

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO**



Gris: Webcómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña.

Tesis para obtener el título profesional de Licenciado en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta:

***Vieri Z'carlo Carpio Avila***

Asesor:

***Christian Ayuni Chea***

Lima, 2025

### Informe de Similitud


Yo, Christian Ayuni Chea,  
docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica  
del Perú, asesor de la tesis titulada:

*Gris: Webcómic estilo manga como representación visual de la identidad  
multicultural limeña* del autor Vieri Z'Carlo Carpio Avila

dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **11%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **23/09/2025**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 23 de setiembre de 2025

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: <u>Ayuni Chea, Christian</u>	
DNI: 10798843	Firma 
ORCID: 0000-0002-0332-2756	

## DEDICATORIA

Para mis profesores de la universidad y la propia institución. Los primeros siendo quienes me dieron todo el conocimiento que poseo hoy y me adentraron en el mundo del diseño. Un mundo que cada día más me sorprende con las infinitas posibilidades que me ofrece. A la institución que me permitió vivir los mejores años de mi vida mientras me integraba en un ambiente académico y conocía a las personas que se convertirían en mis amigos y colegas profesionales.

Para mi familia y amigos, que sepan que fueron parte integral de mi desarrollo como profesional y persona. Para aquellos familiares que en momentos más duros me apoyaron para seguir mi carrera. Que esta investigación sea símbolo de los resultados luego de un largo recorrido.

Para todas las personas que aspiran a desarrollar sus ideas y convertirlas en algo grande. Que sepan que cualquier idea, por más absurda que suene, puede llegar a ser algo grande.

Para la profesora Mihaela Radulescu, quien fue la docente que me impulso a seguir mis proyectos personales y me apoyó activamente en el tiempo que fui su alumno. Le estaré siempre agradecido, que en paz descanse.

## AGRADECIMIENTOS

Cuando entré por primera vez al campus universitario hace ya muchos años no imaginaba que experimentaríamos todo lo que paso durante estos 6 años de carrera. En todo ese tiempo conocí a varias personas, entre compañeros y profesores, que, en mayor o menor medida, cambiaron mi forma de ver el mundo. Si tuviera que hablar de cada una de las personas con las que forme una amistad valiosa tardaría más de lo que esta página me lo permite, por lo que solo haré menciones honoríficas. Aun así, si quien lee esto forma parte del grupo de mis amistades y no fue mencionado quiero que sepas que siempre tendrás un lugar especial en mi memoria.

Agradezco a Kori Salazar y Maite Garcia, quienes fueron aquellas amigas que en casi toda mi época de estudios y posterior a esta me acompañaron. Recibiendo apoyo mutuo en cualquier dificultad que se nos presentara. Me hubiera gustado compartir más tiempo con ustedes en el salón de clases, pero estoy seguro que nos espera un futuro brillante en nuestras carreras profesionales. A mi amigo Jefferson Castañeda con quien comparto muchas aficiones y siempre me ayuda a generar nuevas ideas. A mis amigos Renzo Ocaña, Maik Tapia, Luis Mendez y Karlo Hiroki, quienes fueron las primeras personas con las que me familiarice en mis estudios. A mis amigos Anderson Neyra, Gabriel Morales y Hector Castro con quienes siempre puedo pasar momentos agradables y son las personas con las mejores vibras que he conocido. Para todos en general: Claudia Miranda, Fabio Montero, Gonzalo Suni, Gonzalo Monteagudo, Ricardo Chavez, Marcelo Mozombite, Renato Razuri, Luis Caldas y más personas. A mis padres, hermano y mi primo Ronaldo, sin ustedes, no estaría donde estoy ahora. Gracias por todo.

## **RESUMEN**

La presente investigación tiene como finalidad estudiar la identidad cultural limeña representada en obras de novela gráfica peruana. El objetivo principal consiste en desarrollar una propuesta gráfico-narrativa que represente los aspectos más relevantes de dicha identidad, con el propósito de crear una obra que retrate a Lima en su conjunto. La hipótesis plantea que un webcómic de estas características puede dar a conocer estos elementos culturales a un público joven, específicamente entre los 18 y 25 años. Para ello, se entrevistó a diversos usuarios después de leer el producto, e identificaron los conceptos que mencionaron de forma recurrente. Además, se aplicó una encuesta con el fin de conocer sus opiniones e intereses respecto a una obra de este tipo. También se incluyó la perspectiva de varios autores de cómic peruano en relación con el problema de investigación. Al concluir el estudio, los resultados demostraron que una propuesta de esta naturaleza puede generar interés en el público, siempre que se mantenga un alto nivel técnico y se optimicen los tiempos de producción.

## **SUMMARY**

This research aims to study the cultural identity of Lima as represented in works of Peruvian graphic novels. The main objective is to develop a graphic-narrative proposal that reflects the most relevant aspects of this identity, with the goal of creating a work that portrays Lima as a whole. The hypothesis suggests that a webcomic of this nature can help convey these cultural elements to a young audience, specifically between the ages of 18 and 25. To explore this, several users were interviewed after reading the product, and the concepts they mentioned most frequently were identified. In addition, a survey was conducted to gather their opinions and interests regarding a work of this kind. The perspectives of various Peruvian comic authors were also included in relation to the

research problem. The results of the study indicate that a proposal of this nature can generate public interest, provided that a high technical standard is maintained and production timelines are optimized.



## ÍNDICE

Introducción.....	13
Capítulo I.....	17
1.1. Definición del Problema .....	17
1.2. Problema Principal.....	18
1.3. Problemas Secundarios .....	18
1.4. Pregunta de investigación .....	19
1.5. Hipótesis .....	19
1.6. Objetivo principal de la investigación .....	19
1.7. Objetivos secundarios de la investigación.....	19
1.8. Justificación .....	20
Capítulo II .....	22
2.1 Marco teórico del problema.....	22
2.1.1. Representación cultural .....	22
2.1.1.1. Qué se entiende por representación cultural .....	22
2.1.1.2. Lima en obras editoriales .....	22
2.1.2. Representación de la identidad cultural de Lima .....	23
en novelas gráficas	
2.1.2.1 La identidad cultural de Lima .....	24
2.1.2.2 Manifestaciones de la multiculturalidad .....	26
en la sociedad limeña y su espacio	
2.1.3 Lima multicultural presente en historietas .....	27
2.1.4 Definición de multiculturalidad.....	29
2.1.5 Delimitación del concepto cultura.....	30
2.2. Marco Teórico del Diseño .....	31
2.2.1. Presencia del manga y su impacto en la cultura pop .....	31
2.2.1.1. Qué se entiende por manga .....	31
2.2.1.2. Impacto del cómic japonés en la actualidad.....	32
2.2.1.3 Características del manga.....	33
2.2.1.4. Exploración del concepto ciudad en mangas .....	40
2.2.2. El webcómic como medio de difusión .....	44
2.2.3. Importancia del webcómic .....	45

2.2.4. El webcómic y la cultura digital .....	46
2.2.5. Análisis de la importancia de la imagen en historietas.....	46
2.2.5.1. Qué se entiende por historieta.....	46
2.2.5.2 Historietas peruanas .....	47
2.2.6. El dibujo en la comunicación de un concepto .....	48
2.2.7. Técnica del collage .....	49
2.3. Estado del Arte Nacional e Internacional .....	50
2.3.1. Referentes Nacionales .....	50
2.3.2. Referentes Internacionales .....	51
Capítulo III .....	53
3.1 Metodología Cualitativa y Cuantitativa.....	53
3.2. Descripción de los Actores .....	55
3.3. Descripción del Campo.....	57
3.4. Análisis de resultados de encuestas .....	57
3.5. Análisis de resultados de entrevistas .....	65
3.5.1. Autores .....	65
3.5.2. Usuarios.....	67
Capítulo IV .....	73
4.1. Concepto.....	73
4.1.1. Citas visuales del concepto.....	73
4.1.2. Moodboard del concepto .....	76
4.1.3. Mapa de palabras asociadas.....	77
4.2. Descripción del proyecto de diseño.....	80
4.2.1. Diseño de Layout.....	81
4.2.1.1. Gráfica del webcómic.....	81
4.2.1.2. Tipografías.....	83
4.2.1.3 Técnica de collage .....	83
4.3. Relevancia del proyecto.....	83
4.4. Descripción del público objetivo.....	84
4.5. Pieza principal .....	84
4.5.1. Conceptualización y diseño de personajes .....	84

4.5.1.1. Conceptualización .....	84
4.5.1.2. Diseño de Personajes .....	86
4.5.2. Sinopsis y estructura del cómic .....	88
4.5.3. Diseño de la estética .....	89
4.5.3.1. Descripción del estilo final .....	89
4.5.3.2. Diseño del entorno.....	92
4.5.4. Redacción de textos y fichas técnicas.....	93
4.5.5. Viñetas .....	94
4.5.5.1. Proceso de ilustración.....	94
4.5.6. Propuesta final .....	99
4.5.6.1. Primer draft.....	99
4.5.6.2. Segundo draft.....	99
4.6. Piezas complementarias.....	102
4.6.1. Concept art.....	102
4.7. Relación entre público objetivo y proyecto .....	104
4.8. Estrategia de comunicación .....	105
4.9. Juicio de pares .....	106
4.10. Conclusiones.....	107
4.11. Recomendaciones .....	108
Referencias bibliográficas .....	109
Anexos.....	118

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Portada de Barrunto .....	14
Figura 2. Página de Barrunto .....	14
Figura 3. La caída de Lima, portada.....	15
Figura 4. Portada de la adaptación a novela gráfica de .....	15
Lima la horrible	
Figura 5. Páginas 8 y 9 del capítulo 4 de.....	35
Jojo's Bizarre adventure: Vento Aureo	
Figura 6. Página del capítulo 3 del manga Spy x Family .....	36
Figura 7. Página del capítulo 9 del manga Spy x Family .....	37
Figura 8. Doble página del manga Steel Ball Run .....	38
Figura 9. Página 69 del capítulo 118 del manga .....	39
Kobayashi-san Chi no Maid Dragon	
Figura 10. Página 6 del capítulo 1 del manga .....	42
Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo	
Figura 11. Página 4 del capítulo 3 del manga .....	43
Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo	
Figura 12. Página 7 del capítulo 3 del manga .....	44
Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo	
Figura 13. Gráfico 1 de encuestas .....	58
Figura 14. Gráfico 2 de encuestas .....	58
Figura 15. Gráfico 3 de encuestas .....	59
Figura 16. Gráfico 4 de encuestas .....	59
Figura 17. Grafico 5 de encuestas .....	60
Figura 18. Grafico 6 de encuestas .....	60
Figura 19. Grafico 7 de encuestas .....	61
Figura 20. Grafico 8 de encuestas .....	62
Figura 21. Grafico 9 de encuestas .....	62
Figura 22. Grafico 10 de encuestas .....	63
Figura 23. Grafico 11 de encuestas .....	63
Figura 24. Grafico 12 de encuestas .....	64
Figura 25. Grafico 13 de encuestas .....	64
Figura 26. Grafico 14 de encuestas .....	65

Figura 27. Gráfico 1 de entrevistas.....	69
Figura 28. Gráfico 2 de entrevista .....	70
Figura 29. Gráfico 3 de entrevista .....	70
Figura 30. Gráfico 4 de entrevista .....	71
Figura 31. Gráfico 5 de entrevista .....	71
Figura 32. Gráfico 6 de entrevista .....	72
Figura 33. Collage de la estética.....	73
Figura 34. Ilustración del personaje .....	73
King del manga One punch man	
Figura 35. Escena de la película .....	74
Once Upon a Time in Hollywood	
Figura 36. Pintura Ángel caído.....	74
Figura 37. Escena de Once Upon a Time in Hollywood.....	75
Figura 38. Representación de drama teatral .....	75
Figura 39. Emporio comercial de gamarra .....	76
Figura 40. Moodboard del concepto.....	76
Figura 41. Mapa del concepto .....	77
Figura 42. Mapa de entrevistas.....	79
Figura 43. Página doble del cómic Vernon Subutex .....	81
Figura 44. Tramas para manga .....	82
Figura 45. Marcador .....	82
Figura 46. Diseño de personajes (Primera versión).....	87
Figura 47. Diseño de personajes (Segunda versión) .....	88
Figura 48. Ejemplo de estilo 1.....	90
Figura 49. Ejemplo de estilo 2.....	90
Figura 50. Ejemplo de estilo 3.....	91
Figura 51. Ejemplo de estilo 4.....	92
Figura 52. Ejemplo de fondo collage .....	93
Figura 53. Guión.....	94
Figura 54. Thumbnail 1 .....	95
Figura 55. Thumbnail 2 .....	95
Figura 56. Thumbnail 3 .....	96
Figura 57. Thumbnail 4 .....	96

Figura 58. Rediseño Rosa.....	97
Figura 59. Primeros bocetos .....	98
Figura 60. Cómic finalizado (Primera versión).....	100
Figura 61. Cómic finalizado (Segunda versión).....	101
Figura 62. Concept Art .....	103
Figura 63. Mockups de redes sociales .....	105
Figura 64. Mockup de Webtoon .....	106
Figura 65. Páginas 12-13 de la adaptación de Lima la horrible .....	118
Figura 66. Páginas 4-5 de la adaptación de Lima la horrible .....	118
Figura 67. Página de La caída de Lima .....	119
Figura 68. Episodio 5 de Lima-Chan.....	119
Figura 69. Paseando por una Lima que vendrá .....	120
Figura 70. Moodboard-collage derivado del problema de investigación .....	120
Figura 71. Barrio de Chucuito .....	121
Figura 72. Procesión de Santa Rosa de Lima .....	121
Figura 73. Cerro San Cristobal.....	122
Figura 74. Monumento a los caídos.....	122
Figura 75. Señales urbanas .....	123
Figura 76. Municipalidad de Lima .....	123
Figura 77. Huelga .....	124
Figura 78. Agitador de multitudes.....	124
Figura 79. Foto del parque de la exposición.....	125
Figura 80. Zapatillas colgadas .....	125
Figura 81. Faro de la marina.....	126
Figura 82. Alameda Chabuca Granda.....	126
Figura 83. Las caras de Atahualpa.....	127
Figura 84. Cartel de Gamarra .....	127
Figura 85. Barrio Leticia .....	128
Figura 86. Hombre cargando saco .....	128
Figura 87. Vendedora de chicha de jora .....	129
Figura 88. Tipografía chicha .....	129

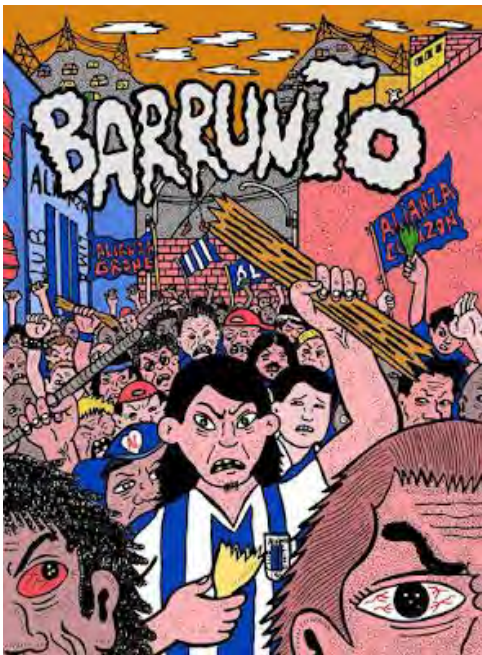
## **Introducción.**

La cultura limeña ha sido ampliamente explorada en diversos medios escritos, gráficos y audiovisuales, los cuales buscan representar la visión que se tiene de la sociedad a través de distintas manifestaciones culturales y la propia naturaleza de la ciudad. Aunque la representación que se presenta en estos medios puede variar, generalmente tiende a tener un enfoque crítico o humorístico. Además, se abordan problemas sociales de manera cruda, como la discriminación, el racismo, la delincuencia, las drogas, entre otros. Si bien no todas las obras reflejan hechos reales, sus historias, al estar basadas en aspectos de la cultura limeña, logran conectar con la audiencia. Los medios que exploran esta cultura incluyen libros, películas, series y novelas gráficas.

En el caso de las novelas gráficas, la cultura limeña es abordada en obras como *Barrunto* (Sandoval y Galliquio, 2015), *Lima la horrible* (Salazar y Det, 2014) y *La caída de Lima* (Det, 2021), donde cada autor se enfoca en un sector social específico de la ciudad. Por ejemplo, en *Barrunto* (Sandoval y Galliquio, 2015) (ver Figuras 1 y 2), se presenta el concepto de "barras bravas", específicamente el caso del club Alianza Lima. En *La caída de Lima* (Det, 2021) (ver Figura 3), se explora la conexión entre el personaje y su entorno urbano. Finalmente, *Lima la horrible* (Salazar. y Det, 2014) es una adaptación de la obra original de Salazar, en la que se mantiene la crítica social, ahora de manera gráfica (ver Figura 4).

**Figura 1.**

*Portada de Barrunto*



*Nota.* Ilustrado por Galliquio. D, 2015. <https://acortar.link/ln3R3d>

**Figura 2.**

*Página de Barrunto*



*Nota.* Ilustrado por Galliquio. D, 2015. <https://acortar.link/Zs6JcL>

**Figura 3**

*La caída de Lima, portada*



*Nota.* Ilustrado por Det, M. <https://shorturl.at/Tylph>

**Figura 4.**

*Portada de la adaptación a novela gráfica de Lima la horrible.*



*Nota.* Ilustrado por Det, M. 2014. <https://bit.ly/3CGi3oB>

Todas estas propuestas permiten una mirada más amplia de la cultura limeña, en parte gracias a su propuesta visual. La imagen juega un rol importante en las obras, pues es a través de ella que se transmite la idea a los espectadores mediante la construcción de los personajes y espacios. Las imágenes, por tanto, son signos de una realidad que nos remite a otra realidad; por ello, es importante construir imágenes efectivas y no simplemente semejantes (Córdoba, s.f).

Dicho esto, la investigación se divide en diferentes secciones para abordar cada aspecto importante de la misma. En primer lugar, se presenta el problema de investigación, la pregunta central, la hipótesis y los objetivos. Después, se expone el marco teórico, en el cual se exploran los conceptos relevantes para comprender la naturaleza de la investigación y establecer una base sólida sobre lo que se pretende lograr. Finalmente, tras el desarrollo del proyecto de investigación, se realiza una serie de entrevistas con un sector perteneciente al público objetivo, así como también con profesionales relacionados al tema. Esto con el propósito de obtener una perspectiva integral de los actores involucrados y analizar sus respuestas, para así evaluar si el objetivo de la investigación ha sido alcanzado y generar un producto más ajustado a la realidad.

## CAPÍTULO I

### 1.1 Definición del problema

El cómic o novela gráfica es un género editorial que tiene como base el lenguaje de la historieta. Actualmente el término “novela gráfica”, que viene de la década de los 70, no tiene una definición concreta (Nuñez, 2010). Por tal motivo, en esta investigación se referirá como novela gráfica a toda obra que tenga como base el modelo historieta, es decir, una secuencia de imágenes y diálogos separados por viñetas que cuentan una historia. A partir de esta definición, se pueden incluir dos grandes grupos de producciones editoriales: cómics y mangas.

El problema de diseño identificado es la falta de determinación de las características de la identidad multicultural de Lima a través de la relación imagen/texto en novelas gráficas dirigidas a hombres y mujeres de 18 a 25 años en 2022. Este problema surge tras una revisión de diversas novelas gráficas publicadas en los últimos años, cuyo tema principal es la ciudad de Lima. Asimismo, existen dos problemas secundarios: la ausencia de representación limeña en novelas gráficas y el déficit en el reconocimiento de la identidad limeña por parte de los lectores.

En este contexto, se toman como base de la investigación los conceptos del cómic y manga. El primero a fin de conocer los antecedentes de la historieta en el Perú y cómo ha evolucionado el concepto de la identidad cultural de Lima. El segundo, considerando su forma y estilo, con el motivo de entender cómo su lenguaje puede comunicar la idea de una Lima en constante movimiento. Esto acompañado por un repaso de propuestas previas de autores peruanos cuya visión de la ciudad nos permite comprender cómo se emplean los recursos del manga en obras nacionales.

Por último, el concepto de identidad cultural está relacionado con un sentido de pertenencia a un grupo social que comparte características culturales como valores, costumbres y creencias (Molano, 2007). Esta noción surge como consecuencia de la migración del campo a la ciudad durante los años 80, un fenómeno que contribuyó a la formación del Perú (incluida Lima) tal como lo conocemos hoy. El crecimiento de la población, la globalización y la expulsión de los campesinos de sus tierras expandieron el área urbana y dieron origen a nuevos grupos, como las barriadas, a modo de solución para enfrentar la crisis de viviendas (Matos, 1990).

Una vez comprendidos dichos términos, se puede afirmar que esta investigación tiene como base el análisis de la imagen en novelas gráficas peruanas que desarrollen la identidad cultural limeña. Además del estudio del estilo manga, como una posible alternativa gráfica para representar a Lima como una ciudad dinámica, con un fuerte sentido de progreso.

## **1.2 Problema principal**

Complejidad de la representación de la identidad multicultural limeña en productos gráfico narrativos a causa de la falta de determinación de las características de dicha identidad a través de la relación imagen/texto en novelas gráficas dirigidas a hombres y mujeres de 18 a 25 años en 2022.

## **1.3 Problemas secundarios**

- Ausencia de representación multicultural limeña en novelas gráficas dirigidas a hombres y mujeres de 18 a 25 años en 2022.
- Déficit en el reconocimiento de la identidad limeña en los lectores de novelas gráficas de 18 a 25 años en 2022.

#### **1.4 Pregunta de investigación**

¿Cómo un webcómic ilustrado puede representar la identidad multicultural de la ciudad de Lima hacia hombres y mujeres de 18 a 25 años en 2022?

#### **1.5 Hipótesis**

El diseño de un webcómic de estilo manga permite representar las características de la identidad cultural de la ciudad de Lima, facilitando su difusión entre jóvenes de 18 a 25 años.

#### **1.6 Objetivo general de la investigación**

Desarrollar una propuesta gráfico narrativa que represente los principales aspectos de la identidad multicultural limeña, con el fin de crear una obra que hable de Lima como un todo. Para ello, se plantea un relato cuya trama esté tan arraigada al contexto limeño que este resulte indispensable para su comprensión y desarrollo.

#### **1.7 Objetivos específicos de la investigación**

- Desarrollar una fase preliminar orientada a la recopilación de referencias teóricas y visuales, la definición de los elementos gráficos —como tramas, líneas y medios tonos—, así como al diseño de personajes que representen los principales aspectos de la identidad multicultural limeña.
- Elaborar bocetos thumbnail de las viñetas, considerando los encuadres y puntos de vista adecuados, con el propósito de generar escenas que reflejen la identidad multicultural de Lima.
- Diseñar un primer *draft* que exprese el estilo gráfico y narrativo definido para representar los principales componentes de la identidad multicultural limeña.

- Validar el primer *draft* con la participación de expertos, a fin de contrastar los conceptos comunicados y determinar los temas recurrentes que emergen de la propuesta inicial.
- Desarrollar un segundo *draft* que incorpore las observaciones formuladas por los expertos y consolide la propuesta comunicativa, integrando los elementos más representativos de la identidad multicultural limeña.

### **1.8 Justificación**

Este estudio cobra relevancia al centrarse en la definición y representación de la identidad cultural limeña. Como se mencionó anteriormente, existen obras que abordan esta identidad, ya sea desde una perspectiva crítica o reflexiva, como es el caso de *Lima la horrible* (Salazar. y Det, 2014) y *La caída de Lima* (Det, 2021), respectivamente. En este contexto, la presente investigación pretende destacar el valor de la imagen y del estilo gráfico como herramientas para representar estas visiones de la identidad limeña.

Por otro lado, la viabilidad de esta investigación se sustenta en la amplia cantidad de obras existentes desarrolladas bajo sus propias perspectivas. En este caso, el estudio gira en torno al concepto de “dinamismo y progreso”, cuyo desarrollo busca abrir nuevas posibilidades dentro del amplio espectro de la cultura limeña. Cultura que, en palabras de Stefano Pau (2019), se encuentra en constante ebullición debido a los encuentros y desencuentros de las culturas que coexisten en la ciudad, y que ha sido fuente de inspiración para numerosos artistas. Este siendo el punto de partida para aquello que Anderson (2025) denomina como “espacios transmedia”, escenarios representados en múltiples medios y formatos que, en conjunto, contribuyen al imaginario colectivo que los lectores construyen sobre el lugar en cuestión.

Bajo esta perspectiva, el interés personal que guía la investigación se centra en analizar la construcción de la imagen y su tratamiento en novelas gráficas peruanas, sean cómics o mangas. Este análisis busca determinar si las ilustraciones empleadas en estas obras son actualmente eficaces como medio de comunicación visual, o si presentan limitaciones que dificultan la transmisión de sus mensajes.



## CAPÍTULO II

### 2.1. Marco teórico del problema

#### 2.1.1. Representación cultural

La representación cultural es un concepto de suma importancia si se busca comprender la presente investigación, por ello, se procederá a explicar qué entendemos por esta y su presencia en diferentes medios.

##### 2.1.1.1. Qué se entiende por representación cultural

El concepto de representación puede entenderse como el proceso de volver a señalar o referenciar una idea u objeto que ya ha sido presentado; de ahí su etimología: *re-presentación*. Sin embargo, esta definición resulta insuficiente cuando se toma en cuenta el ámbito cultural. La representación cultural implica un conjunto de prácticas mediadas a través de las cuales se producen significados que remiten tanto a lo real como a lo imaginario, y cuyas manifestaciones pueden expresarse a través de medios escritos, visuales, auditivos, corporales o lingüísticos. No obstante, el significado atribuido a los significantes, reales o imaginarios, de una cultura están condicionados a la interpretación del sujeto que reproduce dichas representaciones. Es decir, se hace referencia a un aspecto cultural sin la intención de hacer una copia (Szurmuk, Mónica, McKee y Robert, 2009).

##### 2.1.1.2. Lima en obras editoriales

En un comienzo, autores como César Vallejo desarrollaron textos ambientados en un contexto marcado por la migración china, el surgimiento de microempresarios y otros elementos asociados a los inicios de la modernización. Estas obras no solo retrataban dicho contexto, sino también operaron en forma de denuncias ante las

difíciles condiciones que enfrentaban diversos sectores sociales del país. En este escenario, el realismo emergió como una corriente literaria de creciente relevancia en el Perú, consolidándose posteriormente con la aparición de nuevos escritores como José Diez Canseco, quien por medio de tiras cómicas graficaba aspectos crudos de la realidad limeña, como el consumo de drogas, la sexualidad, la oralidad, etc. (Güich, 2015).

Años después, a mediados de la década de los 60 y con la llegada del neorrealismo, se apostó por un estilo más crudo y denunciante que el anterior. Obras como *La ciudad y los perros* de Mario Vargas Llosa, retratan una Lima marginal, habitada por jóvenes con un futuro incierto, y muestran a la ciudad como un espacio insensible que a su vez insensibiliza. Mientras que, autores como Ribeyro o Durand, ofrecieron una visión diferente, describiendo una Lima multicultural que había perdido su tradicionalismo. Durante esta época, con los lectores contemplando una creciente urbe heterogénea con más rasgos criollos y presencia provinciana que antes, es cuando nuevos escritores como Carlos Calderón Fajardo, Roberto Reyes Tarazona y Augusto Higa comenzaron a escribir en base a sus experiencias, contribuyendo así en la visión de una ciudad multicultural (Güich, 2015).

### **2.1.2. Representación de la identidad cultural de Lima en novelas gráficas**

Lima refleja diversas facetas de la cultura peruana en cada rincón de su territorio. En cualquier aspecto por donde se le observe, siempre se podrá identificar un elemento que represente la cultura de la ciudad. En los siguientes párrafos, se explicará el concepto de identidad cultural limeña y sus principales características.

### 2.1.2.1 La identidad cultural de Lima

Para comprender lo que es la identidad cultural limeña primero es importante saber lo que es el concepto de *identidad cultural*. Se entiende por identidad cultural como un proceso dinámico por el que un grupo de personas que comparte una cultura se auto valora y se auto percibe con esta (Grimaldo, 2006). Además, sus comportamientos responden a los definidos por lo que esta cultura dicta. La percepción que tiene este conjunto de personas no solo se limita a una visión subjetiva, sino que trasciende a la de otras sociedades y cómo estas entienden a estas culturas (Grimaldo, 2006).

Sin embargo, existe más de una definición de lo que es la identidad cultural. Por ejemplo, Gissi (1996) plantea que la identidad cultural supone la identidad del otro y de los otros; además de como “nosotros”, entendiéndose como el propio grupo de un individuo, es percibido por el resto. Como propuesta de Ampuero (1998):

La identidad cultural, se refiere, en líneas generales a la forma particular de ser y expresarse de un pueblo o sociedad, como resultado de los ancestrales componentes de su pasado, frente a lo cual se considera heredero e integrado, en tiempo y espacio. (p. 42)

Otra posible interpretación de la identidad cultural la concibe como la internalización de la cultura en el individuo, proceso por el cual esta se transforma en una conciencia colectiva construida a partir de significados compartidos con los demás (Gorosito, 1998, citado en Grimaldo, 2006). Además, la identidad cultural se basa en la experiencia previa, puesto que se va moldeando desde temprana edad mediante los comportamientos e interacciones con los familiares cercanos, como padres, hermanos o primos. Así, la identidad cultural no solo se forma en la infancia, sino que, mediante

estos vínculos, se convierte en una expresión del pasado y una proyección hacia el futuro.

En el caso de la ciudad de Lima, su población es diversa, compuesta en su mayoría por descendientes de migrantes provincianos (Del Carpio, 2020). Según Paola del Carpio (2020), el 79.7% de limeños provienen de migrantes provincianos o son migrantes directos. Además, en la capital se hablan más de 30 lenguas, además del español, entre las cuales destaca el quechua, idioma que concentra a la mayoría de sus hablantes en la provincia de Lima (Del Carpio, 2020).

En cuanto a cómo está constituida la sociedad limeña, generalmente se la percibe como una población de “todas las sangres”, dado que, con el tiempo, Lima se ha convertido en el punto de convergencia cultural de las 3 regiones del Perú: costa, sierra y selva. Esta convivencia generando a su vez una nueva identidad, que, si bien fusiona diversos aspectos, conserva sus raíces. Por tanto, de acuerdo con Bayona (2019), cuando se habla de una Lima de “todas las sangres” se alude a la amplia variedad racial y cultural que envuelve a la ciudad, una variedad intercultural y colorida.

Por otro lado, comprender la identidad cultural limeña también es de importancia para el interés económico, ya que permite determinar la consideración por los otros y que tan dispuestos están en cooperar. Si bien es cierto que Lima ha sido objeto de críticas por el fenómeno de centralización, esta situación no invalida su papel como agente generador de espacios públicos seguros e integradores. Importancia obtenida debido a la diversidad y la política urbana. Tal como afirma Paola del Carpio (2020), puede que el Perú no sea Lima, pero la capital es cada vez más parecida al Perú.

### 2.1.2.2 Manifestaciones de la multiculturalidad en la sociedad limeña y su espacio

La ciudad de Lima es conocida por concentrar diversos grupos sociales provenientes de todos los rincones del país. Según Paola del Carpio (2020), Lima es el resultado de reunir diversas Limas. Como en toda sociedad, la cultura —y en este caso, la multiculturalidad— puede manifestarse de múltiples formas. En ese sentido, se procederá a presentar algunas expresiones concretas de esta diversidad, con las cuales es posible observar cómo el Perú, y especialmente su capital, se conecta con otras culturas dentro o fuera del país.

Como primer ejemplo, se tiene al popular arroz chaufa, cuyo origen se remonta a finales del siglo XIX, con la migración de ciudadanos chinos al Perú. Muchos de estos trabajadores recibían raciones diarias de arroz como parte del pago por sus jornadas laborales. Para prepararlo, utilizaban ingredientes traídos desde su país, como el kion y la salsa de soya, a los que sumaban otros productos disponibles localmente, dada su costumbre de aprovechar alimentos de días anteriores. Esta combinación de elementos, junto con la cocción en sartén, dio origen al plato que hoy conocemos como arroz chaufa (Datos LR, 2022), cuyo término proviene del cantonés *chaofan*, arroz frito.

A partir de este plato surgió también el término *chifa*, utilizado para referirse a los restaurantes que lo ofrecen. Su origen proviene de la expresión china *sec fan*, que significa “ven a comer arroz”, la cual fue evolucionando fonéticamente a *shic fan* o *chi fan*, hasta adaptarse al español como *chi fa*, consolidándose así en su forma actual: *chifa* (Datos LR, 2022).

Ahora bien, la influencia de la multiculturalidad no solo se refleja en la gastronomía, sino también en la música. En el Perú, destacan como principales referentes la cumbia peruana y la chicha. La cumbia, originaria de Colombia, fue bien recibida en el país durante la década de los 50, y alcanzó mayor popularidad en los

años 60, cuando se popularizó más junto con el huayno (León, 2022). Esta mezcla entre la música peruana y la cumbia colombiana se consolidó en ese periodo, impulsada por la venta de LPs de famosos artistas y por el fenómeno conocido como la “doble invasión” a la capital, en referencia a la migración del campo a la ciudad (Romero, 2007, como se citó en León, 2022).

Finalmente, la influencia cultural también se manifiesta en los espacios urbanos. Un ejemplo de ello es la presencia italiana en el barrio de Chucuito. Originalmente habitado por pescadores indígenas, este lugar se convirtió con el tiempo en un asentamiento para pescadores italianos, quienes construyeron sus viviendas inspirados en la arquitectura siciliana y napolitana. Sin embargo, luego del maremoto de 1746, gran parte de este barrio desapareció. Con las recientes remodelaciones por parte de la municipalidad, se ha rescatado parte de la arquitectura italiana, implementando nuevas rejas, faroles y remodelando los balcones de las viviendas (Orrego, 2009).

### **2.1.3. Lima multicultural presente en historietas**

Para entender cómo se desarrolla la multiculturalidad limeña en las historietas, observemos la narrativa presente en las obras de Miguel Det y su relación con la capital del Perú. Para abordar aspectos relacionados con Lima, el autor cuenta con dos fuentes principales: la intertextualidad entre obras literarias y su propia experiencia. La primera resulta un recurso valioso, ya que, aunque algunos de estos textos puedan ser considerados de nicho, abordan problemáticas de la ciudad bajo una mirada crítica. Después de todo, el propósito de su obra no busca únicamente resaltar los atractivos de Lima, sino también señalar aquellos elementos que la convierten en un espacio marcado por la exclusión y la fractura social, aspectos más cercanos a lo distópico (Pau, 2019). Esta representación coincide con la perspectiva multiculturalista, que sostiene que las

diferencias culturales y socioeconómicas no pueden entenderse de forma aislada, sino como parte de un entramado estructural que requiere ser visibilizado y reconocido para asegurar una ciudadanía plena e igualitaria (Meer y Modood, 2012).

Por ejemplo, en su adaptación de Lima la horrible de Salazar Bondy, el autor desarrolla dicha visión crítica de la capital, señalando tanto sus aspectos negativos como positivos. De acuerdo con Pau (2019), las desigualdades están presentes en todo ámbito, no solo en las diferencias étnicas y culturales de los grupos sociales, sino también en el plano económico, lo cual queda reflejado en la estructura de la ciudad. Estas diferencias entre lo social y el espacio se evidencian también en las imágenes de la obra, especialmente en la yuxtaposición de viñetas que contrastan espacios opulentos, como los balcones coloniales, con las barriadas y asentamientos humanos. Esta lectura puede entenderse como un ejercicio de “reconocimiento”, en el sentido propuesto por el multiculturalismo, el cual plantea que la identidad de los grupos se configura en diálogo con el entorno, y que las desigualdades espaciales y simbólicas pueden constituir formas de mal-reconocimiento que afectan la dignidad y la participación ciudadana de ciertos sectores (Meer y Modood, 2012).

A través de estas imágenes, Det plantea a Lima como una falsa utopía, un vestigio de la época virreinal, donde la ciudad dista de ser aquel espacio de progreso e igualdad que, desde la segunda mitad del siglo XX, se ha intentado promover. En otras obras, como Conversaciones en la ciudad de cartón, se retrata a la ciudad como un escenario de tránsito e inestabilidad y se hacen evidentes las diferencias sociales y culturales. En este contexto, el Hospital Larco Herrera se convierte en un símbolo de autoexilio, reflejando así cómo la ciudad confina y margina tanto como acoge (Pau, 2019). Desde un enfoque multicultural, esta tensión entre inclusión y exclusión revela la necesidad de reformular

las narrativas urbanas y los imaginarios nacionales para incorporar de manera legítima la pluralidad cultural, ya que una ciudadanía realmente igualitaria solo puede construirse cuando se reconocen y se integran las voces históricamente marginalizadas dentro de la esfera pública (Meer y Modood, 2012).

#### **2.1.4 Definición de multiculturalidad**

Al igual que “cultura”, el concepto de “multiculturalidad” ha sido definido de múltiples maneras por distintos autores. Para Manuel Iriarte (2015), este se define como la descripción de una realidad social compuesta por distintos grupos sociales que entienden la cultura de diferente manera en las diversas facetas que la componen. Por su parte, Coll (2010, como se citó en Iriarte, 2015), entiende la multiculturalidad como la heterogeneidad de las personas que conviven en una sociedad, considerando aspectos como el lenguaje, la religión, los valores, la vestimenta, la alimentación y el imaginario colectivo con el que cada cultura valora y percibe el mundo.

Por otro lado, autores como García Canclini (2004) diferencian entre multiculturalidad e interculturalidad. Mientras que la multiculturalidad se refiere a la coexistencia de distintos grupos culturales en un mismo espacio, reconociendo la diversidad, pero a su vez llegando a reforzar la segregación, la interculturalidad remite más a la interacción, negociación y conflictos entre culturas. García Canclini postula que el mundo actual ha evolucionado de un espacio multicultural a uno intercultural y globalizado, donde los encuentros entre culturas son más complejos y, en algunos casos, conflictivos.

Asimismo, según Dietz (2001, citado en Iriarte, 2015), al hablar de multiculturalidad también se toma en cuenta la institucionalidad política, académica y social, así como la presencia de grupos históricamente marginados, como las personas

afrodescendientes, las comunidades LGBTQ+, los movimientos feministas, etc. En cuanto a cómo surge esta diversidad comunal, Kymlicka (2009, como se citó en Iriarte, 2015) plantea la existencia de dos modelos:

En el primer caso, la diversidad cultural surge de la incorporación de culturas, que previamente disfrutaban de autogobierno y estaban territorialmente concentradas a un estado mayor [...] En el segundo caso, la diversidad cultural surge de la inmigración individual y familiar (p.25).

Tener en cuenta estas definiciones resulta importante para un entendimiento más completo de la multiculturalidad. En materia de esta investigación, se tomará como base la definición de Manuel Iriarte, integrando, a su vez, elementos de las otras definiciones que complementen y enriquezcan la idea base.

### **2.1.5 Delimitación del concepto cultura**

La definición de “cultura” ha sido un amplio tema de discusión, y ha evolucionado a tal punto que se puede dividir en niveles y fases de la civilización (Molano, 2007). Esto debido a que, en una sociedad existen diferentes aspectos a considerar para determinar qué es o no *cultura*. Diferentes áreas académicas han intentado descifrar este concepto, proponiendo que elementos como el comportamiento o el lenguaje son imprescindibles cuando se habla de una. Sin embargo, la visión de la cultura se puede dividir en dos enfoques metafóricos: el primero sugiere la importancia de la creación y libertad, mientras que el segundo, basado en la antropología clásica, pone énfasis en la regularidad y el modelo de una sociedad (Iriarte, 2015).

En el marco de esta investigación, resulta relevante considerar las definiciones de Manuel Iriarte (2015) y Néstor García Canclini (2004). En el caso de Iriarte, ya que pone énfasis en las manifestaciones artísticas, los patrimonios culturales y las

instituciones representativas de la cultura, como museos, archivos, auditorios y teatros. Mientras que, con respecto a García Canclini, su trabajo resalta la importancia del comportamiento humano. En sus palabras: “la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social” (García Canclini, 2004, citado en Iriarte, 2015, p. 53). Además, García Canclini (2004) señala que la cultura es un concepto complejo y dinámico, ya que está en constante transformación dado a factores como el poder, las relaciones sociales y el mercado.

Las definiciones de los autores antes mencionados resultan pertinentes debido a que la cultura se manifiesta en lo material y en el comportamiento. Es todo un conjunto de valores que un grupo define y debe cumplir, pero que están determinados, al igual que lo material, por un tiempo y espacio específico (Castillo, 2019).

## **2.2. Marco teórico del Diseño**

### **2.2.1. Presencia del manga y su impacto en la cultura pop**

En la siguiente sección de la investigación se busca comprender la naturaleza del estilo manga, ya que se trata de una técnica empleada en el proyecto final. De igual modo, se repasa su importancia y evolución en los últimos años dentro de la cultura popular.

#### **2.2.1.1. Qué se entiende por manga**

En el mundo occidental, el término manga se asocia comúnmente con la historieta japonesa o con un estilo de ilustración originado en Japón (Fernandez, 2021). Oficialmente, se reconoce que el manga tiene sus orígenes en Japón hacia el siglo XI. La palabra *manga* proviene de la unión de dos kanjis: *man* (漫), que significa “informal” o “caprichoso”, y *ga* (画), que significa “dibujo”. Así, *manga* (漫画) puede

traducirse como “dibujo caprichoso” o “garabato”. Por tanto, ya desde el nombre es claro el carácter expresivo y la simplicidad compositiva que caracteriza a este tipo de obra (Lock, 2014). El término fue acuñado originalmente por el artista Hokusai Katsushika y, si bien en Japón tan solo designa al cómic en general, en Occidente se ha adoptado para referirse específicamente a la historieta nipona (Bermúdez, 1995).

No obstante, el estilo del cómic japonés no ha permanecido inalterable desde su origen, pues ha evolucionado bajo la influencia extranjera. Influencia que comenzó a principios del siglo XIX, con la llegada del comercio exterior a Japón. Artistas como George Bigot y Charles Wirgman desempeñaron un papel crucial en este proceso, al enriquecer aún más el desarrollo del manga dado su interés por el *ukiyo-e*, un género de grabados japoneses (Lock, 2014). Tiempo después, Rakuten Kitazawa se consolidó como pionero en la historieta japonesa con su obra *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube), al ser considerada la primera obra en utilizar personajes fijos.

Sin embargo, si de manga moderno se trata, el trabajo de Osamu Tezuka en *Astro Boy* marca un antes y un después en la industria, al establecer las bases fundamentales que definen al manga tal como lo conocemos hoy. Entre estos elementos destacan los característicos ojos grandes de los personajes, un recurso gráfico inspirado en el estilo de Walt Disney con el fin de brindar mayor expresividad. A lo cual se suman las onomatopeyas, la descomposición de la imagen en viñetas y el enfoque cinematográfico (Lock, 2014). Todos estos recursos no solo definieron un estilo único en el manga, sino también sentaron las bases para que futuros autores traigan consigo nuevas propuestas.

#### **2.2.1.2. Impacto del cómic japonés en la actualidad**

Tras la crisis de la “burbuja inmobiliaria” en los 90, Japón experimentó un estancamiento económico que fue acompañado de un aumento tanto en la tasa de desempleo como en la exportación de mangas. El interés del gobierno japonés por la tecnología y el entretenimiento no es algo reciente, pues desde hace mucho ha apostado por invertir en estas industrias (Lock, 2014). Esta estrategia dio paso a la creación del *Intellectual Property Strategic Program*, una política nacional destinada a promover la explotación y el desarrollo de la creación industrial (Daliot-Bul, 2009).

Por otro lado, un factor importante en el éxito internacional del manga fue la forma en que se narraban las historias, las cuales, por lo general, eran producidas bajo el concepto de *mukokuseki*, término que puede traducirse como “sin nacionalidad, sin estado”. Esto permitió que los relatos, al no tener rasgos netamente japoneses, tuvieran mejor recibimiento en otros países del mundo (Iwabuchi, 2002).

Actualmente, gracias a los temas que aborda y al estilo gráfico que expone, el manga se ha consolidado como un producto rentable e importante para la economía nipona. Hoy, la industria de la historieta japonesa maneja grandes cifras cuando de publicaciones periódicas se habla; del mismo modo que ocurre con los tirajes recopilatorios conocidos como *tankōbon* (García, 2012). En la era de la convergencia, este formato ha influido en otros mercados que ven en este producto una potencial industria que explotar. Los mangas han logrado posicionarse en el mercado de la historieta frente al cómic americano y las novelas gráficas europeas como un competidor directo. Dejó de lado la exclusividad a Japón y ahora forma parte de la cultura popular, distinguiéndose como sociedad frente a otros productos (Bermúdez, 1995).

### **2.2.1.3 Características del manga**

Para materia de esta investigación, se dividirán las principales características del manga en dos aspectos: lo textual y lo gráfico. En cuanto a lo gráfico, existen distintos estilos de dibujo que varían en complejidad, desde los más simples, como se plasma en el manga *Doraemon* (Fujio, 1969); hasta los más elaborados, como el de Kengo Hanazawa en su obra *I'm a Hero*. No obstante, si algo tienen en común todas estas obras, es el lenguaje propio de los cómics, un código visual. Este es desarrollado por los artistas para transmitir una sensibilidad específica, permitiendo que los lectores comprendan convencionalismos del cómic de distintas formas. Aunque el cómic es una secuencia de imágenes, la forma en que esta secuencia es tratada puede variar considerablemente según el enfoque del autor (Lock, 2014).

Como primer elemento gráfico distintivo del manga se tiene a la viñeta, la cual es la unidad básica con la que se relata una historia. La viñeta representa gráficamente el espacio y el tiempo que conforma la estructura del montaje de un cómic (Gubern, 1972). Esta unidad se puede dividir en el aspecto sustantivo, el cual lo conforma el campo de profundidad, el encuadre y la composición; y el aspecto adjetivo, con el vestuario, la angulación y la iluminación (Lock, 2014). Así como también existen otros aspectos relevantes como los gestos de los personajes, los rasgos de los globos, el *lettering*, el diálogo, las onomatopeyas, las figuras cinéticas, las metáforas visualizadas, los sonidos inarticulados y la tipología de los personajes (Muro, 2004). Por tanto, la viñeta juega un rol importante en la construcción del relato, pues permite al autor establecer un ritmo dinámico y entretenido mediante la sucesión de imágenes. Esta secuencia de imágenes se le conoce como montaje, y cada imagen, junto con la forma en la que se coloca, tiene un propósito (Lock, 2014). No se colocan imágenes al azar sin antes haber pensado en cómo esa composición ayuda al ritmo de la trama.

Según Miguel Muro (1968), la composición de viñetas cumple una función similar a la del montaje en el cine. Sin embargo, esta composición se distingue por su búsqueda de una continuidad idónea a partir de una discontinuidad real, como señala Eco (1968). Es importante tener en cuenta que no existe un orden fijo para realizar este montaje de viñetas, cada composición puede variar dependiendo del género del manga.

Como primer ejemplo se tiene el manga de *Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo*, escrito e ilustrado por Hirohiko Araki (1995). En la Figura 5 se pueden apreciar las páginas 8 y 9 del capítulo 4. La distribución de las viñetas tiende a llenar todo el espacio de la hoja y deja poco espacio entre estas. Su estructura se aleja de lo rectangular y en ocasiones se cierran los dibujos en espacios diagonales. Estos recursos sirven para acentuar la naturaleza de la obra, que es del tipo *shonen*, obras dirigidas para público juvenil adolescente masculino (Fernandez, 2021).

**Figura 5.**

*Páginas 8 y 9 del capítulo 4 de Jojo's Bizarre adventure: Vento Aureo*

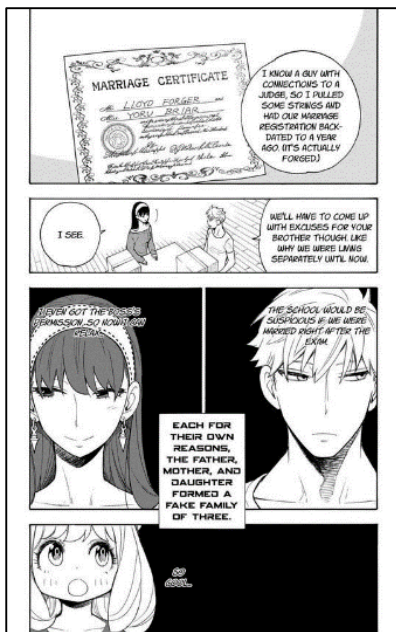


Nota. Ilustrado por Araki, H. 1995. <https://bit.ly/3DiwC0r>

Por otro lado, en la Figura 6 se observa una página del manga *Spy x Family*. escrito e ilustrado por Tatsuya Endō (2019).

### Figura 6.

Página del capítulo 3 del manga *Spy x Family*



Nota. Ilustrado por Endō, T. 2019. <https://bit.ly/3FpAT1B>

En este caso, las viñetas son por completo figuras cuadradas. No obstante, en ocasiones, tal como sucede en la Figura 7, las ilustraciones pueden romper con dicha composición recta y así dar más dinamismo a la obra del tipo *shonen*.

## Figura 7.

Página del capítulo 9 del manga *Spy x Family*



Nota. Ilustrado por Endō, T. 2019. <https://bit.ly/3gQtSQI>

Estos ejemplos ilustran como la composición de las viñetas puede variar según el estilo del artista y el tipo de historia que está desarrollando. No obstante, a pesar de usarse viñetas cuadradas, a diferencia de las viñetas en *Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo*, la distribución de estas permite una lectura fluida, facilitando la comprensión por parte del lector.

Existen, además, recursos gráficos como las líneas de perspectiva, presentes en la Figura 8, doble página del manga *Steel Ball Run* de Hirohiko Araki (2004), cuyo objetivo es generar una sensación de movimiento en los encuadres. Es importante señalar que algunos de estos recursos gráficos no son muy utilizados; por ejemplo, en el manga se utilizan de 2 a 5 viñetas y la menor cantidad de encuadres posibles para representar la historia con la menor cantidad de recursos posibles, se utilizan pocos

globos de textos hasta el punto que puede haber páginas sin diálogo y solo con las expresiones de los personajes, y el uso de texto de apoyo es casi inexistente.

**Figura 8.**

*Doble página del manga Steel Ball Run*



*Nota.* Ilustrado por Araki, H. 2004. <https://bit.ly/3W7xBJD>

Todos estos aspectos vendrían a ser la marca personal del cómic japonés (Bermúdez, 1995). Agregado a esto, también existen recursos como los símbolos expresivos que refuerzan el estado de ánimo de los personajes; tal es el caso de las gotas de sudor que pueden aparecer al lado de un personaje que se siente avergonzado o las marcas de enojo en el rostro para resaltar la ira (Lock, 2014). Esto se puede ver en la Figura 9, página del manga *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon* de Cool-kyou Shinja (2013).

## Figura 9

Página 69 del capítulo 118 del manga *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*



Nota. Ilustrado por Shinka, C. 2013. <https://bit.ly/3NbldUZ>

El manga no son sólo imágenes, también está constituido por diálogos que están distribuidos en *bocadillos* o *globos*; estos posibilitan la comunicación entre personajes. El cómo se distribuyen estos diálogos depende del *mangaka*, el cual determina el espacio que ocupará el texto sin obstaculizar la visualización de los personajes o elementos importantes (Muro, 2004). Además, existen diferentes tipos de *globos* que se rigen bajo un código universal en la escritura de cómics. Entre estos están los bocadillos normales, estrellados, en forma de nube y otros que empleados para texto descriptivo. Al diálogo se le conoce formalmente como *rotulación* y se compone de una tipografía clara de lectura sencilla (Cámara y Durán, 2009, como se citó en Lock, 2014).

Las onomatopeyas son otro recurso importante en el desarrollo de un manga, ya que le permite al autor representar sonidos; ya sean generados por el humano o bien

para sugerir una acción no humana (Muro, 2004). Asimismo, este elemento sirve para reforzar sonidos que son imperceptibles como una respiración leve, un parpadeo, una sonrisa, etc. (Lock, 2014).

En el caso del manga, a diferencia de cómics extranjeros, los personajes poseen expresiones más exageradas y un estilo de vestir más extravagante. Esto debido a la simpleza de la realización del manga, la cual es compensada con un desarrollo más complejo en el diseño de los personajes. La exageración puede estar presente hasta en el corte de cabello, las poses y los característicos ojos grandes (Lock, 2014). Cabe mencionar que estos personajes resaltan por tener un comportamiento verosímil; es decir, que no siempre las historias tratan sobre super humanos realizando acciones extraordinarias. En muchas ocasiones los personajes son personas comunes que viven de forma ordinaria. Las acciones que realizan los personajes no siempre están definidas como buenas o malas y resultan más complicadas de entender (Papalini, 2016).

#### **2.2.1.4. Exploración del concepto ciudad en mangas**

Para toda historia existe un espacio en el que esta sucede. Independientemente de si se habla de manga o cómic americano, siempre existe un espacio que puede ser ficticio y/o real. En esta investigación, se comprende al espacio bajo la perspectiva de Olvera, C e Isuki, S (2017), es decir, como un “contenedor de personas, objetos, acciones y sucesos presente en los lugares donde los personajes llevan a cabo interacciones, acciones y hechos”. Los lugares donde se desarrolla la historia son diversos y pueden ir desde lo más simple, como la habitación de una casa, hasta un barrio, una ciudad, región o toda una tierra nueva (Olvera e Isuki, 2017).

La representación del espacio en el manga no se limita a la mera representación literal de un lugar. Va más allá, explorando y plasmando los momentos, e incluso inmortalizando el presente, una característica que ha sido parte de la cultura pop

japonesa desde hace mucho tiempo. En este contexto, el manga tiende a respetar los espacios representados y a explorar las sensaciones que los personajes pueden experimentar en relación con su entorno (Fredes, 2017). Según Scott McCloud (1995), este fenómeno se conoce como *Transiciones de Aspecto-Aspecto*. En otras palabras, en el manga se busca hablar de los espacios, reflexionar sobre estos y analizarlos. La importancia del entorno se resalta para que el lector no solo contemple el lugar, sino que se sienta inmerso en él.

Por tanto, no resulta extraño que en esta clase de obras muchas viñetas busquen resaltar la importancia del espacio. A través de esta exploración es que se puede desarrollar la psicología de los personajes y del momento que viven los protagonistas. La idea de *muestra, no cuentes* es más compleja en el cómic nipón ya que, a diferencia de las obras audiovisuales que utilizan los recursos ofrecidos por la cámara y los micrófonos, los lectores se ven sumergidos en un mundo vasto no solo por la amplitud que tiene, sino porque se desarrollan infinitas historias (Fredes, 2017).

En la presente investigación, el espacio principal que se tomará como objeto de estudio es la ciudad. En ese sentido, si bien Lima es el foco central, es necesario reconocer cómo se ha desarrollado la exploración de otras ciudades en el mundo del manga, puesto que la propuesta final de diseño toma de inspiración dicho estilo.

Como primer ejemplo de exploración de ciudad se tiene a la obra de *Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo* del mangaka Hirohiko Araki (1995). La obra cuenta la historia de Giorno Giovanna, un joven de 15 años que busca abrirse paso en una mafia italiana llamada *Passione* para convertirse en el jefe de la organización y acabar con la venta de drogas. A lo largo de la trama, los personajes principales se mueven por distintos lugares de Italia y el autor representa y explora estos espacios, en muchas ocasiones, con lujo de detalles.

En la Figura 10 se puede ver una escena del manga, específicamente el aeropuerto de Nápoles. En sus 6 viñetas se plantea lo siguiente: un personaje está preguntando por información sobre el transporte público. La puesta en escena se divide en una vista general del ambiente del aeropuerto, el plano detalle tanto de la tabla de vuelos como de un amuleto, la casa de cambio donde el personaje está preguntando por información y la acción de cambiar dinero. De esta forma, el autor, sin recurrir al texto de apoyo. En resumen, al igual que en el cine, el escenario no solo brinda contexto, sino también funciona como hilo conductor para narrar la historia. (Fredes, 2017).

**Figura 10.**

*Página 6 del capítulo 1 del manga Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo*



*Nota.* Ilustrado por Araki, H. 1995. <https://bit.ly/3ztkuc5>

Para graficar el concepto de *Transiciones de Aspecto-Aspecto* planteado por Scott McCloud (1995) se puede señalar la Figura 11. Aquí, el autor hace una vista general de un ambiente de la ciudad de Nápoles, donde yace el personaje. Resulta importante señalar cómo los elementos gráficos de apoyo como las onomatopeyas y las líneas de perspectiva funcionan para acentuar una sensación dramática y dinámica en la trama.

**Figura 11.**

*Página 4 del capítulo 3 del manga Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo*



*Nota.* Ilustrado por Araki, H. 1995. <https://bit.ly/3h8vDIX>

Además, esta representación de la ciudad no queda solo en un recorrido descriptivo, en la Figura 12 se puede observar cómo en una escena simple, el protagonista retirando dinero de su billetera, el autor ilustra con gran detalle las calles. De esta forma, el lector tiene presente en todo momento el espacio de las calles italianas como si el autor le anunciara de manera no literal “estás en Italia”.

## Figura 12.

Página 7 del capítulo 3 del manga *Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo*



Nota. Ilustrado por Araki, H. 1995. <https://bit.ly/3t0j98Q>

### 2.2.2. El webcómic como medio de difusión

El cómic ha sido el medio por el cual diversas historias se han dado a conocer en un soporte que combina lo gráfico y lo textual. Los medios de difusión de este producto no solo se limitan al formato físico ya que, con la aparición del internet, su distribución por páginas webs ha permitido que el público y la obra tengan una interacción más directa (Ayala, 2020).

Es importante señalar que el webcómic no es lo mismo que el comic digital. El primero fue pensado para funcionar en un espacio digital, donde los usuarios pueden acceder al contenido de forma directa, comentar y opinar sobre la obra; el segundo, para ser adquirido por medio de descarga a través de USB o CD. Sin embargo, esto no quita que el webcómic, dependiendo del éxito que tenga, puede ser adaptado a un formato físico. Los géneros que pueden desarrollar este formato de cómic no limitan los géneros

e historias que pueden narrar los autores, ya que es un medio por el cual el artista puede difundir su trabajo con solo un *click* (Ayala, 2020).

### **2.2.3. Importancia del webcómic**

A comienzos de la historia del cómic en la era digital, Internet no estaba tan desarrollado como lo está actualmente. En ese entonces, la difusión de obras se limitaba al formato de cómic digital, al que los usuarios accedían principalmente a través de descargas mediante correo electrónico. Sin embargo, a partir de los 90, con el crecimiento de Internet, la presencia de los webcómic aumentó considerablemente, ya que eliminaban la necesidad de descargar la obra para poder ser leída. Los autores ahora tenían fácil acceso a sitios web que les permitían subir sus obras, incluso si estas hubieran sido desarrolladas en formato físico (Vilches, s/f).

A pesar de este crecimiento, el webcómic seguía siendo un producto de nicho en el público digital como diseñadores, programadores y personas interesadas en la cultura geek. No obstante, fue en la llegada del nuevo milenio que las familias nivel socioeconómico medio podían acceder al internet. Esto permitió que miles de personas no solo puedan acceder a este nuevo contenido, sino también que más personas como programadores o informáticos entraran en esta nueva tendencia para crear páginas webs donde publicar webcómic e incluso generar alguna ganancia monetaria con estos. Incluso había casos en los que no se necesitaba ser un artista para tener tu propio comic digital ya que existían herramientas que le permitían a los autores usar imágenes pre diseñadas o sprites de videojuegos para contar sus propias historias y compartirlas con el público (Vilches, s/f).

En ese sentido, el webcómic resulta beneficioso para aquellos autores que buscan romper con los esquemas tradicionales, ya que su fácil publicación y difusión les

permite alcanzar una audiencia global al desarrollar historias de cualquier género. Historias que con el tiempo enriquecen la presencia y el desarrollo de la cultura digital (Ayala, 2020).

#### **2.2.4. El webcómic y la cultura digital**

La cultura digital puede entenderse como el conjunto de comportamientos, lenguajes y otras características propias de la cultura, manifestadas en un espacio digital, como lo es Internet. Sin embargo, no se puede afirmar que la cultura en el plano físico sea exactamente la misma que en el ámbito digital, ya que es en la red donde se desarrollan los aspectos culturales. Comunidades se crean, crecen y se comunican, evolucionando constantemente en sus características a lo largo de las generaciones (Ayala, 2020).

Es en el ámbito digital donde nacen los webcómic, los cuales, en su mayoría, abordan temas que reflejan los intereses compartidos por diversas comunidades en línea. De este modo, el webcómic surge como un producto de la interacción entre los individuos que forman parte de la creciente cultura digital (Ayala, 2020).

#### **2.2.5. Análisis de la importancia de la imagen en historietas**

Al ser el cómic el objeto principal del presente estudio, resulta pertinente destacar sus aspectos más relevantes. Para ello, a continuación se abordan los conceptos de cómic, historieta y novela gráfica, así como la relación entre imagen y diálogo en una novela visual. Esto acompañado por una exploración de la historieta peruana, seguido de un análisis del cómo el dibujo puede comunicar conceptos de manera efectiva.

##### **2.2.5.1. Qué se entiende por historieta**

La historieta es un género artístico-periodístico que consiste en una obra que junta una secuencia de imágenes y, en ocasiones, texto de apoyo para formar un relato. La reproducción de las historietas puede ser en papel, formato físico, o en digital, también conocido como *e-cómic* o *web-comic*. Estudiosos del género lo califican como el noveno arte y, por tanto, entra en el ámbito de las bellas artes como el cine, la pintura o la literatura. La historieta permite entretener a un público determinado, parodiar la realidad de la sociedad o enviar un mensaje a los lectores; además, se puede utilizar con fines pedagógicos o explicativos (Máxima, 2022).

Es común cometer el error de considerar sinónimos los términos novela gráfica, cómic e historieta. Sin embargo, los cómics, las tiras cómicas, las novelas gráficas y los mangas son subgéneros que se desprenden de la historieta, cada uno contando con elementos que lo diferencian del resto (Nuñez, 2010). Por ejemplo, las novelas gráficas suelen ser más largas y tienden a presentar una historia más compleja. Su formato es similar al de un libro, con toda la narración contenida en un solo volumen, aunque en ocasiones puede extenderse a más de uno. En cambio, el cómic presenta una historia dividida en varios números, cada uno de pocas páginas, generalmente entre 20 y 30 (Gimenez, 2019).

Aclarado esto, en la presente investigación, se utiliza el término historieta para hablar de todas las obras que usen una secuencia de imágenes y texto para contar una historia. Aunque, de igual modo, se enfatizará especialmente en el formato manga y cómic americano, al ser parte de los objetos de investigación.

#### **2.2.5.2 Historietas peruanas**

En el Perú, la historieta está presente en distintos ámbitos como el cómic, el manga, la tira cómica y la novela gráfica. Se tienen, por ejemplo, las obras *Sampietri*,

de Julio Fairlie (1952); *El cuy*, de Juan Acevedo; *Super Manco* de Renato Farfán; *Manyute*, de Hernan Bartra; *Lito, el perro*, de David Galliquio; *El pez weon*, de Carlos Banda y Andrea Tataje; y *Super cholo*, de Vitold Hogniman y Francisco Miró Quesada. Estas obras entran en la categoría de tira cómica y cómic, ya que muchas fueron publicadas en diarios en formato de viñetas mientras que otras contaron con más de una página.

Los personajes que estelarizan estas historias son peruanos, y cada uno cuenta con un estilo propio en sus aventuras. Por ejemplo, en el caso de Super Cholo, se tiene un protagonista carismático, amable y trabajador que vive aventuras en la sierra peruana. Mientras que, en el caso de Sampietri, es representado como un hombre hablador y vago (Bazán, 2014). Por otro lado, algunos de los relatos en las historietas también desarrollan personajes no humanos como El Cuy, un roedor cuyas aventuras se ambientan en distintos contextos peruanos.

En cuanto al formato *manga*, esta clase de historietas llegó al Perú a comienzos de los 90. Autores emergentes comenzaron a publicar sus obras en fanzines, en los cuales narraban historias fantásticas, a menudo con tintes humorísticos. En la actualidad, los géneros disponibles tanto en digital como físico son diversos, siendo los más populares el *yaoi* y el *doujin*. El primero caracterizado por narrar apasionantes historias de amor entre hombres, y el segundo reconocido por ser *fanfiction* basado en franquicias de entretenimiento populares (Del Castillo, 2012).

#### **2.2.6. El dibujo en la comunicación de un concepto**

La ilustración constituye el elemento más importante en la historieta. Es a través de este que se puede graficar lo que ocurre en el relato de una historieta. El estilo

artístico puede variar desde un dibujo sencillo hasta un estilo mucho más complejo (Editorial Etecè, 2022).

La imagen en la historieta permite representar lo literal y lo que va más allá de lo real. Un dibujo por sí mismo representa una situación con la que el lector puede ver, por ejemplo, a los personajes en una escena familiar, peleando, divirtiéndose, etc. Sin embargo, más allá de ello se encuentra la tridimensionalidad, el color, movimiento y más detalles que describen mejor la escena. Estos elementos son aplicados con un estilo visual propio del artista que, si bien los trazos no son algo propio de la naturaleza, brindan un valor agregado a la imagen (Córdoba, 2017).

En la historieta, el dibujante busca rescatar los aspectos esenciales de un objeto para adaptarlo a su estilo. No se trata de graficar una escena a nivel casi fotorrealista, sino de crear una imagen eficaz. Una imagen que utilice los aspectos esenciales antes mencionados para transmitir una idea directa al lector.

### **2.2.7. Técnica del collage**

El collage es la técnica de unir imágenes u objetos para componer una obra artística. El collage tiene sus orígenes en corrientes artísticas como el cubismo, que estableció las bases para romper con lo tradicional en la pintura, o el dadaísmo, que surgió para contradecir los códigos y valores artísticos del momento. A lo largo de la historia, en diferentes obras como *ABCD* o *El crítico de arte* de Raoul Hausmann, se puede evidenciar la incursión de recortes fotográficos o notas de revistas para la elaboración de una pieza gráfica. Esto con el fin de explorar nuevos medios de expresión más allá de la pintura sobre lienzo. (Crespo, 2016)

Por su propia naturaleza, el collage permite dar un valor agregado a cualquier obra dada la intervención de imágenes externas. Estas crean una estética discontinua y

disonante que refuerza un mensaje multirreferente e insólito. La combinación de imágenes superpuestas desmantela el punto de vista fijo y reorganiza la imagen en otro esquema. Un esquema más móvil e inestable semejante al tumulto de la urbe moderna (Yurkievich, 2005)

En este sentido, resulta adecuado implementar la técnica del collage en una obra que busque crear una imagen dinámica y familiar partiendo un entorno urbano, debido a los beneficios de usar múltiples imágenes intervenidas sobre un formato ajeno al original.

### **2.3. Estado del arte Nacional o Internacional.**

#### **2.3.1. Referentes nacionales**

Como primer estado del arte se tiene la tesis de Evelyn Nuñez, *Novela gráfica peruana*, la cual permite comprender los inicios de la novela gráfica en el Perú y el alcance que ha llegado a tener este producto. Además, en la investigación se exploran las diferencias entre novela gráfica y cómic, mediante el desarrollo y la complejidad de la trama de las obras, al igual que las diferencias semánticas y temporales de estas. Por último, se recurre al manifiesto de la novela gráfica de Eddie Campbell, para delimitar una definición más precisa de la novela gráfica y reconocer cómo se interpreta este término fuera del país (Nuñez, 2010).

Por su parte, en la tesis de Fatima Lock se repasan las características principales que distinguen al manga del cómic americano de forma gráfica y escrita. Junto con este repaso, incluye información sobre las viñetas y cómo estas llegan a formar una composición cual montaje cinematográfico. A su vez, se muestra como la clasificación de los mangas abarca mucho más público, pues no se limita en los clásicos términos

como acción, comedia, romance, etc.; sino que busca ser más específico con el público al que se dirige cada obra (Lock, 2014).

Por último, está la obra *La caída de Lima* de Miguel Det. Cómics que narra la historia de “Lima”, un hombre que va por la ciudad homónima mientras sufre los efectos de su alcoholismo. La obra cuenta con dibujos de trazos orgánicos y dinámicos, la paleta de colores es de tonos grises y oscuros, y en su mayoría los paneles manifiestan gran detalle, producto tal vez de un prominente horror al vacío. En cuanto al mensaje, el autor explora en varios sentidos la decadencia de la ciudad y del personaje principal que comparte el mismo nombre que la capital. Según Miguel Det, es parte de la búsqueda de la decadencia de la ciudad a través del sentido político y social. Además, al momento de citar a Mario Vargas Llosa, el autor busca denotar una erosión de la ciudad, del personaje y de la cultura (Planas, 2021). Esta novela resulta ser de naturaleza más reflexiva, ya que la crítica hacia lo social, cultural y político se evidencia en el tratamiento de la imagen y los personajes.

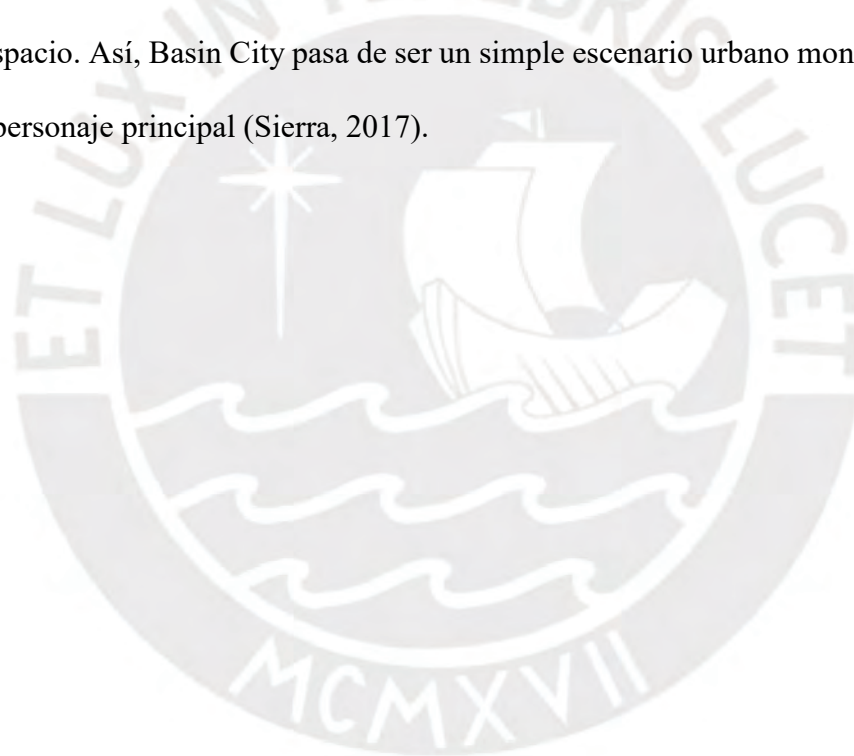
Toda esta información permitirá tener un mejor entendimiento del lenguaje gráfico del manga, como se ha ido desarrollando en el Perú y si estas características han sido correctamente implementadas en las obras nacionales.

### **2.3.2. Referentes internacionales**

Como estado del arte internacional se tiene a la obra *Sin City*. Esta novela gráfica cuenta tres historias, cada una con un protagonista distinto, desarrolladas en Basin City, también conocida como Sin City. Si bien este cómic no se ambienta precisamente en la ciudad de Lima ni en ninguna ciudad de Latinoamérica, el análisis de la obra de Frank Miller resulta importante para conocer el tratamiento que se le ha dado al entorno de la ciudad en otros países. *Sin City* cuenta tres historias, la primera sobre un hombre de

aparición desagradable que busca venganza; la segunda, una masacre generada tras la disputa entre policías corruptos y una pandilla de prostitutas; y por último, la historia de un policía inocente inculpaado de una supuesta violación.

Basin City es vista como la ciudad del pecado, de ahí viene el nombre Sin City en inglés. El alto contraste entre negro y blanco, junto con el estilo de los trazos presentes denotan la naturaleza nauseabunda, putrefacta, oscura y macabra de la ciudad. Sin embargo, Frank Miller muestra a este ambiente como el contraste del urbanismo y el desarrollo; símbolo de la deshumanización, destrucción y subversión. En cada una de las interacciones realizadas por los personajes se forma una dinámica que provee de vida al espacio. Así, Basin City pasa de ser un simple escenario urbano monocromático a ser un personaje principal (Sierra, 2017).



## CAPÍTULO III

### 3.1. Metodología cualitativa y cuantitativa

#### Metodología cualitativa

En primer lugar, se realizaron tres entrevistas a autores de historietas con el fin de conocer la situación actual de la industria de historietas en el país, las preferencias de los autores acerca de temas que les interesa explorar en sus obras, y el desarrollo de la identidad limeña en historietas. Con la información obtenida, se procedió a elaborar los primeros bocetos del proyecto gráfico, acompañados de un guion que estructure el primer capítulo de la historia. En este proceso, se incluyeron diseños de personajes y espacios, además de una primera página entintada.

Con la primera parte del proyecto completada, se procedió a realizar seis entrevistas con usuarios para evaluar la efectividad del resultado, cada entrevistado firmó un consentimiento. En cada sesión, los participantes respondieron cinco preguntas sobre la obra presentada, las cuales fueron: “¿Qué opinión general puedes dar del cómic?”, “Coméntanos un poco acerca de la ambientación del cómic y tu opinión sobre la representación del espacio que has podido observar.”, “¿Qué elementos clave te dieron una idea de la ciudad donde se desarrollan los eventos?”, “En el caso de que hubiera más capítulos, ¿qué contenido te gustaría encontrar? ¿Por qué?”, y “En tu opinión, ¿qué aportes se dan en que la lectura sea en digital o formato impreso?”.

Los datos obtenidos de estas entrevistas se procesaron utilizando la herramienta Atlas.ti, con el objetivo de recopilar los conceptos clave en las respuestas. El programa clasifica los conceptos en tres categorías que responden preguntas alineadas con los objetivos de la investigación: “¿Representa el cómic presentado de manera precisa a Lima como un todo?”, “¿Qué imágenes y conceptos específicos se relacionan directamente con la ciudad de Lima en el cómic?”, y “¿Cuáles son los temas más

recurrentes en las historias ambientadas en Lima, según el cómic analizado?”. Una vez los conceptos se catalogan, su recurrencia se plasma en un gráfico, junto con un mapa mental, a fin de establecer conexiones entre las ideas señaladas por los entrevistados.

Luego de procesar la información, se procedió a elaborar una segunda versión que pasó por tres entrevistas a usuarios, utilizando las mismas preguntas, y por dos entrevistas a profesionales en el área de sociología. En este caso, las entrevistas fueron de modo escrito, y las preguntas a responder fueron las siguientes: “¿Cuáles son sus primeras impresiones de la obra?”, “¿Qué aspectos debemos tomar en cuenta cuando queremos comunicar visualmente sobre multiculturalidad e identidad limeña?”, “¿Qué aspectos de la cultura limeña se reconocen en la obra?”, “¿Qué características de la obra son las más adecuadas para transmitir de forma óptima la multiculturalidad?”, y “¿Qué recomendaciones daría si se quiere mejorar o reforzar el concepto de multiculturalidad en Lima en el cómic?”.

En total, el proceso se dividió en una primera fase de elaboración del cómic; luego, se procedió con una primera fase de entrevistas; a continuación, tomando en cuenta las recomendaciones de las entrevistas se elaboró una segunda versión del cómic y finalmente se realizó una última validación con entrevistas a otros usuarios.

Partiendo de esto, con dos validaciones como base, se puede responder de manera más eficiente la pregunta de investigación: “¿Cómo un webcómic ilustrado puede representar la identidad cultural de la ciudad de Lima hacia hombres y mujeres de 18 a 25 años en 2022?”.

### **Metodología cuantitativa**

Se realizó una encuesta de 14 preguntas con el fin de medir el nivel de consumo de mangas en el público objetivo. En este estudio, se consideraron aspectos como los

géneros preferidos, los precios y el interés por ver a Lima representada en una obra de este estilo. Además, al igual que en las entrevistas, se indagó sobre las tendencias y preferencias de los encuestados para determinar qué clase de historia podría tener mayor aceptación entre la población.

Las preguntas de la encuesta fueron: “Señala tu edad”, “¿Cuántos mangas has leído hasta la fecha?”, “¿De qué forma accedes a estas obras?”, “¿Cuánto dinero inviertes para comprar mangas mensualmente? (En soles peruanos)”, “¿Cuáles son tus géneros favoritos de manga? Mencionar hasta tres opciones”, “¿Conoces algún manga que se haya producido en el Perú?”, “¿Conoces los géneros de estos mangas? Mencionar hasta tres opciones”, “Del 1 al 5 (Donde 1 es "Nada interesado" y 5 es "Completamente interesado") identifica tu nivel de interés hacia los mangas producidos en Perú que leíste”, “¿Volverías a leer un manga peruano?”, “¿Alguna vez leíste un manga donde el lugar en el cual se desarrolla la historia fue relevante para la trama?”, “Del 1 al 5 (Donde 1 es "Nada importante" y 5 es "Completamente importante") ¿Que tan importante es para ti el lugar donde se desarrolla la historia del manga?”, ¿Viste a la ciudad de Lima representada en algún manga?”, “Del 1 al 5 (Donde 1 es "Nada interesante" y 5 es "Muy interesante") ¿Que te pareció esa representación?”, y “¿Que aspecto te resulta más relevante al momento de escoger un manga que quieras leer?”.

### 3.2. Descripción de los actores

**Tabla 1**

*Descripción de los actores*

---

Actor	Descripción / relación actor - problema
-------	---

---

1 Autores de historietas	En el Perú, existen artistas que están incursionando en el manga y el cómic, mientras que otros ya cuentan con obras publicadas que, en algunos casos, logran alcanzar a un gran público, ya sea de forma virtual o física. Sin embargo, muchos autores basan sus historias en mangas existentes, lo cual no es necesariamente negativo, pero puede llevar a pasar por alto la riqueza cultural del país.
2 Consumidores de historietas (jóvenes de 18-25 años)	En los últimos 10 años, tanto el manga como el anime se han popularizado alrededor del mundo. Su diseño de personajes, sus historias únicas y estilos de dibujo han captado la atención de muchas personas, principalmente de jóvenes interesados en ese medio de entretenimiento. Por tanto, el interés de los jóvenes de 18 a 25 años es lo que determina el nivel de popularidad de una obra al momento de publicarse. En cuanto al problema, son los lectores los que manifiesten su interés por la representación de la multiculturalidad limeña.
3 Editoriales de historietas	Las editoriales son las empresas encargadas de replicar copias de un proyecto gráfico-narrativo para su futura distribución y venta, proceso realizado tras una revisión del contenido. En la actualidad, existen editoriales de manga en el Perú, algunas incluso con público en otros países de Latinoamérica. En cuanto al problema, es importante conocer si han existido obras que valoren la multiculturalidad limeña y que hayan sido aprobadas para su distribución. Asimismo, recopilar esta información resulta de utilidad al permitirnos descubrir si han existido obras así o si fueron rechazadas.
4 Dibujantes/Ilustradores	Como muchos trabajos, un proyecto no siempre puede ser desarrollado por una persona. Por ello, en proyectos de cómic o manga se necesitan dibujantes e ilustradores para la elaboración de los volúmenes de la obra. En la investigación, es importante conocer la experiencia de

---

los artistas en estos proyectos. De esta forma, se sabrá si en algún momento del desarrollo del proyecto se tomó en cuenta un concepto de la multiculturalidad limeña.

---

*Nota.* Elaboración propia. Tabla que muestra la relación de los actores y el problema.

### **3.3. Descripción del campo**

La investigación se centró en la zona de Lima Metropolitana, específicamente en Lima Cercado y El Callao, abarcando el período comprendido entre los años 2015 y 2019. Se ha elegido este intervalo temporal dado que, con la llegada de la pandemia por COVID-19, muchas normas y dinámicas cambiaron drásticamente. Este estudio del territorio de Lima permite comprender mejor el espacio que se desarrolla en el proyecto de diseño y como la multiculturalidad está presente.

Otro campo clave es la industria de historietas peruanas que tengan como espacio de desarrollo principal la ciudad de Lima. Esto incluye los cómics, tiras cómicas, novelas gráficas, mangas y webcómic. Así como también se toman en cuenta las tiendas de venta de historietas, para saber qué tipo de obras se ofrecen actualmente y cuáles son las tendencias del momento en el mercado.

### **3.4. Análisis de resultados de encuestas**

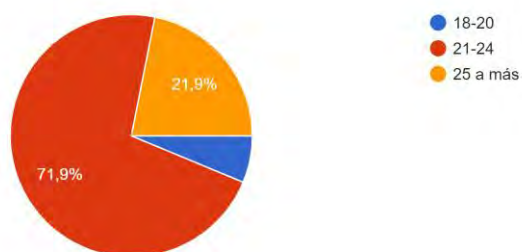
La mayoría de los encuestados tiene entre 21 a 24 años y han leído por lo menos de 1 a 7 mangas hasta la fecha. La forma de acceso más común es la virtual, mientras que el formato físico es el menos habitual. Un 78.1% de los encuestados no invierte dinero en adquirir el producto, pues acceden a ellos de forma *online*. Los 3 géneros más populares entre los usuarios son el *sentai*, el *nekketsu*, y un empate entre el *gore* y el *romcom*. En su mayoría, los encuestados no conocen ninguna obra de estilo manga producida en Perú,

y el interés por revisar estas obras es de nivel medio, son muy pocos los que realmente están muy interesados en leer mangas de producción nacional. Para ver las gráficas de los resultados visualizar de la Figura 13 a la Figura 18.

### Figura 13

Gráfico 1 de encuestas

1) Señala tu edad  
32 respuestas

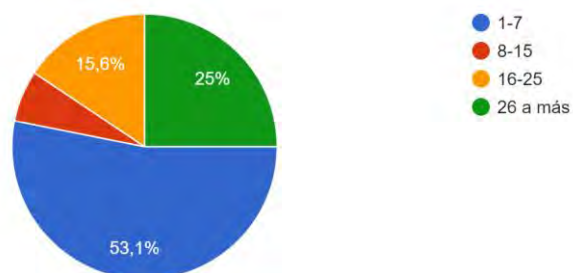


Nota. Autoría propia

### Figura 14

Gráfico 2 de encuestas

2) ¿Cuántos mangas has leído hasta la fecha?  
32 respuestas

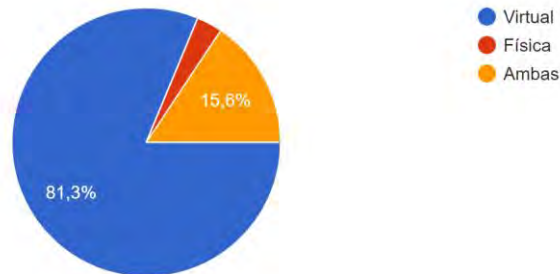


Nota. Autoría propia

**Figura 15**

*Gráfico 3 de encuestas*

3) ¿De qué forma accedes a estas obras?  
32 respuestas

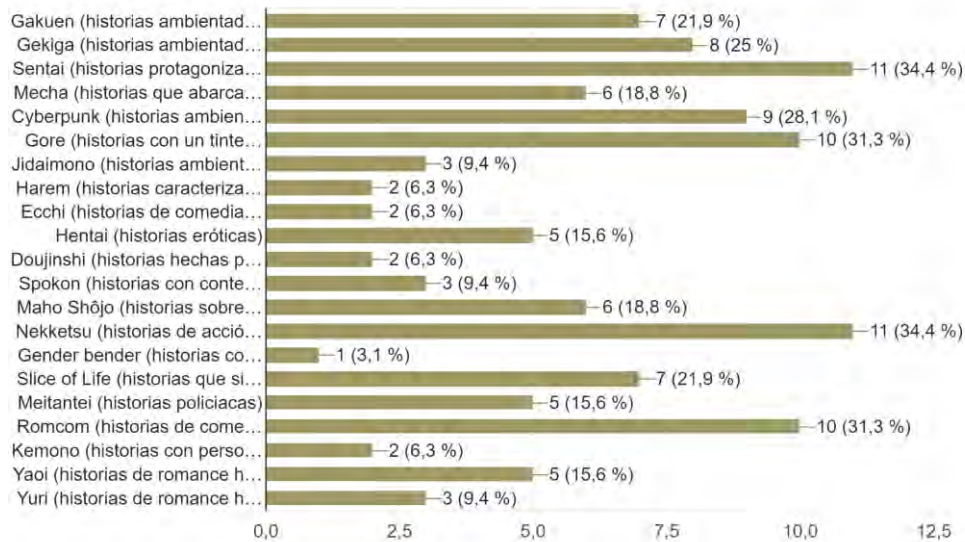


*Nota.* Autoría propia

**Figura 16**

*Gráfico 4 de encuestas*

5) ¿Cuáles son tus géneros favoritos de manga? Mencionar hasta 3 opciones  
32 respuestas

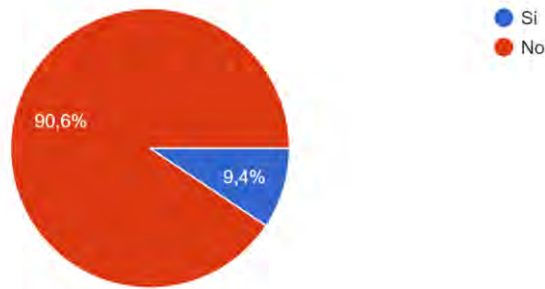


*Nota.* Autoría propia

### Figura 17

Grafico 5 de encuestas

6) ¿Conoces algún manga que se haya producido en Perú? (Si tu respuesta es no pasa a la pregunta 10)  
32 respuestas

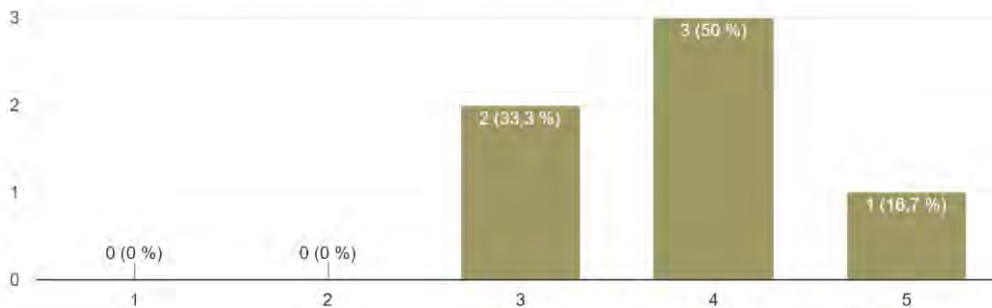


Nota. Autoría propia

### Figura 18

Grafico 6 de encuestas

8) Del 1 al 5 (Donde 1 es "Nada interesado" y 5 es "Completamente interesado") identifica tu nivel de interés hacia estos mangas producidos en Perú que leíste.  
6 respuestas



Nota. Autoría propia

No obstante, los resultados también indican que existe un interés significativo en leer mangas internacionales donde se represente a la ciudad de Lima, aunque los encuestados han encontrado muy pocas veces obras que lo hagan. El espacio en el que se ambienta una historia es relevante para la mayoría de los usuarios, pero no es el factor más importante; otros elementos, como la trama y el guion, también juegan un papel crucial. En este sentido, los usuarios valoran la obra como un todo, sin separar la historia del arte y la escritura. Las pocas veces que la capital ha sido representada en estas obras resultaron ser medianamente interesantes para los lectores. Para ver las gráficas de los resultados visualizar de la Figura 19 a la Figura 26.

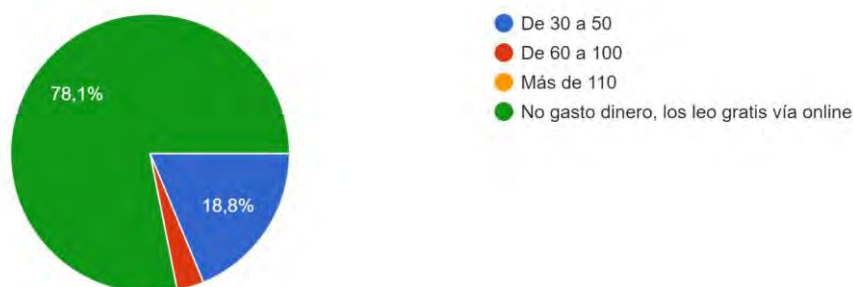
En suma, los datos aquí presentes permiten establecer una dirección por la cual se puede optar al momento de escribir la historia del proyecto de webcómic. A su vez, justifica el uso de dicho formato, puesto que no solo facilita el acceso por parte de los usuarios, sino también es de preferencia por la gran mayoría de estos.

## Figura 19

*Grafico 7 de encuestas*

4) ¿Cuánto dinero inviertes para comprar mangas mensualmente? (En soles peruanos)

32 respuestas



*Nota.* Autoría propia

**Figura 20**

*Grafico 8 de encuestas*



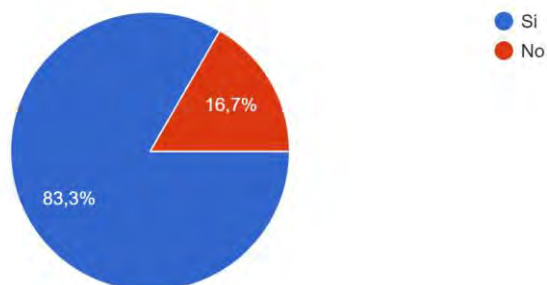
*Nota. Autoría Propia*

**Figura 21**

*Grafico 9 de encuestas*

9) ¿Volverías a leer un manga peruano?

6 respuestas



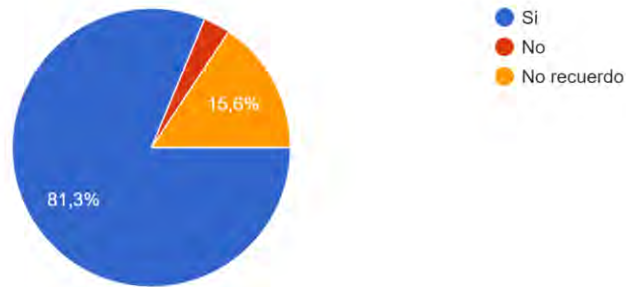
*Nota. Autoría propia*

## Figura 22

Grafico 10 de encuestas

10) ¿Alguna vez leíste un manga donde el lugar en el cual se desarrolla la historia fue relevante para la trama?

32 respuestas



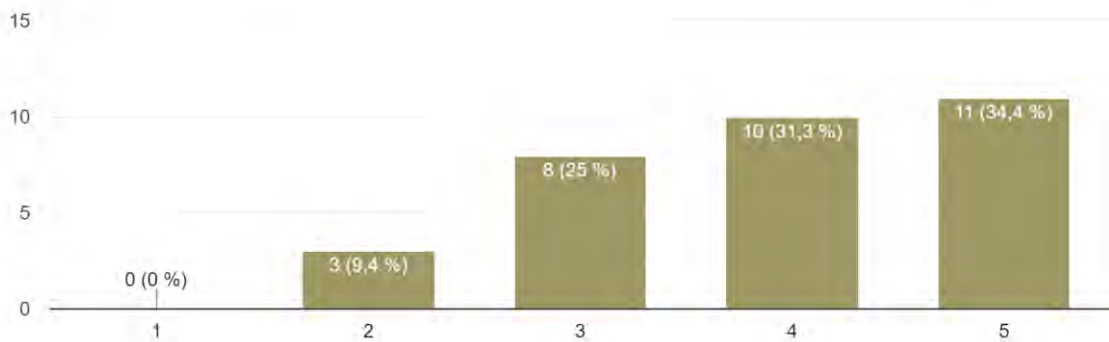
Nota. Autoría propia

## Figura 23

Grafico 11 de encuestas

11) Del 1 al 5 (Donde 1 es "Nada importante" y 5 es "Completamente importante") ¿Qué tan importante es para ti el lugar donde se desarrolla la historia del manga?

32 respuestas

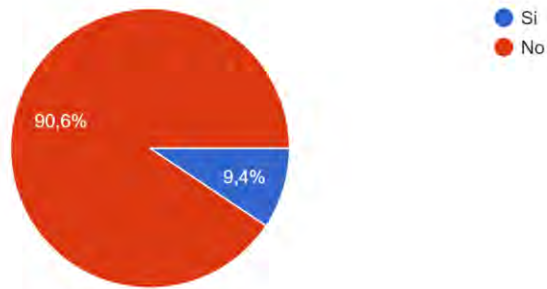


Nota. Autoría propia

## Figura 24

Gráfico 12 de encuesta

12) ¿Viste a la ciudad de Lima representada en algún manga? (Si tu respuesta fue no pasa a la pregunta 14)  
32 respuestas

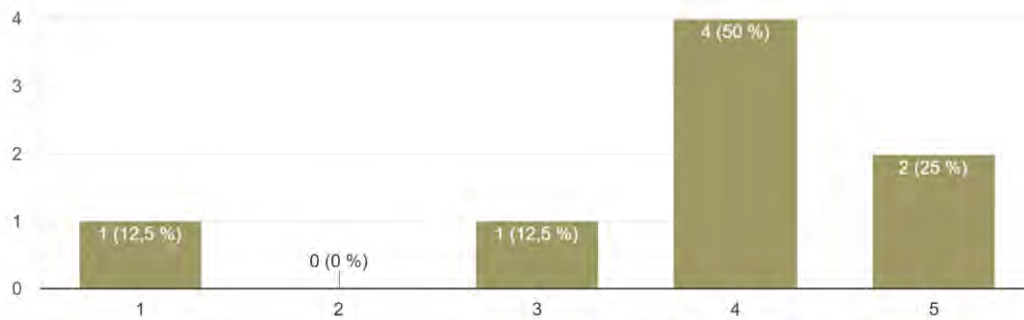


Nota. Autoría propia

## Figura 25

Gráfico 13 de encuesta

13) Del 1 al 5 (Donde 1 es "Nada interesante" y 5 es "Muy interesante") ¿Qué te pareció esa representación?  
8 respuestas



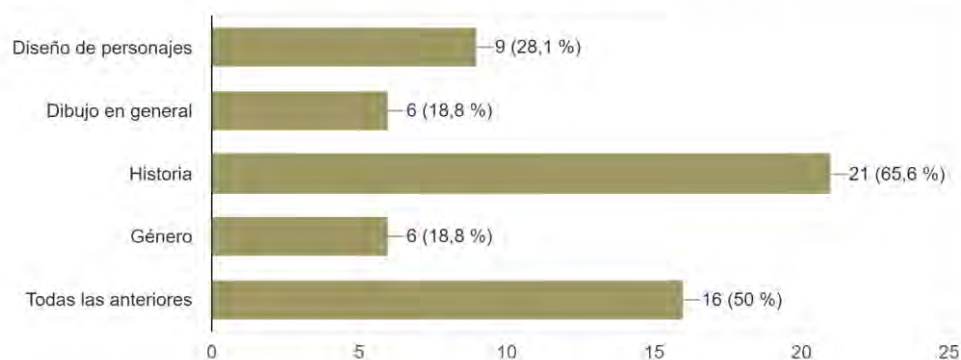
Nota. Autoría propia

## Figura 26

Gráfico 14 de encuesta

14) ¿Qué aspecto te resulta más relevante al momento de escoger un manga que quieras leer?

32 respuestas



Nota. Autoría propia

### 3.5. Análisis de resultados de entrevistas

#### 3.5.1. Autores

En base a las entrevistas realizadas, los autores compartieron diversas opiniones. Joaquín Ponce, autor de *Las desventuras de Lima-chan*, argumenta que la capital peruana constituye un espacio adecuado para el desarrollo de narrativas en el ámbito del cómic, dado que es un entorno cercano y familiar, lo que evita la necesidad de recurrir a ciudades extranjeras, como las de Estados Unidos, para la creación de historias. Además, considera que Lima se caracteriza por su caos y desorden, cualidades que resultan relevantes desarrollar en las producciones relacionadas con la ciudad. Sumado a ello, su topografía plana, su clima desértico y su falta de homogeneidad, hacen que la geografía de Lima también sea un elemento a considerar en la representación de la ciudad. No obstante, Ponce enfatiza que no es necesario respetar estrictamente todos los aspectos de la realidad limeña, y en su lugar sugiere optar por la libertad creativa a favor de fortalecer algún aspecto de la historia.

Gonzalo Macalopu, conocido como Zomakorva, presenta una visión más cruda de la capital en comparación con Ponce. En la entrevista, Macalopu adopta una postura crítica y comprometida respecto al desarrollo del cómic en el Perú, reconociendo avances significativos como el crecimiento de ferias, concursos y el uso de redes sociales para la difusión de obras. Sin embargo, también señala las deficiencias de la industria, percibiéndola como precaria y centralizada. Si bien Lima se presenta como un escenario útil para retratar temas como la decadencia, la violencia y la rutina, para el autor se trata de una ciudad narrativamente agotadora y caótica. Por ello, propone una descentralización del arte gráfico hacia regiones andinas y amazónicas, con el fin de rescatar las culturas originarias y romper con la hegemonía limeña en lo que a representación del país respecta.

Por último, Miguel Det muestra una visión sofisticada y crítica sobre el uso de Lima en el cómic, destacando que su representación solo tiene sentido cuando se integra orgánicamente en la narrativa, actuando como un personaje más, en lugar de ser solo un simple decorado. En ese sentido, valora aquellas obras donde el espacio, el guion y la ilustración se complementan de forma auténtica, aunque reconoce que son excepciones. Asimismo, considera que los elementos limeños a representar deben responder a las necesidades expresivas de la historia, pudiendo surgir incluso de hallazgos fortuitos, como ocurre en su propia experiencia durante la pandemia. La cultura limeña, por tanto, solo es relevante en la historieta si tiene un propósito estético, crítico o testimonial claro, como en su adaptación de *Lima, la horrible*, donde busca evidenciar la persistencia de la decadencia urbana y moral que Salazar Bondy denunció décadas atrás. En suma, su enfoque privilegia la profundidad conceptual sobre la representación superficial de la ciudad.

En base al análisis de las entrevistas realizadas, se puede concluir que Lima constituye un escenario narrativo complejo y multifacético para el desarrollo del cómic en el Perú. Mientras Joaquín Ponce resalta su potencial como un espacio cercano y reconocible, proponso a reinterpretaciones creativas que fortalezcan la narrativa, Gonzalo Macalopu subraya las limitaciones estructurales de la industria y propone una descentralización discursiva que visibilice otras regiones del país, desafiando la centralidad limeña. Por su parte, Miguel Det enfatiza la necesidad de integrar Lima en la obra con profundidad y sentido crítico, funcionando como un elemento narrativo activo más que un mero telón de fondo. En conjunto, estas perspectivas coinciden en la importancia de una representación consciente y significativa de Lima, ya sea para reflejar su complejidad urbana o para cuestionar su lugar hegemónico en el imaginario cultural y artístico nacional.

### **3.5.2. Usuarios**

En las primeras entrevistas, el cómic recibió una respuesta mayormente positiva por parte de los usuarios. A pesar del extenso proceso de elaboración, los resultados revelan una percepción de familiaridad por parte de los entrevistados. En este sentido, diversos elementos planteados en la obra, como el lenguaje, las situaciones, los símbolos religiosos y los espacios públicos, contribuyen a reforzar la identidad de la ciudad de Lima. No obstante, algunos detalles técnicos y cuestiones de escritura llegan a debilitar esta representación de identidad peruana, al igual que la paleta de colores grises presente en toda la obra. A pesar de ello, todos los entrevistados coincidieron en que el producto cumple con el objetivo de representar Lima.

En cuanto al formato digital, a pesar de no haber sido publicado en *WebToon.com*, demostró ser eficiente para los usuarios los cuales manifestaron estar de acuerdo con la distribución digital del producto, alegando que esto permite llegar a más personas. Aun

así, dos entrevistados opinan que el formato físico no debe dejarse de lado, ya que es la clave para establecer un lazo directo con el público coleccionista de cómics, quienes por lo general adquieren este tipo de obras en formato impreso o en ediciones especiales.

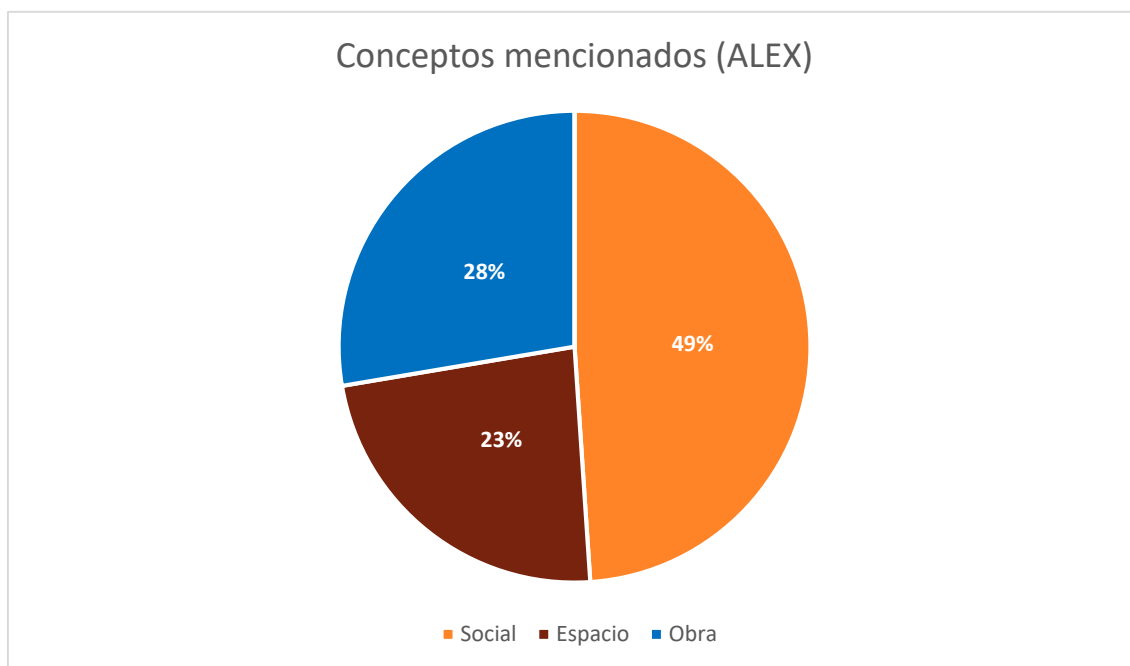
En la segunda ronda de entrevistas, las respuestas hacia el webcómic fueron variadas. Por un lado, los usuarios reconocieron el espacio limeño, resaltando elementos claves como la arquitectura urbana, la interacción de los personajes con el espacio, y la segmentación social y urbana. Además, la técnica de collage y el dibujo se consideraron recursos efectivos para transmitir una sensación sucia y triste, inspirada en la estética de los cómics *underground*. Sin embargo, también existen aspectos mejorar. Por ejemplo, en cuanto a la historia, los entrevistados mencionan la falta de un gancho narrativo que mantenga el interés de los lectores. Una buena opción, según uno de los usuarios, sería incorporar un *plop twist* potente, ya sea *in media res* o *in extrema res*, que permita que el resto de la historia explique cómo se llegó a esa escena impactante. En adición a esto, algunos opinaron que, en ocasiones, la obra cae en clichés y estereotipos cuando se trata del desarrollo de los personajes. También sugirieron que sería necesario enlazar mejor las historias de los tres personajes, de modo que la narrativa adquiriera mayor coherencia en lugar de percibirse como si ninguna de sus tramas tuviera relación con las otras.

Finalmente, los usuarios esperan ver en futuras entregas una representación más amplia y diversa de la ciudad, junto con un desarrollo más profundo de los personajes, para así enriquecer el contenido de la obra. De igual manera, señalaron la importancia de establecer una conexión entre las tres historias, para saber no solo cómo interactúan los protagonistas con el entorno, sino también cuál es su opinión de este. En cuanto al formato de presentación, si bien reconocieron las ventajas del producto en digital con respecto a la distribución, señalaron que no debería descartarse la opción en físico, debido a que este aporta un valor de coleccionismo al producto, además de aprovechar

otros recursos, como el papel y la textura, para fortalecer el estilo experimental de la obra. Para ver las gráficas que representan la cantidad de conceptos mencionados en las entrevistas ver de la Figura 27 a la Figura 32.

### Figura 27

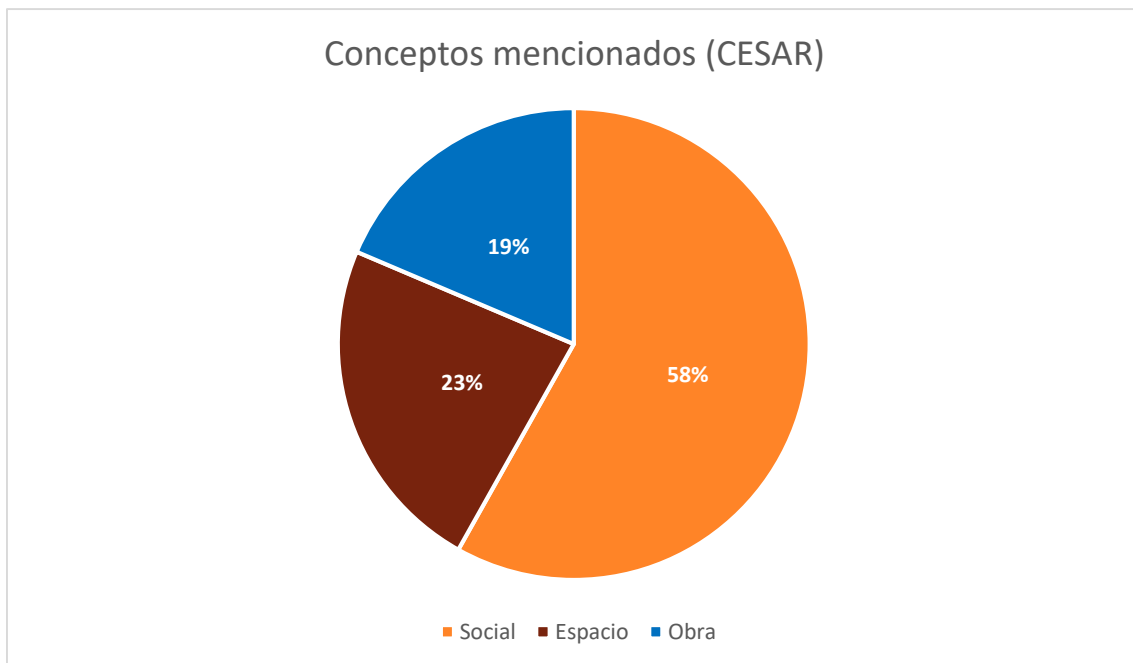
Gráfico 1 de entrevistas



Nota. Autoría propia

**Figura 28**

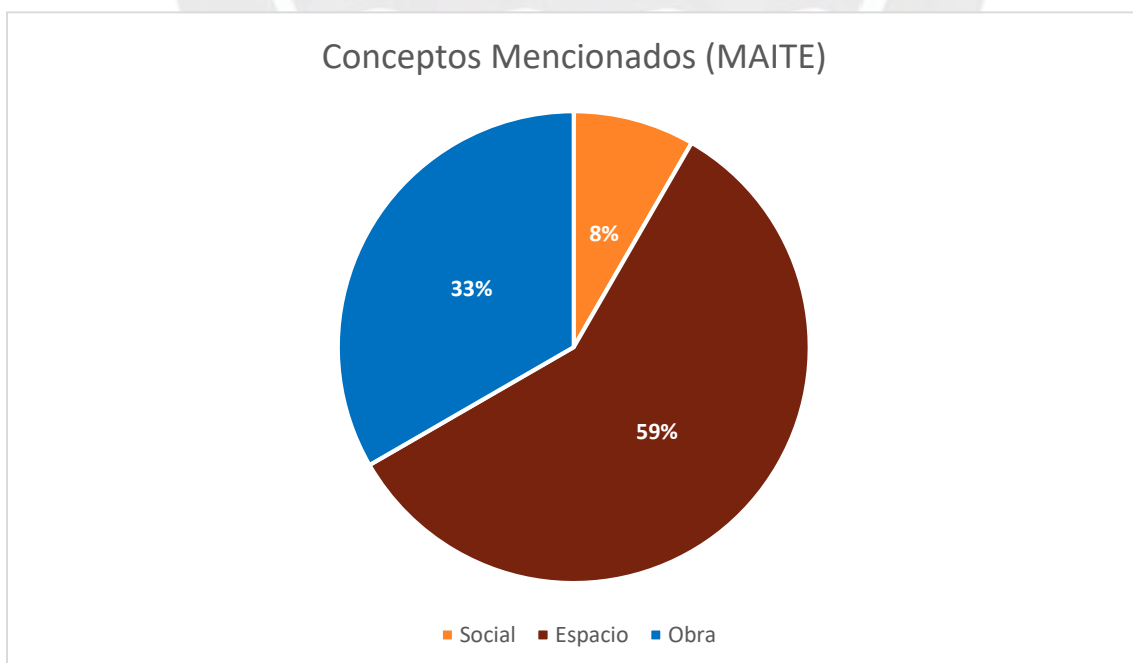
*Gráfico 2 de entrevistas*



*Nota. Autoría propia*

**Figura 29**

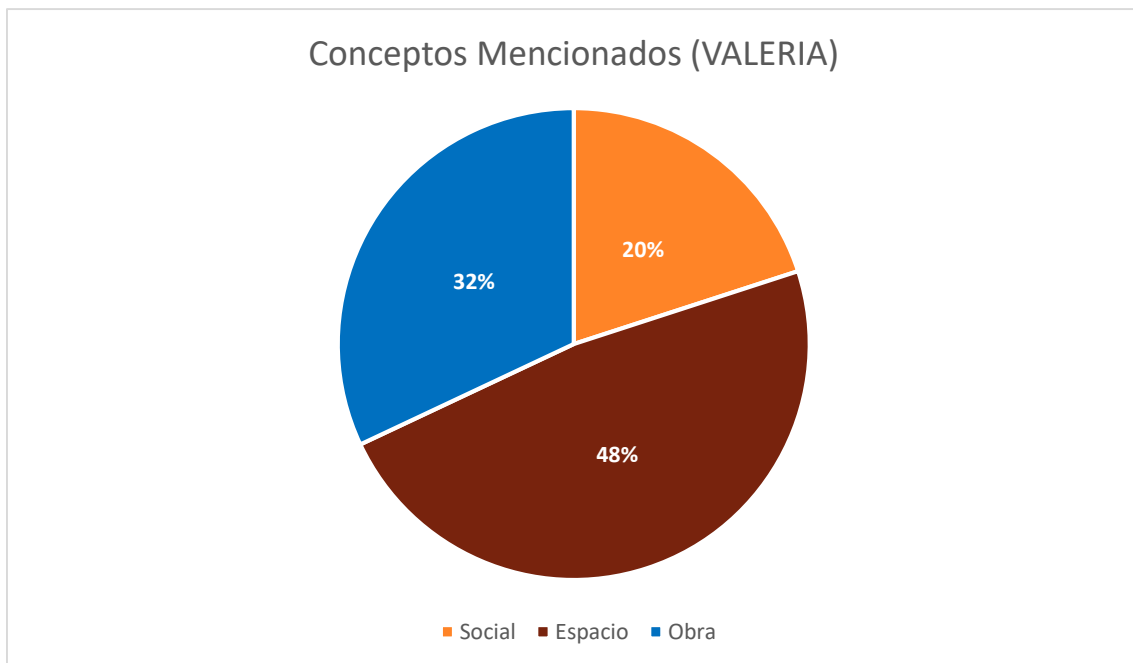
*Gráfico 3 de entrevistas*



*Nota. Autoría propia*

**Figura 30**

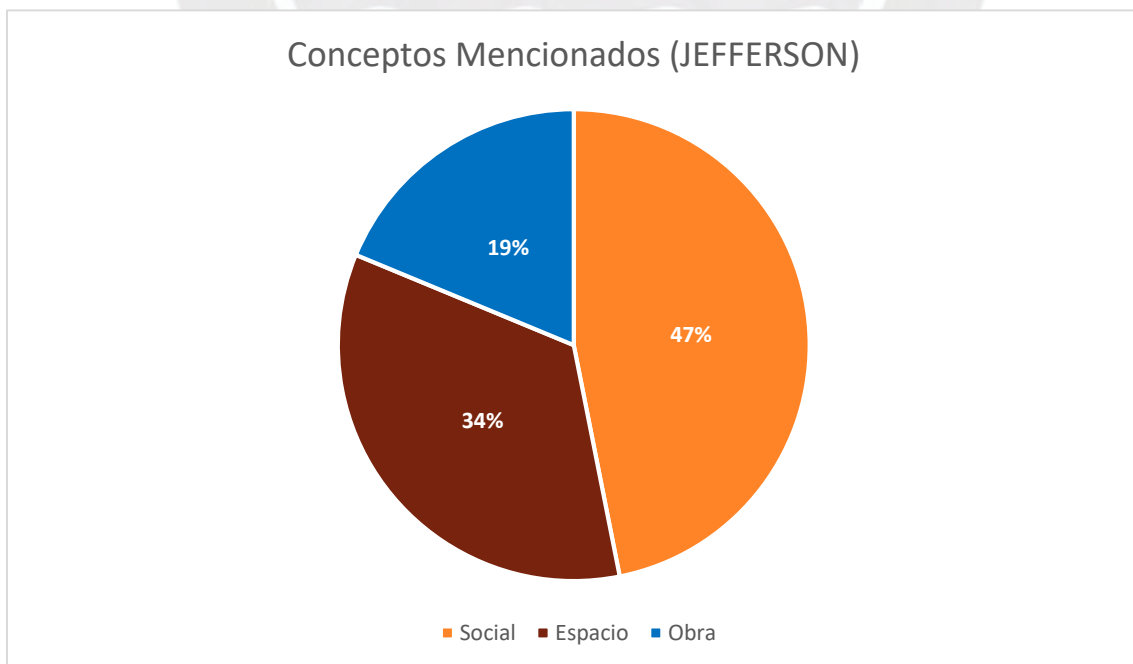
*Gráfico 4 de entrevistas*



*Nota. Autoría propia*

**Figura 31**

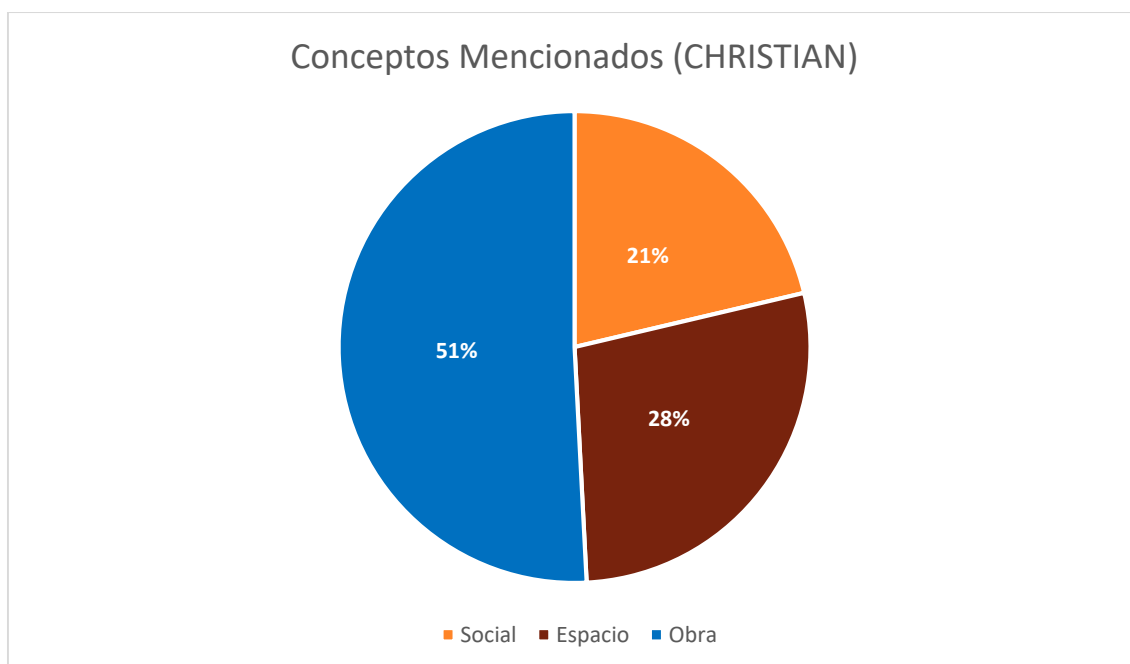
*Gráfico 5 de entrevistas*



*Nota. Autoría propia*

**Figura 32**

*Gráfico 6 de entrevistas*



*Nota. Autoría propia*



## CAPÍTULO IV

### 4.1. Concepto

#### 4.1.1. Citas visuales del concepto

**Figura 33**

*Collage de la estética*



*Nota.* Autoría propia

**Figura 34**

*Ilustración del personaje King del manga One punch man*



*Nota.* Ilustrado por Murata, Y. 2012. <https://bit.ly/3U14Fka>

**Figura 35**

*Escena de la película Once Upon a Time in Hollywood*



*Nota.* Adaptado de 'Once Upon a Time ... in Hollywood' Review: We Lost It at the Movies . [Fotografía], de Quentin Tarantino. The New York Times.

<https://nyti.ms/2KRjIg8>

**Figura 36**

*Pintura Ángel caído*



*Nota.* Adaptado de *Ángel caído: ¿cuadro de una historia o cuadro de una emoción?*.

[Fotografía], Grup enciclopedia. <https://bit.ly/3TTOGV3>

### Figura 37

*Escena de Once Upon a Time in Hollywood*



*Nota.* Adaptado de *Once Upon A Time In Hollywood - Cliff punches hippie.*

[Fotografía], de Quentin Tarantino, Youtube. <https://bit.ly/3Eq5HAF>

### Figura 38

*Representación de drama teatral*



*Nota.* Adaptado de *Celestina. La Tragicomedia - Atalaya Teatro.* [Fotografía],

Taquilla.com. <https://bit.ly/3GCj7w8>

**Figura 39**

*Emporio comercial de gamarra*



*Nota.* Adaptado de *Tramitología frena el progreso de Gamarra*. [Fotografía], de El Montonero. <https://bit.ly/3Etcw4q>

#### **4.1.2. Moodboard del concepto**

**Figura 40**

*Moodboard del concepto*



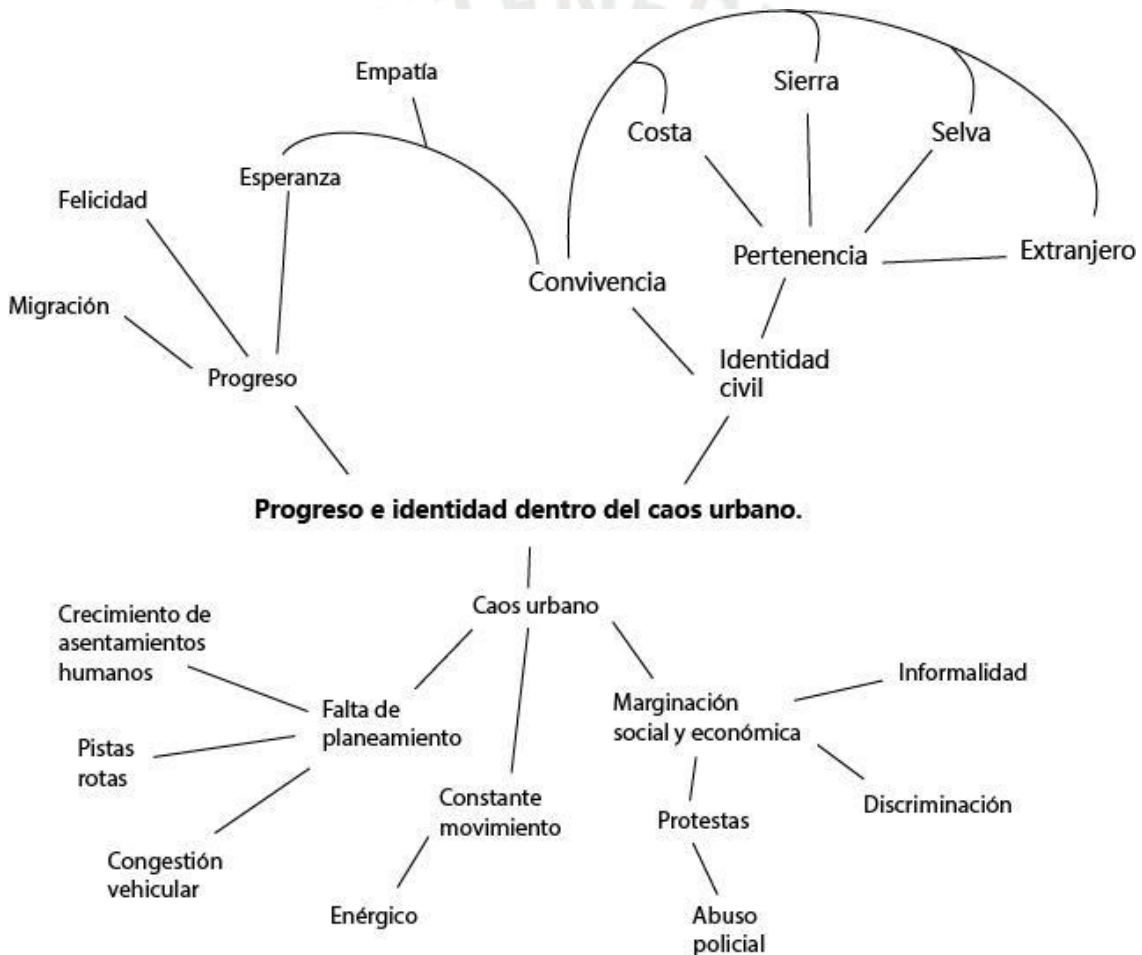
*Nota.* Autoría propia

### 4.1.3. Mapa de palabras asociadas

La Figura 41 presenta un ejercicio de articulación entre los diferentes conceptos derivados del eje central del proyecto. A través de palabras clave, se establece una red de ideas que permite comprender el funcionamiento del concepto principal: Progreso e identidad dentro del caos urbano.

**Figura 41**

*Mapa del concepto*



*Nota.* Autoría propia

A partir de esta idea surgieron conceptos relacionados, como la identidad civil, el progreso y el caos urbano, cada uno de los cuales aborda aspectos importantes de la identidad limeña. Por ejemplo, el caos urbano como palabra clave, refleja la falta de planeamiento en la construcción de la ciudad, un espacio en constante movimiento y marginación socioeconómica. Por otro lado, un sentido de pertenencia se encuentra presente en la identidad civil, de la que a su vez deriva una convivencia empática con el sentir de la esperanza entre los distintos sectores sociales provenientes de la costa, sierra, selva y el extranjero. Esta familiaridad con la esperanza trae consigo cierta felicidad en la búsqueda del progreso por parte de la población.

Por otro lado, la Figura 42 tienen como objetivo establecer una relación entre los resultados de la primera ronda de entrevistas a los usuarios. Relación que se organiza a partir de tres ideas principales en las que se puede dividir el proyecto: la representación del espacio, el comportamiento social y los aspectos técnicos.

Con respecto a la representación del espacio, los entrevistados señalan que la propuesta presenta insuficiencias. Para reforzar la ambientación, sugieren incorporar más detalles urbanos, así como información específica sobre las ubicaciones representadas y una mejor distribución de los distintos espacios. En este sentido, tanto los escenarios emblemáticos, como la arquitectura colonial y las calles caóticas; como ciertos elementos cotidianos, como mototaxis, combis, perros callejeros o la aglomeración de personas; fueron mencionados como recursos visuales que ayuden a fortalecer la idea principal. El desorden, por tanto, es un concepto que debería estar presente en el webcómic: no solo dinamismo, sino caos. Aunque en la primera fase de la investigación se planteó el caos como eje central, finalmente se optó por el dinamismo. Sin embargo, estas entrevistas indican que el caos es la idea que predomina entre los usuarios al pensar en la capital, un caos que está presente en comercios, avenidas, distritos y plazas concurridas.



En cuanto al comportamiento social, según los usuarios, este se caracteriza por combinar la cultura pop con diferentes realidades urbanas, como la soledad y la diversidad social. Además de reflejar una realidad donde el individuo debe sobrevivir en un mundo moderno. El comportamiento social puede manifestarse en los contrastes socioculturales, la jerga, el deporte, la música y la religiosidad.

Por último, los aspectos técnicos de la obra resaltan por el uso de perspectivas variadas, el enfoque de los personajes, el uso de fotografías como fondo, los detalles visuales y la variedad de escenarios. No obstante, algunos entrevistados señalan que, en ciertos momentos, se recurre a una licencia creativa excesiva al momento de representar los lugares, lo cual puede generar que estos parezcan zonas ficcionalizadas que tan solo se basan en algún lugar de la ciudad. También existen aspectos que mejorar en la técnica; entre ellos, el uso del lenguaje, que en algunos casos resulta genérico, y la continuidad visual, que podría mejorar. Asimismo, sugieren incorporar más detalles característicos en los escenarios, al igual que diferencias estéticas entre personajes y fondo.

#### **4.2. Descripción del proyecto de diseño**

El proyecto consiste en un webcómic de estilo manga en el cual se desarrolla una historia que plasma diferentes aspectos de la cultura limeña como recurso narrativo. El webcómic narra tres historias paralelas que suceden en diferentes lugares de la ciudad de Lima. Cada relato cuenta con un protagonista cuya trama se desarrolla en un sector socioeconómico específico para abarcar un amplio territorio de la capital.

## 4.2.1. Diseño de Layout

### 4.2.1.1. Gráfica del webcómic

Si bien la estética del proyecto está inspirada en el estilo manga, no es manga como tal, ya que su lectura no se da de derecha a izquierda. En cuanto al tratamiento visual de los espacios, estos presentan un trazo suelto y un claroscuro dinámico, como se puede apreciar en la Figura 43. Finalmente, la paleta de colores se compone de una escala de grises, complementada con técnicas de collage aplicadas en los fondos.

**Figura 43**

*Página doble del cómic Vernon Subutex*

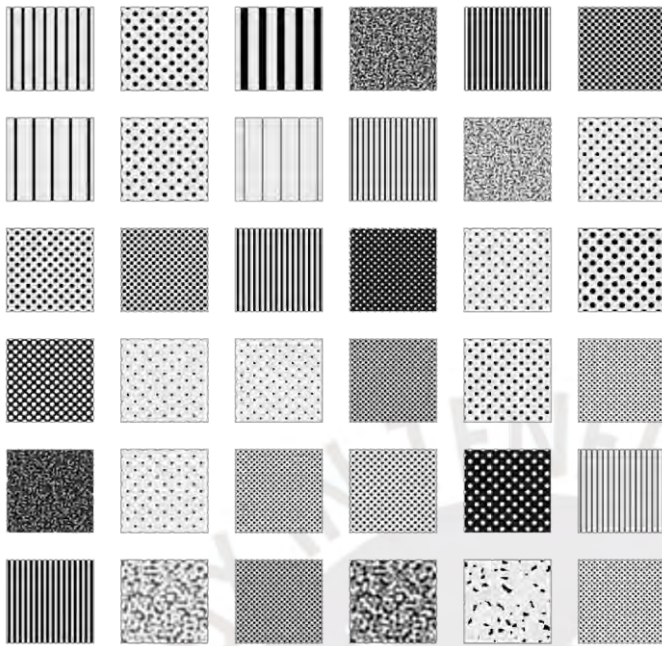


*Nota.* Ilustrado por Despentès, L. 2020. <https://bit.ly/3VIG7DQ>

Por su parte, los personajes, tanto principales como secundarios, están ligeramente más definidos en sus contornos y mantienen una interacción constante con el espacio. En relación con el color, se utiliza un trazo tipo marcador combinado con tramas propias del manga, visibles en la Figura 44 y la Figura 45.

**Figura 44**

*Tramas para manga*



*Nota.* Clip Studio Paint. <https://bit.ly/3OpyYjz>

**Figura 45**

*Marcador*



*Nota.* Adaptado de *Marcadores al Alcohol Copic Sketch: Tipos de Puntas y Trazos.*

[Ilustración], de Color Animal, YouTube. <https://bit.ly/3Ov7Orn>

#### **4.2.1.2. Tipografías**

La tipografía principal es *CC-WildWords*, la cual se emplea como fuente para los diálogos de los personajes dentro de los globos de texto. Por otro lado, la segunda tipografía es *Bulleto Killa*, y se utiliza en el título del capítulo de la obra.

#### **4.2.1.3. Técnica de collage**

Algunos de los fondos del webcómic son dibujados a mano en base a fotografías. Sin embargo, con el fin de resaltar el dinamismo y acortar los tiempos de producción, se recurrió a la técnica del collage. En esta, por medio de *softwares* de edición de fotos, se editaron fotografías de diferentes espacios limeños para colocarlos como fondos.

### **4.3. Relevancia del proyecto**

La obra presentada tiene como objetivo mostrar de manera gráfica el concepto de identidad multicultural en la ciudad de Lima. El resultado, un webcómic estilo manga, no solo se limita únicamente a la base de fanáticos de este tipo de textos, sino también está dirigido a todos aquellos que consumen productos gráficos como cómics o novelas gráficas. Esta audiencia, segmentada en un rango de edad de 18 a 25 años, suele optar por este tipo de contenido debido a su fácil lectura y el atractivo visual de las ilustraciones.

Con respecto a la idea que se transmite, esta no se trata de una propuesta particularmente nueva. Dado que en producciones literarias anteriores ya se ha abordado el tema de la ciudad de Lima, su naturaleza y las historias que en ella se desarrollan, es evidente la existencia de antecedentes que ofrecen diversas perspectivas sobre el asunto. En ese sentido, si bien no se busca plantear una idea inédita, el presente proyecto propone un nuevo punto de vista mediante el uso de un lenguaje gráfico distinto, cuyo fin es captar la atención de los jóvenes. De este modo, se busca fomentar un sentimiento de identidad,

aportar a la industria del manga peruano y plantear el concepto de Lima como una posibilidad para encontrar ideas y desarrollarlas en una historia original.

Actualmente, son pocos los mangas que abordan el tema de la cultura peruana. Además, varios de estos proyectos suelen estancarse debido a factores como las bajas ventas, conflictos dentro de la comunidad o la falta de recursos para su publicación. Por ello, una revista que permita la publicación mensual de estos proyectos podría contribuir a su visibilidad en Internet, facilitando su popularidad y generando una comunidad de seguidores compuesta no solo de público peruano, sino también de audiencias extranjeras, gracias a la accesibilidad que ofrece el formato *online*.

#### **4.4. Descripción del público objetivo**

- Jóvenes de 18 a 25 años que consumen historietas, principalmente cómics y mangas.
- Jóvenes que recurren a estas obras de manera tanto física como digital.
- Jóvenes que usualmente también consumen anime y productos derivados de este.
- Jóvenes que no están muy interesados en obras peruanas, dada la calidad actual que estas presentan, ya sea a nivel de guion o dibujo.

#### **4.5. Pieza principal**

##### **4.5.1. Conceptualización y diseño de personajes**

###### **4.5.1.1. Conceptualización**

En un principio, se tuvo la idea de desarrollar una historia que explore las diferentes facetas de Lima por medio de los tres principales sectores socioeconómicos. Para ello, se optó por la creación de tres protagonistas cuyas historias ocurren en el mismo marco espaciotemporal, facilitándose así el plasmar aspectos resaltantes de la capital.

Al momento de formular la primera versión del guion, se tomó en cuenta la idea principal que, en aquella etapa de la investigación, se tenía sobre la capital: dinamismo. En cuanto al formato, se optó por una obra de acceso digital, libre y gratuito. No obstante, en caso se decidiera llevar el proyecto a versión impresa, se podría considerar un rango de precios entre los 30 a 50 soles peruanos, puesto que dicho monto es el promedio que, según la encuesta realizada, estarían dispuestos a pagar los usuarios por una obra de este tipo. Por otro lado, la viabilidad de este proyecto se ve respaldada por los resultados obtenidos, ya que la mayoría de los encuestados (90,6%) señaló no conocer obras producidas en el Perú, pero manifestó interés en acceder a una obra así. Es importante señalar que el enfoque principal está centrado en el espacio, dado que, según los encuestados, resulta interesante conocer la manera en cómo este se desarrolla dentro de una obra gráfico-narrativa.

Tras la realización de las primeras entrevistas a usuarios, se obtuvo la siguiente información: en términos generales, la recepción fue positiva. Los entrevistados destacaron la presencia de elementos reconocibles propios de la ciudad de Lima dentro del webcómic. Sin embargo, entre los aspectos negativos señalados, se mencionó la falta de resalte de los personajes, así como la posibilidad de que el estilo artístico resulte monótono. Aunque el mensaje de “Lima la gris” es comprendido, se resaltó que dicho enfoque podría opacar la representación de la “multiculturalidad”, debido a la similitud en formas y colores.

En la segunda ronda de entrevistas, se revalorizó la importancia de plasmar el concepto de “multicultural” o la idea de una “Lima de todas las sangres”. Los entrevistados manifestaron que, si bien la combinación entre la técnica de collage y el dibujo es un elemento destacable dentro de la obra, existe el riesgo de caer en clichés al momento de construir los personajes. Asimismo, aunque tanto la perspectiva como

los espacios resultaron atractivos, se identificó la necesidad de reforzar la escritura. Como posible solución, se propuso implementar una escena impactante al inicio de la obra, con el objetivo de captar la atención de los lectores y motivar la continuidad de la lectura.

Por último, se logró reconocer que el concepto de “dinamismo” no refleja con precisión la percepción que el público objetivo tiene sobre la ciudad. En su lugar, “caos” es la idea que se aproxima de manera más fiel a la imagen que se tiene de Lima: un espacio desordenado, en constante movimiento y habitado por una diversidad de personas, cuya convivencia no siempre se mantiene en armonía debido a múltiples factores.

#### **4.5.1.2. Diseño de personajes**

Los personajes principales son tres: Rosa, una luchadora de artes marciales mixtas proveniente de provincia que llega a Lima para vivir con su abuela; Gonzalo, un emprendedor de Gamarra que busca sacar adelante su negocio; y Ariadna, una joven diseñadora de modas que se encuentra a pocas semanas de lanzar su nueva marca de ropa. En cuanto al diseño de personajes, este no presenta una excesiva complejidad. Si bien en el mundo del manga se suele buscar que los personajes sean visualmente llamativos, al tratarse de una obra más cercana a la realidad, se ha optado por mostrar representaciones que no se alejen de lo cotidiano. Sin embargo, los diseños procuran reflejar los aspectos esenciales de cada personaje, como se puede ver en la Figura 46

## Figura 46

*Diseño de personajes (Primera versión)*



*Nota.* Autoría propia

En una segunda versión, se realizaron cambios tomando en consideración las recomendaciones tanto de los usuarios como del asesor. La primera propuesta de diseño contaba con un estilo demasiado simple, al punto de presentar similitudes entre los personajes, lo cual resulta contraproducente en una obra que busca destacar sus diferencias. Por ello, se elaboraron nuevas versiones, esta vez procurando denotar características propias de cada personaje que permitan diferenciarlos, aunque sin llegar a ser aspectos exagerados, ya que la historia se sitúa en un contexto realista, cotidiano y contemporáneo, no fantástico. La versión actualizada de los personajes se presenta en la Figura 47.

## Figura 47

*Diseño de personajes (segunda versión)*



*Nota.* Autoría propia

### 4.5.2. Sinopsis y estructura del cómic

La historia comienza con la presentación de los tres protagonistas. Rosa, una joven de 27 años proveniente de un lugar no especificado del Perú, sobrevive participando en peleas clandestinas como luchadora de artes marciales mixtas. Sin un rumbo claro, viaja a Lima con la intención de vivir con su abuela y, posiblemente, estudiar. No obstante, a su llegada descubre que su abuela había fallecido, quedándose sin un lugar donde dormir. Ante esta situación, Rosa recurre a un viejo amigo y opta por vivir con él, dispuesta a seguir luchando por sobrevivir, ahora en la capital.

Gonzalo, de 26 años, vive solo junto a su perro en un terreno que heredó de sus padres. Aunque no tuvo muchas oportunidades en la vida, empleó los conocimientos en

confección que le compartió su padre para iniciar un emprendimiento en Gamarra. La fortuna, sin embargo, no le ha sonreído, pues tiene pocos clientes. Aun así, Gonzalo no pierde la esperanza de que, tarde o temprano, llegara su día su día de suerte.

Ariadna, en cambio, tuvo la suerte de ser nacer en una familia adinerada. Estudió diseño de modas en una prestigiosa universidad y actualmente se encuentra por lanzar su propia marca de ropa. No obstante, ha tenido contratiempos, especialmente en el ámbito social. Ha comenzado a darse cuenta de que muchas de las amistades que formó en la universidad no son la mejor influencia.

Luego de una serie de eventos que dan lugar a los conflictos y evolución de los personajes, estos se conocen en un evento que marcara un antes y un después en sus vidas. El primer número del cómic cuenta con 28 páginas.

### **4.5.3. Diseño de la estética**

#### **4.5.3.1. Descripción del estilo final**

Luego de una serie de bocetos y dibujo de *tumbnails* se completó la obra con un estilo visual que se acerca al del manga, aunque sin replicarlo de manera exacta. Esto debido a que el objetivo no fue imitar fielmente dicho estilo gráfico, sino adaptar y rescatar aquellos elementos más útiles para representar el uso de perspectivas y las expresiones de los personajes. Un ejemplo del resultado final puede apreciarse en la Figura 48 o la Figura 49.

## Figura 48

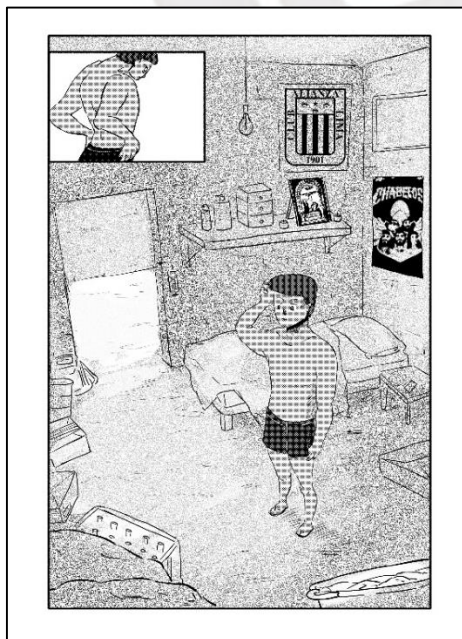
### Ejemplo de estilo 1



Nota. Autoría propia

## Figura 49

### Ejemplo de estilo 2



Nota. Autoría propia

Tomando en cuenta las observaciones realizadas por los usuarios y el asesor durante la primera ronda de entrevistas, se desarrolló una segunda versión del cómic en la que se implementó el uso del color en los personajes, con el objetivo de diferenciarlos entre sí y resaltar la variedad de personas que residen en la capital. En esta propuesta, únicamente los protagonistas presentan una paleta multicolor, mientras que los personajes de fondo fueron presentados con una coloración monocromática, a fin de no competir visualmente con las figuras centrales. Además, se presentan nuevas versiones de los protagonistas y se incorporaron más fondos elaborados con la técnica de collage, para que la técnica esté más presente. El resultado puede apreciarse en las páginas mostradas en la Figura 50 y la Figura 51.

**Figura 50**

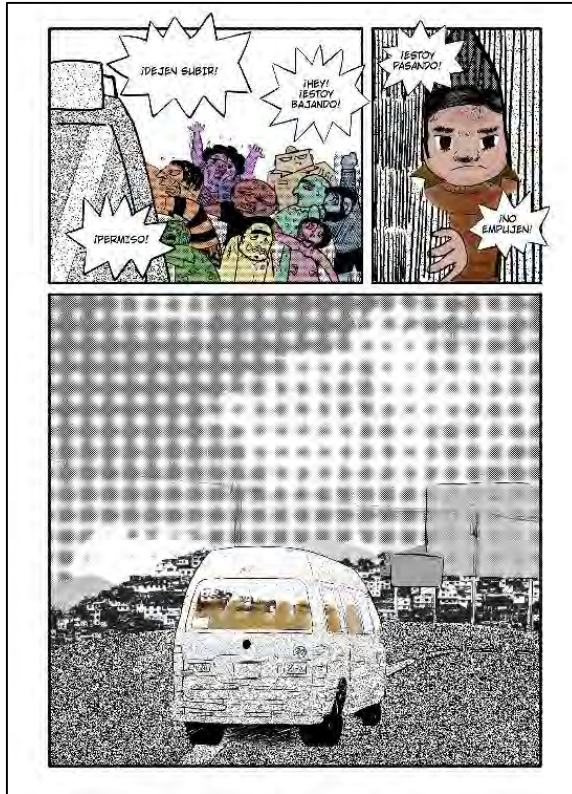
*Ejemplo de estilo 3*



*Nota. Autoría propia*

**Figura 51**

*Ejemplo de estilo 4*



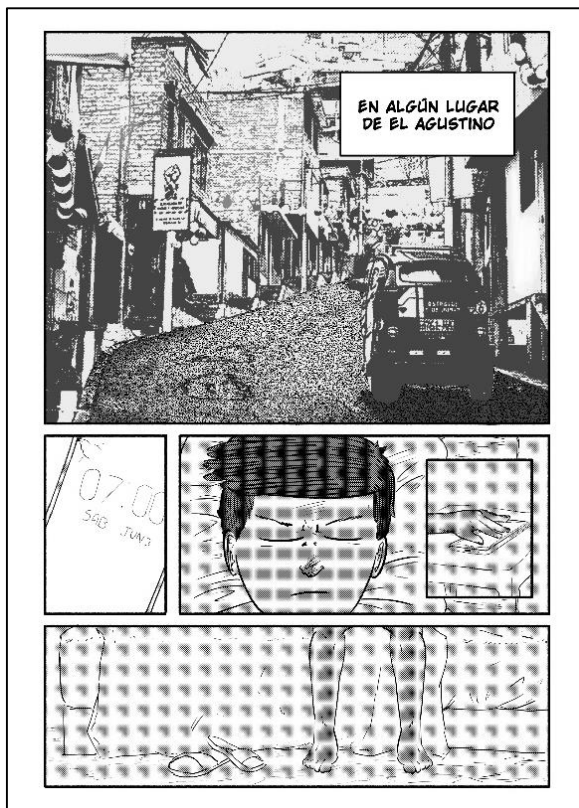
*Nota.* Autoría propia

#### **4.5.3.2. Diseño del entorno**

La historia se desarrolla en un entorno urbano, y muchos escenarios fueron dibujados a mano a partir de fotografías de espacios reales de la ciudad. Sin embargo, durante el proceso, se consideró la posibilidad de explorar otras técnicas de ilustración para los fondos. En este caso, se eligió el collage a través de la intervención fotográfica. En ciertos fondos, por ejemplo, en la Figura 52, se aplicó esta técnica recortando, uniendo e interviniendo las imágenes referenciales por medio de Photoshop.

## Figura 52

*Ejemplo de fondo collage*



*Nota.* Autoría propia

### 4.5.4. Redacción de textos y fichas técnicas

Antes de iniciar la fase de bocetado y entintado, se elaboró un guion técnico con el propósito de establecer una guía clara para la representación gráfica de la historia. En este, los diálogos se organizaron por viñetas, cada una acompañada de una descripción de la escena correspondiente; y por páginas, para tener conocimiento de la cantidad de viñetas y su orden en el relato. El acceso al guion puede realizarse a través del enlace indicado en las notas de la Figura 53.

## Figura 53

### Guión

\*MOVIMIENTO DE CÁMERA - CUADRO 1\*

1. Plano 1:

Viñeta 1: se muestra un plano detalle de un vaso de jugo de naranja con hielo y una rodaja de naranja en un borde. El vaso tiene gotas de agua en su superficie. El refresco se encuentra apoyado a la derecha de la escena sobre una mesa y el fondo no está muy detallado, casi difuminado. La entrevistadora, que se encuentra a la derecha de la escena, pregunta:

**Entrevistadora (fuera de escena)**  
¡No me digas!, ósea que lo votaste por haber insultado a tu amiga.

**Ariadna (fuera de escena)**  
No aguanto ese tipo de cosas

Viñeta 2: Es la misma escena anterior pero ahora la mano derecha de Ariadna, una joven de 24 años con manos delicadas y bien cuidadas, entra a escena por la izquierda y coge el vaso.

**Entrevistadora (fuera de escena)**  
Cierto, hace poco publicaste en tu insta que estabas trabajando en una nueva colección de verano.

**Ariadna (fuera de escena)**  
¡Si!!! Justo el mes pasado mi papá me animó a que sacara este proyecto que se me ocurrió en la uni.

Viñeta 3: Primer plano de Ariadna bebiendo del refresco y mirando a la entrevistadora con una expresión calmada y feliz. Esta (Ariadna) se ubica a la izquierda de la escena.

Nota. <https://shorturl.at/fByC4>

### 4.5.5. Viñetas

La viñeta es, posiblemente, el elemento más importante al momento de contar una historia mediante un webcómic, cómic, manga, etc. En este se plasman los escenarios, expresiones, diálogos y demás elementos que componen la continuidad de la historia. Teniendo como el límite el uso de máximo seis viñetas por página, se inició el proceso de dibujo de la obra. En el siguiente punto se explicará a detalle dicho proceso.

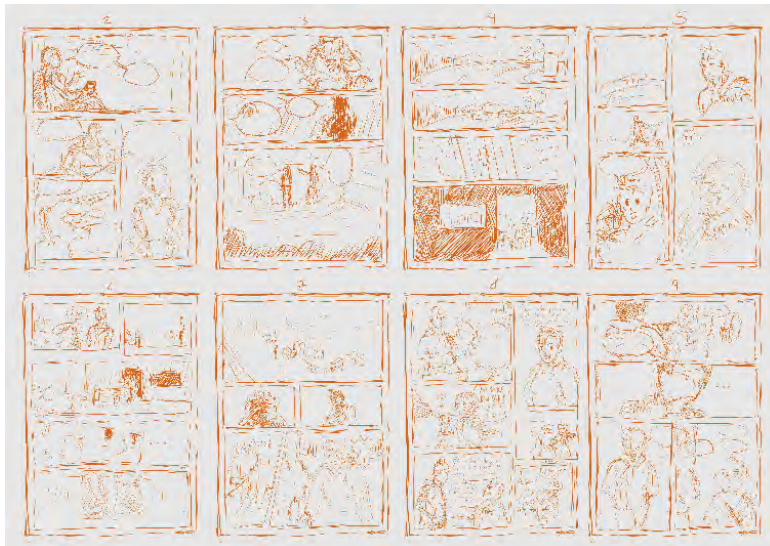
#### 4.5.5.1. Proceso de ilustración

La primera fase del proyecto consistió en la escritura del guion técnico, en el cual se expone parte de la situación inicial de los personajes y se sientan las bases de los conflictos futuros. Una vez concluido el guion, se procedió a la elaboración de los *thumbnails*, entendidos como esquemas que sirven de base para la creación de bocetos

más elaborados. Los *tumbnails* fueron organizados en grupos de ocho, y pueden visualizarse en la Figura 54, Figura 55, Figura 56 y Figura 57.

### Figura 54

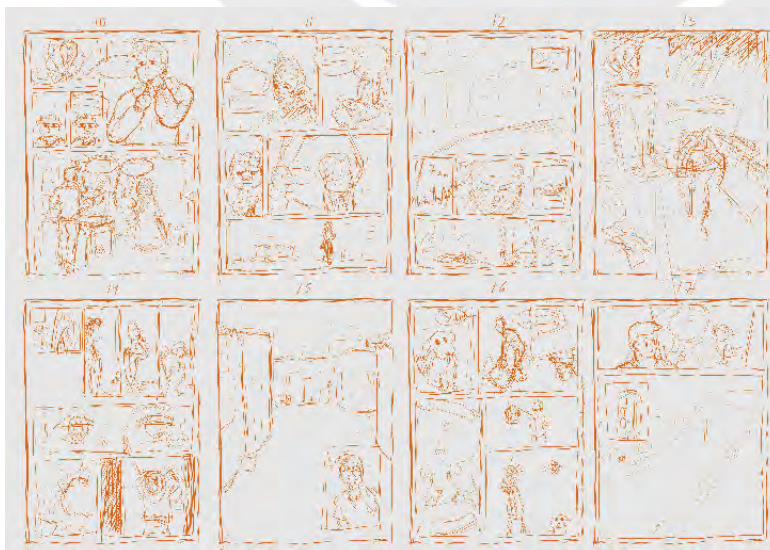
#### *Thumbnail 1*



*Nota. Autoría propia*

### Figura 55

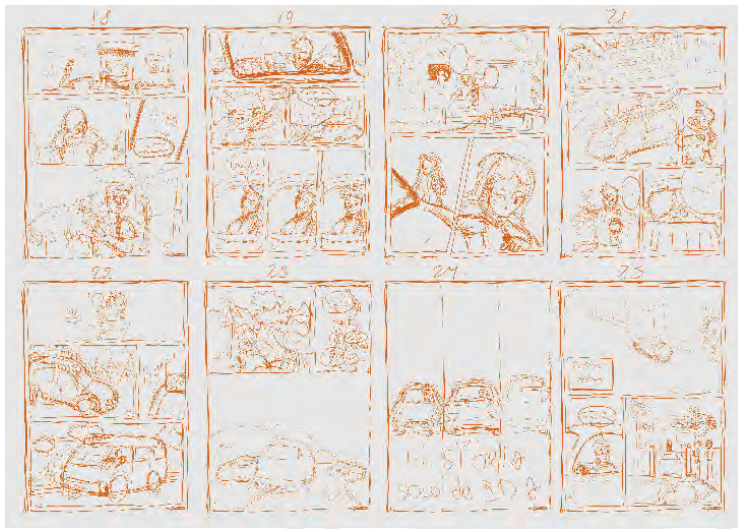
#### *Thumbnail 2*



*Nota. Autoría propia*

## Figura 56

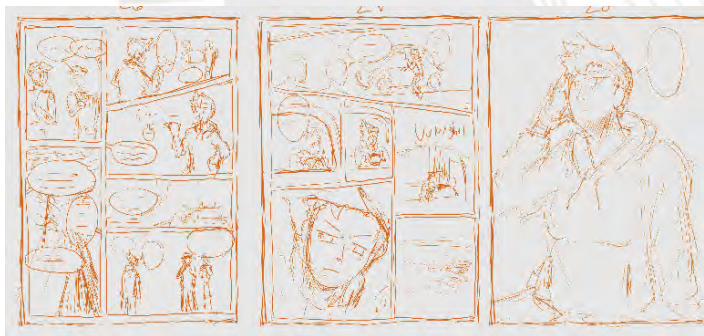
### *Thumbnail 3*



*Nota.* Autoría propia

## Figura 57

### *Thumbnail 4*



*Nota.* Autoría propia

Una vez terminados los *thumbnails*, se procedió a realizar bocetos de cada página. En esta fase, debido a limitaciones de tiempo y por cuestiones prácticas, no todas las páginas contaron con un boceto previo, por lo que se avanzó al proceso de entintado. Además, dado que aún no se tenía definido con claridad el uso de collage, gran parte del tiempo dedicado al dibujo se invirtió en la elaboración de los fondos.

En la fase de entintado, primero se trazaron las líneas y, posteriormente, se aplicó claroscuro utilizando una combinación de pinceles en escalas de grises y tramados pre diseñados. Debido a que el tiempo destinado al entintado fue prolongado, se optó por implementar la técnica del collage en algunas páginas, lo que permitió reemplazar algunos fondos ya trabajados. Durante esta etapa, se corrigieron algunos detalles del personaje Rosa, en especial su peinado, con el fin de brindarle un aspecto más realista, véase la Figura 58. Como resultado, todas las páginas en las que aparecía el personaje tuvieron que corregirse.

**Figura 58**

*Rediseño Rosa*

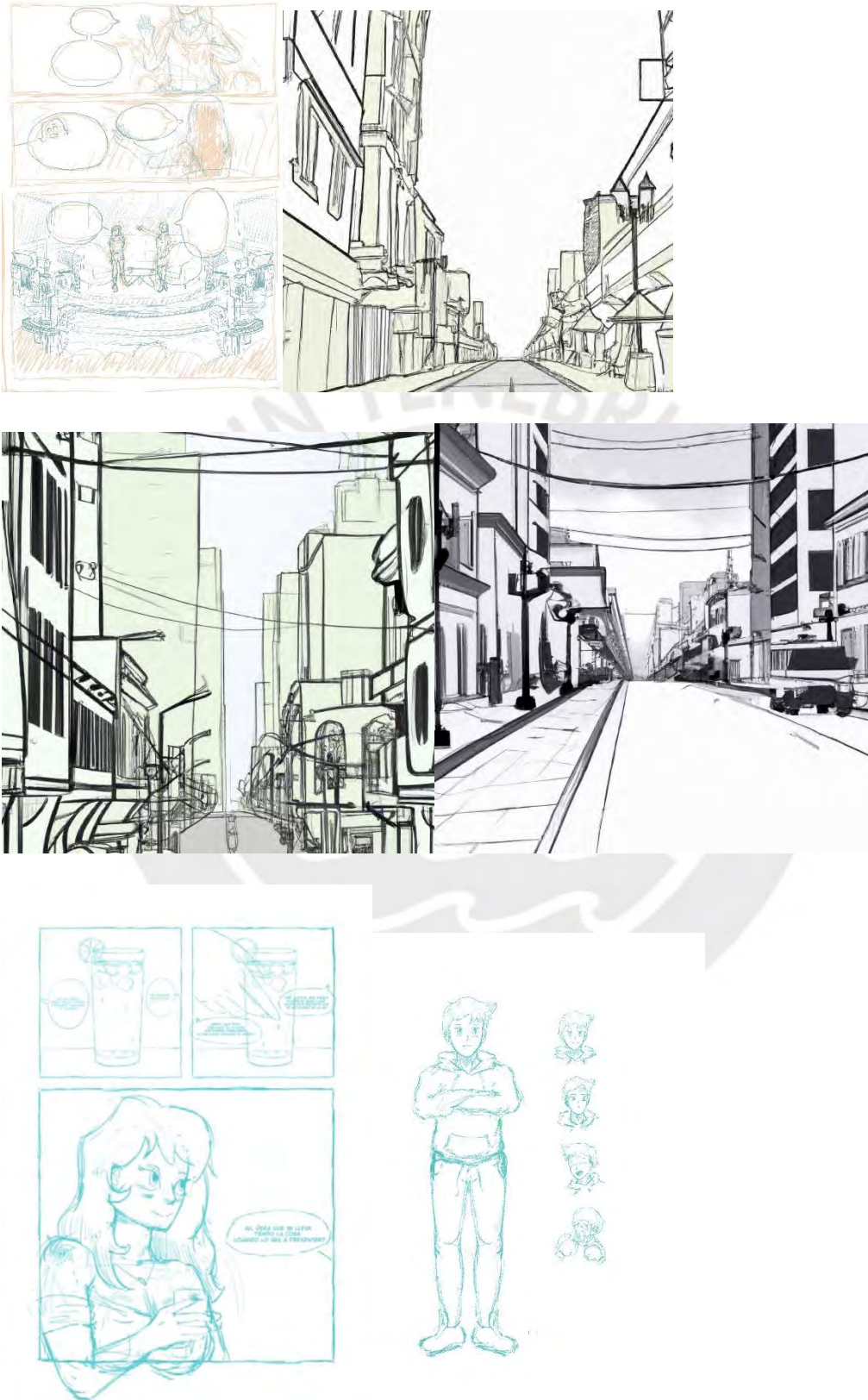


*Nota.* Autoría propia

En la fase final, se realizaron correcciones adicionales y se implementaron los globos de texto. Además, se verificó que todas las viñetas respetaran el margen de página establecido. Para acceder a los primeros bocetos, véase el enlace indicado en la Figura 59.

## Figura 59

*Primeros bocetos*



*Nota.* Enlace a una carpeta con imágenes en alta. <https://shorturl.at/ocscA>

## **4.5.6. Propuesta final**

### **4.5.6.1. Primer *draft***

La primera versión del cómic evidenció varios aspectos que requerían revisión. En esta etapa, aún no se aplicaba la técnica collage en los fondos, el personaje de Rosa tenía un diseño diferente y, en términos generales, el estilo visual del cómic aun no lograba consolidarse del todo. Asimismo, los contrastes eran muy sutiles y los ojos de los personajes no mantenían una continuidad estilística. Por último, las tramas no siempre eran correctamente aplicadas y, en algunos casos, no aportaban al claroscuro.

### **4.5.6.2. Segundo *draft***

En la segunda versión se modificó el diseño de Rosa, se implementó el collage y se realizaron ajustes en las tramas para que su aplicación fuera más coherente con el claroscuro, el cual también fue editado. Todo este proceso dio como resultado el capítulo 1 de la obra. No obstante, el desarrollo resultó más prolongado de lo planeado para los tiempos establecidos, lo que se convirtió en un factor importante a tomar en cuenta. Como se mencionó anteriormente, se tomaron en cuenta los resultados de la primera ronda de entrevistas, siendo de este modo posible la implementación de la técnica collage, el rediseño de los personajes e incorporar color en la obra. La versión preliminar del cómic puede consultarse en el enlace de la Figura 60, y el cómic terminado se encuentra disponible en el enlace de la Figura 61.

Figura 60

Comic finalizado (Primera versión)



Nota. <https://shorturl.at/SmArL>

Figura 61

Comic finalizado (Segunda versión)





Nota. Carpeta con imágenes en alta. <https://shorturl.at/v2Pz9>

## 4.6. Piezas complementarias

### 4.6.1. Concept Art

Durante las fases iniciales de desarrollo, se requirió de ideas preliminares. Por ello, tal como se observa en la Figura 62, una serie de *concepts arts* fueron dibujados.

**Figura 62**

*Concept Art*



Nota. <https://shorturl.at/6wmtb>

#### 4.7. Relación entre público objetivo y proyecto

Los mangas, así como cualquier obra visual, necesitan de dos factores para lograr consolidarse como proyecto: público y auspiciadores. En este caso, se presta una especial atención al público, pues ellos no solo son quienes adquieren los ejemplares del producto, sino también consumen productos derivados relacionados con la obra. En adición a esto, el respaldo del público resulta determinante al momento de atraer auspiciadores, ya que, a mayor reconocimiento del manga, mayor será su popularidad y, por tanto, resultara más atractivo para potenciales inversores dispuestos a apostar por un producto que ha tenido buena aceptación.

En los últimos años, a raíz de la pandemia por COVID-19, muchas actividades se trasladaron a plataformas *online*, incluyendo la compra de cómics y mangas. En este contexto, diversas editoriales comenzaron a ofrecer sus productos vía web, permitiendo a los usuarios acceder a las obras y leerlas desde cualquier dispositivo. Esta situación ha generado una tendencia en el público consumidor de historietas, el cual prefiere adquirir estos productos en línea, ya sea de forma legal o ilegal.

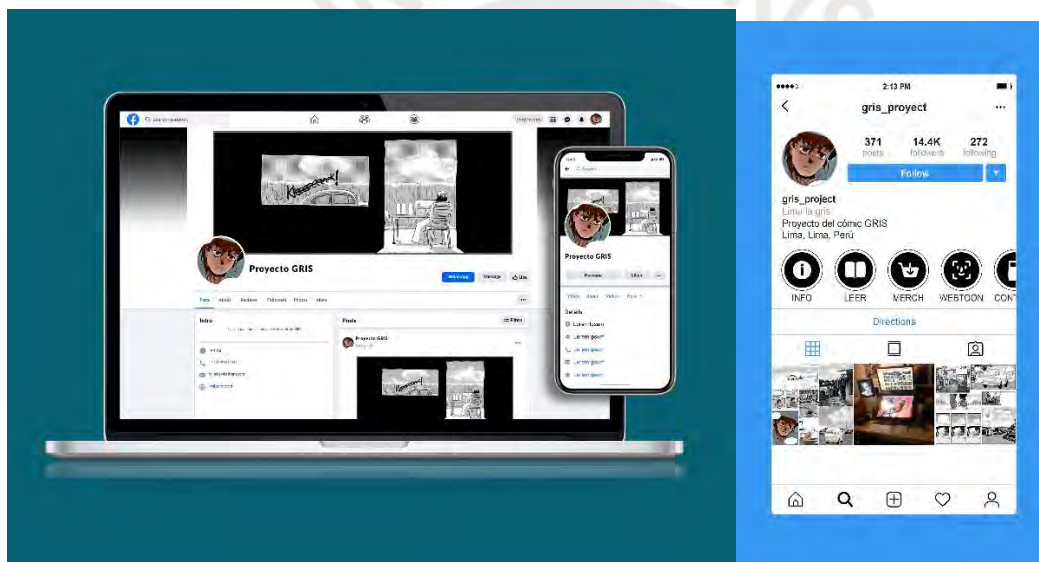
A esto también es importante destacar que el manga ha servido como medio para abordar diversos temas de la vida diaria. Un ejemplo de ellos es *Wotakoi: Love is Hard for Otaku*, que presenta la historia de una mujer que no se siente cómoda compartiendo sus gustos “otaku” con los demás. O el caso del manga *My Brother's Husband*, el cual relata la experiencia de una niña que aprende a convivir con la pareja de su fallecido tío, un hombre homosexual casado con un bello canadiense. Estas obras demuestran como el arte y literatura pueden resultar ser una forma atractiva de transmitir mensajes a través de una historia.

#### 4.8. Estrategia de comunicación

Para dar a conocer el proyecto se tiene como estrategia la divulgación por medio de redes sociales. Las redes en las que se creara contenido son Facebook e Instagram, como se puede ver en la Figura 63. En cierto punto se podría invertir capital en anuncios de Meta para aumentar la llegada a más usuarios.

**Figura 63**

*Mockups de redes sociales*



*Nota.* Autoría propia.

La plataforma por la que se publicaría la obra sería Webtoon ya que es el sitio web más popular por el que se publican webcomics. En la Figura 64 se puede visualizar como se vería el producto en la web.

**Figura 64**

*Mockups de Webtoon*



*Nota.* Autoría propia.

#### **4.9. Juicio de pares**

Dos profesionales fueron entrevistados a fin de validar la relación del proyecto con la idea de multiculturalidad en Lima. Ambos, sociólogos de profesión, brindaron respuestas variadas. Ricardo Wong, destaca el valor de la obra al plasmar la diversidad limeña desde una mirada macro, resaltando detalles urbanos como el transporte, los estratos sociales y los espacios cotidianos. El sociólogo subraya que Lima es una ciudad demográficamente amplia y étnicamente variada, donde los escenarios reflejan diferencias sociales y culturales. Asimismo, establece una distinción importante entre multiculturalidad (coexistencia de culturas) y pluriculturalidad (integración de ellas), sugiriendo que el cómic puede reforzar su mensaje al mostrar la interacción entre los personajes y las múltiples influencias presentes en la vida limeña, tales como la gastronomía, la arquitectura y las festividades.

Max Edwin, por su parte, enfatiza que la obra logra retratar de manera simbólica la hibridez cultural de Lima, plasmando la convivencia de lo andino y lo costeño, así

como la tensión entre la ciudad moderna y la popular. Si bien valora el uso del lenguaje coloquial como recurso de autenticidad y cercanía, resalta que algunos elementos visuales (símbolos o íconos) resultan forzados y carecen de una historia de fondo. El análisis propone que para comunicar multiculturalidad no basta con representar lo folclórico o lo descriptivo, sino que es necesario dar más profundidad a las narrativas, mostrar procesos de cambio y abordar problemáticas como la discriminación o la desigualdad, de modo que los personajes reflejen no solo diversidad, sino también experiencias humanas concretas.

En conjunto, ambos profesionales coinciden en que la obra aporta una valiosa representación de la diversidad limeña y reconocen que el cómic es un medio adecuado para acercar la reflexión sociológica a un público amplio. Sin embargo, también señalan que el proyecto podría enriquecerse al profundizar en la interacción entre culturas, en el desarrollo de la trama de cada protagonista y en las tensiones sociales que atraviesan la vida cotidiana en Lima. En ese sentido, la multiculturalidad no solo debe ser un telón de fondo, sino una experiencia viva, en movimiento, donde se evidencie tanto la riqueza cultural como los desafíos sociales que definen la identidad de la ciudad.

#### **4.10. Conclusiones**

Como primer objetivo se planteó desarrollar una propuesta grafica-narrativa que representara a Lima como un todo. Si bien el producto pudo concretarse, únicamente fue posible lanzar el primer capítulo, debido a la complejidad que implica la organización de un proyecto como este. Aunque no se logró ampliar la historia ni profundizar en la exploración de la capital por medio de capítulos adicionales, la respuesta por parte del público fue mayormente positiva. Cabe resaltar que el aspecto técnico no debe

descuidarse bajo ninguna circunstancia, puesto que se ha señalado constantemente como un elemento clave para captar la atención del público.

En cuanto a los objetivos secundarios, se analizaron diversas obras con el propósito de identificar los temas y aspectos principales de Lima. La mayoría de estas producciones presentan una mirada pesimista de la capital, lo cual, al ser contrastado con los resultados de las entrevistas a autores y usuarios, permitió establecer un punto en común: el concepto que mejor representa a Lima es el caos. Para los entrevistados, más que dinamismo, lo que caracteriza a la capital es el desorden, un caos que invade la vida de los peruanos todos los días.

#### **4.11. Recomendaciones**

El proceso de producción de un webcómic es extenso, por lo que resulta importante contar con un pequeño equipo que permita cumplir con los *deadlines* de entrega y evitar retrasos en la publicación de los capítulos. También, es recomendable definir previamente tanto los personajes como el estilo visual antes de iniciar los primeros bocetos. Sumado a esto, además del dibujo digital, pueden explorarse otras técnicas que enriquezcan el dinamismo o refuercen la idea de caos presente en Lima.

Si se buscan implementar nuevas ideas para reforzar la presencia de la ciudad de Lima en una obra de este tipo, resulta necesario profundizar más en los análisis de las obras ya existentes.

Finalmente, es importante que se desarrollen más capítulos o un tomo completo, ya que un solo capítulo puede resultar insuficiente para comprender la dirección de la obra, así como para consolidar su narrativa y el desarrollo de los personajes.

## Referencias bibliográficas

- Anais, D. (2014). *“Al fondo hay sitio”: una manifestación de la identidad cultural peruana*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú].  
Repositorio PUCP: <https://cutt.ly/YLiPZF0>
- Anderson, C. (2025). *Transmedia Pop! Vol. 1*. Fondo Editorial UCH.
- Alyssa Biblioteca Pública de Omak. (2021, octubre). *Los beneficios del manga y las novelas gráficas* » Bibliotecas NCW. <https://cutt.ly/gLiLBVG>
- Araki, H. (1995). *Jojo's Bizarre Adventure: Vento Aureo*. Shueisha
- Ampuero, G. (1998). *La Serena en la Región de Coquimbo. En busca de la identidad perdida*. LOM.
- Araki, H. (2004). *Steel Ball Run*. Shueisha
- Ayala, P. (2020). *El webcómic interactivo como narrativa transdisciplinar en la era de la cultura digital*. Universidad de Colima. <https://shorturl.at/TSB51>
- Baccarani, Z. (2020). *El centro histórico de Lima como inspiración para el diseño de sistemas de color*. [Tesis de Maestría, Universidad San Ignacio del Loyola].  
Repositorio USIL: <https://bit.ly/3OK88SV>
- Bazán, A. (28 de julio de 2014). ¡Feliz 28 con 10 personajes del cómic peruano!. *El*

Comercio. <https://bit.ly/3ttCwaK>

Bayona, D. (2019, 14 de marzo). *Lima, la ciudad de 'todas las sangres' y todos los colores*. Archdaily. <https://bit.ly/3VAufyo>

Bermúdez, T. (1995). *Mangavisión: guía del cómic japonés*. Glénat.

Córdoba, E. (2017). *El dibujo en el cómic*. Estefanía Córdoba Ilustradora Freelance Madrid . <https://cutt.ly/iVmgEx8>

CONFIEP. (2019, 26 de abril). *Los superhéroes incas que revolucionan la industria del cómic en el Perú* [Video]. YouTube. <https://cutt.ly/pLiDtok>

Castro, M. Sierra, D. (2017). *Análisis de la novela gráfica Sin City como recurso narrativo, desde una perspectiva socio-crítica*. [Tesis de Magíster, Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Repositorio Udistrital: <https://cutt.ly/mVWANim>

Crespo, M. (2016). *El collage como medio de expresión creativo* [Tipo de grado, Universidad de Valladolid]. Universidad de Valladolid, Repositorio Documental. <https://shorturl.at/NhkyD>

Castillo, J. (2019). *Centro cultural de representación identitaria popular en la ciudad de Reque*. [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo]. Repositorio Dspace: <https://bit.ly/3T6oC8O>

Daliot-Bul, M. (2009). Japan Brand Strategy: The Taming of ‘Cool Japan’ and the Challenges of Cultural Planning in a Postmodern Age. *Social Science Japan Journal*, 12(2), 247-266.

Domènech, M. (2021, 11 de mayo). “El cómic gusta a los jóvenes por lo atractivo de los dibujos y porque es una lectura ágil” - *El Diario de la Educación*. El Diario de la Educación. <https://cutt.ly/2LiJ9eF>

Datos LR. (2 de julio de 2022). Arroz Chaufa: ¿Cuál es el origen de este platillo y de la palabra chifa?. *La República*. <https://bit.ly/3UuIovN>

Del Castillo, J. L. (2012). *Publicaciones*. Manga Peruano. <https://cutt.ly/XLiKSAz>

Del Carpio, P. (17 de enero de 2020). Soy peruana, soy limeña. *Gestión*. <https://bit.ly/3FQ88i0>

Det, M. (2021). *La caída de Lima: La peste*. Contra Cultura.

Eco, U. (1968). *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Lumen.

*El diseño Gráfico en Cómic, nos transmite una historia a través de imágenes, texto e Información visual*. (16 de septiembre de 2016). Adesign Perú. <https://cutt.ly/eLiLdVs>

Endō, T. (2019). *Spy x Family*. Shūeisha

Esquivel, C. (19 de enero de 2019). *7 canciones para Lima*. Rincon Peruano.

<https://bit.ly/3hK3ojZ>

Editorial Etecé. (2 de febrero de 2022). *Historieta*. concepto. <https://bit.ly/3WYzR6s>

Fernández, M. (6 de mayo de 2021). *Historia del manga: origen, tipos, autores, mangas más famosos*. SuperAficionados. <https://cutt.ly/eLiOPWt>

Fredes, D. (16 de julio de 2017). *Exploración de la espacialidad en el manga y anime*.

Japonistas Chile. <https://bit.ly/3sCvIat>

Fujio, F. (1969). *Doraemon*. Shōgakukan

García, R. (2012). El manga y su divulgación en México. *Paakat. Revista de Tecnología y Sociedad*. "Tecnocultura: gamers, comics y ciencia ficción", 2(2).

<https://bit.ly/3EuWmsw>

García Canclini, N. (2004). *Diferentes, Desiguales y Deconectados*. Barcelona: Gedisa S.A.

Grimaldo, M. (2006). *Identidad y política cultural en el Perú*. <https://bit.ly/3UXExI0>

Gissi, J. (1996). Precondiciones Teóricas para diagnosticar la identidad latinoamericana.

*Revista Estudios Sociales.* (87), 159-167.

Gimenez, M. (2019). Diferencias entre un cómic y una novela gráfica. *Miss Techn.*

<https://bit.ly/3fv4Sy7>

Güich, J. (2015). Lima en la narrativa peruana: los escritores y su relación con la

ciudad. *Contratexto*, (023), 149-166. <https://bit.ly/3WWY8df>

Gubern, R. (1972). *El lenguaje de los cómics*. Ediciones Península.

Hanazawa, K. (2009). *I'm a hero*. Shōgakukan

Iriarte, M. (2015). *Cultura, multiculturalidad e Interculturalidad. Análisis de la educación intercultural en la ciudad de Málaga*. [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. Riuma. <https://bit.ly/3WuOVIT>

Iwabuchi, K. (2002). *Recentring Globalization: Power Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press.

León, M. (12 de mayo de 2022). Cumbia peruana: su historia y cómo nació el popular ritmo musical en el país. *Trome*. <https://shorturl.at/E8W3o>

Lock, F. (2014). *Del lenguaje gráfico del manga Hana Yori Dango a la construcción Audiovisual del drama coreano Boys Over Flowers*. [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Renati: <https://cutt.ly/RVmYAQ5ç>

Lobato, R. (18 de enero de 2020). En el aniversario de Lima: Escucha 55 canciones sobre “La gris”. *Rock Achorao*. <https://bit.ly/3X2s3AM>

Máxima, J. (2022, 29 de julio). Historieta. *Enciclopedia Humanidades*.  
<https://bit.ly/3FJ9ZFB>

Molano L. y Lucia, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, (7),69-84. <https://bit.ly/3DwlQ6X>

Meer, N., y Modood, T. (2012). How does Interculturalism Contrast with Multiculturalism?. *Journal of Intercultural Studies*, 33(2), 175-196

*Mangas: el fenómeno editorial que sigue creciendo en pandemia, de la mano del streaming y un nuevo público.* (s. f.). RPP. <https://cutt.ly/MLiSzGF>

Matos, J. (1990, Octubre). *Las migraciones campesinas y el proceso de urbanización en Perú*. UNESCO. Recuperado de: <https://cutt.ly/bVWPb4n>

McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. Ediciones B.

*Música peruana: 10 canciones que dejaron huella.* (s.f.). Y tú qué planes.  
<https://bit.ly/3UAHoqv>

Muro, M. (2004). *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología*

*semiótica*. Universidad de La Rioja. Servicio de Publicaciones.

Norris, C. (2009, Enero). *Manga, anime and visual art culture*. ResearchGate.

<https://cutt.ly/cVWAkXV>

Núñez, E. (2010). *Novela gráfica peruana*. [Tesis de Magíster, Pontificia Universidad

Católica del Perú]. Repositorio PUCP: <https://cutt.ly/HVWAhjE>

Olvera, C y Isuki, S. (2017). La noción del espacio en el manga Ekkusu (X): entre lo

tradicional y la posmodernidad. *Espacialidades. Revista de temas contemporáneos sobre lugares, política y cultura*, vol.7(num.2), 2-20.

<https://bit.ly/3D854ek>

Orrego, J. (24 de agosto de 2009). Chucuito (Callao). *En defensa de la PUCP*.

<https://bit.ly/3zXUmGF>

Otaku Press. (2018, 17 de febrero). *¿SE DIBUJA MANGA EN EL PERÚ?* [Video].

YouTube. <https://cutt.ly/iLiS7AB>

Pau, S. (2019). *La ciudad de Lima en las historietas de Miguel Det*. Mitologías hoy.

<https://bit.ly/37Nwef0>

Papalini, V. (2006). *Anime: Mundos tecnológicos, animación japonesa e*

*imaginario social*. La Crujía ediciones.

Publican libro con mangas peruanos. (s/f). Otakupress.pe. Recuperado el 25 de marzo de 2022, de <https://cutt.ly/BLiSqfI>

Planas, E. (18 de diciembre de 2021). “*La caída de Lima*”, el nuevo cómic de Miguel Det: “*Probablemente, la capital siempre haya estado jodida*” | ENTREVISTA. El Comercio Perú. <https://cutt.ly/jVmgbkH>

Romero, S. (12 de febrero de 2019). *¿Qué es el manga?* Muy Interesante. <https://cutt.ly/kLiOaAU>

Sandoval, JJ y Galliquio, D. (2015). *Barrunto*. Contra cultura.

Salazar, S. y Det, M. (2014). *Lima la horrible*. Corefo. <https://bit.ly/3M11bfb>

Shinka, C. (2013). *Kobayashi-san Chi no Maid Dragon*. Futabasha

Szurmuk, Mónica, McKee y Robert (2009). *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. <https://bit.ly/3gYBG2R>

Venegas, O. (2021). *Las representaciones de Lima desde el lenguaje audiovisual en las comedias de Tondero Producciones*. [Tesis de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas]. Repositorio académico UPC

Vilches, G. (s.f). *Breve Historia del cómic digital*. ACDCómic. <https://goo.su/qcoc>

Yurkievich, S. (2005). Estética de lo discontinuo y fragmentario: El collage. *Acta Poética*, 6(1-2). <https://doi.org/10.19130/iifl.ap.1986.1-2.611>





**Figura 67.**

*Página de La caída de Lima.*



*Nota.* Ilustrado y escrito por Det, M. 2021. <https://bit.ly/3EmJl16>

**Figura 68.**

*Episodio 5 de Lima-Chan*



*Nota.* Ilustrado por Ponce, J. 2018. <https://bit.ly/3T6UHh6>



## Figura 71

### *Barrio de Chucuito*



Nota. Esquina del barrio de Chucuito [Fotografía], por Minka, 2015, Facebook.

<https://bit.ly/3XkoLZz>

## Figura 72

### *Procesión de Santa Rosa de Lima*



Nota. Procesión de Santa Rosa de Lima [Fotografía], por La República.

<https://bit.ly/3GBN5QW>

### Figura 73

#### *Cerro San Cristobal*



Nota. Cerro San Cristóbal [Fotografía], por El Comercio. <https://bit.ly/3XnPjJl>

### Figura 74

#### *Monumento a los caídos*



Nota. Adaptado de *¿El robo del siglo en Jesús María? Desaparecen puertas de bronce de Monumento del Campo de Marte*. [Fotografía], por LimaGris.

<https://bit.ly/3TWg300>

## Figura 75

### Señales urbanas



Nota. Adaptado de *Señales urbanas: letreros informativos para calles en Perú*.

[Fotografía], por CCIMA señalizaciones. <https://bit.ly/3VdNNaY>

## Figura 76

### Municipalidad de Lima



Nota. Adaptado de *Últimas horas en Lima*. [Fotografía], por Diario de a bordo.

<https://bit.ly/3hS9ChS>

## Figura 77

### *Huelga*



*Nota.* Adaptado de *Multitud de silueta, huelga, animales, relaciones públicas png.*

[Ilustración], por PNGEgg. <https://bit.ly/3VfrkKz>

## Figura 78

### *Agitador de multitudes*



*Nota.* Adaptado de *Los antivacunas Iro Chagua y “El Turry” desinforman a la ciudadanía sobre los beneficios de la dosis contra el Covid-19 desde la Plaza San Martín.* [Fotografía], por Bryan Condor, Caretas. <https://bit.ly/3Erp3Fq>

## Figura 79

*Foto del parque de la exposición*



*Nota.* Adaptado de *Parque de la exposición de Lima*. [Fotografía], por Gustavo Tafur.

Erasmusu. <https://bit.ly/2zAM88E>

## Figura 80

*Zapatillas colgadas*



*Nota.* Adaptado de *¿Por qué los peruanos cuelgan zapatillas en los cables de luz?.*

[Fotografía], El Popular. <https://bit.ly/3GAmT95>

## Figura 81

*Faro de la marina*



*Nota.* Adaptado de Faro de la Marina. [Fotografía] de Alex Proimos, Wikipedia.

<https://bit.ly/3U2sk3I>

## Figura 82

*Alameda Chabuca Granda*



*Nota.* Adaptado de Alameda Chabuca Granda. [Fotografía], de DestiMap,

<https://bit.ly/3ACRz5N>

### Figura 83

#### *Las caras de Atahualpa*



*Nota.* Adaptado de *Las Caras de Atahualpa, la vitrina chalaca de los inmortales* [CRÓNICA]. [Fotografía], por Alfredo Luna, Perú21. <https://bit.ly/3i5fpRq>

### Figura 84

#### *Cartel de Gamarra*



*Nota.* Adaptado de *Reactivación económica: Gamarra prepara su tienda online, entérate cómo funcionará.* [Fotografía], de RPP. <https://bit.ly/3U0Bq15>

## Figura 85

### *Barrio Leticia*



Nota. Adaptado de *El mural más grande del Perú está en el Cerro San Cristóbal*.

[Fotografía], de Jorge Cerdan, Trome. <https://bit.ly/3ADGQbs>

## Figura 86

### *Hombre cargando saco*



Nota. Adaptado de *Coronavirus en Perú: El éxodo de miles de vendedores ambulantes por las calles de Lima [FOTOS]*. [Fotografía], de RPP. <https://bit.ly/3tUVTd3>

### Figura 87

*Vendedora de chicha de jora*



*Nota.* Adaptado de *Refuerzan presencia de fiscalizadores en Cercado de Lima para evitar el comercio informal.* [Fotografía], de GEC, Correo. <https://bit.ly/3V4z5Dx>

### Figura 88

*Tipografía chicha*



*Nota.* Adaptado de *Bvd Mujer Tu Envidia es mi Progreso.* [Fotografía], de Whairo.

<https://bit.ly/3i5o9He>



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, Maile Alejandra Garcia Chaparro identificado(a) con el documento 7134854 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris: web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.
Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.
Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

[Signature]



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, SEBASTIAN EMIR CERCADO VILLANUEVA identificado(a) con el documento 7176325 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris: web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.
Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.
Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

[Signature]



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, Max Edwin Orihuela Gamara identificado(a) con el documento 72452313 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris: web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.
Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.
Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

[Signature]



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, Valeta Colazos Rodriguez identificado(a) con el documento 71594590 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris: web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.
Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.
Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

[Signature]



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, Ricardo James Wong Goo identificado(a) con el documento 40396885 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris: web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.
Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.
Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

[Signature]



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, Cristian Alejandro Alvarez Zavala identificado(a) con el documento 78616411 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris: web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.
Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.
Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

[Signature]



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, Alex Andre Nole Valencia identificado(a) con el documento 72764984 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris: web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.
Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.
Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

[Signature]



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, Karl Graciela Salazar Duran identificado(a) con el documento 76868194 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris: web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.
Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.
Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

[Signature]



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, Gonzalo Sebastián Macalepi Chiu identificado con el documento 47197520 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris: web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.
Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.
Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

[Signature]



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, Joaquín Ponce Vives, identificado(a) con el documento 72440343 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris:web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.

Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

  
 \_\_\_\_\_



CONSENTIMIENTO INFORMADO ENTREVISTA

Yo, CHRISTIAN ANDERSON FALCÁ GARCÍA identificado(a) con el documento 73620767 por voluntad propia doy mi consentimiento para la publicación de la entrevista realizada a mi persona como parte del proyecto de investigación "Gris:web cómic estilo manga como representación visual de la identidad multicultural limeña" para la Pontificia Universidad Católica del Perú. Manifiesto que recibí una explicación clara y completa del objeto del proceso de entrevista y el propósito de su realización.

Doy mi consentimiento para que la transcripción de la entrevista aparezca como parte de la mencionada publicación.

Hago constar que he leído y entendido en su totalidad este documento, por lo que en constancia firmo y acepto su contenido.

  
 \_\_\_\_\_

