

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



PRODUCCIÓN Y EJECUCIÓN DE TRES CAPÍTULOS DE UN CÓMIC DIGITAL: PERROS DE MEDIANOCHE

Trabajo de Suficiencia Profesional para optar el Título Profesional de Licenciado en
Comunicación

Rodrigo Antonio Alvarez Salas

Código 20151600

Asesor

Alvaro Feliu Gutierrez

Lima – Perú

Abril de 2021



**PRODUCCIÓN Y EJECUCIÓN DE TRES
CAPÍTULOS DE UN CÓMIC DIGITAL:
PERROS DE MEDIANOCHE**

ÍNDICE

RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	2
Ubicación del material online:.....	2
1.ANTECEDENTES.....	3
1.1. Influencia del manga.....	3
1.2. Influencia del cómic estadounidense	6
1.3. Influencia del cómic europeo.....	6
1.4. Situación del cómic peruano.....	8
1.5. Influencias de distribución.....	9
1.6. Justificación del proyecto	11
2.REALIZACIÓN	14
2.1. Antes del curso.....	14
2.2. Durante el curso de Trabajo profesional I	15
2.3. Trabajo profesional II	15
2.4. Distribución	18
2.5. Copyright	19
2.6. Posible distribución física.....	19
3.LECCIONES APRENDIDAS.....	21
3.1. Antecedentes	21
3.2. Retroalimentación sobre la narrativa	21
3.3. Lecciones para hacer encuestas	222
3.4. Publicación.....	222
3.5. Título.....	23
REFERENCIAS.....	24
ANEXOS.....	26
ANEXO 1: Link a los capítulos de la historieta	26

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Viñeta de One Punch Man, de ONE y Yusuke Murata	3
Ilustración 2: Viñeta de Berserk, de Kentaro Miura.	4
Ilustración 3: Viñeta de Kaiji, de Nobuyuki Fukumoto.....	5
Ilustración 4: Viñeta de Hajime no Ippo, de George Morikawa.....	5
Ilustración 5: Viñeta de Jojo's Bizarre Adventure, de Hirohiko Araki.....	6
Ilustración 6: Viñeta de Batman, de Jeph Loeb, Jim Lee y Scott Williams.	7
Ilustración 7:	8
Ilustración 8: Imagen promocional de MED Cómic.....	9
Ilustración 9: Viñeta de Supermanco, de Renato Farfán.	10
Ilustración 10: Portada de El club de la Langosta Roja, de Mauricio Mendoza.....	11
Ilustración 11: Website de Mangaplus.....	12
Ilustración 12: Encuesta sobre el proyecto para público objetivo 1.	16
Ilustración 13: Encuesta sobre el proyecto para público objetivo 2.	16
Ilustración 14: Encuesta sobre el proyecto para público objetivo 3.	17



RESUMEN

El presente trabajo versa sobre la producción de tres capítulos de un cómic. El producto es en blanco y negro, con portadas a color y aproximadamente 30 páginas por capítulo. La historia trata de tres exsoldados quienes, después de una guerra, van a vivir en una habitación de alquiler en una tienda de empeño.

La situación en el Perú de la historieta, como producto gráfico y narrativo, es actualmente de tipo *underground*, aunque estable en relación con sus lectores, los cuales parecen incrementarse constantemente. Sin embargo, en el caso de los historietistas peruanos, no existen muchos autores, y de los que hay, la mayoría mantienen la informalidad en su trabajo, sea por falta de profesionalismo o por la forma de publicaciones, estas últimas usualmente solo en convenciones afines a su arte.

Sobre mis roles en el proyecto, soy el escritor e ilustrador de la historieta, y asumo parte de la producción.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto, hasta el momento, consiste en la ejecución de tres capítulos (para el inicio del curso faltaba terminar el tercero) y su presentación frente a una muestra de público objetivo, y que estos tres capítulos tengan un nivel de calidad suficiente para poder agradar a la muestra de personas evaluada.

Debido a la naturaleza del trabajo, se determinó que dicho público esté conformado por jóvenes de 15 a 25 años, NSE ABC, de zonas urbanas, que frecuenten librerías o quioscos. La muestra fue seleccionada de los integrantes del Círculo de Anime de la Universidad de Lima.

Luego de la lectura del trabajo por parte de los participantes, se hizo una corrección del mismo basada en la retroalimentación obtenida sobre el primer capítulo, recabada por medio de Google Forms. Finalmente, se presentó el trabajo corregido al profesor César Loli para su correspondiente evaluación.

Ubicación del material online:

- Hacer [clic aquí](#). (link de drive)
- Hacer [clic aquí](#). (link de Comixology)

1. ANTECEDENTES

1.1. Influencia del manga

La principal forma de cómic que ha influenciado el presente proyecto es el manga. Con respecto de las secuencias de acción, estas tienen como referencia al autor Yusuke Murata, de One-Punch Man, por el movimiento de los personajes en relación con su entorno, en especial para transmitir la sensación de velocidad (ilustración 1). Sobre las escenas tétricas, se tuvo como referente a la obra Berserk, de Kentaro Miura, por el uso del contraste en sus paneles (ilustración 2).

Ilustración 1: Viñeta de One-Punch Man, de ONE y Yusuke Murata



Fuente: ONE y Murata (2017).

También se ha considerado la obra de Nobuyuki Fukumoto como referente para las escenas macabras, por la forma en que distorsiona las expresiones de los personajes para maximizar la emoción (ilustración 3). En cuanto a las escenas de acción, el referente es George Morikawa, de Hajime no Ippo, por la forma en que muestra los golpes entre

boxeadores (ilustración 4). Para la paleta de colores, se consideró el trabajo de Hirohiko Araki, creador de Jojo's Bizarre Adventure (ilustración 5).

Ilustración 2: Viñeta de Berserk, de Kentaro Miura.



Fuente: Miura (2006).

Con respecto de la narrativa, como principales influencias se puede mencionar a Hunter x Hunter, de Yoshihiro Togashi, por el manejo de la narrativa *shonen* poco tradicional y las estructuras de poderes; One Piece, de Eiichiro Oda, por la detallada construcción de mundo; Jojo's Bizarre Adventure, de Hirohiko Araki, por el manejo excéntrico de los diálogos; y Vinland Saga, de Makoto Yukimura, por los conflictos internos de sus personajes y el desarrollo de los mismos.

Como referentes temáticos, puede mencionarse a los mangas Trigun y Rurouni Kenshin. En ambos se trata a personajes con conflictos, arrepentidos, quienes buscan qué hacer con sus vidas y se ven obligados a lidiar con las consecuencias de sus actos.

Ilustración 3: Viñeta de Kaiji, de Nobuyuki Fukumoto.



Fuente: Fukumoto, 2013.

Ilustración 4: Viñeta de Hajime no Ippo, de George Morikawa.



Fuente: Morikawa (2004).

Ilustración 5: Viñeta de Jojo's Bizarre Adventure, de Hirohiko Araki



Fuente: Araki (2009).

1.2. Influencia del cómic estadounidense

En relación con los cómics estadounidenses, la principal influencia al elaborar el guion fue Spiderman, de J. Michael Straczynski, tanto por la construcción de Nueva York como por las interacciones de Peter Parker con su entorno como un vecino más, a pesar de la imposibilidad de esto por sus poderes. También se toma influencia de Batman por presentar una ciudad que actúa como un elemento que fuerza a su protagonista a confrontar partes de sí mismo de las cuales desea escapar. Acerca de la estética, se ha considerado la saga Hush, de Batman, por su forma de graficar las ciudades, la paleta de colores y el acabado crudo. (ilustración 6).

1.3. Influencia del cómic europeo

En cuanto a los cómics europeos, en el guion se tiene como influencia a Las aventuras de Tintín, de Hergé, por su manejo de los personajes en entornos extranjeros, y como los personajes reaccionan frente a estos entornos nuevos (ilustración 7).



Ilustración 6: Viñeta de Batman, de Jeph Loeb, Jim Lee y Scott Williams.

Fuente: Loeb y Lee (2009).

Ilustración 7: Tintín, creado por George Hergé.



Fuente: Diario La Razón (2020).

1.4. Situación del cómic peruano

En el caso de los cómics peruanos, aparentemente el más exitoso es MED Comics, conocido principalmente por la Chola Power. Es el referente más fuerte a nivel nacional, inspirándose principalmente en el modelo de superhéroe occidental, similar a lo planteado en Spiderman, pues presenta héroes definidos en cierta medida por su entorno. Lo que Nueva York es para Spiderman, Lima usualmente lo es para sus personajes (ilustración 8).

Por otra parte, están los comics más orientados al *gag*, bastante más frecuentes, como Supermanco (ilustración 9) y Pezweon (ilustración 10). En estos se cuentan chistes bastante simples, similares a los de Condorito, pero con un contexto peruano.

En general, la historieta peruana tiende a los *gags* referidos a nuestra propia cultura, aunque no van mucho más allá de la misma referencia, es decir, una apelación a la peruanidad poco sutil que consume a estos cómics y no les deja ir más lejos. Son ejemplos que preferiría tomar como referentes para evitar ciertos problemas recurrentes en el cómic peruano.

Ilustración 8: Imagen promocional de MED Cómics.



Fuente: Toñito Avalos Ilustrador (2011).

1.5. Influencias de distribución

Como referente de distribución física se ha tomado a El club de la Langosta Roja, de Mauricio Mendoza, dado que es un caso del cual se tiene bastante conocimiento; cuenta con un alcance similar a este proyecto y ya ha sido distribuido en ferias y tiendas (ilustración 10).

Ilustración 9: Viñeta de Supermanco, de Renato Farfán.



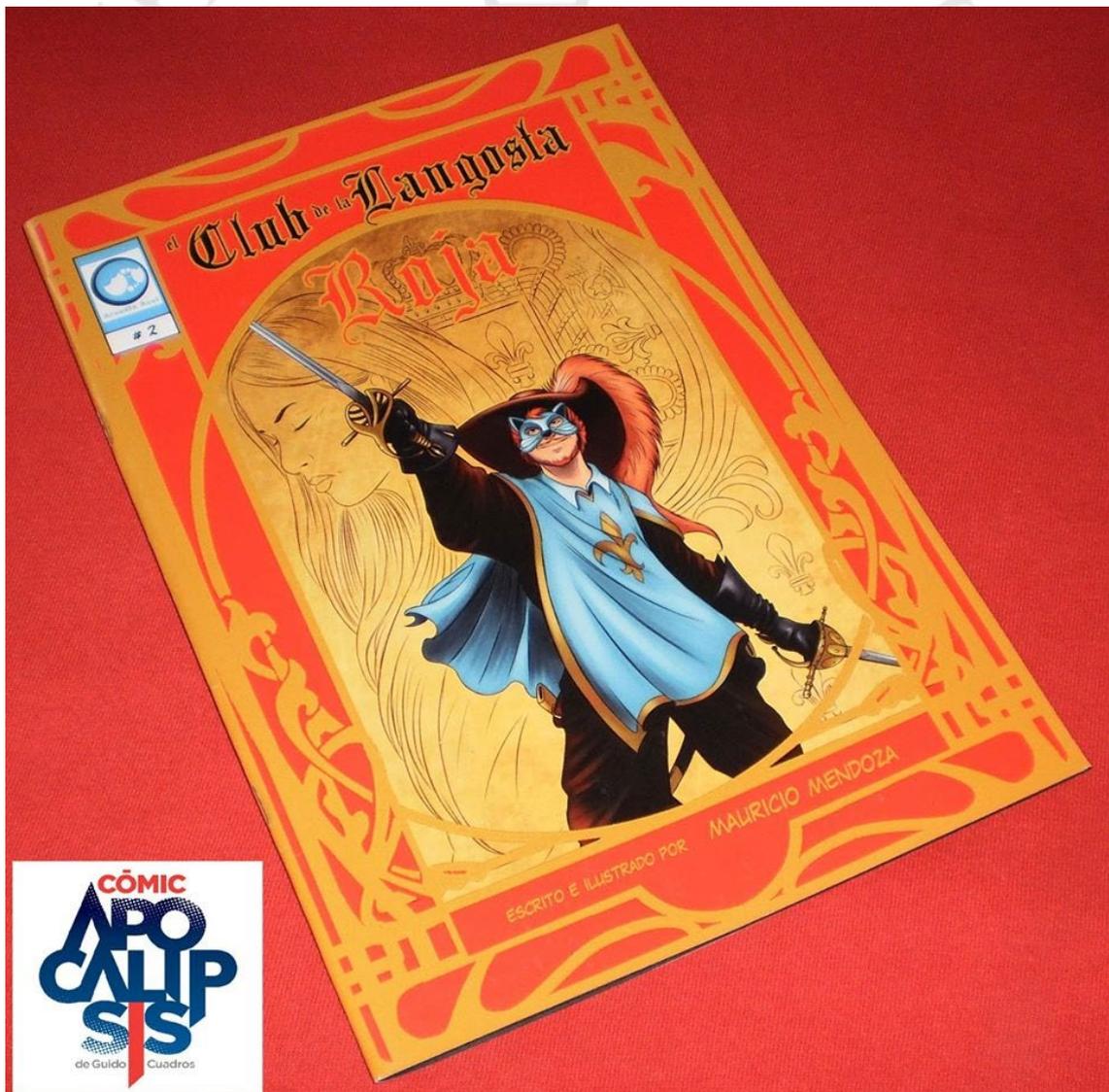
Fuente: hay dos caminos escoje el correcto (2008).

Como referente de distribución virtual, se tiene al sitio MangaPlus, que distribuye capítulos de manga de la revista Shonen Jump de manera gratuita. Tiene un modelo de distribución basado en ofrecer gratis solo los primeros tres y los últimos tres capítulos (ilustración 11). También se tiene como referente al sitio web Comixology, debido a que son una plataforma sólida de distribución digital online paga. (ilustración 12)

1.6. Justificación del proyecto

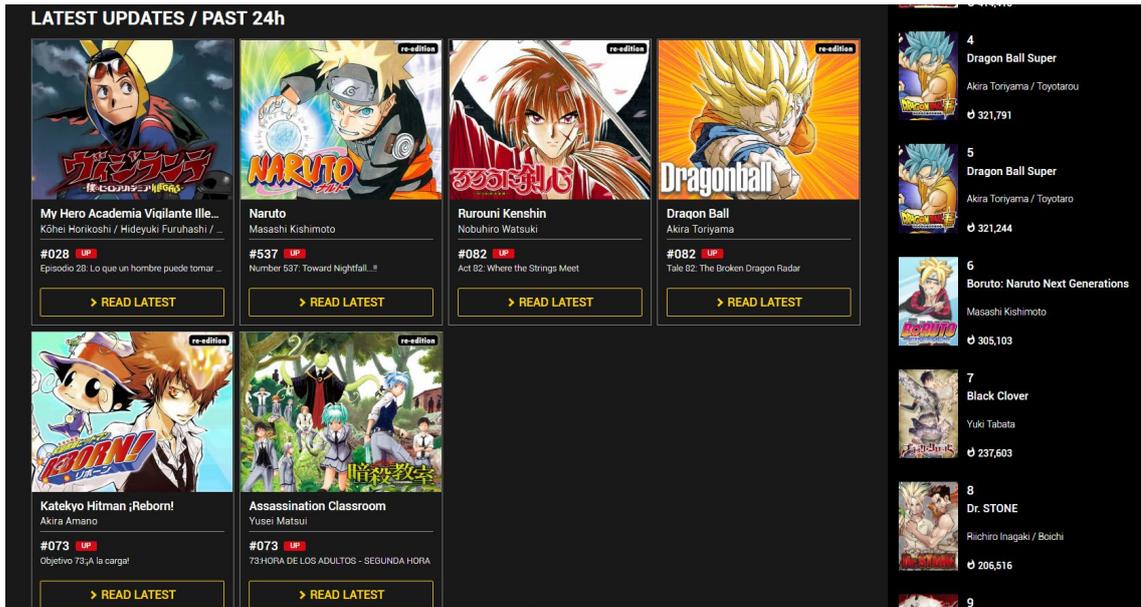
Se ha visto que no hay un mercado de historietas sólido en Perú, y que sería bueno implementar una serie que pueda mantenerse a flote, no solo por mérito artístico propio, sino a manera de antecedente positivo. No solo sería cuestión de publicarla en Perú, sino, por medios digitales, distribuirla en el extranjero, algo que las historietas locales no hacen. Además, entre los exponentes peruanos no suele haber casos de historietas planteadas como una serie regular, salvo en el caso digital, lo cual no pasa de exhibiciones únicas.

Ilustración 10: Portada de El club de la Langosta Roja, de Mauricio Mendoza.



Fuente: Mendoza (2018).

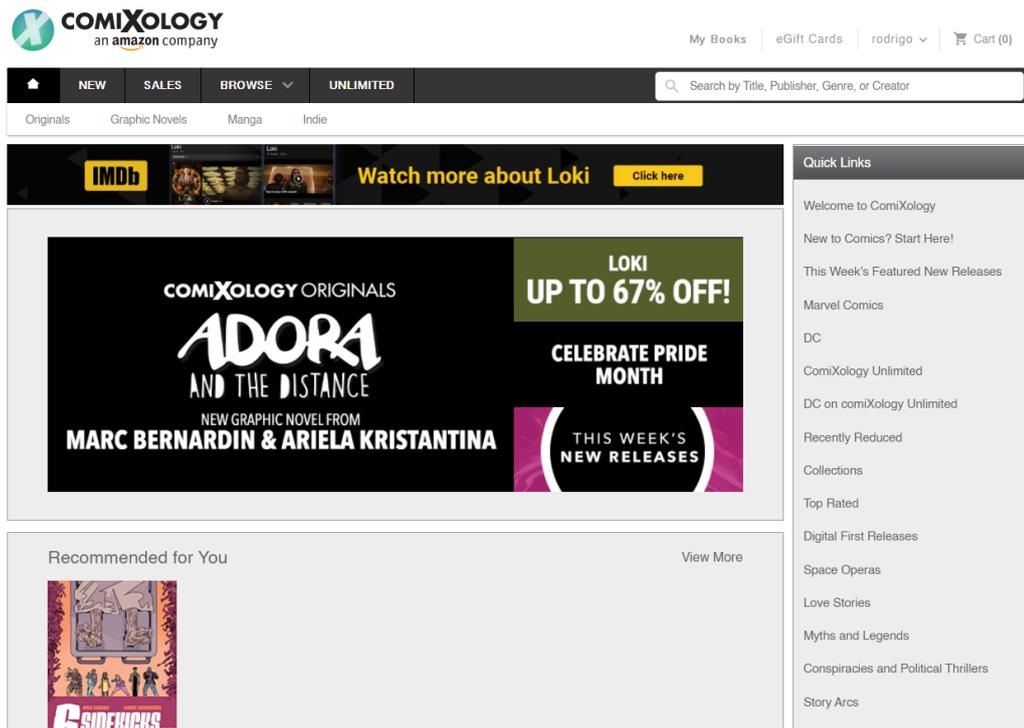
Ilustración 11: Website de Mangaplus.



Fuente: MangaPlus (s/f).



Ilustración 12: Website de Comixology



Fuente: Comixology (s/f)



2. REALIZACIÓN

2.1. Antes del curso

La idea nació luego de ver un trabajo profesional en la biblioteca de la Universidad, sobre una serie llamada After New Genesis. Ver este trabajo dejó clara la posibilidad de utilizar este proyecto como presentación de trabajo profesional. Con respecto de la serie que estoy trabajando, los personajes se plantearon de manera paralela al mundo, ya que la idea surge de querer contar la historia de un grupo de veteranos jóvenes y cómo interactúan con un mundo adulto, en el cual tienen responsabilidades y poderes que afectan las dinámicas en este universo.

Los personajes de Isaac, Milo y Rex fueron los primeros en establecerse. Decidí que fueran tres para darle mayor alcance a la historia y así poder librarla de una perspectiva única, para que conforme vaya avanzando la serie, en vez de pasar por los ojos de un protagonista, se cree un diálogo mayor en relación con las situaciones que enfrentan.

El personaje de Serena se creó al sentir la necesidad de que estos personajes tengan un ancla que los mantenga en cierta medida unidos, y que la historia no corra el riesgo de perder el foco; además, funciona como disparador de eventos posteriores.

Se planteó el ambiente urbano desgastado ya que funcionaba como una forma de narrativa ambiental, al mostrar los efectos de la guerra por medio de la ciudad misma: cómo luce y cuál es su situación económica. Además, está el hecho de que una ciudad peligrosa y con una economía en crecimiento brinda la posibilidad de presentar conflictos constantes, a la vez que se tiene una estética de entornos y personajes que solo se pueden justificar con un entorno urbano.

Hablando del proceso de creación de la historia, primero se realizaron bocetos crudos en papel sobre la base de ideas clave acerca de cómo iría, para aclarar su flujo. Luego, a partir de estos bocetos crudos, se realizó un guion, el cual se adaptó a la forma de boceto más acabado.

2.2. Durante el curso de Trabajo profesional I

Se llegó al inicio del primer curso con una idea general de la historieta y bocetos del primer capítulo. A lo largo de dicho curso, se avanzó hasta llegar a tres guiones y un borrador del primer capítulo. En el curso anterior, se terminó validando el guion con el profesor Giancarlo Cappello más cinco personas del público objetivo que leyeron el guion. Sobre lo inicialmente presentado, una recomendación general fue que el lenguaje sea más neutro, ya que el objetivo era no restringirse solo a lo local de la serie, y esto en ocasiones no se lograba.

Para el capítulo 1, se mencionó que debería arreglarse la dinámica entre Rex y Milo, hacer que se vuelvan más opuestos para que sean más fácilmente reconocibles. Además, se mencionó que sería adecuado que Milo tenga más interacciones, pues parecía que, más que hablar con este personaje, se hablaba sobre lo que él hacía.

Además, se recomendó que se cambie el motivo por el cual van a detener a la pandilla, pasando de ser una forma de pago a un suceso originado por que unos pandilleros dañaron la camioneta de Isaac. Por último, se mencionó que la parte final del capítulo 2 necesitaba algo más de conflicto. Otra sugerencia fue que el capítulo 2, que ya estaba terminado, sea incorporado en una etapa posterior de la serie, puesto que sería mejor contar con uno más introductorio.

2.3. Trabajo profesional II

Desde el final del curso Trabajo profesional I hasta el momento de la elaboración del presente documento, se concretaron los primeros tres capítulos, con un capítulo 2 distinto al que se presentó entonces.

Se tuvo una primera validación con un grupo de trece personas del Círculo de Anime de la Universidad de Lima, quienes otorgaron retroalimentación respecto del primer capítulo de la serie. El aspecto gráfico tuvo buena recepción y, en cuanto al aspecto narrativo, se comentó que el inicio resultó un poco tosco en relación con algunos aspectos de la construcción del mundo, por lo que se añadió una página extra para aliviar ese problema. En general, la recepción fue buena, tal como indica la cantidad de gente que dijo desear leer posteriores capítulos. Todas las críticas han sido tomadas en cuenta.

Ilustración 12: Encuesta sobre el proyecto para público objetivo 1.

5) ¿Qué opiniones tienes de la historia?, ¿Los sucesos del capítulo guardan sentido?

12 responses

Sí
Hay partes que te pierden, pero la comedia sirve. El mayor misterio es sobre los canalizadores, pero un poco de historia hubiera servido mejor. La propuesta de los tres chicos alquilando un mismo cuarto parece muy anime, en especial un lugar donde no hay siquiera camas. Normalmente pensaría más en las pensiones, donde cada uno tendría aún cuarto propio y un área común.
Si
Me pareció una historia muy adictiva y fácil de comprender, te atrapa de inicio a fin.
El inicio fue un poco tosco, intenta hacer algo como una mini introducción.
Sería mejor tener más capítulos para argumentar ese punto
Algunas cosas no se entienden como canalización, deberías explicar lo que es, y el contexto de la historia también.

4) Con respecto a la historieta que acabas de leer, ¿Qué opiniones tienes del estilo de dibujo?, ¿Sientes que va acorde a la historia?

12 responses

Me encanta
Tiene un estilo marcado de los mangas como Baki, Fist of the North Star, Kaiji Si bien se ve interesante, se ve muy anime para un público que tal vez no le guste ese estilo
Sí
Si aunque repiten algunas imágenes
Los dibujos están bien representados porque en ellos pude observar mejor el lugar donde se desarrollaban los hechos, además me transmitían con más intensidad y realismo algunas escenas.
Es agradable a la vista pero tal vez trabajar un poco más los fondos y pintarlo un poco más (pero esos ya son mis gustos).
Con lo que he leído, sí
Si siento q va acorde a la historia, porque los personajes y estilo transmite comedia y acción. Lo cual es

Fuente: Creación propia

Ilustración 13: Encuesta sobre el proyecto para público objetivo 2.

Fuente: Creación propia

7) ¿Sientes que la historia va muy rápido o lento? ¿Los eventos de la historia se narraron con claridad?

12 responses

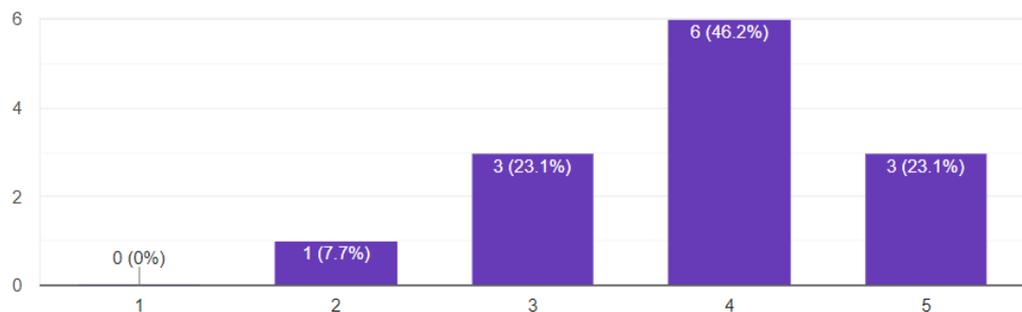
El 3 capítulo confuso
Tiene un ritmo acelerado en cuanto querer llegar a la acción y falta dar más tiempo al menos en explicar mejor el universo construido.
Lo normal, sí
Va muy rápido, si entendibles
Va a un ritmo moderado, los eventos fueron narrados con claridad.
Deberías desarrollar la parte de los canalizadores un poco más (pág.10 si no me equivoco)
La narración está bien, se siente a un ritmo natural.
Esta bien. Aunq como dije no se entendio muy bien algunas partes. Quiénes son ellos, en qué mundo viven, qué es lo que hacen y haran, etc. Eso faltó aunque creo que lo veremos mas adelante cuando se desarrolle la historia.

Ilustración 14: Encuesta sobre el proyecto para público objetivo 3.

Fuente: Creación propia

8) ¿Qué tan dispuesto estarías a leer capítulos nuevos en una escala del 1 al 5? (1=no leería, 5=definitivamente leería)

13 responses



Además de esto, luego de consultar con el área de la Facultad de Comunicaciones online para encontrar docentes adecuados para validar el proyecto, se entrevistó al profesor César Loli, de Narrativa Audiovisual, quien leyó el primer capítulo. Sus comentarios fueron positivos en relación con el apartado visual, pero sentía que podría

haber una escena después del *flashback*, en la cual los personajes principales interactúen para enfatizar en sus personalidades, ya que esto crearía un mayor gancho para la lectura del capítulo entero. Además, recomendó hablar con los profesores Christian Ayuni y Álvaro Feliu, quienes son más especializados en el tema.

2.4. Distribución

Posteriormente, se buscó el realizar un plan de distribución. Este iba a basarse principalmente en la distribución física, pero debido a la emergencia sanitaria, se ha propuesto realizar una distribución online. Con respecto de la lectura online, existe un gran hábito de esta para el manga, que es el estilo con el que más similitud tiene la historieta que se está trabajando en este proyecto.

Este hábito online se ha intensificado debido a que, gracias a una práctica conocida como *scanlations*, las personas traducen capítulos de series y los colocan online, en ocasiones entrando en conflicto con distribuciones oficiales en ese mismo idioma, lo que hace que se le considere como una forma de piratería, incluso más habitual que la piratería impresa en este rubro.

Como respuesta, varias revistas de manga, como Shonen Jump han creado páginas de distribución de capítulos online gratuitos, restringiéndolos a los tres primeros y tres últimos. Esta última forma es la que podría ser más apropiada para la distribución de los capítulos de este proyecto, puesto que en primer lugar se necesita que la serie tenga renombre y, al restringir el acceso online gratuito a un segmento de capítulos, se incentivaría la compra de volúmenes impresos en el futuro, los cuales serían una fuente de ingresos a priorizar antes que los sistemas alternos, tales como ganancias por anuncios y auspicios, que son de disponibilidad variable.

Una vez que esto sea determinado, se necesita buscar una plataforma adecuada. Un gran problema con la mayoría de las plataformas, como Webtoon, es que al publicar en ellas se pierde el control de la propiedad intelectual en cierto grado, como la posibilidad de realizar traducciones sin la autorización de la página (que solo las hace en el caso de que quieran distribuir la serie en otros territorios), la venta física de la serie o su publicación en varias plataformas en simultáneo, una vez que la serie llegue a cierto

grado de popularidad; en resumen, es problemático debido a que se corre el riesgo de no poder salir de la plataforma.

Tomando en cuenta todo esto, y también temas sobre el formato del producto, se optó por la plataforma Comixology.com, que tiene un sistema de distribución confiable, otorga la libertad de distribuir de manera física sin restricciones y tiene un grado de prestigio razonable, pues tiene publicaciones por varias editoriales profesionales. Además, se consideró que futuras distribuciones de esta serie podrían ser hechas por medio de esta página. Otro punto importante es que, como la plataforma existe predominantemente en inglés y el mercado angloparlante es más amplio, es necesario traducir los tres capítulos al inglés.

2.5. Copyright

En relación con el copyright, lo primero que se tuvo que averiguar es si el proceso se podía realizar en línea. Existe la modalidad de registro de obra literaria con un valor de S/. 136,50. Sin embargo, se vio que no había real necesidad de realizar este proceso debido a que la función principal de Indecopi es el proteger a autores de vulneración de derechos de autor, los cuales se protegen otorgando pruebas de la autoría. El certificado de Indecopi es una opción, sin embargo, se decidió optar por el alojamiento en Comixology como medio probatorio de la autoría.

2.6. Posible distribución física

Respecto de la posible distribución física, el mercado local no parece responder mucho a compilados grandes, por lo que se optaría por entregas por capítulo. Haciendo un *benchmarking* de las historietas locales, se estima que S/. 4,00 sería un precio adecuado. También, al conversar con el historietista local Mauricio Mendoza (El club de la Langosta Roja, Revista Paranadnormal) y el escritor Marco Dávila (Ausfagner), ambos con experiencia en publicación de series impresas, comentaron que un tiraje inicial de 50 a 100 ejemplares sería lo más adecuado para aprovechar la economía de escala de la impresión, al mismo tiempo que se evitan gastos innecesarios. También apoyaron la

decisión de registrar la serie como obra literaria. Debido a las circunstancias actuales, todavía no se tiene planes concretos para la distribución física, pues no se vienen realizando eventos, pero sí se cuenta con los mecanismos listos para cuando la oportunidad se presente.



3. LECCIONES APRENDIDAS

3.1. Antecedentes

La existencia de un trabajo previo al nuestro, que tuviera como eje la ejecución de una historieta, fue sumamente importante para ver su viabilidad. A nivel narrativo, las influencias artísticas y narrativas siempre son importantes a la hora de escoger cuál es el rumbo que podría tomar una historia y cómo se conduce. En el aspecto comercial, las estrategias planteadas siguen modelos previamente utilizados por otros creadores, adaptándose al contexto propio.

3.2. Retroalimentación sobre la narrativa

En primer lugar, un aspecto importante ha sido el *feedback* de los lectores, ya que permite saber cómo perciben las historias otras personas, más allá de quienes las creamos. Se consiguió un mayor entendimiento del público objetivo y se conoció cuáles cosas consideraban valiosas para una historia. Además, se obtuvo recomendaciones concretas, como insertar una página y una escena adicional en el primer capítulo.

Respecto de otros aspectos, se pudo observar la necesidad de tomar un poco más de tiempo para explicar ciertos pasajes claves de la historia, de tal forma que el lector no sienta que está perdido, algo que surgió del *feedback* otorgado por los miembros del Círculo de Anime de la Universidad de Lima. Al colocar algunas páginas extra, se consiguió resolver esto, dado que los lectores comentaron que el ritmo es bastante bueno; por lo tanto, no parece haber riesgo de que la historia resulte lenta. También se mencionó que se podría distinguir a los protagonistas mejor el uno del otro, algo que se abordó por medio de cambios de diálogo y dibujo en correcciones y será tomado en cuenta para los siguientes capítulos.

Además, fue importante la lección de mostrar una situación previa a los eventos importantes de la historia, sugerencia del profesor César Loli: una especie de preludeo en el que se pueda ver a los personajes en facetas más cotidianas, para entenderlos como

personas y que no sean solamente vehículos de la trama. Esto está reflejado en la introducción de las páginas tres a seis del capítulo 1, que introducen al lector las personalidades de Isaac, Milo y Rex, con el fin de que se sientan más interesados por lo que les ocurre.

3.3. Lecciones para hacer encuestas

También está el hecho de saber presentar la historieta de tal manera que se pueda recolectar información por parte de la audiencia. Un aspecto a resaltar es que la última pregunta del cuestionario fue contestada de manera distinta a lo que se esperaba, puesto que se pretendía recoger posibles ideas para el nombre de la serie, pero la pregunta no fue entendida en ese sentido. En futuras ocasiones, se deberá tener más cuidado con ese tipo de preguntas; en este caso fue una pregunta relativamente poco importante, pero habría sido un problema si se tratara de una pregunta clave. Además, se puso en relieve la necesidad de saber discriminar los comentarios pertinentes por medio de un criterio propio y autorreflexión honesta, siempre tomando en cuenta que la totalidad de estos comentarios a nivel de universo de lectores son los que deciden si mi trabajo funciona.

3.4. Publicación

También fue importante el hallazgo de una plataforma viable para la publicación, que no ponga en peligro la propiedad intelectual de la serie, y que permita cierto control de la posible distribución en otros medios. Además de esto, se aprendió más de los mecanismos de distribución tanto virtuales como físicos, junto con temas de derechos de autor, que son sumamente importantes. Por medio del proceso se aprendió como utilizar Comixology de tal forma que se ahora se puede publicar capítulos de forma serializada en esa plataforma, así como entender los sistemas de aprobación de capítulos y plazos que esta tiene.

3.5. Título

El título fue una de las partes más complicadas de conseguir, pero las circunstancias hicieron que, en cierta medida, se pueda desarrollar una metodología de titulado mediante *brainstorming* o lluvia de ideas, para ordenarlas y luego discutir las con los lectores; sistematizar este método facilita el proceso. Gracias a esto, se optó por el título Perros de Medianoche.



REFERENCIAS

- Araki, H. (2009). *JoJo's Bizarre Adventure / Jojo no Kimyou na Bouken Vol.30 - Vol.39 Set [Japanese Edition]*. Shueisha.
- Asher, J. y Sola, Y. (septiembre del 2011). El fenómeno del manga. *Organización Mundial de la propiedad Intelectual*. Recuperado el 6 de junio del 2020, de: https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/05/article_0003.html
- Dávila, M. (1 de marzo del 2019). De leyes e historias fantásticas. *Universidad de Lima*. Recuperado el 8 de junio del 2020 de: <https://www.ulima.edu.pe/entrevista/marco-davila-01-03-2019>
- Diario La Razón (3 de octubre del 2020). Las mujeres de Tintín y otros secretos del personaje de Hergé. Recuperado de: <https://www.larazon.es/tecnologia/20201003/ztb4xr7emzduioo5dqkmj5m2i.html>
- Fukumoto, N. (2013). *賭博墮天録 カイジ*. Fukumoto Pro / highstone, Inc.
- hay dos caminos escoje el correcto (8 de julio del 2010). el cuy jimmy vs el pulpo paul. Recuperado de: <http://slaramos8.blogspot.com/2010/07/el-cuy-jimmy-vs-el-pulpo-paul.html>
- Loeb, J. y Lee, J. (2009). *Batman: Hush*. DC Comics.
- MangaPlus (s/f). Recuperado de: <https://mangaplus.shueisha.co.jp/updates>
- Mendoza, M. [@arcadiaazul]. (26 de septiembre del 2018). /i/ Y finalmente ya salió a la venta el Segundo Capitulo de mi Novela Gráfica: EL CLUB DE LA LANGOSTA ROJA [Imagen]. Instagram. Recuperado de: https://www.instagram.com/p/BoMM_vbHzld/
- Miura, K (2006). *Berserk, Vol. 14*. Dark Horse Manga.
- Morikawa, G. (2004) *はじめの一步(70)*. 講談社.

ONE y Murata, Y. (2017). *One-Punch Man, Vol. 11 (11)*. VIZ Media LLC; Illustrated Edition.

Toñito Avalos Ilustrador (mayo del 2011). Ya viene MED Cómico 8! Recuperado de:
<http://www.tonitoavalos.com/2011/05/>



ANEXOS

ANEXO 1: Link a los capítulos de la historieta

Hacer [clic aquí](#).

