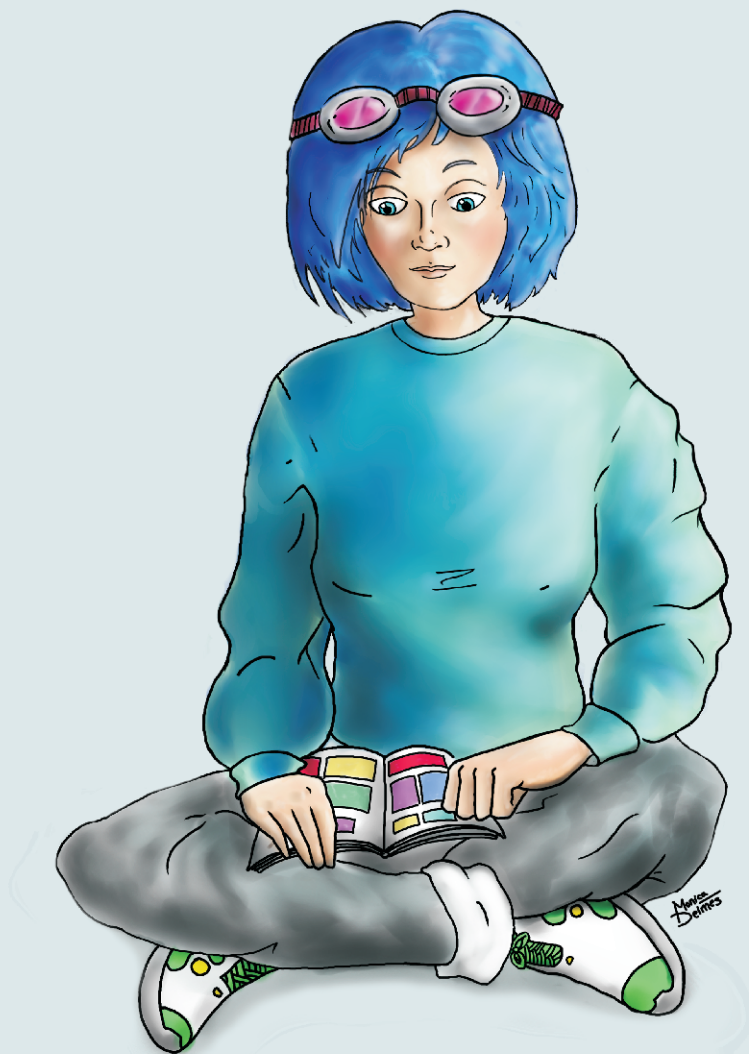


INICIARSE EN EL CÓMIC



Guía para el profesorado

30 cómics imprescindibles para iniciarse en el noveno arte



Castilla-La Mancha

INICIARSE EN EL CÓMIC

30 cómics imprescindibles para iniciarse en el noveno arte

Promueve y edita:

Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha

Idea:

Biblioteca Pública del Estado en Ciudad Real y Asociación Viñeta.

Textos:

Celia Ossorio Rubio.

José María Quijorna Rodríguez.

Laura López Corton.

Agustín Rodríguez Herrera.

Mónica Delgado Mesa

Lucía Almodóvar Serrano.

Náyade García Frutos.

Carlos Delgado Velasco.

Diseño:

Biblioteca Pública del Estado en Ciudad Real.

Imprime:

Servicio de Publicaciones Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

Portada:

Mónica Delgado Mesa

Agradecimientos:

Jorge Gómez González

Victoria Muñoz Arce

Beatriz Pozo Arcos

Noelia Muñoz Mayor

Jaime Gil López de Mota

D.L. CR: 1014-2017

ÍNDICE

Ficha técnica	2
Índice	3
Presentación	4
Tratamiento del cómic en el aula. Recursos didácticos	5
La importancia del cómic en la escuela	5
Factores a tener en cuenta a la hora de introducir el cómic en el aula	6
Actividades que se pueden realizar en el aula con los cómics	6
Ejemplos concretos de la guía	7
A partir de los ocho años:	
· Astérix	9
A partir de los doce años:	
· Dragon Ball	9
· Fullmetal Alchemist	9
· Midori: Echame una mano	10
· One Piece	10
· Rurouni Kenshin	10
· Sailor Moon	11
· Saint Seiya: Los caballeros del Zodiaco	11
· Soul Eater	11
· The Legend of Zelda	12
· Zatchbell	12
A partir de los catorce años:	
· 20TH Century Boys	12
· Akira	13
· Batman Silencio	13
· Black Lagoon	13
· Claymore	14
· Code Geass	14
· Deathnote	14
· El Caminante	15
· Ikkitousen	15
· Loki	15
· Marmalade Boy	16
· Nana	16
· Neogénesis Evangelion	16
· Nodame Cantabile	17
· Paradise Kiss	17
· Persépolis	17
· Rising Stars	18
· V de Vendetta	18
· X-Men: La era de Apocalipsis	18

PRESENTACIÓN

Este proyecto que se inicia en 2017, tiene como objetivo crear una serie de guías especializadas en el noveno arte que ayuden al profesorado en su labor docente, dando un nuevo enfoque a la presentación de multitud de temáticas, usando un vehículo como el cómic, tan de moda hoy en día y que encierra dentro de sus páginas experiencias, ejemplos y debates sociales.

En España todavía existen muchos prejuicios sobre el cómic que es visto como algo infantil y que solo los niños pueden disfrutar. Esto se debe seguramente a la larga tradición del tebeo en España. Para cambiar estas suspicacias, es necesario educar a la sociedad en lo que realmente significa el mundo del cómic y pueda ser un arte más valorado y apoyado como un elemento cultural más de la humanidad.

El cómic tiene una gran importancia en el desarrollo de la comprensión lectora y de la expresión escrita, ya que es un medio de aprendizaje divertido, que ayuda en el desarrollo de las habilidades sociales y de la comunicación, favorece la capacidad de comprender e interpretar representaciones esquematizadas de la realidad y permite intercambiar opiniones sobre lo que el autor nos quiere transmitir. Los resultados de las experiencias que se han hecho son muy satisfactorios, destacando la gran importancia hacia el paso siguiente que es la literatura.

Esta guía presenta una serie de cómics de temática actual, fresca, dinámica y de alta calidad, con la que cualquier persona que se interese por este mundo tan extenso tendrá la oportunidad de disfrutar. La mayoría de obras son manga (Cómic realizado en Japón), porque es el género que más se ha introducido dentro del público joven en la última década. El dinamismo y el impacto visual de estas obras las hace congeniar con el espíritu joven y sobre todo, se han abierto paso entre el público femenino, cuando el cómic parecía algo reservado para chicos.

Se ha contado para la realización de los contenidos de la guía, con la ayuda de antiguos miembros del Club de lectura de cómic, de la Biblioteca Pública del Estado en Ciudad Real, y de socios de la Asociación Viñeta, que tiene entre sus objetivos elaborar publicaciones sobre las disciplinas relacionadas con el mundo del Cómic, difundir el Cómic como industria cultural y llevar a cabo todo tipo de acciones de carácter divulgativo sobre el noveno arte.

Ángel Felpeto Enriquez
Consejero de Educación, Cultura y Deportes.

TRATAMIENTO DEL CÓMIC EN EL AULA. RECURSOS DIDACTICOS

Esta guía pretende ser un recurso didáctico para la aplicación del cómic en la enseñanza. Nace con la intención de salvar el abismo generacional que puede existir entre el profesorado y el alumnado. Uno de los grandes problemas al utilizar el noveno arte es que, el profesorado tome como referencia los cómics que leían de jóvenes, como el Teniente Blueberry, Mortadelo y Filemón, Tintín, etc. El abismo generacional se produce por la introducción del manga entre los jóvenes y por la gran cantidad de títulos existentes, tanto en cómic Americano como en el Europeo. En esta guía encontrarán cómics que los alumnos conocen y aprecian. su lectura les resultará atractiva y así podrán iniciarse de manera satisfactoria sin provocar rechazo .

Pero empecemos por el principio: ¿Qué es un cómic?

El cómic es la narración de una historia a través de una serie de ilustraciones que pueden venir o no completadas por un texto escrito. Las ilustraciones deben permitir que la sucesión haga comprensible la narración y no producir saltos demasiado grandes que nos impida entender la historia.

A partir de 1925 se introdujo de manera global el uso de los bocadillos, haciendo que los personajes también hablaran por sí mismos usando un lenguaje coloquial.

Cada ilustración suele encuadrarse dentro de una viñeta que representa un instante de la narración. En una página, la sucesión de viñetas nos permite recorrer la historia.

LA IMPORTANCIA DEL CÓMIC EN LA ESCUELA

El dibujo es la primera forma de expresión que el ser humano aprende y conoce, ya que es la representación simbólica del mundo en el que vive, después le sucede el lenguaje que es aprendido. Las personas de cualquier parte del mundo reconocen rápidamente las formas básicas de dibujo, como por ejemplo, el sol o la figura humana. Aun hoy en día, el dibujo sigue siendo una de las principales formas de expresión.

El cómic tiene una gran importancia en el desarrollo de la comprensión lectora y de la expresión escrita, ya que es un medio de aprendizaje divertido apoyado en imágenes que ayudan a comprender el contexto de la historia. Al ser una historia continuada, ayuda a los niños a completar con su imaginación los huecos entre viñetas, dándoles una herramienta más en su desarrollo.

Debemos tener en cuenta la información nos llega a través de la vista. La sociedad moderna es principalmente una sociedad de la imagen, por lo que es más fácil para los niños aprender usando el cómic.

¿Qué habilidades potencia el cómic en el aprendizaje?

Habilidades sociales y de comunicación a través de imágenes.

Comprensión secuencial y lógica de una historia.

Provoca un desarrollo artístico y de la creatividad.

Aumenta la capacidad de imaginación al disponer de otro elemento más con el que comunicarse en un entorno prácticamente ilimitado.

Potencia el desarrollo de aspectos motrices necesarios en el proceso del aprendizaje de la lectoescritura.

Capacidad de comprender e interpretar representaciones esquematizadas de la realidad.

Interpretar opiniones sobre lo que el autor nos quiere transmitir.

El aprendizaje se convierte en algo ameno, divertido y participativo.

FACTORES A TENER EN CUENTA A LA HORA DE INTRODUCIR EL CÓMIC EN EL AULA

La edad de los alumnos.

El nivel de complejidad del cómic empleado como material docente.

Qué relación guarda la historia con los contenidos de la materia que estamos dando.

La edad del cómic, pues muchas veces se usan cómic conocidos por el profesor pero que los alumnos ven muy antiguos y alejados de la sociedad en la que viven, por lo que conviene asesorarse bien sobre el cómic que se va a usar en la actividad.

ACTIVIDADES QUE SE PUEDEN REALIZAR EN EL AULA CON LOS CÓMICOS

Sea cual sea el cómic que elijamos podemos realizar una serie de actividades comunes a todos ellos.

Elaborar una selección de viñetas agrupadas por formas.

Diferenciar el cómic de otros tipos de medios de comunicación como la prensa escrita, periódicos y revistas.

Distinguir dentro del cómic entre personajes principales y secundarios.

Comprender los diferentes modos de contar las historias que tienen los distintos cómics, en concreto las existentes entre el manga, el cómic americano y el europeo, en el que incluimos el cómic español.

Comprobar los prejuicios que existen sobre el noveno arte, si tienen fundamento o no y su paralelismo con otros tipos de prejuicios sobre diferentes temas.

Conocer los diferentes estilos artísticos según la industria del cómic que los realiza.

Comprobar si los temas tratados en el cómic tienen paralelismos con problemáticas tanto sociales como personales actuales.

Interpretar y entender lo que el autor o autores nos quieren transmitir.

Foros de discusión sobre todos estos temas en clase. Formar grupos que defiendan distintas posturas que les hayan sugerido la lectura del cómic.

EJEMPLOS CONCRETOS DE ESTA GUÍA

Todas las actividades detalladas anteriormente pueden realizarse con cualquier cómic de esta guía o con una selección de ellos. A continuación se enumeran algunos ejemplos concretos según los cómics que la integran.

Astérix: Un cómic muy documentado sobre las costumbres en la antigua Galia y en la Roma de Cesar. Los autores investigaron bastante sobre ese periodo de la historia antes de recrear las historias, por lo que nos puede servir de entrada al mundo del Imperio Romano.

Dragon Ball: Un manga de culto, que llevo a la fama a su autor Akira Toriyama y que nos ofrece las características esenciales que todo Shonen debe tener, es decir un manga dirigido a jóvenes entre 12 y 18 años. Esto mismo se puede aplicar a otros títulos como Fullmetal Alchemist, Soul Eater, Midori: échame una mano, Death Note, Zatchbell.

Saint Seiya y Los caballeros del Zodiaco: El manga y su versión en anime. Gran parte de los mangas con éxito de ventas ven muy pronto su adaptación al anime (manga animado) muchos se han emitido en las cadenas de televisión de España. Una actividad muy interesante es ver los paralelismos entre el manga y el anime, cómo se ha llevado del papel a la pantalla, las diferentes formas de narrar la misma historia, como algunos animes para alargar el número de capítulos introducen historias que no existen en el manga. Una actividad que también se puede realizar con **One Piece**.

Rurouni Kenshin: Manga basado en personajes reales, por lo que podemos ver la situación de un país como Japón en los primeros años de la era Meiji, que acabó con el aislamiento del país asiático, terminando con la bienvenida a la influencia occidental y el comienzo del fin de la era de los Samurais.

Sailor Moon y Marmalade Boy: Al igual que pasaba con Dragon Ball, es una forma muy buena para conocer las características del Shojo, que es el cómic que en Japón va dirigido a chicas jóvenes, y así poder debatir en clase las diferencias existentes con el Shonen, y el distinto modo que tiene la cultura japonesa de ver a los hombres y a las mujeres que suele chocar con la forma occidental de afrontar esas diferencias, donde se opta más por la igualdad.

Akira: La influencia de un manga y sobre todo de la película que se realizó posteriormente. Akira sirvió de puerta a toda la invasión que llegaría después, siendo una obra de culto que rompió muchos esquemas occidentales a la hora de contar historias.

20th Century Boys: Un manga muy adecuado para una actividad donde puedan observarse el cambio de temática, de dibujo y de forma de narrar historias que este género tiene cuando van dirigidos a un público más adulto, a partir de los 14 años, donde la forma de pensar cambia respecto a la etapa anterior. Esto mismo puede aplicarse a Black Lagoon, Claymore, Code Geass, Ikkitousen o Neogenesis Evangelion. También se puede realizar con los mangas dirigidos a un público femenino más adulto en Japón, como son Paradise Kiss, Nodame Cantabile y Nana.

Loki: Un cómic esencial para entender la novela gráfica y también para ver cómo el mejor arte ilustrativo se une a la mejor narración, planteando temas muy interesantes para dar lugar a una obra de arte.

Batman Silencio, X-Men: la era de Apocalipsis y Rising Stars: Distintos modos de contar historias sobre Superhéroes, los dos primeros desde una continuidad clásica y el tercero desde un punto de vista más independiente.

El Caminante: Un cómic casi sin palabras, por lo que podemos ver como se usa la narración visual con ausencia de diálogos y como este manga en concreto se torna poesía visual que transmite una gran variedad de sensaciones.

Persepolis y V de Vendetta: Cuando el cómic trata de temas sociales lo lleva a cabo en modo autobiográfico. Nos relata el cambio de política en Irán y los prejuicios culturales hacia las personas diferentes. El segundo título trata de la necesidad de cambios sociales y de rebeldía ante gobiernos autoritarios, con los conceptos como la libertad como bandera.

Esperamos que esta guía que van a leer a continuación les sirva para introducirse en este apasionante mundo, las siguientes serán más específicas y tematizadas.

Título: Astérix y Obélix - Guión: René Goscinny - Dibujos: Albert Uderzo
 Editorial: Salvat - Año 1967

1
 <8 años

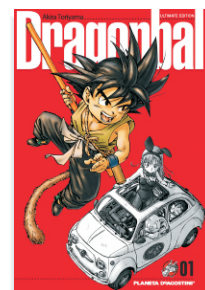


Dos personajes emblemáticos del cómic europeo para todos los públicos que forman una pareja indisoluble (o trío, si contamos al perrito Idefix). Bajo la apariencia de una colección de aventuras cómicas encuadradas en los años previos al nacimiento del Imperio Romano subyacen muchos elementos dignos de reflexión. Estéticamente se trata de un dibujo agradable, tanto por la forma como por el colorido, en la línea propia del dibujante de cómics, no del ilustrador más estilista, Astérix es pequeño, ágil e inteligente, mientras que Obélix es pesado, bonachón, y bastante cándido para todo lo que no sea la comida y los menhires. Por otra parte, y a nivel psicológico, cada personaje, principal o secundario, muestra un perfil muy característico, ajustado en muchos casos a los numerosos estereotipos que pueden hallarse dentro de una sociedad, pasada o presente. Finalmente, no menos destacables los problemas morales y sociales, vistos de una forma satírica. **Carlos Delgado Velasco**

2
 <12 años

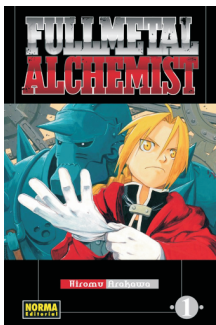
Título: Dragon Ball - Autor: Akira Toriyama
 Editorial: Planeta DeAgostini - Año: 1995

Cuenta la leyenda que un gran dragón concede el deseo más preciado a quien reúna las siete bolas mágicas que están desperdigadas por todo el planeta. Bulma es una joven que pretende reunir las para conseguir su deseo. Durante su viaje topa con Son Goku, un extraño niño con cola de mono que vive solo en las montañas. Tras conocerse, la vida de ambos dará un giro radical y comenzarán a vivir aventuras aparentemente disparatadas que poco a poco irán complicándose. ¡Conseguir las bolas de dragón no es nada fácil! Muchos enemigos se cruzarán en su camino para truncar su objetivo, pero también conocerán a otros tantos personajes entrañables que dejarán huella en sus vidas. ¡Comienza la aventura! Búsquedas, torneos de artes marciales, transformaciones, amores y traiciones, cápsulas que almacenan vehículos y casas, viajes a otros planetas, ¡y una nube que vuela a la velocidad de la luz! Todo eso y más es Dragon Ball. ¿Te sumas al viaje?. **Laura López Corton**



Título: Fullmetal Alchemist - Autor: Hiromu Arakawa
 Editorial: Norma - Año: 2010

3
 <12 años



Narra la historia de los dos hermanos. Comienza en un pequeño pueblo ficticio llamado Resemboll, donde, con el abandono de un padre y la muerte de una adorada madre, Edward y Alphonse intentan romper el Tabú más grande de la Alquimia: la resurrección humana (la aprendieron de su padre).

Debido a esto, los hermanos se ven en la obligación de emprender un viaje para conseguir recuperar sus cuerpos originales que se vieron alterados como pago del Tabú roto, comenzando así un viaje en busca de sí mismos donde se enfrentarán a los "homunculos" cuyos nombres serán los 7 pecados capitales, y encontrarán aliados que se unan a su lucha. **Náyade García Frutos**

Título: Midori: Échame una mano. Guion: Kazuroe Inoue. Dibujo: Kazuroe Inoue.
 Editorial: Ivrea - Año: 2004.

4
 <12 años



Seiji Sawamura tiene 17 años. Siempre se encuentra involuntariamente metido en líos o en peleas callejeras de allí su apodo. Es por esto que nadie quiere acercarse a él... Seiji nunca ha tenido novia y le gustaría encontrar a la chica de sus sueños... su deseos se cumplen misteriosamente y un día al despertar se da cuenta de que su mano derecha no está y en cambio hay una chica llamada Midori, la que pasa a ser su mano. Seiji no tiene idea de por qué esta en su mano tal chica y tendrá que convivir con ella. Midori es una chica tierna y dulce que ha pasado mucho tiempo admirando a Seiji.

Está enamorada de él y tratará de conseguir su amor. Así en los diferentes tomos se aprecia una divertida y cómica historia con la que reirás en todo momento. ¿Logrará Midori formar una pareja con Seiji? ¿Y como ocultará Seiji a Midori cada vez que salga de casa?. **Mónica Delgado Mesa**

5
 <12 años

Título: One piece - Autor: Eiichiro Oda
 Editorial: Planeta DeAgostini - Año 1997

Las aventuras de Monkey D. Luffy, un chico que sueña con ser el rey de los piratas y que se hace a la mar en un bote para buscar la tripulación que le pueda ayudar en ello. Un ejemplo claro de cómo las series de televisión se comercializan antes incluso de la llegada del manga. Esta obra se ha hecho un nombre en estos últimos años gracias al anime repleto de acción, donde se escucha una y otra vez la frase "Yo voy a ser el próximo rey de los piratas". Después se editó el manga y el éxito en ventas fue inmediato, porque a quien no le gusta las peleas sin fin dado que no importa cuántos huesos del cuerpo tengas rotos, siempre puedes seguir peleando y más si los puedes volver de goma como le ocurre a Luffy. **Agustín Rodríguez Herrera.**



6
 <12 años

Título:Ruronuni Kenshin - Autor: Nobuhiro Watsuki
 Editorial: Glenat - Año: 1999



El manga que encabezaría cualquier listado de cómics japoneses favoritos, las aventuras del samurái vagabundo en el Japón del último tercio del siglo XIX. La historia trata sobre la vida de Kenshin Himura, un asesino que causó auténtico pavor por el hecho de ser eficaz y tan sólo un adolescente durante la transición de la era Tokugawa a la Restauración Meiji (1866-1869). Es en ese período cuando recibe el apodo de Battousai por los que lo temen. Cuando en la Era Meiji se prohíbe a los samurais, decide vagar de un lado a otro. Kenshin intenta ayudar a las personas que se encuentra en su camino arrepentido de sus asesinatos. Un tratado de cómo las habilidades aprendidas pueden ser usadas para el bien o el mal, simplemente es la elección que hacemos en nuestra vida la que marca la diferencia. **Agustín Rodríguez Herrera**

Título: Sailor Moon. Guion: Naoko Takeuchi. Dibujo: Naoko Takeuchi.
 Editorial: Norma Editorial - Año: 2012.

7
 <12 años



Usagi Tsukino es una estudiante normal que un día conoce a una gata llamada Luna que la transforma en Sailoor Moon, la guerrera de la luna encargada de luchar contra el mal. Luna le cuenta que su misión es recuperar el cristal de plata. Es entonces cuando conocerá a sus compañeras: Sailor Mercurio, Marte, Jupiter y Venus. ¿Quién no conoce a Sailor Moon?

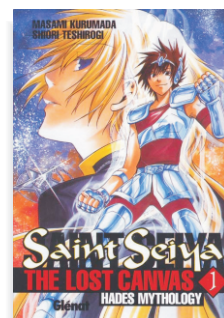
Este manga hizo que todas quisiéramos ser chicas mágicas y salvar la tierra de los enemigos. Al principio la narración es un poco liosa pero conforme pasan los tomos se nota que Naoko Takeuchi toma más experiencia y va dejando las escenas de acción para pasar a una narrativa más dramática llena de emociones. Los trazos son suaves y delicados, las piernas largas y esbeltas, rasgos típicos de cualquier shojo.

Celia Ossorio Rubio

Título: Saint Seiya. Guion: Masami Kurumada. Dibujo: Masami Kurumada.
 Editorial: Editores de Tebeos - Año: 2001.

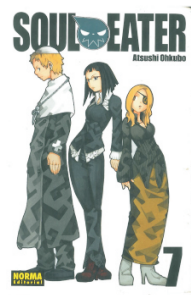
8
 <12 años

Masami Kurumada explora en Saint Seiya valores como el honor, el sacrificio y la honestidad en contraposición a otros como la tradición y el arrepentimiento. Lo hace a través del aprendizaje y constante superación de cinco muchachos que, como Caballeros de Bronce de Atenea, luchan al servicio de su diosa con la intención de proteger el mundo ante las fuerzas enemigas. A lo largo de la historia deberán hacer frente a un conflicto interno en el Santuario y al ataque de los ejércitos de otros dioses. Estos guerreros eran entrenados desde pequeños para entrar en armonía con sus constelaciones protectoras de las que recibían el nombre y así poder dominar los misterios de sus cosmos interiores con los que eran capaces de desarrollar técnicas de ataque y defensa. Es un manga muy fluido y emocionante. **Mónica Delgado Mesa**



Título: Soul Eater - Autor: Atsushi Ohkubo
 Editorial: Glenat - Año: 1999

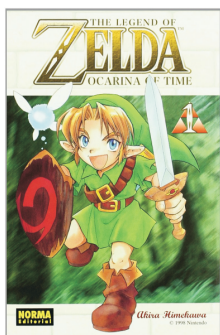
9
 <12 años



Maka Alban, Death The Kid y Balck Star, protagonistas de la historia, son estudiantes de una escuela de Maestros de guadaña llamada AMAM (Academia de Maestros de Armas de la Muerte), cuya finalidad será la de convertirse en técnicos de Guadaña Mortal así como convertir sus armas es "Death Scythe". Para lograr este objetivo, deberán conseguir que dichas armas, que poseen la cualidad de transformarse en personas físicas, devoren 99 almas humanas y 1 de una bruja. Los Shinigamis, espíritus de la muerte, que aparecen en mangas como Death Note, aquí son llamados Maestros de guadaña. A diferencia de Death Note que tiene un enfoque mas policiaco y de intriga, Soul Eater nos sorprende con un enfoque más cómico, con el hecho de que las guadañas pueden tomar forma humana, y una historia que te atrapa desde el primer momento, en el que te sumerge en un mundo paralelo de corte gótico. **Agustín Rodríguez Herrera**

Título: **The Legend of Zelda**. Guion: Akira Himekawa. Dibujo: Akira Himekawa.
 Editorial: Norma Editorial.

10
 <12 años



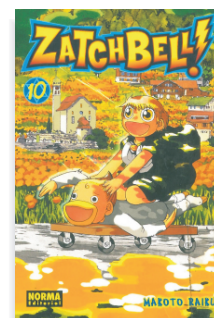
Akira Himekawa es un dúo que da vida a las historias de The Legend Of Zelda y consigue trasladar al mundo del manga los diferentes videojuegos de esta saga. En las diferentes historias, cada una de ellas autoconclusiva, Link recorre diversos mundos y escenarios y topa con personajes que lo ayudarán a enfrentarse a quienes osan perturbar la paz de Hyrule.

El estilo de este autor, es fácilmente reconocible gracias sus trazos suaves y directos, además de por saber mostrar situaciones serias y divertidas con una facilidad pasmosa. En esta lectura encontrarás emocionantes e intrépidas historias en las que serás testigo de las mayores hazañas del entrañable héroe Link.

Si eres un amante de las aventuras o de este conocido videojuego; esta colección de cómics es la mejor opción. **Mónica Delgado Mesa**

11
 <12 años

Título: **Zatch Bell!**. Guion: Makoto Raiku. Dibujo: Makoto Raiku.
 Editorial: Norma Editorial. Año: 2005.

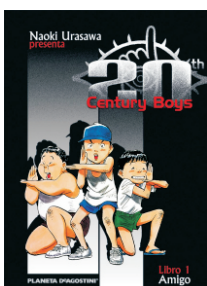


Los mamodos (niños demonios) aparecen en el mundo humano cada mil años. Estos tienen que ir acompañados de una persona para conseguir ser el rey mamodo. Al humano se le asigna un libro de conjuros. Kiyomaro, el protagonista tendrá que ayudar a Zatch en su misión peleando así con diferentes enemigos. Zatch Bell cuenta con muchos tópicos del shonen como la valentía, la lealtad, la amistad, etc. El autor lo tiene muy presente en su historia.

Hay muchos personajes con los que te encariñas y otros con los que no llegas a empatizar. A pesar de que el manga tiene una buena narración, a veces puede llegar a ser repetitivo, pero aun así es un manga divertido y rápido de leer. **Celia Ossorio Rubio**

Título: **20 th Century Boys** - Autor: Naoki Urasawa
 Editorial: Planeta DeAgostini - Año: 2006

12
 <14 años



Naoki Urasawa, autor de la novela, toca muchos géneros del Manga con esta obra. Nekketsu (genero de acción en el que un personaje defiende los valores de la amistad y superación personal), Gekiga (mangas de temática adulta y dramática), Mecha (robots gigantes tripulados por humanos), ciberpunk (avances tecnológicos y grandes cambios sociales) y así hasta una decena más. El argumento se centra en un grupo de amigos de la infancia que, ya adultos, descubren que la muerte de uno de ellos y unos cambios en la sociedad japonesa tiene relación con un juego ya olvidado de los tiempos en que eran preadolescentes. Hazte un favor. Antes de comenzar la novela, escucha la canción “20th century boy” de los T. Rex. Una vez escuchada sabrás a la montaña rusa de ritmo y emociones a la que te vas a enfrentar. **José María Quijorna Rodríguez**

Título: AKIRA - Autor: Katsuhiro Otomo - Editorial: Norma - Año: 1990

13
<14 años



Clásico inmediato de Katsuhiro Otomo. Ambientada en la ciudad de Neo-Tokio del año 2019, una ciudad surgida de las cenizas de la antigua Tokio tras la tercera guerra mundial y de su supuesta destrucción por el efecto de una bomba atómica. La ciudad está regida por sectas religiosas y gobiernos represivos. En las calles las bandas callejeras, la violencia, las drogas y el desempleo campan a sus anchas. Kaneda y Tetsuo son los líderes de una de estas bandas. Tras un accidente durante una carrera de motos, Tetsuo comienza a desarrollar un poder síquico inimaginable. Este poder le hace creerse un dios en la tierra y desencadena un enfrentamiento con su antiguo compañero Kaneda. La estética ciberpunk que

imperla en el relato, mezcla de alta tecnología y bajo nivel de vida, se asemeja a películas como Robocop o Blade Runner. Otomo consigue con esta obra de 1982 ser el primer gran embajador del comic nipón fuera de sus fronteras. **José María Quijorna Rodríguez**

Título: Batman: Silencio - Guión: Jeph Loeb - Dibujos: Jim Lee
Editorial: Planeta DeAgostini - Año: 2002

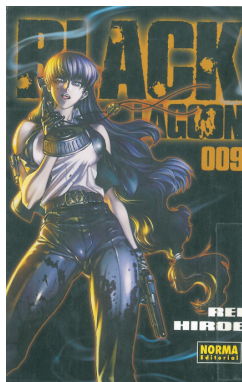
14
<14 años

El personaje de Batman nació de la idea de Bob Kane y los dibujos de Bill Finger en 1939. Desde entonces este personaje ha tenido múltiples apariciones en comics, series de televisión, películas, videojuegos, música...La historia que nos narra el guionista Jeph Loeb sirve como repaso a sus más importantes aliados de su historia (Batgirl, Jim Gordon, los varios Robins...), enemigos (Joker, Killer Croc, Espantapájaros...), otros personajes de la marca DC (Superman, Green Lantern ...) e incluso algunos de sus romances. Todas estas apariciones están al servicio de resolver el misterio de quien ha puesto de acuerdo a todos sus enemigos al mismo tiempo para destruir a Batman. El dibujo está a cargo de Jim Lee. Jim llena las páginas de personajes en poses heroicas que bien valdrían para hacer múltiples poster para cualquier dormitorio, tienda de comic o evento del murciélago. Un digno comic de un héroe, que más allá de ser un simple personaje del comic, es un icono de la cultura popular. **José María Quijorna Rodríguez**



Título: Black Lagoon - Autor: Rei Hiroe - Editorial: Norma - Año: 2002

15
<12 años



Narra las aventuras de unos piratas/mercenarios conocidos como "Black Lagoon", cuya base de operaciones está situada en la ficticia ciudad de Roanapura (Tailandia).

Black Lagoon es un carnaval de personajes "badass" en el que aparecen: pistoleros, la triada, la mafia rusa, los veteranos de guerra, los agentes del gobierno etc, y por supuesto, la belleza del espectáculo está cuando se juntan todos y dejan que sus armas hablen.

Celia Ossorio Rubio

Título: Claymore - Autor: Norihiro Yagi - Editorial: Glenat - Año: 2001

16
<14 años



En un mundo cuyos habitantes viven atemorizados y son asesinados por unos violentos seres llamados "espectros", una hermandad de guerreras de ojos plateados es la única capaz de hacerles frente a cambio de una suculenta comisión. Solo ellas, armadas con sus legendarias espadas Claymore, pueden enfrentarse con garantía de éxito.

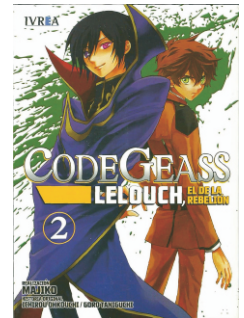
En esta historia, Claire, una de las integrantes de la Hermandad, junto a un grupo de fieles compañeras, descubrirá las enigmáticas intenciones de sus superiores y se rebelará contra todo lo que sea necesario para desvelar los misterios entorno a la existencia de los espectros.

Laura López Corton

Título: Gode Geass - Guión: Ichirou Ohkouchi y Goro Taniguchi - Dibujos: Majiko!
Editorial: Ivrea

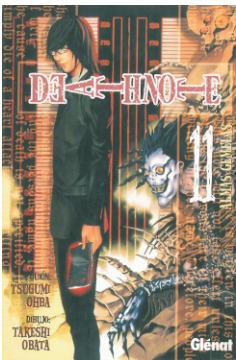
17
<14 años

El 10 de agosto de 2010 del calendario imperial, el Sacro Imperio de Britannia sobrepasó a las fuerzas japonesas y conquistó el país en menos de un mes. La invasión de Japón fue relativamente fácil ya que se hizo uso de armas robóticas, los Knightmare Frames. Japón perdió su libertad y derechos y pasó a ser llamada "Area 11". Sus habitantes, llamados "Elevens" (onces) fueron obligados a sobrevivir en guetos. Lelouch Lamperouge es un astuto príncipe que fue exiliado de la familia real del grupo que deseaba acabar con el imperio de Britannia. A través de un encuentro casual con una misteriosa mujer llamada C.C, Lelouch, bajo la personalidad del terrorista enmascarado Zero, gana el poder del Geass, que le otorga la capacidad de controlarla gente. Parece que su sueño de destruir Britannia no está demasiado lejos de la realidad. Parece que estamos ante otro manga de "Mechas" (Robots) pero Code Geass va más allá. **Celia Ossorio Rubio**



Título: Death Note - Guión: Tsugumi Ooba - Dibujos: Takeshi Obata
Editorial: Glenat - Año: 2006

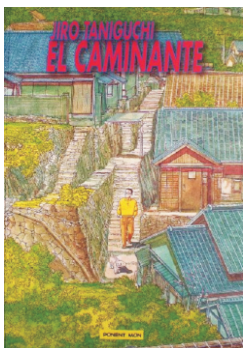
18
<14 años



Light Yagami es un estudiante brillante y muy seguro de sus capacidades, pero tiene algún que otro problema: se aburre y considera que la sociedad es un rebaño de borregos que se conforma con el corrupto sistema en que viven, en el que se banaliza la delincuencia y se mira hacia otro lado ante las injusticias. Un día, Light encuentra un cuaderno en el que lee unas extrañas instrucciones de uso. Al parecer, si se escribe en él el nombre de una persona visualizando su cara, ésta morirá. Desde el momento en que Light decide hacer uso del cuaderno para impartir lo que él entiende por justicia, entrará en una espiral de incógnitas, engaños y traiciones que le llevará a conocer al verdadero dueño del cuaderno y a enfrentarse al detective que más casos difíciles ha resuelto, el misterioso L. **Laura López Corton**

➔ **Título: El caminante. Guion: Jiro Taniguchi. Dibujo: Jiro Taniguchi.**
Editorial: De Ponent - Año: 2004.

19
 <14 años



¿Alguna vez has disfrutado de un buen paseo por el parque tan sólo observando a los pajarillos piar? ¿O te has parado por los escaparates sin comprar nada?.

El caminante es una obra del reconocido mangaka Jiro Taniguchi que nos invita a relajarnos y a apreciar aquellos momentos de la vida que con las prisas del mundo de ahora no nos da tiempo a apreciar.

Un manga sin apenas diálogos donde El Caminante nos invita a ver la belleza en lo cotidiano.

Celia Ossorio Rubio

20
 <14 años

➔ **Título: Ikktousen - Autor: Yuji Shiozaki - Editorial: Ivrea - Año: 2000**

Los espíritus de los héroes legendarios que lucharon por la unificación de China, se encuentran sellados dentro de unas gemas conocidas como "magatamas". Quien posea estas gemas será capaz de utilizar el poder de los antiguos guerreros.

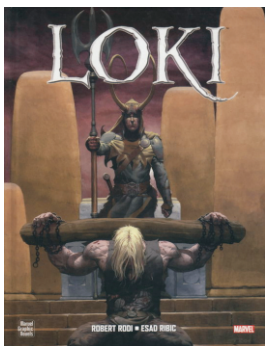
Hay que destacar las luchas entre estudiantes en un Japón Feudal moderno, en el que reciben decretos imperiales a través de sus teléfonos móviles. También hay que resaltar el contraste de caracteres, por ejemplo, no es extraño ver a un guerrero muy fuerte, capaz de vencer a muchos enemigos y que siente debilidad por los dulces.

Celia Ossorio Rubio



21
 <12 años

➔ **Título: Loki - Guión: Robert Rodi - Dibujos: Esad Ribic - Editoria: Panini - Año: 2005**



Si el cómic es un arte en el que se aúna el texto narrativo y la narración gráfica, con "Loki" este concepto alcanza una nueva dimensión.

Lejos de ser una obra de acción, como es de suponer con personajes como Loki y Thor, la obra habla de los sentimientos más profundos del hombre: resentimiento, odio, ira, envidia, el amor y el odio fraternal ... pero también aparecen el arrepentimiento y el perdón.

El guión de Robert Rodi, rezuma a Shakespeare por todas sus páginas, a esto le sumamos los particulares dibujos del croata Esad Ribic, mezclando acrílico, acuarela y gouache y obtenemos esta joya atemporal.

José María Quijorna Rodríguez

Título: **Marmalade Boy** . Guion: Wataru Yoshizumi. Dibujo: Wataru Yoshizumi.
 Editorial: Planeta de Agostini - Año: 2007.

22
 <14 años



La historia se centra en dos estudiantes: Miki y Yuu que se conocen cuando sus padres deciden hacer un intercambio de parejas y se van a vivir todos a la misma casa.

Al principio, Miki, se muestra reacia a la decisión de sus padres pero cuando conoce a Yuu el amor surge entre los dos.

Marmalade Boy es un manga al más puro estilo “telenovela” ya que a los personajes les pasa de todo. Hay amoríos, dramas entre alumnos y profesores, las historias de los personajes secundarios también aderezan este manga otorgándole más emoción.

Celia Ossorio Rubio

23
 <14 años

Título: **Nana** - Autor: Ai Yazawa - Editorial: Planeta DeAgostini - Año: 2009

Dos chicas. La misma edad. El mismo nombre pero totalmente diferentes. Nana Komatsu es una chica dulce, coqueta, enamoradiza. Nana Osaki es una cantante punk, con un carácter fuerte y un pasado amargo. Ambas coinciden en el tren hacia Tokio donde acaban hablando y después de varias coincidencias acaban por vivir juntas.

Este manga trata sobre el romance, la vida, el conseguir los sueños, la felicidad y sobre todo la relación entre estas dos chicas, que si ambas tienen sus parejas: Nana Osaki tiene a Ren (que le da un aire a Sid Vicious de los Sex Pistols) y Nana Komatsu que se enamora de varios chicos, pero siempre hay segundas lecturas.

Celia Ossorio Rubio



Título: **Neón Génesis Evangelion** - Guión: Gainax - Dibujos: Yoshiyuki Sadamoto
 Editorial: Norma - Año: 2013

24
 <14 años

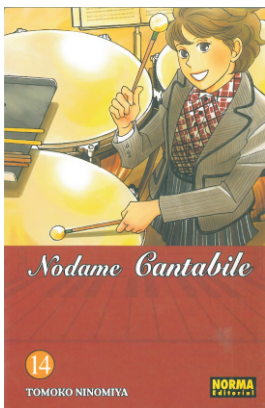


En el año 2015 la humanidad intenta recuperarse del “Segundo impacto”, una catástrofe provocada por la caída de un meteorito en la Antártida años atrás. Tras sobrevivir al deshielo de los polos y a una inmediata sucesión de guerras sin fin, los seres humanos deben enfrentarse a un nuevo y mortal peligro: unos seres llamados Ángeles. Para ello unos científicos crearon robots llamados Evangelion. Neon Génesis Evangelion, es un manga un poco difícil. Las diferentes historias, personalidades y dramas son fundamentales, pero hay otros temas como la ciencia y la idea de buscar ser Dios. Neon Génesis marcó un antes y después no sólo en el manga sino también en el anime. Fue reconocido, polémico, amado y odiado. Si aún no sabes que es un EVA, ¿a qué esperas?.

Celia Ossorio Rubio

➔ **Título: Nodame Cantabile - Autor: Tomoko Ninomiya - Editorial: Norma - Año: 2009**

25
<14 años



Chiaki es el mejor estudiante de piano del Conservatorio Momogaoka, además de un excelente violinista, pero su sueño es convertirse en director de orquesta y seguir los pasos del Maestro Vieira.

Su vida transcurre aparentemente de forma normal hasta que la estafalaria "Nodame" se cruza en su vida de la forma más absurda. Entonces comenzarán a sucederle un montón de episodios surrealistas. En Nodame Cantabile, su autora, Tomoko Ninomiya, te demostrará que la música clásica es algo más que formalismos. ¡Súbete al piano y camina por sus teclas! ¡Coge el violín y siente que estás tocando una ópera rock! ¡Dirige tu propia orquesta y disfruta escuchando mientras lees las composiciones que interpretan los protagonistas.

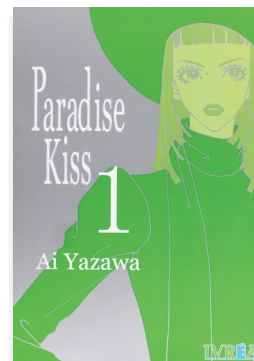
Laura López Corton

26
<14 años

➔ **Título: Paradise Kiss . Guion: Ai Yazawa. Dibujo: Ai Yazawa. Editorial: Ivrea - Año: 2000.**

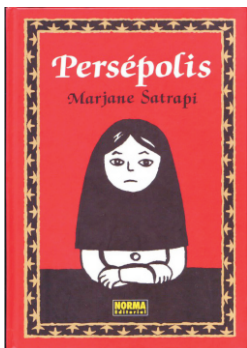
Yukari es una estudiante que lleva toda su vida trabajando duro para estudiar en escuelas de prestigio. Cierta día, mientras prepara sus exámenes para entrar en la universidad, se cruza con un estudiante de la academia de corte y confección Yaza y, entre unas cosas y otras, la acaban involucrando en el proyecto que está preparando su grupo: el desfile de fin de curso. Yukari no sólo conocerá a gente con un estilo de vida muy distinto al suyo, sino que además, empezará a plantearse si realmente está haciendo lo que querría en la vida. Así la protagonista empieza a interesarse en el mundo de la moda... Aunque los comienzos siempre son difíciles... ¿Surgirá el amor? ¿Conseguirá trabajo como modelo y podrá vivir de ello? Un manga fantástico que refleja a la perfección la sociedad.

Mónica Delgado Mesa



27
<14 años

➔ **Título: Persépolis - Autora: Marjane Satrapi - Editorial: Norma - Año: 2003**



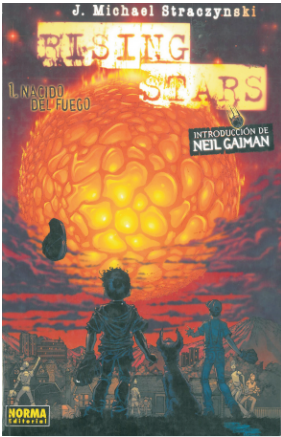
Éste cómic es autobiográfico. Marjane Satrapi cuenta con naturalidad cómo sucede su infancia y adolescencia en un contexto de guerra, inestabilidad política y fanatismos religiosos. Trata temas cotidianos y reales.

Es un cómic que ha abierto la mente a muchos lectores, un buen ejemplo para desterrar el estereotipo que considera que los comics solo son de superhéroes o de humor. Un relato que además nos sirve para adentrarnos en una época histórica repleta de cambios y comprender todo lo que se puede perder debido a los fanatismos religiosos.

Lucía Almodóvar Serrano

Título: **Rising Star** - Guión: **J. Michael Straczynski** - Dibujos: **Keu Cha**
 Editorial: **Norma** - Año: **2005**

28
 <14 años



Leer este cómic es como nacer de nuevo en el género superheróico: Una obra maestra del genial J. Michael Straczynski, el padre de la serie de culto Babylon 5, que revisa de nuevo el concepto de superhéroe a partir de un destello que ocurre en un pueblo llamado Pederson, en Illinois, que concede poderes a los niños sin nacer que están en el vientre de sus madres en ese preciso momento. Años después, cuando desarrollan sus poderes, el gobierno entra en acción, y ahí es donde se nos ofrece una visión oscura, desoladora y desesperanzada. Siguiendo las cualidades que nos definen como humanos, cuando crecen algunos luchan por el bien, otros delinquen y otros simplemente hacen su vida y quieren pasar desapercibidos, pero cuando uno de ellos es asesinado, todo cambia, a peor.

Agustín Rodríguez Herrera

29
 <14 años

Título: **V de Vendetta** - Guión: **Alan Moore** - Dibujos: **David Lloyd** - Editorial: **ECC** - Año: **1988**

Una fecha, una letra. 5 de noviembre, V de Vendetta. ¿El fin justifica los medios? Sí para V, el hombre que esconde mil caras bajo una única máscara: héroe, justiciero, romántico, optimista, vengativo, pero sobre todo, fiel a sus ideales.

V de Vendetta es una historia de venganza, de liberación, de lucha y de pensamiento. ¿Serías capaz de unirse a la causa de un terrorista si con ello consigieras liberar a miles de personas de una terrible opresión? ¿Hay libertad sin sacrificio?.

V de Vendetta te hará reflexionar, pensar y darte cuenta de que tú también eres un antihéroe.

Laura López Corton



30
 <14 años

Título: **X-Men: La Era de Apocalipsis** - Varios autores
 Editorial: **Planeta DeAgostini** - Año: **2005**

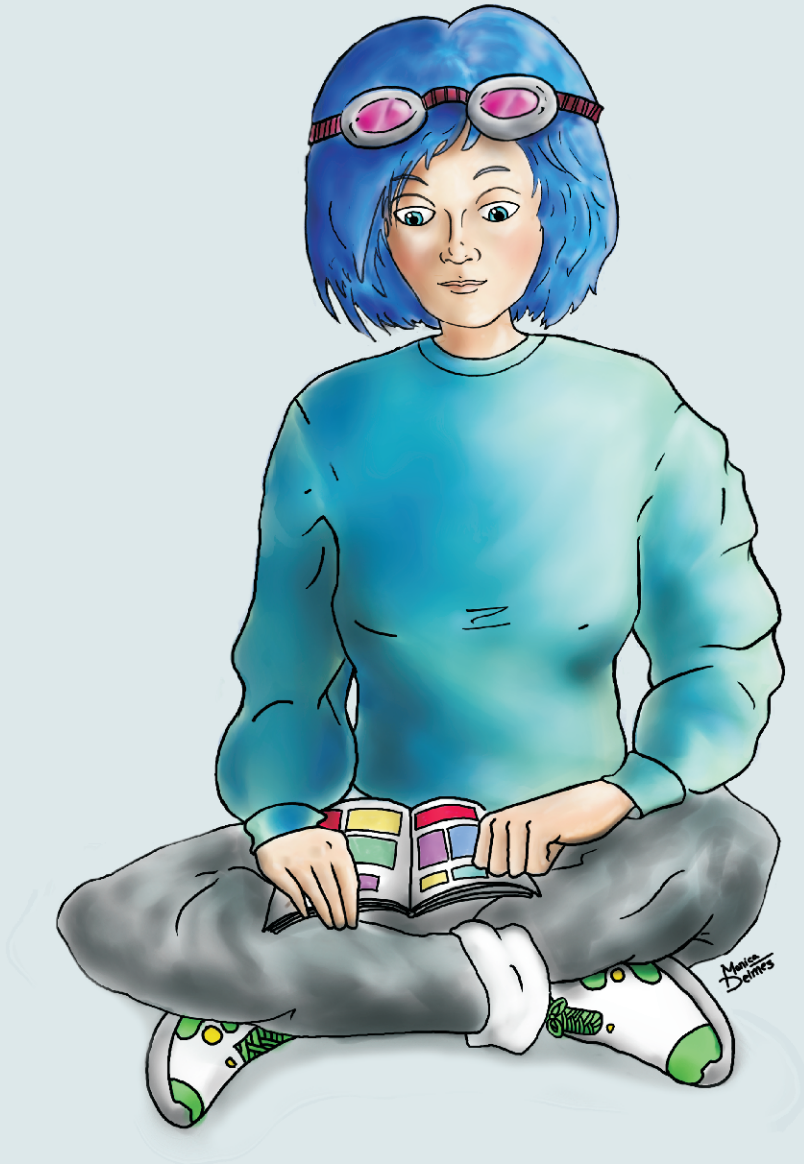


Uno de los mejor exponente del género "What if..." en el comic. Típicas hipótesis planteadas en el ámbito histórico ¿Y si Hitler hubiera muerto en su juventud? ¿Y si Colón no hubiera descubierta América?, aplicado al mundo del cómic. Género nacido en 1977 de la mano de Marvel, como no, y que ha contado con múltiples secuelas.

En esta obra se plantean principalmente las siguientes cuestiones: ¿Qué hubiera ocurrido si Xavier, creador de los X-Men, hubiera muerto en su juventud? ¿Y si Apocalipsis dominara el mundo?.

José María Quijorna Rodríguez

INICIARSE EN EL CÓMIC



Guía para el profesorado

