de los ojos de Carlos con una mirada amenazadora

Carlos tiene un rostro de decisión y no permitirá que sigan maltratando al vendedor

4ta pagina

Escena 1

Exterior. Primer plano de rostro del mafioso recibiendo un pedrazo en el hombro, mientras sujeta al vendedor contra la pared

Tiene una cara de enojo y alegría mirando hacia donde se encontraba Carlos

Escena 2

Exterior. Plano detalle de la mano de Carlos con una piedra al aire

Escena 3

Exterior. Plano general picado se muestra a Carlos con una cara de burla y confianza hacia el mafioso que tenía agarrado al vendedor, sosteniendo Carlos una piedra en la mano izquierda

Carlos esta cansado y por fin tomo la iniciativa de atacar a los maleantes sabiendo claramente que los podrá derrotar gracias a los inventos que tiene en su cinturón.

Escena 4

Exterior. Primer plano al rostro del mafioso

El mafioso se encuentra sonriendo de manera frívola mientras mira con desinterés a Carlos

Mafioso

Y tú mocoso quien eres y que quieres aquí

Escena 5

Exterior. Primer plano rostro de Carlos

Carlos mira al mafioso con un rostro completamente furioso

Carlos

Ya me cansé de aguantar sus abusas malditos

Escena 6

Exterior. Primer plano rostro mafioso

Mafioso

¿Y tú que planeas hacer detenerme niño?

Escena 7

Exterior. Plano americano Carlos

Carlos busca en su bolsa de atrás un artefacto que le ayude a enfrentarse al mafioso

Carlos

Debo de atacar rápidamente para que el anciano pueda escapar

5ta página

Escena 1

Exterior. Plano detalle al brazo de Carlos que está tomando algo detrás de su espalda

Carlos tiene en la cangurera de su espalda una bomba de luz que ayudara a aturdir a los mafiosos

Escena 2

Exterior. Plano detalle a la bolsa trasera de Carlos

Carlos está sacando una bomba de luz que el creo, para poder aturdir a los maleantes

Escena 3

Exterior. Plano detalle a la mano de Carlos con la bomba de luz en la mano

Carlos logro sacar con cautela la bomba de luz y se dispone a lanzarla

Escena 4

Exterior. Plano picado con over shoulder hacia Carlos que esta frente a frente con los mafiosos

Carlos siente confianza al tener su armamento en su mano mientras uno de los mafiosos esta con cuchillo y el otro con un bate

Escena 5

Exterior. Plano Americano con perspectiva principal en la bomba y de segundo plano esta Carlos lanzándola

Carlos se encuentra con una sonrisa burlona mientras lanza el proyectil

6ta página

Escena 1

Exterior. Plano detalle a la bomba de luz mientras va a toda velocidad

La bomba está a toda velocidad

Escena 2

Exterior. Primer plano al rostro de Carlos

Carlos se encuentra sonriendo burlonamente

Escena 3

Exterior. Over shoulder desde la espalda de Carlos que esta lanzando el proyectil de la bomba

Carlos tira la bomba y los mafiosos tiene una cara de desconcertacion

Escena 4

Exterior Plano detalle a la bomba de luz

La lomba se encuentra a punto de explotar

Escena 5

Exterior. Primer plano a los rostros de los mafiosos

Los mafiosos tienen una sonrisa de confianza total si saber

lo que les espera

Escena 6

Exterior. Plano americano de los mafiosos recibiendo la explosión de la bomba de luz

Los mafiosos reciben por completo el golpe de luz de la bomba haciendo que se encorven por la fuerte cantidad de luz que reciben a sus ojos.

Escena 7

Exterior. Primer plano rostro de mafiosos cegado por la bomba de luz

Uno de los mafiosos que se encuentra cegado por la luz intenta cubrirse los ojos, pero ya es muy tarde y se lleva toda la peor parte de la explosión

7ma página

Escena 1

Exterior. Plano general picado en holandés Carlos está tapándose la boca mientras los enemigos que se encuentran en la esquina inferior derecha están hincados tosiendo
Carlos está decidiendo atacar mientras se cubre la boca

Escena 2

Exterior. Plano medio donde se observa a Carlos poniéndose los anteojos para observar todo con claridad

Carlos está decidido a atacar y se pone sus anteojos para poder ver

Escena 3

Exterio. Primer plano al rostro de Carlos en tres cuartos a la izquierda

Carlos está poniéndose la pañoleta que lleva para no sofocarse con la bomba de humo que aventó

Escena 4

Exterior. Primer plano al rostro de Carlos de frente

Escena 5

Exterior. Plano detalle a los ojos de Carlos

Carlos tiene unos ojos de decisión

8va pagina

Escena 1

Exterior. Plano general Semi picado donde se ve a Carlos en la esquina superior derecha saltando a punto de golpear al enemigo que se encuentra hincado en la esquina inferior izquierda

Carlos se nota completamente decidido a atacar con su rostro lleno de ira contra los maleantes.

Carlos

Malditos...

Escena 2

Exterior Plano detalle a la pierna izquierda de Carlos en movimiento

Escena 3

Exterior Primer plano de la pierna de Carlos golpeando el rostro de uno de los mafiosos (Poner onomatopeya)

Escena 4

Exterior. Plano detalle al pie y al rostro del maleante mientras recibe el golpe

9na página

Escena 1

Exterior. Plano general Over shoulder donde se observa en la esquina inferior izquierda a Carlos con la postura luego de haber golpeado con una patada a uno de los mafiosos, y volando de la fuerza del golpe al mafioso en la esquina superior derecha

Escena 2

Exterior. Plano general y con Carlos agachado por la bajada del golpe que hizo a uno de los mafiosos

Escena 3

Exterior. Plano general con escorzo en el mafioso se ve a Carlos en la esquina izquierda tomando fuerza para investir al mafioso que quedaba en el suelo de la parte derecha

10ma página

Escena 1

Exterior. Plano nadir de Carlos golpeando a el mafioso que quedaba con su pierna izquierda

Carlos se encuentra con un rostro de esfuerzo por la fuerza de la parada mientras el mafioso se encuentra con un rostro de dolor por el golpe.

Escena 2

Exterior. Primer plano tres cuartos hacia la izquierda al rostro de Carlos

Escena 3

Exterior. Primer plano tres cuartos a la izquierda del mafioso siendo golpeado por Carlos.

Escena 4

Exterior. Plano detalle de la pierna derecha de Carlos mientras el mafioso se encuentra aturdido en la parte derecha.

Escena 5

Exterior. Primer plano al rostro de Carlos en contrapicado Carlos está completamente furioso con los maleantes eso demuestra en su rostro mientras el maleante lo mira por debajo

11 página

Escena 1

Exterior. Primer plano Carlos mira a la cámara con rostro cansado

Escena 2

Exterior. Plano general donde se observa el cuerpo del homúnculo casi desmayado

Escena 3

Exterior. Primer plano rostro del homúnculo

Escena 4

Exterior. Plano detalle ojo del homúnculo ojos desorbitados

Escena 5

Exterior. Plano detalle ojo del homúnculo mirando a Carlos

Escena 6

Exterior. Primer plano rostro de Carlos

Se nota a Carlos, un rostro completamente sorprendido

Escena 6

Exterior. Plano general del homúnculo ahorcando a Carlos

Se nota a Carlos siendo ahorcado por el homúnculo que esta de espaldas a la cámara

12 página

EXTERIOR. Calle de la ciudad Tienda de artículos científicos (estilo Steampunk)

Escena 1 (Esta escena será una media hoja donde se vera la figura del héroe agachada mirando hacia el villano que esta postrado en el suelo, el rostro del chico será con cara de pregunta y enojo.

El muchacho mira al bandido y le pregunta:

Carlos

¿Porque les encanta hacer daño, Ah?

¿No pueden trabajar en algo más honrado?

No pienso dejarles salirse con la suya una vez mas

Escena 2

Villano (entre quejidos)

jajajaja ¿Qué más puedo hacer?

No tengo nada ni a nadie estoy solo en este mundo,

Mis padres murieron cuando yo era muy joven solo me tengo

¡A mí y a mi gente niño, Nada más!

Escena 3

Se observará al otro maleante dándole un golpe al niño por la espalda

Se dibujará una perspectiva $\frac{3}{4}$ donde a la derecha este el niño y a la izquierda este el villano

Escena 4

Se observará al niño caer de espaldas

13 página

Escena 1

(El niño se desierta desconcertado, la cámara está en posición aberrante hacia la derecha, el niño se encuentra acostado y en uno de los pies está atado un grillete, la posición del niño es con el rostro mirando hacia la izquierda con un rostro de asombro)

Carlos

D... ¿Dónde estoy?

Escena 2

(Carlos esa en un primer plano donde se ve el rostro completamente ajustado y la cabeza de Carlos está un poco inclinada

Carlos

¿Y los maleantes esos?

¿Qué paso?, ¿Por qué estoy aquí?

Escena 3

(El Angulo que se utilizara acá es uno semicontrapicado donde se observa el rostro de curiosidad de Carlos

Carlos

Que extraño lugar, parece una gran bóveda

Escena 4

(Carlos mira hacia abajo a la derecha, el rostro de Carlos es de asombro, se utilizará el mismo Angulo semi contrapicado

Carlos

Ah..., ¿Y esto?

Escena 5

(Se dibujará el en un plano picado el cuerpo de Carlos donde se observa que el pie izquierdo tiene una cadena atada a su tobillo)

Escena 6

(Se dibujará la misma escena anterior solo que ahora irán unos pies de calzado elegante)

Voces anónimas

Así que a fin despiertas valiente mocoso

14 página

Escena 1

(Se observa en un plano contrapicado los rostros de las voces anónimas junto al cuerpo y el rostro de Carlos el cual está situado a la izquierda de la escena, quienes eran el grupo de mafioso el cual pertenecían los dos maleantes con los que Carlos peleo anteriormente)

Mafiosos

Guau este enano es el que casi destroza a ¿Snake y a

Rogers?
Mafiosos
Si señor, pero utilizando unos artefactos que el mismo creo
para
Defenderse
La misma gente de la aldea dice que ese enano es un genio,
pero no les importo que nos lo lleváramos dicen que ese
enano es un fastidio.

Escena 2

(Es un primer plano del rostro de Carlos con una expresión de asombro y tristeza)

Carlos
n..., no les importo a ellos...

Escena 3

(Es un primer plano del rostro de Carlos con un giro a la izquierda junto a una expresión de odio e ira)

Carlos
Malagradecidos son unos malagradecidos.

Escena 4

(Carlos esta en el lado izquierdo de la escena con un contra plano contrapicado de ¾ donde se vera el rostro y la mitad del cuerpo de Carlos y a la izquierda están riéndose los mafiosos)

Carlos (pensando)
Debo de librarme de esta cadena maldita sea
Todos mis instrumentos están en esa silla
Maldita sea no tengo nada
¿Cómo lo puedo hacer...?

15 página

Escena 1

(Carlos recuerda que tiene en sus botas un mecanismo que hace vibrarlas, se verá a Carlos mirando a su pie.)

Carlos
Claro el mecanismo de vibración de mis botas
Solo debo de hacerlas vibrar lo suficiente para poder
romper la cadena

Escena 2

(Se vera el pie de Carlos vibrando junto con la cadena)

Carlos
¡Bien funciona!

Escena 3

(se verá a Carlos mirando a su pie con felicidad, sentado con un Angulo contrapicado donde a la izquierda este la cabeza y a la derecha el pie con la cadena mientras su pie y la cadena vibra y la cadena rompiéndose.)

Escena 4

(Se vera a Carlos levantándose en un plano contrapicado donde se ve a Carlos en la parte izquierda de la escena)

agachado queriéndose levantar con la mano izquierda tocando el piso y la mano derecha mucho más arriba y mirando hacia arriba)

Carlos
Buenos es momento de atacar

16 página

Escena 1

(Carlos corre hacia los mafiosos, se dibujará en un Angulo picado donde se observa que está corriendo como Naruto en parte izquierda de la hoja mirando hacia l parte derecha)

Carlos
Es momento de juga...

Escena 2

(Se observa que a Carlos le dan un muy fuerte golpe deformándole la cara por el impacto el golpe viene por la parte derecha hacia la izquierda)

Carlos
Pero ¿Qué...?

Escena 3

(Se observa como Carlos sale volando por los cielos directo a unos metales apilados parece como un basurero, el cuerpo de Carlos sale disparado hacia la izquierda de la página con un ángulo contrapicado).

17 página

Escena 1

(Plano medio a Dageronte se observa que va bruscamente hacia Carlos)

Dageronte
Cómo te llamas enano, y cómo es que un clan extinto hace décadas, puede aún seguir existiendo

Escena 2

(Plano detalle de Dageronte sosteniendo el rostro de Carlos)

Escena 3

(Se observa como Carlos sale volando por los cielos directo a unos tubos).

Dageronte
¿Ya quieres hablar?

Escena 4

(Se observa como Carlos sale volando por los cielos directo a unos tubos).

Escena 5

(Primer plano del rostro de Dageronte).

Escena 6

(Se observa como Carlos grita, primer plano al rostro de Carlos).

Escena 7

(Primer plano del rostro de Dageronte).

18 página

Escena 1

(Se observa a Carlos de perfil en primer plano)

Carlos (pensando)

Claro, tengo muchas dudas de mi familia, pero no investigué
por miedo, miedo a saber la verdad,
ya que desde niño tuve estas gafas, y todos los días me
pregunto ¿Qué pasó?

Escena 1

(Se observa a Dageronte de perfil en primer plano)

Dageronte (egocéntrico)

Te voy a contar la historia de tu clan niño, luego cumpliré
con mi deber y te mataré

Escena 2

(Plano general)

Dageronte (egocéntrico)

Los del
clan del sulfuro,
el clan más poderoso de los 3
el clan de los salares,
el más conflictivo
Y, por último, el clan mercurio

mi clan, ya solo quedo
yo

Escena 3

(Plano general donde se observan símbolos de alquimia)

Dageronte(egocéntrico)

Los del clan del sulfuro, el clan
más poderoso de los 3

Escena 4

(Plano general donde se observan símbolos de alquimia)

Dageronte(egocéntrico)

Pero sus diferencias comenzaron a generar conflictos muy fuertes hasta que un día, llegaron a iniciar la gran guerra alquímica. Algo que no se esperaba el clan sulfuro, fue que los dos clanes se aliarán contra ellos. Esta guerra terminó con la mayoría de los miembros de cada clan, fue una masacre completa, ya que el clan de los salares y mercurio deseaban acabar con todos los del clan sulfuro y al parecer no lo lograron porque estás aquí. Sin embargo, los pocos alquimicos que sobrevivieron se escondieron

Escena 5

(Plano general donde se observan símbolos de alquimia)

Dageronte(egocéntrico)

Los del clan Sulfuro fueron unos prodigios en la transmutación de metales. Se rumora que, el mismísimo Nicolas Flameo dueño de la piedra filosofal fue el creador del clan sulfuro

19 página

Escena 1

(Primer plano rostro de Dageronte)

Dageronte (Serio)

Por esa razón no puedo dejarte
ir eres valioso niño, y si dejas que te
vayas investigarás y llegarás
a dominar la alquimia y
eso no lo puedo
permitir

Escena 2

(Plano contrapicado donde se observa a Carlos de espaldas y Dageronte Acercandose)

Escena 3

(Primer plano rostro de Dageronte)

Dageronte (Serio)
Te voy a mostrar un poco
de mí poder

Escena 4

(Plano medio donde se observa a Dageronte habiendo un círculo de transmutación)

Escena 5

(Plan general donde se observa a Dageronte habiendo un círculo de transmutación)

Dageronte (Serio)

Gran círculo alquimico
Estruendo relampagueante

20 página

Escena 1

(Primer plano rostro de Carlos)

Escena 2

(Primer plano rostro de Dageronte)

Dageronte (Serio)

Ahora sí creo que
ya te liquidé, tan débil,
claro solo eres un niño

Escena 3

(Plano medio donde se observa a Carlos desmayarse)

Escena 4

(Plano detalle dedo de Carlos)

Escena 5

(Primer plano rostro de Dageronte)

Dageronte (Riendo)

Ah, tienes resistencia
enano, eso me gusta..

Escena 6

(Primer plano rostro de Carlos)

Carlos

Demonios, esto no tiene sentido,
cómo puede existir magia,
es imposible

ANEXO 2

ENCUESTA DE OPINIÓN

Buenos días, es un placer contar con su valiosa opinión para el desarrollo del presente proyecto. Solicito de la manera más cordial se sirva responder a las siguientes interrogantes:

1. ¿Qué tan importante cree que es la ilustración como método de comunicación?

Muy importante

Importante

Poco importante

2. ¿Gusta leer con frecuencia?

SI

NO

3. ¿Es aficionado al manga y anime?

SI

NO

4. ¿Conoce sobre el estilo steampunk?

SI

NO

5. ¿De las siguientes series de manga cuál es de su preferencia?

Full metal alchemist

One Pice

Naruto

6. ¿Considera usted que en el Ecuador se ha desarrollado la cultura del manga?

SI

NO

7. ¿Estaría interesado en leer un manga con stilo steam punk, creado por un ecuatoriano?

SI

NO

8. ¿Cree Usted que un manga ecuatoriano tenga aceptación en el país?

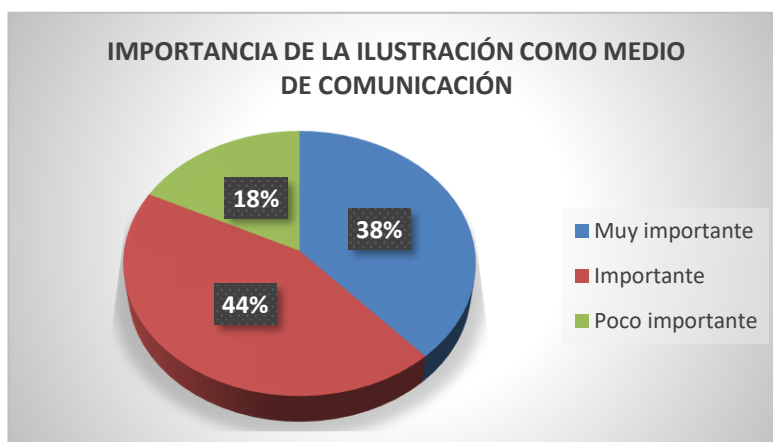
SI

NO

ANEXO 3 RESULTADOS DE LA ENCUESTA

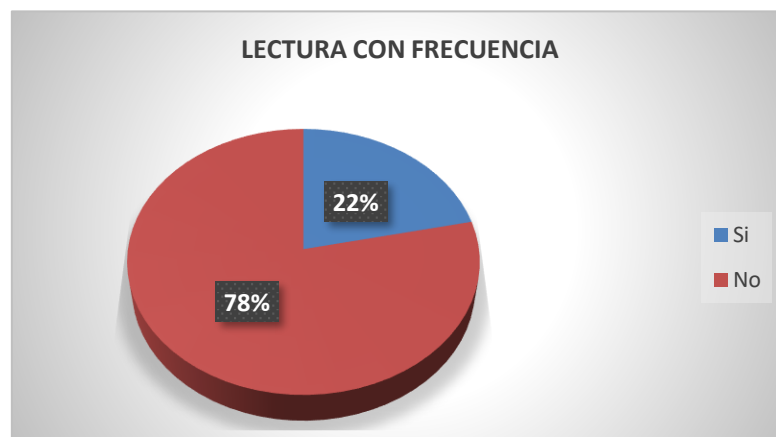
1. ¿Qué tan importante cree que es la ilustración como método de comunicación?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Muy importante	48	38,40
Importante	55	44,00
Poco importante	22	17,60
TOTAL	125	100



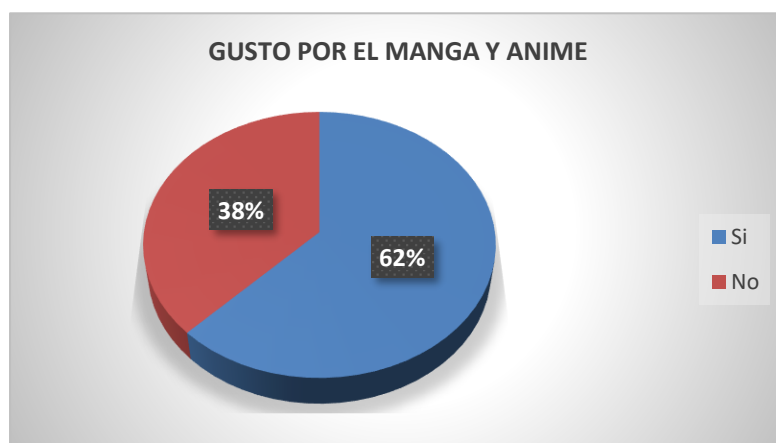
2. ¿Gusta leer con frecuencia?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Si	27	21,60
No	98	78,40
TOTAL	125	100



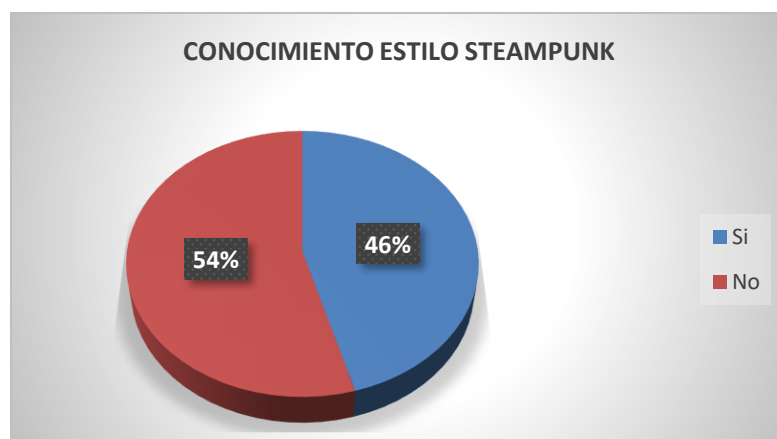
3. ¿Es aficionado al manga y anime?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Si	78	62,40
No	47	37,60
TOTAL	125	100



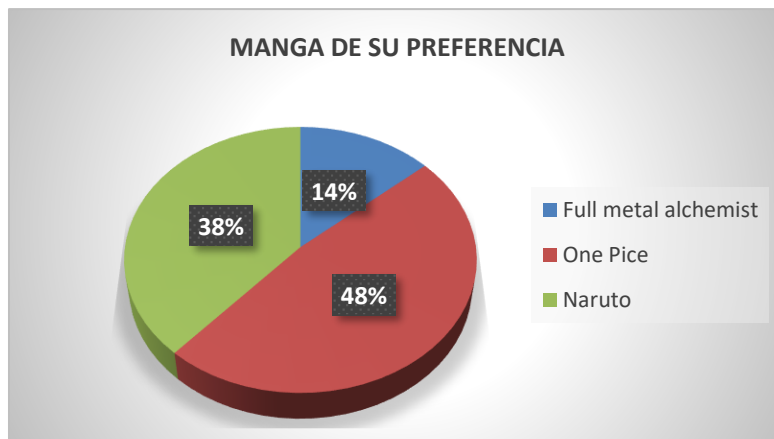
4. ¿Conoce sobre el estilo steampunk?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Si	57	45,60
No	68	54,40
TOTAL	125	100



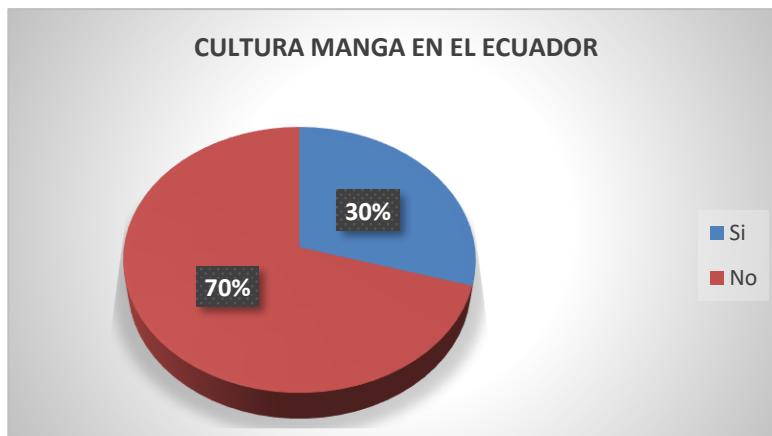
5. ¿De las siguientes series de manga cuál es de su preferencia?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Full metal alchemist	17	13,60
One Pice	60	48,00
Naruto	48	38,40
TOTAL	125	100



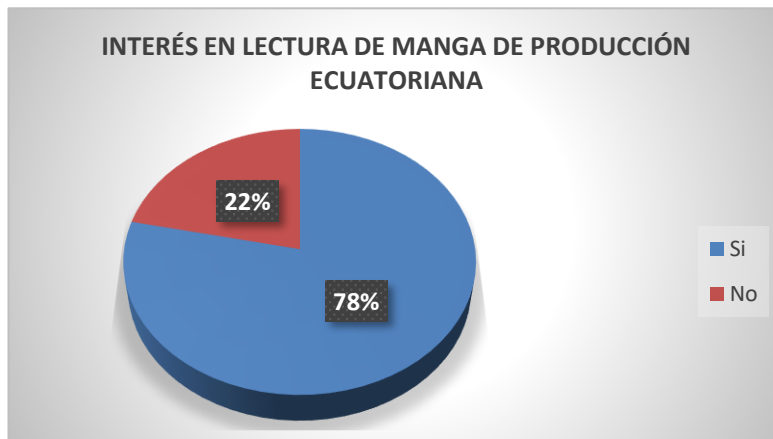
6. ¿Considera usted que en el Ecuador se ha desarrollado la cultura del manga?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Si	37	29,60
No	88	70,40
TOTAL	125	100



7. ¿Estaría interesado en leer un manga con stilo steam punk, creado por un ecuatoriano?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Si	98	78,40
No	27	21,60
TOTAL	125	100



8. ¿Cree Usted que un manga ecuatoriano tenga aceptación en el país?

OPCIONES	FRECUENCIA	%
Si	88	70,40
No	37	29,60
TOTAL	125	100

