



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MÉXICO**

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**ELEMENTOS GRÁFICOS DEL MANGA COMO
APORTACIÓN AL DISEÑO Y LA COMUNICACIÓN
VISUAL**

**TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

PRESENTA

SANDINO HERNÁNDEZ TERESA

**DIRECTOR DE TESINA
LIC. JORGE A. NOVELO SÁNCHEZ**

MÉXICO D.F. 2005



**DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICA
XOCHIMILCO D.F.**

0351481



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

...habiendo tantas luces a mi alrededor, no existe una que brille para mí...
Clover vol. VI CLAMP

...no existe un camino que traiga felicidad a todos por igual...
X vol. XVI CLAMP

Agradesco a mis profesores y profesoras que me ayudaron y confiaron en mí. Agradesco a las personas que me escucharon y levantaron el ánimo cuando lo necesitaba.

Agradesco a mi Director de Tesis por haber aceptado este proyecto, ya que varios lo rechazaron, aun siendo del área de ilustración.



OTAKUS

Agradesco de alguna manera, ya que sin su afición no hubiera encontrado información suficiente para que se llevara a cabo este proyecto.

Índice

INTRODUCCIÓN

⊖ CAPÍTULO I DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

COMUNICACIÓN VISUAL

Diseño y Comunicación Visual

Elementos del diseño

Composición

unidad

contrastes (variedad)

Retícula

Ilustración

⊖ CAPÍTULO II BREVE HISTORIA DEL MANGA

Introducción al arte japonés

Kawaii

Historia del manga

El Heian tardío

Período kamakura

Período Edo

Ukiyo-e

Características formales

Katshihuka Hokusai

Japón Moderno

Restauración Meiji

Décadas 20 y 30

Segunda Guerra Mundial

Potsguerra 1945

Década de los 60

Década de los 70

Década de los 80

Tokyo Pop

⊖ CAPÍTULO III MANGA

Historieta

Elementos gráficos de la historieta

Globo

Onomatopeyas

Viñeta

Encuadre

Viñeta doble

Macroviñeta

Planos

Símbolos

Movimiento

Diseño de personajes

ojos

テ
レ
サ

サ
ン
ジ
ノ

- narices
- cabeza
- Cabello
- Cuerpo
 - Bishonen
 - Bishojo
- Gestos
- Clasificación del manga
 - Kodomo
 - Gauken
 - Shojo
 - Shonen
 - Fan Service
 - Hentai
 - Lolicom
 - YAOI
 - Shotacom
 - Yuri
 - Josei
 - Mécha
 - Doujinshi
 - Chara
 - CG
 - E-manga
 - SD

④ CÁPITULO IV "COSAS DEL RECIEN ENAPO"

- Métodos del diseño
 - Método de Gillaim Scott
 - Método de Oscar Olea
 - Método de Bruno Munari
- Aplicación del método de Oscar Olea
 - Fotografías
 - Manipulación digital de las fotografías
 - Acciones de los personajes dentro de las viñetas
 - Viñetas, montaje de fondos y personajes
- armado del manga

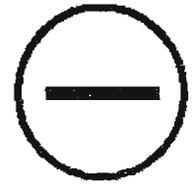
CONCLUSIONES

MATERIAL CONSULTADO

テ
レ
サ

サ
ン
シ
ノ

INTRODUCCIÓN



Mediante la percepción visual experimentamos una interpretación directa de los que estamos viendo, un significado que puede absorberse directamente casi sin esfuerzo en comparación con la lenta descodificación del lenguaje. La comprensión visual es un medio natural que no necesita aprenderse sino refinarse mediante la alfabetidad visual, esta implica comprensión, el medio de ver y compartir el significado a cierto nivel de universalidad previsible. Lograr esto requiere llegar más allá de los poderes visuales innatos al organismo humano, más allá de la preferencia personal y el gusto individual. Se define a una persona verbalmente alfabetizada a aquella capaz de leer y escribir, pero esta definición puede ampliarse hasta indicar una persona culta. La misma aplicación puede hacerse para la alfabetidad visual. El mundo no llegó a un alto nivel de alfabetidad verbal ni rápida ni fácilmente, en muchos países ni siquiera es una realidad viable, nos resulta evidente la complejidad de esta tarea y aun más si se trata de educar en comunicación visual. Al igual que en el lenguaje, la comunicación visual efectiva debe evitar la ambigüedad de las claves visuales y procurar expresar las ideas de la manera más simple y directa. Las dificultades interculturales sólo surgen en la comunicación visual cuando se recurre a una sofisticación excesiva y al uso de un simbolismo complejo. Toda forma visual concebible tiene una capacidad incomparable para informar al observador respecto de sí mismo y su propio mundo respecto de otros lugares y otros tiempos, por alejados y poco conocidos que sean.

La fuerza cultural y planetaria del cine, la fotografía y la televisión en la confirmación de la imagen que el hombre tienen de sí mismo, define la urgencia que hay por educar en cuestión de comunicación visual para los comunicadores como para los comunicados.

Aunque el manga puede ser entendido en parte y con poca dificultad en su contexto de viñeta, aun así hay cosas que causan conflicto para nuestra cultura, como son el *fan service*, que son los desnudos parciales o totales. Es por eso que en este trabajo de investigación, describo de manera general las características que integran un manga, elegí el manga como tema, por ser novedoso, atractivo a una extensa mayoría, y no dudo que en un futuro no muy lejano se vera la influencia de este medio de comunicación japonés en nuestro país. Con esto no quiero decir que ya sea aceptado por completo o que aquí se haga manga tal cual lo hacen en Japón.

テ
レ
ビ
ジ
ョ
ン

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

マンガ エンターテインメント

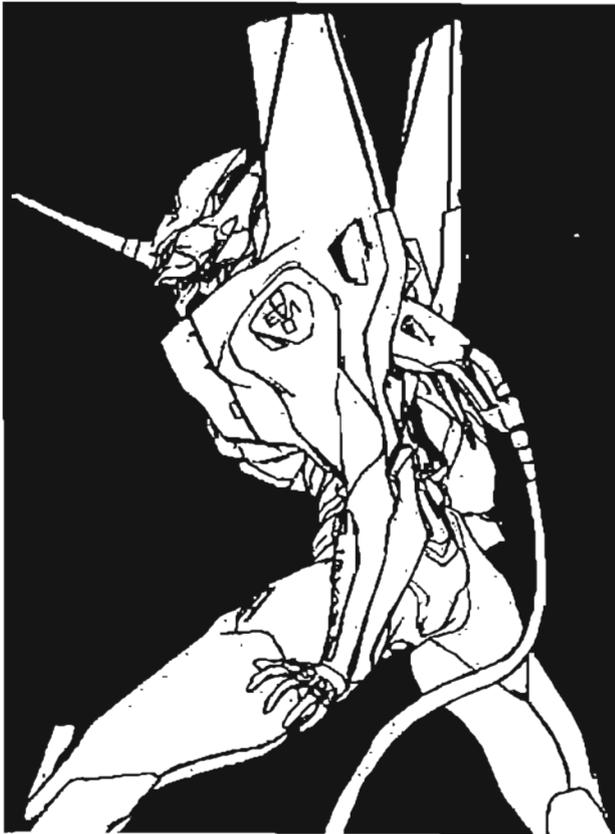
CAPITULO 1

かたせぬ Y



と
o
ぬ
し
り
と
共
と
ー
ó
り

し
し
し
共
し
と
共
と
ー
ó
り



Yoshiyuki Sadamoto Neon Genesis Evange-



DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL



El diseño es toda la acción creadora que cumple con su finalidad, para la cual fue creado, por ejemplo los peces tienen branquias para poder respirar bajo el agua, el automóvil fue creado para poder recorrer varios kilómetros en un tiempo determinado, el libro fue creado para transmitir y preservar conocimiento. Crear significa hacer algo nuevo a causa de una necesidad, "una necesidad de sobrevivir", ya sea personal o social bajo un criterio de eficiencia. Estas necesidades, pueden ser inmediatas y prácticas, guardar relación con asuntos mundanos de la vida diaria, o preocuparse de necesidades más altas, como la expresión de un sentimiento o de una idea. Existe una clara división entre las llamadas necesidades materiales y las que denominamos no materiales. Las necesidades humanas siempre son complejas. Todas ellas presentan dos aspectos: uno funcional y otro expresivo.

El diseño contiene una parte artística, humana y social, tal como nos lo dice Gilliam Scott en su libro *Fundamentos del diseño*:

"En el diseño la comprensión intelectual no llega muy lejos sin el apoyo del sentimiento. Por otra parte si aspiramos a sacar algún provecho de nuestro estudio, es necesario que podemos no solo hablar de las

cosas si no también sentirías"¹

"La creación no existe solo en el vacío, forma parte de un esquema humano personal y social"²

El diseño también posee un enfoque intuitivo y un toque personal del diseñador debido a que las formas y trazos se pueden producir espontáneamente cuando estamos experimentando con instrumentos, sustratos o sustancias para obtener efectos gráficos, de textura, relieve y decidir entonces sobre la marcha lo que es hermoso o atractivo, sin saber conscientemente como y por qué; mediante el proceso de elaboración del diseño podemos incorporar sentimientos y emociones. Es así como por medio de la obra gráfica podemos manifestar verdades acerca de nuestras experiencias internas y que las palabras no pueden expresar, reflejando nuestra personalidad en forma de nuestros gustos e inclinaciones y creando así un tipo de transformación simbólica de la experiencia. Tanto para el creador como para la sociedad constituyendo así un medio de comunicación para comprender y dar forma a la experiencia: esto es el lenguaje visual y es la base de la creación del diseño, de aquí surge el concepto. Hay numerosas formas de interpretar el lenguaje visual equivalentes a culturas y niveles sociales en el mundo, la forma en que nos saludamos es

¹ Gilliam Scott *Fundamentos del diseño* pag 1

² ib. pag. 2

distinta a la de los orientales, ellos hacen una reverencia inclinando su torso hacia al frente un poco, mientras que nosotros nos tomamos de la mano por un instante. El lenguaje visual carece de leyes obvias. El diseño básico, diseño fundamental o el diseño bidimensional es el que se refiere a la gramática del lenguaje.

Un mensaje se compone con un fin: decir, explicar, dirigir, instigar, aceptar. La composición es el medio interpretativo destinado a controlar la reinterpretación de un mensaje visual por sus receptores. El significado está tanto en las fuerzas del contenido (mensaje y significado) y de la forma (diseño, medio y ordenación); y en el ojo del observador como en el talento del creador. El contenido y la forma son los componentes básicos e irreductibles de todos los medios (música, poesía, danza); el contenido es fundamentalmente lo que se está expresando, directa o indirectamente; es el carácter de la información, el mensaje. En la comunicación visual el contenido nunca está separado de la forma, cambia sutilmente de un medio a otro adaptándose a las circunstancias de cada cual; va del diseño de un cartel, un periódico o cualquier otro formato impreso con su dependencia específica de las palabras y símbolos, hasta la fotografía con sus típicas observaciones realistas de los datos ambientales pasando por la pintura abstracta con su utilización de elementos visuales puros en una estructura. Más sin embargo un medio visual puede cumplir muchas funciones al mismo tiempo, por ejemplo un cartel para anunciar un concierto de piano puede servir como decoración en la pared de un estudio, superando así su finalidad comunicativa original; una pintura abstracta concebida por el artista de una manera totalmente subjetiva como expresión de sus sentimientos, puede utilizarse como diseño de fondo de la portada de un folleto.

El contenido y la forma es la declaración; el mecanismo de percepción es el medio para su interpretación. Sea en la composición o en la visión, la información contenida en los datos visuales tiene que emerger de ellos o ser filtrada por la interpretación subjetiva. Para controlar realmente el efecto en lo más posible, el com-

positor visual debe comprender los complejos procedimientos, aprender a influir en la respuesta mediante las técnicas visuales.

La comunicación visual se logra mejor con gráficos bien marcados aunque sencillos, abstractando en símbolos y figuras que han sido refinados en el nivel de diseño-grafismo representativo en este caso el concepto es descriptivo de la solución de diseño tales como formas de construcción y vegetación. Otros tipos de análisis tendrán que comunicarse en forma escrita, también aquí se debe evaluar el propósito de la información del concepto para poder delinearla en el formato de diseño y organizarla de forma que comunique las ideas más eficazmente. La palabra y la imagen gráfica son dos formas fundamentales de comunicación visual, la comunicación visual de ideas de diseño a un nivel gráfico representativo es una sencilla, aunque refinada, descripción de la totalidad del proceso de diseño incluyendo información de análisis, conceptos o esquemas. Se puede observar que la sencillez es un principio básico de la comunicación, por lo que se le debe de tener una consideración mayor al momento de diseñar pues esta suele ser la mejor opción.

Así como el individuo es parte de la sociedad, también el diseño por ser algo humano y social debe de ser parte de la misma sociedad, la creación no existe en el vacío. Así como los peces fueron diseñados con aletas y branquias, para poder nadar y sobrevivir en el mar. El diseño también debe de aportar algo a la sociedad por que debe de evolucionar. Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de "algo", ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese "algo" sea conformado con su ambiente. Su creación no debe ser solo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época, es por esto que el diseño requiere un constante remodelado de sus ideas, adaptar este lenguaje a una nueva posibilidad ofrecido por una nueva estructura material logrando así la evolución del diseño, haciéndolo innovador.

ELEMENTOS DE DISEÑO

En el diseño nos vamos a enfrentar con tres tipos de relaciones visuales, las bidimensionales, tridimensionales y relaciones de secuencia y duración en el tiempo. Al diseño nos referimos, es bidimensional e integra elementos formales, cromáticos y materiales, y para esto se requiere del dominio de la superficie y del espacio, actitud autocrítica ligada a los intereses generales. Los elementos que son usados en esta área del diseño son tipografía, fotografía, ilustración, combinado con una fuerza controladora de luz, sombra y color.

Varios autores nos dicen casi lo mismo con respecto a los elementos de diseño, unos más otros menos. Wucis Wong en su libro *Fundamentos del Diseño Bi y Tridimensional*, hace una organización de estos elementos, la cual incluyo ya que se me hace muy esquemática:

Elementos conceptuales, estos elementos no son visibles, como su nombre lo dice, se refiere a la teoría.

Punto indica posición, es el principio y el fin de una línea, y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan.

Línea cuando un punto se mueve su recorrido se transforma en una línea, la línea tiene largo pero no ancho (relativamente, mejor conocido como grosor). Tiene posición y dirección.

La línea es la base de la mayor parte de las comunicaciones gráficas, ya que posee una variedad de niveles de refinamiento y significado por medio de sus variaciones, dirección, peso, ángulo; por ejemplo las líneas rectas verticales y marcadas sugieren fuerza y soporte, mientras las líneas ondulantes horizontales y delgadas, insinúan serenidad y calma.

Plano el recorrido de una línea en movimiento, tiene largo y ancho, pero no grosor. Tiene posición y dirección, define los límites extremos de un volumen.

Volumen es el recorrido de un plano en movimiento, tiene una posición en el espacio y está limitado por planos. En un diseño bidimensional el volumen es ilusorio.

Elementos visuales Cuando los elementos conceptuales se hacen visible, tiene forma, medida, color y textura. Los elementos visuales forman la parte más prominente de un diseño, por que son lo que realmente vemos.

Forma todo lo que pueda ser visto posee una forma que aporta la identificación principal en nuestra percepción.

Medida todas las formas tienen un tamaño
Color una forma se distingue de sus cercanías por medio de color, el color se utiliza en su amplio sentido amplio, comprendiendo no sólo los del espectro solar sino así mismos los neutros (blanco, negro, grises e intermedios) y así mismo sus variaciones tonales y cromáticas.

Textura la textura se refiere a las cercanías en la superficie de una forma, Puede ser plana o decorada, suave o rugosa y puede atraer tanto al sentido del tacto como la vista.

Elementos de relación Este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño.

Dirección la dirección de una forma depende de cómo está relacionada con el observador

Posición la posición de una forma es juzgada por su relación respecto al cuadro o la estructura.

Espacio las formas de cualquier tamaño, por pequeñas por pequeñas que sean, ocupan un espacio. El espacio puede estar ocupado o vacío. Puede así mismo ser liso o ilusorio, para seguir una profundidad.

Gravedad tendencia a atribuir pesantez o liviandad, estabilidad o inestabilidad, a formas, individuales

Elementos prácticos subyacen el contenido y el alcance de un diseño

Representación cuando una forma ha sido derivada de la naturaleza, o del mundo hecho por el ser humano, es representativa. Dondis A. Dondis nos dice que representación es aquello que vemos y reconocemos a desde el entorno y la experiencia. Según Joan Costa en su libro *La fotografía entre sumisión y subversión*, nos dice que hay cuatro niveles de iconicidad:

Hiperrealismo es la imagen que se quiere más real que la realidad

Realismo la imagen se quiere tan real como la realidad

Figurativo es la representación carente de detalle, es más esquemática y con toda clase de deformaciones, tanto formales como cromáticos

Abstracción que es la creación de formas no analógicas independientes de la realidad visual.

Cynthia maris Dontzic en su libro *Diseño visual, introducción a las artes visuales*, nos dice que abstracción es la eliminación selectiva de lo no esencial para propósitos de estudio, se pueden separar elementos relacionados con la forma de aquellos relacionados con el contenido, logrando así la reducción al mínimo geométrico cuyo compromiso con los impulsos emocionales, cinéticos y cinestéticos al igual que con el contenido y el significado simbólico.

Parramón en su libro *Curso de pintura a la acuarela, composición e interpretación*, nos dice que la interpretación está íntimamente relacionada con la imaginación. La imaginación es según Los diccionarios de la Lengua Española definen el término imaginación como:

Facultad de formar imágenes mentales

Facultad de combinar imágenes

Cuando estamos frente al modelo para no imitarlo o copiarlo y tratar de interpretarlo, hemos de imaginar series de imágenes y combinarlas con la realidad de lo que vemos en el modelo, sea este una persona, una animal, una fruta o un paisaje.

que el proceso de interpretación va ligado a la imaginación. Inclusive si nos damos cuenta, en la interpretación también interviene el análisis.

Interpretar es imaginar. Cuando estamos ante un modelo y queremos interpretarlo a nuestra manera hemos de imaginar cambios de formas y de colores.

La aparición de la fotografía contribuyó a retomar los niveles de iconicidad que están por debajo del realismo, en la ilustración como en la pintura y el arte en general; expandiendo así el terreno de la creatividad:

Delacroix "Los pintores que copian el tema no darán jamás a sus espectadores un sentimiento vivo de la naturaleza y sobre imaginar e interpretar", Chagall dejó escrito "vemos la naturaleza como algo rutinario; el artista ha de verla y pintarla como algo fantástico y fabuloso"

Significado el significado se hace presente cuando el diseño transporta un mensaje.

Dondis A. Dondis en su libro *La sistaxis de la imagen*, agrega otro "nivel" u otra cualidad de la representación, pero por la definición que nos da, su colocación sería más correcta como parte del significado:

Simbólicamente el vasto universo de sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que adscribe un significado

Función se hace presente cuando un diseño debe servir un determinado propósito.

Marco de referencia Los mencionados elementos existen normalmente dentro de límites exteriores de un diseño y define la zona dentro de la cual funcionan juntos los elementos creados y los espacios que se han dejado en blanco.

El plano de la imagen (formato) Es la superficie plana del papel o de otro material en el que el diseño ha sido creado.

Aunque Wucis Wong coloca al formato al último, en realidad es lo primero que debemos de tomar en cuenta al momento de crear el diseño tal y como nos lo dice Parramón en su libro *El gran libro de la composición*.

"La composición artística" comienza por la imposición los límites en la obra de arte", estos límites determinan la obra; uno de estos límites es la superficie, es decir el formato, en donde cualquier dibujo o pintura se ha de adecuar. En las palabras del pintor Henri Matisse: "la composición se modifica según la superficie a cubrir". El formato no es solo el tamaño total del soporte, tantos por tantos centímetros, sino la relación entre sus medidas, entre su anchura y altura, pudiendo ser horizontal, apaisado, cuadrado, redondo.

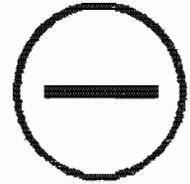
La tradición de muchos siglos de composición artística nos dice que ciertos temas se adaptan mejor a ciertos formatos que a otros. Debido a que la visión del paisaje suele ser más a lo ancho que a lo alto ha sido tradicionalmente pintado en formatos apaisados, en la pintura de marinas el formato es más horizontal que el utilizado en los paisajes por razón de la anchura marina; en los retratos la altura es superior a la anchura, por lo que se requiere un formato

デ
レ
サ
サ
レ
シ
レ

vertical; pero aun así uno de los formatos más comunes para retratos durante los siglos xvii y xix era el ovalado. El neoclásico David o el clasicista Ingres pintaron paisajes en formatos redondos. Otro formato poco habitual, aunque lleno de atractivas posibilidades, es el cuadrado, utilizado actualmente en la fotografía de formato medio.

Muchos pintores modernos han investigado nuevas soluciones compositivas adaptando diversos formatos de los ya habituales y tradicionales como es el caso de los dipticos, trípticos o polípticos, para pinturas en escenas, episodios o variaciones sobre una idea plástica. Estas combinaciones pueden complicarse variando las formas, los tamaños, creando conjuntos asimétricos de gran atractivo visual. Lo importante es que la elección esté justificada por el desarrollo pictórico del tema.

COMPOSICIÓN



El concepto de composición comienza con el campo de diseño, este determina los límites de un universo único que hemos creado y cuyas leyes básicas están determinadas por el carácter del campo. El concepto se concreta en la creación de una unidad orgánica entre el campo y las formas que contiene. La composición significa también organización estructural y que esta constituye el fundamento de las relaciones visuales. Es el paso más importante en la resolución del problema visual, es la etapa en el proceso creativo en donde el comunicador visual ejerce el control sobre su trabajo y donde tiene la mayor oportunidad para expresar el estado de ánimo total que se quiera transmitir a la obra. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tienen fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador.

El concepto occidental de composición artística procede de la antigua Grecia, en donde todas las disciplinas que ocupaban al hombre (ciencia, arte, filosofía, política, etc) se relacionaban con las ideas de proporción, canon, unidad y armonía. Pitágoras fue uno de los filósofos griegos que más se ocupó de las cuestiones relacionadas con la medida, la proporción y la armonía; a él debemos una de las primeras y más generales formulaciones del principio de composición artística: "la armonía

es la unidad en la pluralidad y el acorde de la discordante"³, mientras a Platón se le atribuye la siguiente norma "componer es hallar y representar la variedad dentro de la unidad". A la unidad en la variedad se le llama con frecuencia "la fórmula para la belleza en la naturaleza y en el arte" John Dewey utilizaba esta expresión para enfatizar la relación dinámica de las energías que interactúan en una obra. Otros interpretan la frase como la identificación de alguna característica en un grupo de objetos relacionados.

Henri Matisse: "el arte de componer es el arte de organizar en forma decorativa los distintos elementos de que dispone el pintor para expresar sus sentimientos"

Como le decía Cezanne a su hijo Lucien: "El encuadre es un factor básico en la selección y composición del cuadro. Por que encuadrar es igual a componer"

Así es como describe Susanne Langer a la composición en su ensayo *Abstracción in Science and Abstracción in Art*.

"la articulación de elementos estructurales en un todo dado".

"No hay reglas - dejó escrito el célebre John Ruskin- si fuera posible componer e interpretar mediante reglas, Tiziano y el Ve-

テ
レ
サ
サ
ン
ジ
ノ

³ Dondis A. Dondis *La sintaxis de la imagen* pag. 56

ronés serían hombres corrientes y vulgares. Ruskin tenía razón, pero hoy podemos hablar de algunos factores que pueden ayudar a componer e interpretar un cuadro.

La tendencia a organizar todas las claves visuales en las formas más simples posibles; el relacionarlas con similitudes identificables; la opulente necesidad de equilibrio; la compulsiva conexión de unidades visuales nacidas de la proximidad; el favorecer la izquierda sobre la derecha y la parte inferior sobre la superior de un campo visual; tienen que ver con acciones psicofisiológicas de los estímulos exteriores sobre el organismo humano y con el conocimiento operativo de estos fenómenos perceptivos del hombre, o de otros, está la forma de todas las cosas visuales en el arte, la manufactura y la naturaleza. Su carácter y la percepción de ese carácter crea el todo, la forma. Así es como surge la composición.

Para cambiar el caos en orden se establecen grupos, debido a que en nuestra percepción no es posible captar todos los elementos de un solo vistazo. Un grupo está constituido por seis elementos y es así como percibimos, cuando son más de seis, lo que hacemos es descomponer en subgrupos, por ejemplo si son siete elementos el grupo se divide uno en tres y otro en cuatro. Así lo demostró El sociólogo Longfeld colocó un número de estímulos visuales (puntos) de igual tamaño a igual distancia, uno del otro sobre un pliego de papel a los asistentes por espacios de algunas décimas de segundo. Es por eso que en diseño editorial la columna en su ancho debe de contener en promedio 6 palabras y la historieta debe de poseer 6 viñetas en promedio por página.

El primer paso en la composición es la elección de los elementos apropiados a emplear en un diseño y de la manera de utilizarlos esta relacionada tanto con la forma como con la dirección de la energía liberada por la forma que da lugar al contenido. En la composición El diseñador hace uso de la semejanza, dirección, contraste y la red o retícula que reduce los diversos choques visuales a un patrón. La forma es la estructura elemental, esta compuesta de elementos, y del carácter y la disposición de estos, así como de la energía que provocan en el observador. El objetivo del diseño o elabora- ra, sea periódico, cartel o revista, entre otros, informativo, funcional; sirve como criterio para

buscar la forma que adoptará una declaración visual. Las opciones y elecciones que conducen al efecto expresivo dependen de la manipulación de los elementos y técnicas, y los múltiples medios que ofrecen al diseñador.

Teniendo los elementos a utilizar para la elaboración del diseño así como las técnicas a emplear, procedemos a componer. Recordando la frase atribuida a Platón "componer es hallar y representar la variedad dentro de la unidad", aquí nos está diciendo ya dos de las cosas que hay que tomar en cuenta al momento de componer, Rene Huyge sugiere que es necesario combinar ambos factores entre sí, de manera que en el cuadro exista:

Unidad dentro de la variedad
Variedad dentro de la unidad

Esta combinación equilibrada entre unidad y variedad depende básicamente de los siguientes factores:

Variar el encuadre para lograr una mayor unidad
Una mejor organización
La adaptación del tema a un esquema geométrico determinado

La variedad dentro de la unidad puede lograrse mediante

La dramatización de los contrastes de tono y color
El realce de la textura

Para entenderlo mejor hay que definir que es unidad y que es variedad.

UNIDAD

Los analistas de la percepción como Kepes, Dewey y los psicólogos de la Gestalt, han identificado y catalogado las necesidades biológicas del orden, la integridad, la claridad, la simplicidad y el cierre de contornos para convertirse en formas.

Todos los términos que denotan relación de elementos implican la relación en sí de los elementos integrados dentro de la estructura total. Estos pueden incluir; línea, forma, color, textura, valor tonal al igual que peso, dirección tamaño, proporción, balance, ritmo, foco y énfasis. La organización figura-fondo y el agrupamiento de figuras constituyen importantes factores, pero forman parte de toda percepción.

テ
シ
サ
サ
ン
ン
ン

La unificación enfoca la atención al total y deja a los detalles un lugar subordinado. Aun habiendo una gran variedad de contrastes, es evidente que el elemento unificador debe estar presente en un diseño desde los apuntes.⁴

CONTRASTE (VARIEDAD)

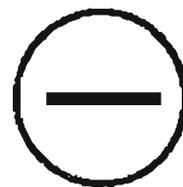
La percepción de la forma es el resultado de diferencias en el campo visual. Si este es igual en toda su extensión, nada está definido. Cuando percibimos una forma, ello significa que deben existir diferencias en el campo, una clase de comparación. Cuando hay diferencias, existe también contraste. El significado de la palabra contraste, estriba en: estar en contra. La vida es un proceso natural compuesto por tensiones, equilibrios y ritmo; eso es lo que sentimos, en la serenidad o en la emoción. Pero el impulso manejado entre opuestos hay que manejarlo con tanta delicadeza. El propósito fundamental de una formulación es la expresión. Así es como el contraste, conflicto o variedad constituyen la esencia dinámica de toda existencia, de todas las formas de arte; el contraste es lo que dramatiza la vida del hombre. La variedad estimula el interés, da vida a la composición que sin ella resultaría monótono e insignificante.

Como estrategia visual para aguzar el significado, mediante formulaciones opuestas, para hacerlo más importante, más dinámico. Los opuestos parecen ser ellos mismos obtienen más fuerza si se juntan. Puede y atraer la atención del observador. El contraste es una organización de los estímulos visuales orientada a la consecución de un efecto intenso. Consiste también en la cancelación de lo superficial e innecesario, lo cual lleva a enfocar lo esencial de modo natural. En todas las artes el contraste es una poderosa herramienta de expresión, el medio para intensificar el significado y, por tanto, para simplificar la comunicación.

El contraste es variedad, por lo que debemos de controlarlo, utilizando el tipo y el grado exactos en el lugar adecuado, para lograr asegurar la unidad.

⁴ pag 188

REJÍCULA



Una rejícula adecuada conformada por columnas y campos, posibilita la disposición objetiva de la argumentación mediante los medios de la comunicación visual, la disposición sistemática y lógica de los elementos de diseño tipografía, fotografía, ilustración y colores; de un modo compacto con su propio ritmo, de modo que sea fácilmente inteligible y estructurado con un alto grado de interés, ya que el orden en la configuración favorece a la credibilidad de información y da confianza. Una información con títulos, subtítulos, imágenes y textos de las imágenes se entiende mejor y se retiene con más facilidad en la memoria esto está científicamente probado.

La rejícula ayuda a dar un aspecto equilibrado de un espacio determinado, aunque en ocasiones puede aparecer apagado, sin vida, cuando la rejícula es utilizada con más libertad, con mayor espontaneidad se logrará una disposición de los elementos en un acomodo más dinámica y creativa.

Lo primero que hay que hacer en la elaboración de un diseño, es la creación de una rejícula para la composición de los elementos. Este es el punto de partida común a todas las áreas de diseño.

A cada una de la división vertical de la rejícula se le llama columna por su similitud en as-

pecto con las grandes columnas de los edificios públicos en las antiguas Grecia y Roma, sobre las que se exponía la información pública y por que sostenían todo el conjunto.⁵ La columna a su vez se divide horizontalmente en campos. Los campos pueden tener las mismas direcciones o no. La altura de los campos corresponden a un numero determinado de líneas de texto y se separan uno de otro por un espacio intermedio llamado intercampo que equivale a 1 o 2 líneas, su objeto es conservar la legibilidad y que pueden colocarse leyendas bajo las ilustraciones.

Antes de comenzar a definir la forma de la rejícula, hay que tomar en consideración el papel sobre el cual se va a imprimir. Esto siempre será responsabilidad del diseñador, en la elección del papel debe de tener en cuenta el grosor, la opacidad, la textura, el peso, la calidad del papel, el grado de porosidad así como el satinado de la superficie que recibirá la impresión. Para tirajes largos se recomienda usar papeles económicos. Se deben averiguar las medidas que admite la máquina donde se imprimirá, para así saber el tamaño de papel a utilizar. Existen dos tamaños básicos; el métrico (europeo) también llamado normalizado y sus medidas son de 841mm x 1189 mm, de este deriva el formato A4; y el imperial (anglosajón) también llamado clásico y sus medidas son de 320 x 440 mm. En México los tamaños de papeles extendidos para impresión son tres, de 57

テ
レ
サ
シ
ン
シ
ノ

⁵ (pag 12 Alan Swann)

cm x 87 cm (ocho cartas), 70 cm x 95 cm (ocho oficios) y 87cm x 114 cm.

Teniendo esta información podemos determinar el formato del impreso final por medio de la división de la hoja de papel. Estableciendo esto último ya se puede comenzar a realizar la retícula.

El siguiente paso en el proceso de diseño es la distinción de todas las variables en un simple concepto de diseño. En el proceso de diseño existe una relación directa entre el tema a presentar y la manera de exhibirlo. Hay que establecer la cantidad de texto para poder asignarle el espacio correspondiente, según las especificaciones usuales para la tipografía a utilizar. El texto es el que empleará en mayor grado la retícula para crear uniformidad de composición mediante la forma en la que se disponga, puede rebasar el largo de los campos se puede colocar texto en los intercampos pero más sin embargo no podrá salir del ancho de la columna. Los títulos por su brevedad poseerán un poco de libertad en su edición. Las imágenes pueden usarse de una forma más flexible, creativa y estimulante que se ha permitido hasta ahora. Pueden atravesar las columnas y saltarse los márgenes. Las imágenes pueden representarse como siluetas, y el texto puede disponerse contorneándolas, para formar una figura a su alrededor. El tamaño de las ilustraciones se establece en función de su

importancia temática. El diseñador debe de tomar muy en cuenta la retícula, aquí es donde realmente comienza el diseño.

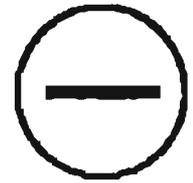
Producidos los elementos y escogidas y ajustadas las fotografías y las imágenes, la página definitiva empezará a tomar forma. Debe buscarse aunque sea en términos abstractos, el contraste entre las características de los elementos de diseño. Se recomienda hacer una serie de composiciones esquemáticas que muestren la variedad de disposiciones de retícula de distintas formas.

La retícula es un sistema modular que puede servir de idea y no como guía de esta. Es sorprendente ver que diseños que aparentan haber tenido una sencilla fórmula, en realidad procede de una base bastante compleja; así como inversamente fórmulas complejas que derivan de bases simples, también se evidenciará con claridad. Cuando la estructura reticular domina el proceso creativo es un verdadero peligro que nos conduce a una rígida solución, la fascinación del hecho de diseñar con una retícula es su invisibilidad final.

La practica constante y consciente de acomodar los elementos en la retícula ayudaran a desarrollar la habilidad par manipular la composición y, en definitiva, crear mejores diseños. Los diseños terminados no deben menospreciarse nunca como obvios.

シ
ン
ポ
ジ
ン
グ
ラ
フ
ィ
ィ

ILUSTRACIÓN



Para definir ilustración primero tenemos que recurrir a su etimología. Ilustración proviene del latín *illustrare* que significa aclarar. Así como en el siglo XVII, surgió el movimiento de la ilustración que como prioridad tenía "dar luz al conocimiento", dar luz a la razón aclarara el entendimiento.

Gráficamente la ilustración es una imagen que aclara un texto, debe transmitir su mensaje lo más concreto posible, no debe de crear ruido ni polisemia (más de un significado). Esto en una definición común, pero si analizamos este concepto, nos daremos cuenta que la ilustración puede ser más allá de un gráfico bidimensional elaborado con acuarela o cualquier otra técnica; puede ser una fotografía, un gráfico 3D, un ademán, un gesto, una pose, una musicalización, una animación una explicación textual o sonora de un gráfico; con esto último damos a entender que la ilustración como el texto deben de tener concordancia entre ambas, explicándose mutuamente por lo que se conforma un bimedia al manejarse el lenguaje escrito y el gráfico.

La ilustración deriva de la pintura y para poder transmitir su mensaje correctamente, se debe tener un alto dominio de la técnica, sobre todo en el dibujo, por se la base de la ilustración. La técnica es la encargada de dar volumen, color, textura en si darle forma al dibujo. El concepto tiene mucho más importancia que la técnica, esto nos dará el motivo para crear la ilustración.

Sin el concepto ilustración no tiene sentido de ser, aunque la técnica este bien aplicada. A diferencia del pintor, el ilustrador tiene que ser más veloz y ágil en su labor por que tiene que trabajar por encargo y ser capaz de crear ajustándose a las líneas maestras editoriales.

La cámara y su inconmensurable capacidad para registrar detalles visuales, se ha entrometido continuamente en el terreno del ilustrador. En cualquier caso en que la credibilidad sea un factor a tener en cuenta, se prefiere al fotógrafo; en la actualidad solamente los libros técnicos y los infantiles, algunas revistas y la publicidad, siguen dependiendo del ilustrador. En los textos los ilustradores hacen una interpretación gráfica personal del texto y no al tipo de lectores al que va dirigido el texto, al menos que se realicen entrevistas. Hay ocasiones en que los ilustradores se entrevistan con los escritores, para así poder ir estableciendo una interpretación directa del autor con respecto a su escrito por lo que aquí el ilustrador labora para el autor y no para los lectores.

Clasificar a la ilustración siempre ha sido algo difícil, se debe de tomar en cuenta el publico que va dirigida y puede tener más de una aplicación; una ilustración de un hígado humano, destinada al sector médico, tiene que ser hiperrealista y puede ser aplicada en un libro, como en un audiovisual o en una propaganda contra la hepatitis. Clasificar la ilustración por temas, al menos en mi opinión no es aplicable.

テ
レ
ビ
ジ
ョ
ン

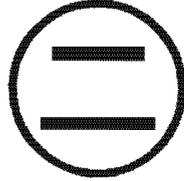
FOTOGRAFÍA EN LA ILUSTRACIÓN

Aunque ya sabemos que históricamente primero fue la ilustración y luego la fotografía, y que gracias a la primera surge la segunda por el anhelo de los no muy hábiles en el dibujo, al querer representar algo real. Hoy en la actualidad y sobre todo cuando somos estudiantes, primero es la fotografía y luego la ilustración. Como ya mencione anteriormente la fotografía puede ser ilustración, pero también puede formar parte de la creación de la ilustración. Cuando estamos aprendiendo a dibujar casi siempre nos apoyamos en modelos entre más presentes y físicos mejor, pero cuando no se puede recurrimos a la fotografía.

Lo natural y espontáneo se encuentra en la realidad, y quien mejor capta lo natural y espontáneo que la fotografía, por esto se le da más prioridad a la fotografía para ser utilizada en lugar de la ilustración. Sabemos que los ilustradores que se inclinan por temas fantásticos, hacen uso de la ilustración realista y para esto se apoyan en fotografías, así era la manera de trabajar de Boris Vallejo; existen catálogos de sus fotografías. Los ilustradores viajan para tomar referencias de los lugares, ya sea para representarlos tal cual o para obtener inspiración para hacer una ilustración de un mundo fantástico. Pueden sentarse con su caballete en el lugar y comenzar a hacer su labor, o tomar fotografías y guardarlas para otra ocasión.²⁰ Lo fantástico es en si lo natural visto de otra forma, mezclando diferentes partes de animales, culturas y lugares par crear unos nuevos; tal es el caso de Star Wars que mezclan lo africano con lo medieval y oriental para dar como resultado un mundo muy atractivo. Aun si la ilustración sea estilizada o abstracta haremos uso de la fotografía, por ejemplo para una señalización en el zoológico utilizamos la fotografía para poder hacer un análisis minucioso de los detalles principales, que caracterizan la especie a ilustrar.

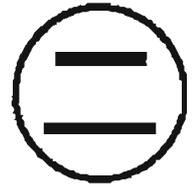
Un medio de comunicación no excluye al otro. Poner en pie de igualdad el mensaje y el modo visual no quiere decir establecer entre ellos una competencia, sino simplemente compararlos en términos de viabilidad y efectividad.

CAPITULO 2



**BREVE HISTORIA
DE LA MATEMATICA**

INTRODUCCIÓN 邦 邦 邦 JAPONES



邦
邦
邦

El extremo oriente es el área que comprende los actuales países de China, Corea y Japón; y es denominada así por que geográficamente esta situada en el extremo Este de Asia. China resulta ser la más importante debido por su temprano y espectacular desarrollo como civilización, sentó las bases culturales de las demás naciones. China alcanzó grandes e importantes logros culturales. En cuanto a lo político, su organización y administración de su estado imperial estaba regida por una eficiente burocracia que reclutaba sus miembros por medio de rigurosos exámenes. Fue en la dinastía Shang donde se desarrolló la escritura de carácter ideográfico, que fue elemento fundamental de cohesión y de unidad de su cultura y medio de expresión artística, nos referimos la caligrafía.

En China se dieron sistemas filosóficos y religiosos como el Confucianismo y el Taoísmo. En el siglo I de nuestra era, adoptan el budismo de origen indú y con ello sectas budistas tan importantes como la Channa (Zen). También tuvo un notable desarrollo científico y técnico, claro y sobre todo no podía faltar en las artes.

Se crearon muy diversas técnicas artísticas, en especial de la seda y la porcelana. Aportó a la historia del arte universal las más exquisitas piezas de jade y bronce, las más delicadas cerámicas, lacas y tejidos de seda, paisajes realizados con tinta, sus caligrafías así como sus impresionantes obras de arquitectura.

Japón, constituye un archipiélago y sus cuatro islas principales son, Hokkaido, Honshu, Shikoku y Kyushu. Abarca una superficie total de 372 804 Km², en una de las zonas de mayor inestabilidad de la corteza terrestre, el círculo de fuego. Separado de China y Corea por el mar de Japón, y gracias a su condición insular, logro tener originalidad en sus culturas prehistóricas denominados Jomon, Yayoi y Kofun; en este período se llegó a desarrollar una organización política que consistía en una confederación de Estados, que se eran dominados por poderosos clanes, bajo la autoridad de un emperador, jefe del clan Yamato. Fue también aquí en donde se generó el sintoísmo, una religión propia la cual consistía en la veneración de las fuerzas, elementos o espíritus de la naturaleza, a los cuales llamaron kami.

Hacia mediados del siglo VI, al final de período Kofun los japoneses comenzaron a abrir sus fronteras al influjo de la civilización china y siendo conscientes de la superioridad de la misma, iniciaron un proceso de profunda asimilación de sus logros. El budismo llegó a China a través de Corea, cambiando así la mentalidad de los japoneses, obtuvo fuerza y gran popularidad, hasta erigirse en religión de Estado, por lo que el confucianismo ante su menor incidencia, intensificó el respeto y el culto por los antepasados.

El conocimiento e incorporación de la escritura china, desconocida en Japón no solo per-

テ
レ
サ

サ
ン
ジ
ノ

mitió la lectura y la redacción de textos propios como obras literarias, históricas, religiosas, filosóficas y científicas procedentes del continente. China proporcionó a Japón las bases fundamentales de lo que será su quehacer artístico.

naturaleza.

Son artes mayores en el extremo oriente la poesía, la pintura y la caligrafía esta última considerada como arte chino por excelencia. También las artes decorativas tuvieron una consideración importante, en Japón un simple cuenco cerámico de té puede ser considerado Tesoro nacional.

También son distintas las formas de apreciación del objeto artístico. En occidente aprehendemos y apreciamos la obra de arte primordialmente a través del sentido de la vista. En el extremo oriente se busca y se aprecia el deleite de otros sentidos. Sólo una experiencia global del objeto, no solo visual, permite captar la auténtica esencia de los materiales artísticos y su transformación. Así del jade y la porcelana los chinos valoraban entre otros aspectos su suavidad y sonoridad.

Con todo lo anterior, resulta curioso su "aparente" escasa evolución, buena parte de las causas de este fenómeno se debe al sistema de aprendizaje artístico. Estas culturas tienen una gran veneración a los antepasados y respeto a los mayores, potenciados ambos por el confucianismo, el aprendizaje artístico se fundamentaba en la continua copia de los admirados maestros del pasado. Sólo después de haber adquirido un dominio de la técnica y una madurez artística mediante la asimilación de los logros de los maestros de la antigüedad, el artista podía adquirir su estilo propio.

En el arte japonés la sencillez, la austeridad y la simplicidad fueron consustanciales a su propio ser. Estas tendencias presentes en toda su historia, tuvieron su máximo florecimiento gracias a que estuvieron bajo la influencia Zen.³

En el desarrollo del arte japonés dos distintas fases han siempre ocurrido alternadamente.

La primera siempre llega por una fuerte influencia al arte japonés, influencia de un arte ajeno a ellos

La segunda es cuando el arte importado fue asimilado y llegó a ser característica de la he-

テ
ル
カ
A pesar de la influencia China, Japón desarrolló un estilo cultural propio: tuvo la capacidad de transformar lo asimilado en algo singular e incluso superior o foráneo. Esta cualidad del pueblo japonés puede observarse en muy diferentes campos, pero fue sobre todo en el terreno artístico donde puede apreciarse su originalidad y en ocasiones la superioridad de sus producciones.

Aproximadamente a mediados del siglo XIX, Japón una vez más, se vio obligado a abrir sus fronteras, por la presión de las potencias internacionales. Ante el entonces elevado desarrollo de la sociedad occidental, los japoneses iniciaron un acelerado proceso de modernización y de profunda asimilación de todos los logros del occidente. Una vez más el pueblo japonés aprovechó al máximo la influencia Europea y de Estados Unidos, como prueba de ello es que en la actualidad, Japón constituye una de las más poderosas potencias capitalistas del mundo.

En el mundo occidental el hombre es el rey de la creación, un ser aparte y superior, medida de todas las cosas, que domina, dirige, conquista, manipula, transforma la naturaleza. Por el contrario en oriente el hombre es un elemento más de la naturaleza, una parte del todo, que sólo encuentra su sentido en el respeto, integración, la armonía y sintonía con lo que lo rodea¹. Es por esto que en el arte japonés los temas que abundan son acerca de la naturaleza, flores, plantas, animales y el paisaje motivo principal de la pintura en el extremo oriente e inmejorable medio para expresar el "todo" en el que el hombre se encuentra integrado². Esto lo podemos ver por que han desarrollado manifestaciones artísticas que en occidente no son tan importantes, tales artes son, el arte de Jardín, el bonsái o arte del cultivo de árboles enanos, el ikebana arte de la composición floral y el sulseki o arte de la selección y contemplación de piedras formadas naturalmente que tienen el poder de sugerir un objeto u escena de la

¹ (pag 12 Alan Swann)

² (pag 12 Alan Swann)

rencia cultural japonesa. Esta es una habilidad de los japoneses para asimilar una cultura extraña a ellos, sin llegar a la imitación.

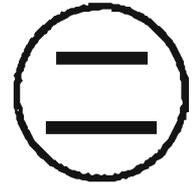
El arte japonés originalmente no hace una clara distinción entre pintura y gráfica, consiguen la expresión a través de una máxima economía, incluyen la estilización tanto en la representación pictórica como ornamental, recreando la vitalidad de un manera que no sea una representación realista. Este achievement de la alta expresión artística entre las categorías de pintura y gráfica es una de las mayores característica de arte japonés. las relación íntima entre pintura y gráfica fue reprimida en su historia del arte después de que la idea occidental de arte fino fue importada en la restauración meiji. Desafortunadamente, la pasión a decorar, propio de las mentes japonesas ha perdido esta vitalidad. Pero hoy en día la idea de arte puro esta fundamentada bajo un diseño decorativo penetrando así en el movimiento de arte contemporáneo, junto con la estilización y el minimalismo.

La decoración es una expresión japonesa de una incesante persecución de alegría en la vida así como una aserción de la individualidad. Otra característica del espíritu artístico japonés, designa de Tsuji, es el humor, la caricaturesca distorsión de la figura humana y los animales dibujados en lo que es llamado manga, oke-e son dibujos pornográficos con cierto humor hechos en el siglo veinte.

Los japoneses son más sensoriales que intelectuales y más intuitivos que sistemáticos. Las cualidades de simplificación, decoración y serenidad han sido los más salientes fuerzas constantemente influenciadas en el arte japonés durante su historia.

藝
人
の

テ
レ
サ
サ
ン
ジ
ノ



La palabra japonesa para adorable, simpático o lindo es kawaii. Kawaii normalmente es un adjetivo pero hoy en día, en Japón, es mucho más que una palabra, teniendo una connotación estética y afectiva, y un sentido particular en el ámbito sociológico designando las tendencias de la juventud japonesa del último veinteno del siglo XX, acuñando así una cultura. Cualquiera que conozca Japón sabe que kawaii es una poderosa fuerza omnipresente. El japonés nace, crece y vive entre kawaii. Miffy el conejito blanco decora las tarjetas de crédito. Las mujeres de la ciudad de buena posición y con zapatos de tacón utilizan artículos con la imagen de Hello Kitty. Los muchachos adolescentes se tatúan con Badtz-Maru, el pingüino travieso de la compañía Sanrio. La novedad de usar figuras de plástico con la imagen de personajes adorables como Doraemon en los teléfonos celulares, y hasta para tener sexo, kawaii esta presente pues los condones son decorados con Monkichi el mono. Entre otras curiosidades que podemos hallar.

Alimentado por las subcultura del Internet, el comercio aumenta y con ello la globalización de las corporaciones grandes como Sanrio, el kawaii está haciendo las incursiones planetarias. Hello Kitty y otras líneas de productos con la imagen de los personajes de Sanrio se están vendiendo en más de 30 países, incluyendo Argentina, Bahrain, y Taiwán.

La revista japonesa para adolescente CREA nos dice que kawaii es "lo que más ampliamente usamos, ampliamente amado, palabra habitual en japonés". Según Sharon Kinsella, una investigadora de la Universidad de Cambridge nos dice que esta manía del kawaii empezó alrededor de 1970, cuando era una novedad escribir las notas y cartas con personajes redondeados e infantiles, por ejemplo sustituir la letra o por una carita feliz. Este hábito empezó a tener éxito entre las adolescentes japonesas. Estudiosos que estudiaron este fenómeno lo llamaron la escritura anómala de la Adolescente. Los niños lo llamaron el burikko-ji, traducido como "escritura de gatito" o "escritura de niño". En los años ochenta, uno 55 por ciento de muchachas de entre 12 y 18 usaban este hábito de escritura.

Las revistas, los anuncios, los programas de computación retomaron este estilo que pronto generó una moda general, descrita como "suru del burikko", traducida como imitación del niño.

Cristiano Marforella en su libro "Anatomía de pokemon" nos da una síntesis de las características de la cultura kawaii:

indican el gusto y la actitud de una generación de jóvenes japoneses que se reconocen en una falta de ideologías y prefieren amparar-

se en un mundo infantil, tratando de retardar cada vez más la participación al mundo adulto.

La más obvia atracción del kawaii japonés es, en gran parte, lo atractivo de la infancia. "es un sentimiento de siempre querer estar en la infancia, de nunca querer crecer", nos lo dice Yuuko Yamaguchi, gerente general auxiliar del departamento de diseño de personajes de Sanrio. La etapa adulta para los japoneses es, quizá como en la mayoría de las culturas, un tiempo de despertar sus responsabilidades y presión a conformar.

"Infancia, en japonés es un tiempo cuando fuiste indulgente en todos los sentidos - mayormente por su mamá, pero por la sociedad también," dice el profesor Merry White de la Universidad de antropología de Boston, autor de material para niños: *Coming of Age in Japan and America*. "Nosotros en los estados unidos decimos ser una joven sociedad, pero lo que somos realmente es una sociedad adolescente. Que es a lo que todos queremos, regresar. En Japón a lo que se desea regresar es a la niñez, con una madre que nos mime en una casa segura, y no al salvajismo de la juventud."

En el hombre japonés, esta presencia infantil es fuerte, vemos hombres de negocios que leen mangas en el metro, por lo que se dice que padecen el síndrome de Peter Pan. Existe una expresión común en Japlish para detener el desarrollo el crecimiento: *aduluto chiluduren*. *Ochi did not*

La cultura kawaii, a pesar de todo el infantilismo que hay a su alrededor y conforma, posee sin embargo, muchos de cánones estéticos y valores de la cultura del samurai, pero sin ser reconocida como cultura válida de las generaciones que hayan superado los cuarenta años, por que la mayor parte de los adultos no cree en la ética samurai. En la práctica los jóvenes japoneses están combatiendo una batalla ideológica y generacional contra una fantasma, puesto que hasta hoy en día la cultura del samurai no existe es solo un ideal.

Aproximadamente el 90 por ciento de los diseñadores de personajes de Tokio son mujeres, parece que los diseñadores de personajes kawaii tienen un sentido innato para despertar

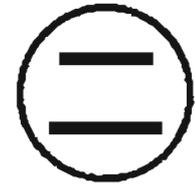
en sus diseños lo adorable. "Esto se logra al incluir en el personaje una mirada relajada, impotente."

dice Hikaru Suemasa, diseñadora de cabeza de personajes de género de Tokio, Hemos visto que los personajes kawaii son creados por diseñadores de personajes como los que trabajan en Sanrio, los personajes kawaii también surgen de la creatividad de los mangakas.

Yamaguchi explica por qué los personajes de Sanrio tienden a carecer de cuello y boca, y tener brazos y piernas cortos; "no tiene la necesidad de piernas o cuello ya que es algo que diluye los elementos básicos del kawaii: redondo, sencillo, amable, pequeños y encantadores por lo que es difícil detestar". En Hello Kitty se aplicó esta fórmula abstrayendo y estilizando así a este felino con la cabeza elegantemente inclinada, creando así más que un personaje, un logotipo. Los personajes kawaii muestran en su diseño pasividad, impotencia y vulnerabilidad, sobre todo en los lolicom (lolitas). Por ejemplo, les falta frecuentemente la boca y tiene los tocones diminutos, redondeados para los miembros. Según Sharon Kinsella.

El kawaii sirve como estrategias de mercadotecnia, así como de propaganda política. Las compañías japonesas acudirán a los personajes kawaii para poder así ganarle a la competencia. Nol sawaragi trata esta obsesión del kawaii en la post guerra el emperador Hirohito, quien era visto como "un simpático viejo", cuando esta actitud fue manipulativa "reglas para la simpatía" rather que "reglas para el poder". El asociaba esta táctica con "una femenina manera de controlar" que es unrelated al feminismo" (Noi Sawaragi-interviewed by Fumio Nanjo in "Dangerously Cute" *Flash Art* 25 (March/April 1992) 75). Treat también relatar *cuteness* a lo femenino, más específicamente a "cultura shojo" o que de los Kawaii (adorable) chica. El explica que el rol de la chica Kawaii es ser atractiva y to shop. (treat 281) Her appealing image is as visible in japanese advertising as all those promotional figurines.

HISTORIA DEL JAPONES



第
九
章

EL HEIAN TARDÍO (894-1186)

Xasta el momento la escritura se hacía en chino, las mujeres eran las únicas que no estaban sujetas bajo esta restricción y esto les dio la libertad de hacer un nuevo género literario en idioma japonés; tal género consistía en un análisis de la vida cortesana, este tipo de vida quedaba bastante fuera del alcance de los hombres. Esta literatura fue la base de inspiración para que los pintores crearán ilustraciones magníficas al igual encontraron inspiración en las leyendas de los templos, las historias populares y los hechos históricos adornados. Este tipo de ilustraciones dieron nacimiento al *yamato-e* que es el estilo japonés de pintar rollos narrativos, obviamente como el argumento estaba ligado en gran medida a la literatura japonesa, el *yamato-e*, obligaba a ofrecer contextos gráficos para las historias en una manera específicamente japonesa. *Yamato-e* quiere decir simplemente "japonés". El estilo alternativo *kara-e*, es un estilo alternativo que tiene como característica el paisaje en tinta negra. La adición de los colores fue una reacción japonesa natural.

De la cultura China, heredaron una vieja costumbre de colocar cartuchos con caracteres inscritos, esto beneficia a la identificación.

El desarrollo del *yamato-e* fue posible a su filosofía de las artes carente de restricciones, por lo que se podía elegir y registrar las nuevas tendencias con libertad absoluta, sobre todo el

arte pictórico que era el de los gobernantes y filósofos.

El estilo de los rollos narrativos consistía en escenas que fluían con facilidad de derecha a izquierda paralelas a la imagen lo que hacía que las historias transcurrieran a lo largo. El paisaje solo era un complemento para dirigir la acción, ayudar a entender la situación, establecer algo estacional o regional e indicar las dimensiones. Las escenas están separadas por lo general por nubes o niebla, que también sirven para acelerar las transiciones espaciales y así reducir detalles irrelevantes.

En cuanto a la figura humana, esta era representada con la cara y cabellos de una forma bastante convencional con los ojos caídos, y la nariz ganchuda (*hikime-kagihana*), en cuanto al cabello en las mujeres tienen mechones en forma de bucle separados del resto del cabello.

Llama mucho la atención el rollo de ómáccen volante por su ausencia de texto. Esta realizado en un estilo rápido y esquemático, el drama es representado en una perspectiva brusca, con la gente peligrosamente cercana a un temblor abismo. Los gestos y las posturas están muy exageradas, las líneas atrevidas y los ligeras aguadas de color dan soltura y animación.

Los rollos de caricaturas animales guardados en el Kozanji en las colinas al oeste del kyoto,

テ
レ
タ
ン
シ
ノ

se conocen como *Chōju giga*. Existen cuatro y varían en calidad, inspiración e ingenio. Están elaborados con tinta negra sobre papel, los más interesantes son las caracterizaciones que se le dan a conejos, ranas y monos que juegan a juegos humanos, especialmente en un concurso de tiro con arco o venerando a un buda de imitación. Pintados con ligereza, el escenario es un paisaje realizado con unas cuantas pinceladas que logran representar arbustos, agua, rocas y hierbas. Se cree que los rollos son obra de Kakuyo o Toba.

EL PERÍODO KAMAKURA (1186-1333)

Con más intuición que racionalismo los rollos se habían clasificado como *onna-e* y *otoko-e*, femeninos y masculinos, más pasivos y más activos, aunque estos recaían más en la pintura masculina. La base de inspiración eran las pinturas del Genji y del Chigi-son, e historias sacadas de las batallas entre los taira (Heike) y los minamoto (Genji); por lo que muchos rollos eran de tema militar. Se cree que se pintaron muchos más rollos de los que hoy se conservan.

Los pintores retrataban enfermedades, personificaciones grotescas y los horrores del infierno en imágenes desagradables en medio de obscenidades. Los dibujos de nubes y niebla asumieron unos perfiles más duros y el agua, las montañas y los edificios empezaron a presentarse en líneas decorativas y formas previsibles. Los monasterios utilizaron a sus monjes para que registraran los orígenes del templo, las personalidades de las sectas, los santos y los elementos sobrenaturales.

En el periodo Edo a estos rollos se les dio la siguiente clasificación:

monogatari los que glorifican la clase guerrera y ven las revueltas como algo romántico, estos rollos fueron impulsados gracias a los intereses de los samuráis

eden historia de monjes y de las fundaciones de sectas y templos

Engi de los santuarios, leyendas y milagros, derivadas de la preocupación de los sacerdotes

nikki los diarios personales, normalmente de

individuos cultos

rokudo-e la historia de naturaleza especialmente moralista

Kase o utawasen Rollos dedicados a la ilustración de poesía

Su preocupación por los seis reinos en niveles que iban desde los espíritus celestiales hasta el infierno, estaba en consonancia con la influencia de las reformas budistas.

La historia no puede contarse sin acción, emociones humanas y emplazamientos gráficos. La acción indica una necesidad urgente de alcanzar un objetivo mantiene el nivel de interés alto, entretiene y señala el clímax de la historia. Las emociones humanas no debían exponerse públicamente entre los aristócratas Heian especialmente entre los hombres. Esto condujo a los estereotipos de los rollos del Genji pero otras clases sociales carecían de tales inhibiciones y usaban la pincelada del estilo chino para presentar los sentimientos y las relaciones humanas de forma natural.¹

La pintura de retratos era parte del ritual especial traído de china con las doctrinas Zen los primeros ejemplos en Japón son chinos y de monjes Zen y están fechados de la manera China entre los años 1198 y 1262. Durante estas décadas los "maestros" japoneses enseñaron a sus discípulos la técnica de la dinastía Sung, consiste en pinceladas flexibles que producían un retrato realista de sus modelos. En contraste con las convenciones del Heian tardío lo que se quería era una línea viva que pudiera expresar los rasgos y el carácter del individuo. Cuando finalmente los japoneses lo consiguieron le dieron fuerza y confianza no solo respecto a la fisonomía si no respecto a la vestimenta que puede decir más del carácter que los rasgos físicos. Son pocos artistas profesionales tenían una formación con respecto al tema del retrato. En realidad había alguna superstición contra el retrato. Por lo que la demanda era demasiado reducida para los artistas profesionales, que no podían hacer más que rasgos faciales convencionales.²

PERÍODO EDO (1600 A 1868)

¹ (pag 12 Alan Swann)

² (pag 12 Alan Swann)

Korin fue el responsable del cambio fundamental en la estética japonesa, apartándola de los *biombos kimpaki* con árboles, rocas, animales, pájaros y flores al estilo chino; al hacer las flores con formas angulares, los pájaros y los animales de tipo japonés dibujos de curvas suaves, blandas, abstractas. La naturaleza debía interpretarse en un sentido artístico y se retrataba en su mejor estación, la ciudad tenía que parecer lo más encantada, agradable y prometedora.³

Los *sintoísmo* o el disfrute de la vida salían a la superficie siempre que la pesada mano del pensamiento budista y su preocupación por la muerte o el yo no lo ahogaran.³

Hacia el siglo xv empezaron a considerar valiosas las xilografías por lo que se hicieron ilustraciones para libros bajo la inspiración sintoísta o de las leyendas populares sobre dioses; estos libros eran cuentos de hadas, eran denominados *otogizoshi*. Cada libro incluía varios grabados sobre paisajes o actividades humanas; algunos estaban coloreados de una forma artesanal, es decir a mano.⁴

UKIYO-E

A principios del siglo xvii, los libros de novelas y cuentos poseían unos cuantos grabados, estos grabados eran los llamados *ukiyo-e*; eran designados así, ya que la palabra *ukiyo* proveniente de la ideología budista. Derivada de *uki* sufrimiento y *yo* mundo, por lo que quiere decir "mundo de sufrimiento". Para el budismo el mundo era un lugar de sufrimiento que se tenía que admitir sin replica y paradójicamente, el mundo era un lugar de tranquilidad. En el período Edo el significado de la palabra *ukiyo* fue cambiado por "flotar" que metafóricamente se entiende como "felicidad". La palabra *Ukiyo* también puede traducirse por "mundo efímero, fugaz o transitorio", remitiéndonos así a la transitoriedad de la felicidad en el mundo. En el período genroku (1688-1704) la palabra *ukiyo* era utilizada para describir cualquier cosa que fuera de vanguardia y erótica. Para Reischaver este término llegó a implicar "moda actual".

Ukiyo más que referirse a la estampa se refiere a un tema común a varios productos que sugirieron la necesidad de dar al mundo una

concepción de placer y esparcimiento del que se tiene que disfrutar por que es efímero. Hoy en la actualidad la palabra *ukiyo* nos remite a pinturas y grabados japoneses del período Edo.

En cuanto a lo político de este periodo, las rigurosas leyes promulgadas por el *bakufu* (es un consejo principalmente de ancianos) que tenían que ser seguidas con todo rigor o de lo contrario las penas por su incumplimiento resultaban severas; hicieron que se desarrollara una cultura eminentemente urbana con ideales y costumbres hedonistas; como la vida es pasajera y efímera se decía que los pocos placeres que se puedan disfrutar en vida hay que gozarlos.

Con este pensamiento, los habitantes de las ciudades crearon necesidades culturales por lo que establecieron y condicionaron calles con teatros de *kabuki* y barrios de placer como los de Yoshiwara en Edo, Shimavara, en Kyoto y Shimmachi en Osaka. Estos fueron tema de inspiración para los artistas del *ukiyo-e*. Pero no solo los artistas de *ukiyo-e* trabajaban esta temática, también encontraban la inspiración en escenas del mundo cotidiano y adoptaron muchos métodos clásicos del viejo Japón para nuevos temas.

Las primeras impresiones se hacían en blanco y negro, a una sola hoja; algunas eran pintadas a mano y si incluían un color extra, este era el rojo. Muchas veces se desarrollaban en dipticos, trípticos y hasta en polípticos de siete piezas. Estas estampas se vendían en establecimientos donde eran expuestos colgados en largas cuerdas fuera del expendio, como ropa en el tendadero, para que la gente los observara. En las calles de las ciudades como Edo, habían personas que ofrecían grabados a los transeúntes, con temas políticos prohibidos o de *shunga-e*; el vendedor se colocaba un amplio sombrero de alas anchas y se cubría la cara con una tela para así permanecer en el anonimato

La época de oro del *ukiyo-e* la podemos situar entre los años 1780 y 1810 ya que los artistas de este período lograron modelos como acercamientos en *close-up* de mujeres y actores, lograron captar la sensualidad y obtuvieron una destreza para retratar a sus modelos. Con

³(pag 12 Alan Swann)

⁴(pag 12 Alan Swann)

estos retratos la gente jugaba a reconocer al personaje retratado, podía ser una famosa artesana o un actor muy popular.

El gobierno siempre sospechoso de que se utilizaran métodos indirectos de minar su poder, impuso una censura sobre ellos, y exigió que cada una llevara un sello de aprobación. El diseño antes de ser impreso era presentado ante un censor o *gyogi* quien al utilizarlo le agregaba el sello de aprobación llamado *kiwame*. Una vez autorizado se procedía al grabado en madera de cerezo. Antes de que se extendieran los grabados policromados, el color acostumbrado era el rojo aplicado al principio con un pincel, después se empezó a mezclar con laca o goma para hacerlo más denso o brillante⁵. El amarillo y el verde se añadieron hacia 1710 y los matices y sombras se producían espesando o aligerando el pigmento.

CARACTERÍSTICAS FORMALES

El *ukiyo-e* del siglo *vi* a *xx*, es figurativa y con motivos antropomorfos, fitomorfos y zoomorfos. Las figuras están contorneadas en negro logrando así realce y autonomía con respecto de otros elementos dentro de la composición de la estampa, por lo cual variaban de líneas anchas o delgadas según la importancia de la figura. Los pliegues de la ropa, las características, fisonómicas de los personajes, también son marcados por líneas de diferentes grosores, dirección y ondulaciones, para dar una mejor caracterización, levantar el volumen y dinamismo al grabado. El uso de la línea es demasiado experimental con trazos ágiles y libres. El equilibrio se da a base de las masas y los colores, el uso de textos es una forma de complementar el diseño

Los cuerpos son dinámicos, siempre están en movimiento, en acciones determinadas, con una actitud narrativa y anecdótica.

KATSUSHIKA HOKUSAI (1760-1849)

Creó su reputación fuera del Japón por su tratamiento de paisaje japonés. Hokusai era un estudioso del arte de gran humildad. Se le obligó a dibujar desde los seis años pero dice que hasta que no tuvo 63 años no entendió como pintar animales, insectos, y plantas adecuadamente.

⁵(pag 12 Alan Swann)

⁶(pag 12 Alan Swann)

En otro lugar dice que fue torpe hasta los 70 años. Vivió hasta los 89. Entre sus obras destacan las ilustraciones que hizo para los libros del novelista Bakin (1767- 1848), con el cual mantuvo una estrecha relación entre los 29 y 46 años de edad. Hizo varias series tituladas *100 vistas del monte Fuji, historia del Ronin* y otras. Estudió la perspectiva europea con Shiba kokon (1747- 1818) quien fue el primero en intentar los grabados con placas metálicas.

En 1812 empezó a publicar los *manga* en quince volúmenes, y no son otra cosa que apuntes de todos los aspectos de la vida, desde el nacimiento de un niño a la muerte de un anciano. Entre las actividades cotidianas hay escenas caseras, granjas, trabajos especializados, juegos, festividades, espectáculos, actores religiosos y criaturas vivas de los insectos para arriba, rasgos de árboles, ríos, lagos y templos, casas y castillos.

De sus ilustraciones de narraciones dramáticas, junto con sus bocetos invento imaginarias criaturas distorsionando radicalmente desde los bocetos son el antecedente de los monstruos que contemporáneamente son plasmados en el *manganime*. Tsuji afirma que la estilización del *manga* personifica la vitalidad de la libertad de la imaginación japonesa.

Hokusai era un dibujante entregado a la práctica constante, quizá con el propósito de pasar el tiempo y canalizar su energía ó

JAPÓN MODERNO

RESTAURACIÓN MEIJI

Muchos historiadores datan que el período del Japón Moderno emerge desde la restauración Meiji en 1868, cuando Japón tiene contacto con la civilización euro-americana con la introducción de las técnicas y conceptos de arte occidental. Los japoneses tienen la habilidad de absorber con rapidez nuevos conceptos y técnicas, esto dio como fruto un proceso de maduración ocurrido por todo el período Edo. Durante la era Meiji (1868-1912) los dos mayores corrientes han estado floreciendo en oposición una de la otra, aunque fueron dos distintos géneros de arte.

Los japoneses disfrutaban leer comics americanos así introducen a una exótica cultura y artistas adoptan su formato. Pero diferente en nociones europeas como son Italia o Francia. Las tiras cómicas americanas (y después los *comic book*) en Japón no fue competencia para la variedad doméstica. La relativa aislamiento cultural de Japón siempre ha permitido ser más choosy, alrededor de influencias extranjeras y entonces adaptaron a su propio gusto. Alrededor del tiempo "Bringing up Father" comenzó a serializarse en los periódicos japoneses realizó el poder de las tiras de comics atrajeron lectores y comenzaron los artistas japoneses quienes usaron el estilo americano. Las historietas extranjeras fueron exóticos pero, en el final, extraño.

Dos artistas europeos introdujeron un nuevo estilo de dibujo; Primero fue el Inglés Charles Wirgman, por medio de una revista dedicada a extranjeros radicados en Japón a la que llamó "The Japan Punch", publicada en 1862. En esta revista ocasionalmente publicaba caricaturas en las que satirizaba la vida medieval y feudal japonesa y a los japoneses abrumados por el repentino cambio de su sociedad feudal a una industrializada, desde el punto de vista del humor inglés. Estas caricaturas trascendieron de tal manera que actualmente se considera a Wirgman el padre de la caricatura japonesa moderna, celebrándose anualmente una ceremonia en su tumba en Yokohama. La segunda aportación europea fue por parte del francés George Bigot, con la revista *Tōbaé* en 1887, que contó con genios de la ilustración y narración japonesa de aquel entonces como Rakuten Kitazawa, Tofujin, Shousei Oda, Yukata Aso. Con esta revista también satirizaba al nuevo Japón, con la diferencia de que se atrevió a criticar al gobierno, hecho que le ganó el apoyo y admiración de los artistas japoneses que durante tanto tiempo habían sido censurados.

El primer autor japonés que rompe las filas de material extranjero es Rakuten Kitazawa (1876-1955) en el suplemento dominical del diario *Jiji Shimpou*. El suplemento se llamaba *Jiji Manga*. Kitazawa se especializó en el dibujo satírico y creó las primeras historietas y revistas cómicas japonesas, una de ellas era *Tokio Puck*. En estas historietas los diálogos no estaban dentro de los globos, si no más bien eran colocados como pie de página. Con la creación de la historieta, surge un medio de comunicación con el cual

Japón se pone en contacto con el extranjero.

Cuando el General Perry irrumpió en Japón, en el siglo diecinueve, la perspectiva de la mujer en el *manga* comenzó a cambiar, ya que hasta ese momento los autores eran únicamente del sexo masculino y el *manga* reflejaba una situación nada favorecedora para la mujer. Incluso, en la época actual, las autoras de *manga* son una minoría, lo cual demuestra lo difícil que es romper con la tradición milenaria de Japón.

Los impresionistas europeos se maravillaban de la exótica belleza del *ukiyo-e*, que se usaba para empacar el té exportado por Japón, que apenas comenzaba a abrirse al mundo Occidental. La extensa obra de Hokusai Katsuhika fue una influencia para los pintores occidentales del *art nouveau*, como Monet, Toulouse-Lautrec y Van Gogh, puesto que el arte japonés se encontraba de moda en esos momentos en París, ya que una de las características del *art nouveau* es el cosmopolitismo.

Pero al influencia de Japón modernizar no ocurrió con disrupción social, especialmente sobre la inquietud económica, muchos artistas intelectuales fueron radicalizados por los problemas que ellos vieron y optaron por trabajar en el nuevo proletariado y generaron agltadas propuestas de caricaturas y tiras de *comic*. El suceso de la Revolución Rusa en 1917 tomaron una atractiva ideología. Ser una inestabilidad artística en la década de los 20 y 30 en Japón casi siempre significa el comienzo un Marxismo. Publicaciones de las cuales en "Musansha shimbu" (el nuevo proletariado) *Senki* (banderín de guerra) y sobre seberas revistas figuraron regularmente los trabajos radicales de artistas en grupos izquierdistas como el "Japón Proletariat Art League".

En la década de los años 20, artistas como saseo Ono y Hisara Tanaka describen su decadente y progresiva sociedad buscando en los cafes, bars y los teatros de Tokyo. Ono en particular obtenía ganancias por sus dibujos eróticos. Estos trabajos fueron categorizados como *era-guro-nansensu* (*era-tic, gro-fesque and nansens-ical*) *art*, una manera anterior al *manga erótico* de hoy en día llamado *hentai*. Las tiras de *comic* en los años 20 generalmente consistieron de no más de 4 a 8 cuadros en una página, serializados en periódico o en sus suplementos a color.

Entre los años 20 y cerca de los 30'S el nuevo gobierno con ideología policial armado con un orwellion, "las leyes de la preservaron de la paz" enseñaron el control a aquellos quienes abordaban ideas subversiva. Esto lo hicieron para así poder intimidar a los artistas y editores. Más de una revista fue forzada a cerrar, otras más fueron obligados a autocensurarse. El arresto fue el destino de los editores quienes no cumplían. La persecución incitó a los artistas a trabajar en salvar el genero, indirectamente produciendo por ambos lados en mangas para niños y en *ero-goru-nansensu* para adultos.

En los años 30 las revistas para niños. Revistas como *Shonen club* de Kodansha comienza a incluir historietas largas y serializadas, donde cada uno de los episodios son conformado de 20 páginas y conforman una historia completa cuando esta historia fueron compiladas, ellos fueron salidos en un bello volumen de alrededor de 150 páginas, impreso en color en sólido en fantasía cartón cajón.

Más de estas historietas fueron moralísticos, acentuaban los tradicionales valores de lealtad, valentía y fuerza para los jóvenes. Comparado con el *manga* de hoy en día, esto de los 30 carecían de composición, pero muchos fueron en color.

A medida que se acercaba la Segunda Guerra Mundial, los temas de los mangas se volvían más bélicos, usando al *manga* así como propaganda presentando historias cuyos personajes eran soldados perfectos e invencibles y a los estadounidenses los representaba como demonios japonés, similares a los tradicionales. Las caricaturas en las revistas regularmente exhortaron a la nación a antiquilar el satanismo americano y británico. Kondo el editor de *manga* dibujo caricaturas de políticos en las cubiertas. *Hatanosuke Hinomaru*, es un *manga* con una historia de *samuráis* que cumplía con la política militarista oficial: Sentido del deber, lealtad y nacionalismo. Otra obra de este estilo fué *Nokaru*, creado por Suihou Tagawa, la serie mas famosa antes de la guerra. Comienza en 1931 y este *manga* relata la historia de un perro que desea ser un gran general y entra al ejército, en un principio se le representa como un gracioso recluta, pero después pasó a simbolizar al soldado perfecto, cuyos enemigos eran los salvajes monos de la montaña y el ejercito

de cerdos. Las aventuras de *Nokaru* son el reflejo de los años antes de la guerra, ésta misma y la consolidación de Japón sobre China. Con la movilización general del país, el personaje es ascendido a capitán, y la serie pierde el tono humorístico y se convierte en una prolongada narración de hazañas bélicas. Fue increíblemente popular, vendiéndose más de un millón de tomos recopilatorios. Después de la guerra ya no tuvo excito, pero volvió a aparecer en la revista *Maru* que era referente a la guerra.

Muchos caricaturistas fueron enviados como corresponsales a la zona de guerra donde ellos crearon reportes para el público en casa, folletos de propaganda para el populacho local, y los folletos se dejaban caer sobre líneas enemigas los grandes sucesos fueron archivados con los nativos populares asiáticos, quienes fueron frecuentemente ansiosos de lanzar acoplar de colonialismo europeo. Pero esta influencia artística no siempre corto una importante figura militar.

Los artistas dirigían sus trabajos con dos objetivos, persuadir la nativa población de Asia que los japoneses fueron liberados y los aliados son el demonio en disgusto y ensuciando discordia en el rango de las tropas aliadas. Las caricaturas fueron un excelente medio para ambas metas por que ellos trascendían las barreras formidables del lenguaje. En muchas regiones la gente fue analfabeta.

Después del ataque al Pearl Harbor en diciembre de 1941, los caricaturistas quienes fueron prohibidos desde su trabajo o luchando en el frente, trabajando en el gobierno y el servicio militar creando propaganda para ser usada una vez más en la oposición tropas, promovían la solidaridad nacional por medio de dibujos de una sola viñeta, cosa que envileció al enemigo.

El *manga* moderno tiene sus influencias en la postguerra, y es la misma guerra quien marca una división en la historia del *manga*. La experiencia de los japoneses en la guerra; el bombardeo atómico, la ocupación de Estados Unidos, la tecnología invertida y la constitución antimilitarista, comenzó a verse como la aparentemente fuerte dicotomía que convergió en la robótica, en *manga* y el *anime*.

Tras la victoria de los países aliados en la con-

tienda bélica, los países del eje entre los que estaba Japón quedaron sumidos en la pobreza absoluta y la desconexión total de acuerdos comerciales que le permitieran respaldarse inmediatamente. Los países aliados encabezados por Estados Unidos permitieron préstamos en pro de auxiliar a tales países con la única condición de no invertir en armas o industria militar. Así empezaron los primeros ejercicios de la industria automotriz del país asiático. Surgieron las industrias editoriales entre las cuales estaba la industria de la historietas y los primeros proyectos de animación para el cine y la televisión. Sin embargo estos proyectos no eran ideados por japoneses sino por americanos que pagaban la mano de obra a los dibujantes orientales. La censura continúa en Japón por varios años bajo la ocupación de los aliados, pero esta calma permitió a los artistas políticos la mayor libertad que jamás hayan conocido antes. Después de superar esta era corta revivieron las revistas de caricaturas para adultos, el manga y la revista izquierdista *kumabachi* dieron a la sociedad y a los artistas políticos un foro. La nueva política ajustó el progreso con impresionante rapidez. Los artistas ahora adoptan la democracia. Los folletos fueron trabajados por camaradas de la preguerra quienes han convertido al lado del militarismo para la duración de la guerra.

En la Posguerra, el *manga* era una herramienta importante para distraer a la gente de la difícil situación en la que vivía por medio de historias rosas y personajes llenos de sueños y esperanzas para el futuro, devolviendo así la infancia y la juventud, nutriendo una generación que a lo largo de su vida no dejará de hacerlo y transmitirá esta necesidad a la siguiente. Impresos en papel y tinta de baja calidad, y los artistas eran muy mal pagados, todo esto debido a la economía. Uno de ellos era *Anmitsu Hime*, un *manga* para niñas, que hablaba de situaciones dulces y tiempos prósperos. El trabajo en las grandes empresas y proyectos americanos, enseñaron al artista japonés las técnicas y sistemas de animación, igualmente asimiló rápidamente el sistema icónico de comunicación occidental y lo aplicó a los primeros dibujos japoneses. Fue en esta época cuando un doctor llamado Osamu Tezuka incursionó en el medio, su principal influencia fue la filmografía alemana y las películas animadas de Disney. Al querer plasmar el movimiento le dio al *manga* una nueva imagen, más fluida y dinámica. Debido a la pobreza monetaria, las publicaciones debían de

ser en líneas simples de blanco y negro. Se dice que también, bajo la influencia de Bambi se deben los característicos ojos grandes del manga. Su *mangas* son exitosos ya que sus historias no solo sólo hacen reír, también contienen dolor, ira y odio, creando historias que no necesariamente tuvieran un final feliz. En 1947 rompió record de ventas con su primer obra *La Nueva Isla del Tesoro*, publicada con todas las características mencionadas y en un formato que resultara ser muy barato y accesible para todos los niños por muy pobres que fueran. En 1952, Tezuka se consolida con *Tetsuwan Atom* un niño robot, conocida en nuestro continente como *Astro Boy*. Se dice que la inspiración de este personaje fue Micky Mouse y que de echo posee un parecido, tiene dos orejas redondas en la cabeza y Astroboy tiene dos picos en la misma posición. Fue el primero en realizar un *manga shōjo* con *Ribon No Kishi (Princesa Caballero)* de 1953, en la que aparece una protagonista bisexual, cosa que pasará a ser una de las características del manga en general, como *Ranma 1/2* de Rumiko Takahashi, en donde un hombre al ser tocado por el agua fría se convierte en mujer. Como vemos Osamu Tezuka establece las bases para lo que hoy es el *manga* contemporáneo y los otakus lo llaman "*manga no kami-zama*" (Dios Viviente del Manga). Otras de sus obras son *Jungle Tafari (Kimba, el león blanco)*, escribió trabajos maestros como *Buddha*, sobre la vida de Buddha, *Adolf ni Tsugu*, con el que da una versión al enigma que fue Hitler, y *Hi no Tori (Phoenix)*, con la cual examina los misterios de la vida en un universo que ha comenzado y será el final.

A partir de 1957, con la fundación del estudio Toei Animation Co, Japón comenzó a producir películas animadas a la manera en que Disney lo hace: una película al año, basada en alguna leyenda europea u oriental. Para la película *Sai-yu-ki (El rey de los monos)*, el director Taiji Yabushita pidió su colaboración a Tezuka Osamu, por ser el autor de la historia original. Esta experiencia, junto con la llegada de la primera serie de Hannah-Barbera a Japón en los años 50, Tezuka tiene la idea de transmitir la versión animada de los mangas más exitosos y es así como en 1963 con pocos recursos comienza la transmisión de la versión animada de *Tetsuwan Atom* en televisión, creando así el *anime*. Tal como lo hizo con el *manga*, Tezuka Osamu revolucionó la industria de la animación japonesa por me-

dio de historias más realistas y personajes más humanos, dio un espacio a las niñas, e hizo a un lado el estereotipo de las animaciones para niños pequeños, creando historias para todo tipo de públicos, tanto tratándose de películas como de series de televisión y animaciones originales para video.

En 1958, Japón empezó a ser escenario natural para las catástrofes desatadas por gigantes acorazados. Y sin lugar a dudas, el *mecha*, término utilizado para referirse a maquinarias, robots o equipos. En esta misma década, los años 50 se crearon *Speed Racer*, *IronMan 28* (*Tetsujin 28*), *Eight Man*, *Cyborg 009*, expandiéndose así la industria del anime en Japón, cuyo objetivo era el de crear competencia a Disney. Estos son los comienzos muy dudosos e ilusos de lo que hoy es una gran industria transnacional, después de todo no era tan ilusa la idea de hacerle competencia a Disney.

Posteriormente en los años setenta se puso de moda la tendencia oriental gracias al movimiento de liberación *hippie* con el que se permitió la entrada del *manganime* a los Estados Unidos. La razón este éxito consistía en que el Japón de la postguerra constituye a la renuncia de muchas formas de acciones militarmente agresivas mientras la bomba atómica y la humillación de la ocupación ha dado como resultado sentimientos extremadamente pacifistas, pues se dice que la piedra angular del crecimiento es el sufrimiento.

La disolución con la sociedad japonesa ha sido también limpiamente substanciada en el joven pensamiento cultural "la efímera moda del *shojo* (*muchacha*) y la cultura *kawaii* (*simpático*)". Esta cultura *kawaii* es manifestado a través de una moda de carácter infantil, los jóvenes ídolos del pop y una inmensidad de marcas comerciales de "simpatía": artículos de papelería, accesorios de moda y otras parafenalias se conocen como "*fancy goods*". La manifestación del *kawaii* continua con los iconos del anime, uno de ellos es *Doraemon* el cual sigue el estereotipo *kawaii*, pequeño, suave, de aspecto infantil y extremadamente redondo.

Este pacifismo se manifiesta en el *manga* con la humanidad de los personajes, tenían debilidades, se enamoraban, pueden nacer, sufrir e incluso morir para dar paso a otra generación, concordaba con el afán pacifista, dejando a

un lado a los personajes invencibles de origen combativo que se hacen llamar héroes. Quizá la mayoría piense que esto es una paradoja ya que muchas historias *shonen* son muy violentas como es el caso de la muy señalada *Dragon Ball Z*. El anime y manga muestran la violencia no como ejemplo a seguir sino como algo que hay que evitar. Las series de esta década son *Mazinger Z* de Go Nagai, *Heidi* de Hayao Miyazaki, *Marco*, *Doraemon*, *Captán Harlok*, *Gundam* y *Galaxy Express* de Leiji matsumoto alcanzaron el éxito en Japón y en el resto de países donde se estas series fueron emitidas.

Hasta principios de los años 80 la única manera de tener un acercamiento con el manga era por medio del anime transmitido en el cine o en la televisión. El éxito iba en aumento por lo que en Japón se lanzaron al mercados los OVA's que son videos con versiones exclusivas para este medio de un determinado manga, es decir no pertenecen forzosamente a la historia del manga original; un ejemplo es *Guerreras mágicas*, el anime esta basado en el manga el cual nos dice que tres niñas de 14 años las cuales son Lucy, Marina y Anaís; un día se reunirán las tres en la torre de Tokyo y serán invocadas por una princesa de otro mundo llamado céfito, para que la "rescaten", aunque en la historia vemos que el motivo fue otro. En el OVA's, los personajes son los mismos, Lucy, Marina y Anaís, pero la historia varía, ya que las tres no son convocadas al mismo tiempo ni en el mismo lugar, ni por la misma persona. La demanda de este tipo de material, provocó el exigir a los mangakas como productores de anime mayor calidad para así poder competir y para que su producto fuera elegido. Se puede decir que el OVA's es un versión inédita, esto con el fin de abrir mercado para obtener ganancias, al igual que todos los artículos que poseen la imagen de los personajes, como cosas relacionadas con el *manganime* de dicha serie, libros de ilustraciones, cartas coleccionales, soundtracs con canciones interpretadas por los ídolos pop del momento, entre otras curiosidades. A esta década pertenecen las series *manganime* de *Lamu*, *Candy Candy*, *Los caballeros del zodiaco*, *Captain Tsubasa* (*Supercampeones*), *Macross* (*Robotech*), *Dr Slump*, *Dragon Ball* del maestro Akira Toriyama y *Ranma 1/2* de Rumiko Takahashi. *Akira* de Katsuhiro Otomo, es un *manga* con una característica que lo hace especial, pues es la historia más larga hasta ahora realizada (2160 páginas) y fue publicada por

primera vez en 1982.

En 1990 surge un nuevo *pop art* que refleja la influencia anárquica de la post guerra y la cultura de masas japonesa, la cual carece de criterio; esto permitió interrumpir el exceso de desarrollo. El nuevo pop marca un claro rompimiento con las practicas previas del arte contemporáneo japonés, motivado por un oscuro consciente de su insignificancia histórica, es esta deliberación de apariencia *kitsch* la que orientaron los innobles lazos con los cuales atacaron materiales despreciables como es el manga, animación, monstruos en el cine y series de televisión baratas, video juegos, todos esto productos de consumo de los *otaku*.

El caótico florecimiento de la subcultura en Tokyo (incluyendo en esta el *manga*) hoy en día provienen una oportunidad para descarrilar las categorías académicas del arte contemporáneo, una de estas es a quien llamaremos *Tokyo pop*. Entre los temas de la subcultura contemporánea, Sawaragi específicamente enfoca en la expresión pornográfica en los medios *otaku*, y la formaciones grotesca tridimensionales de *kaiju*, la imaginería en monstruos como *Godzilla*, son los más potentes vehículos para la noción del *Tokyo pop*. Ellos proveen las llaves a reintegrar lo que ha sido lo marginalizado en la cultura japonesa moderna. Mientras la expresión inhibida de la sexualidad ha sido reprimida por la alta cultura oficial desde la restauración Meiji, el prototipo de *kaiju* fue hecho por dos hombres instruidos en pintura y escultura quienes aplicaron altas técnicas de arte a un arte bastardo de creación de monstruos para películas de niños. Sawaragi argumenta que el producto híbrido de la cultura *pop* japonesa contemporánea incluyendo el filme de animación de autorreflexión *Neon Genesis Evangelion*, son artísticamente mutantes que no caben dentro de las categorías de arte contemporáneo; nacieron fuera de la imitación japonesa y sí de la cultura *pop* americana.

Otaku surge en 1980, es una generación de cultura *pop* entusiasta y equipada en conocimientos de comics, películas de animación, y otras obsesiones *underground*. Formalmente marginalizados en una negativa que engloba postconsumismo, materialismo e infantilismo japonés, *otaku* es ahora un prototipo de nueva cultura. (Toshio Okada, *Otakugaku nyumon (introduction to the study of otaku)*, Tokyo Ota

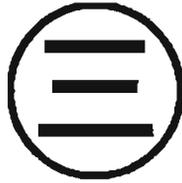
Shuappan 1996, 85)

El desarrollo más fructífero de los cómics en las dos últimas décadas haya sido el de las tiras cómicas, de lenguaje caricaturesco, con grafismo muy lineal y esquemático (es decir, antifotográfico), y el de las series erotizadas y suntuosamente extravagantes (álbumes para adultos) que cubren un real expresiva poco propia al "espectáculo familiar" televisivo.

Actualmente existen en el Japón escuelas especializadas en las que se capacita a los jóvenes artistas, tanto a dibujantes como actores de doblaje, quienes son seleccionados según rigurosos criterios relacionados con las características propias de cada personaje. Esta industria, en constante crecimiento, no sólo es fuente de trabajo para estos artistas, sino que incorpora además a directores, compositores, fotógrafos, escenógrafos, guionistas, traductores, técnicos en computación y todas las profesiones relacionadas al sector comunicación. Numerosas compañías inglesas y norteamericanas se encuentran comercializando estos *anime* para el mercado mundial.

La segunda guerra mundial y la subsecuente evolución de la tecnología ha causado que la cultura *pop* comenzara a persuadir en muchas facetas de la sociedad moderna; desde la televisión, el cine, las revistas y el internet. Con este último medio y la cultura *pop* japonesa, el *anime* ha comenzado progresivamente a tener más influencia y aun más ha crecido, gracias a la cultura *Pop*, que siempre ha tenido una fuerza increíble en Japón; esculpida por la ocupación americana, y apelando a una inusualmente gran demografía, desde los adolescentes a los viejos ciudadanos. Con el reciente premio Oscar obtenido por *El viaje de Chihiro* de Hayao Miyasazi como mejor filme animado del 2003, el *anime* ha entrado al siglo *xxi* como una de las exportaciones más exitosas de Japón. En el 2001, el *anime* en Japón cuenta por sobre el 40% de todos los ingresos y han generado alrededor de 200 billones de yenes desde películas, videos y producciones de TV.⁴

CAPITULO 3



共の共の共



La palabra *manga* significa caricatura, viñeta o historietas. Fue implantada por el grabador Hokusai en 1814 y esta compuesta por los ideogramas *man* que significa involuntariamente o a pesar de uno mismo y *ga*, pintura. Con esto Hokusai trata de describir algo como bocetos caprichosos. El primer ideograma tuvo un significado secundario de "moralmente corrupto". El término *manga* fue usado popularmente hasta comienzos del siglo xx.⁴⁶

La persona que se encarga de la realización del *manga* se conoce como *mangaka*; pero este término en Japón también es aplicado y significa caricaturista. En Estados Unidos el artista es únicamente un miembro de un equipo de escritores, entintadores y coloristas, bajo el control de un publicista. En Japón son independientes e individualmente responsables por la conceptualización y complejidad de su trabajo, igual si ellos tienen asistentes ayudándolo, en las tareas tediosas como los fondos, esto implica tener la habilidad y conocimientos de geometría y perspectiva, para poder dibujar edificios por lo que los asistentes deben ser especialistas en dibujo realista, y dibujo técnico para dibujar maquinaria. Ellos realizan los personajes de fondo, mientras que el artista únicamente dibuja los personajes principales. Con esto ellos retienen no únicamente el control creativo pero también los derechos de su trabajo.

Akira Toriyama



La vida de los *mangakas* es de arduo trabajo, pocos se toman el fin de semana, se la pasan mucho tiempo fuera de casa, lejos de familia; trabajan en 5 o 6 historias para diferentes revistas al mismo tiempo, por lo que duermen de 4 a 5 horas en promedio en una noche. Para los *mangakas* la realización de varios volúmenes es posible a causa de la simplicidad del dibujo japonés siendo este más lineal; es decir se le da más preferencia y uso a la línea que al sombreado o el color; y el uso de los asistentes, quienes liberan a los artistas de la tediosa tarea de dibujar los detalles de los fondos; o como en el caso de los CLAMP, un grupo de cuatro exitosas *mangakas* que aun así al dividirse las tareas que implica la elaboración de un *manga* y como ya vimos, al igual que otros *mangakas* elaboran varios títulos a la vez, se liberan de la tediosa tarea de los fondos recurriendo al uso de fotografías en alto contraste, esto lo podemos ver en X. La habilidad de los artistas

ほろ

ア
シ
カ
ワ
ン
シ
ノ

es usualmente en solo crear el concepto de la historia, composición, dibujo y entintado. Ellos son ricos y famosos.

El *manga* en Japón es una forma de llegar al estrellado, para algunos con el derecho de tocar pero a sobrevivir requiere a largo plazo de una resistencia física e intelectual. Cientos de artistas debutan anualmente pero únicamente unos pocos logran perdurar. El nivel de su educación es irrelevante (nada importante), pocos artistas tienen una formación artística y muchos nunca llegaron a terminar la preparatoria; sin embargo es impresionante la vivida imaginación que ellos poseen y la habilidad para crear interesantes historias.

Usando artistas y asistentes el sistema de producción ha sido desarrollado en una extensión de la tradicional disciplina japonesa y ayudados a cementar una red patrón de relaciones entre artistas en la industria. Pero esto también es un negocio y requiere un representante.

La forma más común de los *mangas* es en *story-comic*; primero es publicado en revistas de manga. Cuando un manga obtiene popularidad este es compilado en forma de libro y encuadernado a la rústica. En términos americanos esto equivale al *comic-book* y cuenta con 30 o más páginas a color, son consumidos por un público varonil, juvenil o adulto. En cambio el manga las primeras páginas son impresas en papel *couche* y junto con las cubiertas impresas a color, el resto es impreso a una sola tinta, la cual es la negra; sobre ambas caras de papel, el papel utilizado es reciclado. Es impreso de esta manera por la tradición de que la primera historia fue impresa en blanco y negro con toques de color rojo. Las editoriales con más publicaciones son Kodansha y Shogakukan.

El *manga* posee sus propias características que lo hacen diferente como lo son el estilo y el formato. Para poder comprender la definición de *manga*, primero definiremos que es una historietta así como sus elementos, analizando a la par las características del *manga*.

XISTORIECA



Xistorieta: secuencia de imágenes acompañadas de un texto en que se relata una acción cuyo desenvolvimiento temporal se efectúa por saltos sucesivos de una imagen a otra sin que se interrumpa la continuidad del relato ni la presencia de los personajes (la imagen, enmarcada en un espacio delimitado por una línea, encierra el texto que ayuda a comprenderla).⁴⁹

Una historieta está formada por viñetas que se interrelacionan una a otra, página tras página formando así su estructura narrativa, su lectura es comprendida por medio de una codificación textual y visual contenida dentro de las viñetas, en las cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética, mejor conocidas como onomatopeyas, las cuales integran un código convencional que es compartido con los lectores. La parte gráfica de la historieta (viñetas y onomatopeyas), tienen una función narrativa ante el momento, es una imagen de acción; por lo que la viñeta va más allá de ser una simple ilustración. La ilustración comenta, es más descriptiva que narrativa por lo que requiere de precisión en el detalle ya que una sola imagen debe decirlo todo, añade algo al relato o al texto en sentido general. En cambio la viñeta es el relato en la historieta por lo que hay estudiosos en el campo de la historieta, así como semiólogos definen a la historieta como literatura de la imagen. Las historietas al ser diferente de la ilustración, utiliza formas estilizadas originales pues cada viñeta debe de ser concili-

sa ya que es una imagen de lectura rápida por que debe confrontarse con las viñetas que le siguen y proceden y para esto el detalle está de más. Estas formas estilizadas corresponden más a un diseño, produciendo así signos gráficos con un valor social y cultural que hacen referencia a una expresión creativa de una civilización de la imagen; por lo que es necesario su estudio dentro del ámbito estético, entre otros.

Son diversos los elementos que intervienen en la composición de una historieta: el guión, los dibujos, el montaje de viñetas. Según el estilo que se va a tratar en una historieta el país donde se elabora, estas etapas las cumple una misma persona o un grupo de dibujantes bajo la dirección del guionista y el artista, que firma la obra, o incluso un equipo en el que cada quien tiene un trabajo definido.

La historieta es una conjunción de códigos primarios que interactúan entre sí, estos códigos pertenecen a la escritura, la fotografía, la pintura, el cine; pero aún así la historieta posee un código propio, el globo y la onomatopeya. La historieta es un medio de comunicación por hacer uso del lenguaje textual y visual; ante la conjunción de estos dos lenguajes la historieta también cumple con una función pedagógica, pues al interactuar ambos lenguajes entre sí proporciona una demostración, explica y ayuda a comprender con más facilidad. Esto implica, dentro del mundo de la historieta, la alfabetización del sujeto y la interpretación de la peculiar

estructuración de la relación imagen-texto y de la imagen misma, así como el conocimiento de una serie de convencionalismos.

Por ser un medio de comunicación posee un sistema signico e icónico y a esto procede un estudio de las relaciones de los signos entre sí (sintáctica) o de las relaciones de los signos con su significado (semántica) y sin dar mayor importancia a la pragmática, o sea, la forma concreta en que los individuos usan los signos. La historieta como sistema signico con códigos convencionales y símbolos, en donde existe una relación analógica entre el significado, derivado de la imagen connotativa, conceptualizando así lo real y lo imaginario. Parte de este código corresponden la acción y relación de todas y cada uno de los personajes; sus fisonomías, vestimentas, sentimientos, pensamientos y encuadres. Esta codificación sólo así se puede establecer un sólido marco de referencia común que pasara a ser universal, haciendo de la historieta un fenómeno humanístico y complejo, aunque sin tanta novedad, provoca el interés y la necesidad por estudiarlo, y que todos los elementos antes mencionados son objeto de estudio para la semiótica, por ser la encargada de estudiar la existencia y las condiciones en que se dan los códigos; para así tratar de interpretar la cultura y sus manifestaciones artísticas en nuestra sociedad.

Por la producción comercial de algunos ejemplares, que implica un extenso tiraje, la historieta estandariza sus códigos y los difunde, crea estereotipos en los personajes que representan el perfil de estos; por ejemplo el estudiante más estudioso siempre usará lentes; los superhéroes en el caso del *comix*, siempre poseerán un cuerpo exageradamente atlético, serán jóvenes y vigorosos; las mujeres son atractivas con atributos exagerados. Con estos estereotipos podemos desplegar toda una ideología con respecto a los valores inculcados en los personajes por los creadores y estos a su vez por la cultura en que ellos viven; fomentando así, que el personaje y su historia se erijan en modelos ideales a seguir por el consumidor de historietas. Todo esto es reflejo de la situación socio-cultural y económica que se padece al momento en que fue realizada la historieta, por ejemplo Superman fue utilizado para la propaganda antinazi en la década de los 40 así como combatía contra terroristas iraquíes en los

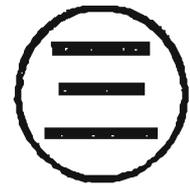
90, educando así a un público en específico y masificado.

Umberto Eco nos dice que la historieta es un medio de comunicación sistemática debido a su manejo de estereotipos y que la lectura de una historieta (así como la de otro medio visual o audiovisual como lo son el cine, la televisión o la fotografía) es una experiencia netamente simbólica, aun con el paso del tiempo.⁵⁰ En algunos casos de historieta se da el caso de ser un medio asistemático, dependiendo del nivel de código considerado, en el que intervienen la connotación de lo denotativo, es decir el significado que le damos ante lo que realmente significa; un clarísimo ejemplo es el *manga* el cual en un principio por ser algo ajeno a nuestra cultura, algunas de las cosas que contiene o trata nosotros solemos verlas con rareza e incluso a algunos incomoda como el intenso manejo del desnudo, la cuestión sexual es manejada con más libertad.

El *manga* es diseñado para japoneses quienes tienen actitudes y costumbres particulares, aborda aspectos de su cultura actual, dentro de esta el simbolismo y mitología proveniente de sus tradiciones, ya que el japonés pretende rescatar y conservar su tradición. Muchas cosas que conforman su cultura son desconocidas fuera del Japón. El japonés impregnan a la temática del *manga* su propia visión del mundo. La lectura japonesa es de izquierda a derecha, haciendo una lectura pesada para la gente que lo hace en sentido opuesto; esto hace que el *manga* no sea aceptado fácilmente en el mundo occidental.

Con todo lo anterior el *manga* resulta para el lector occidental ininteligible y hasta escandaloso, produciendo confusión que provoca desprecio; al menos en mi experiencia personal más de una ocasión he escuchado hablar de que el *manga* es puramente pornográfico y violento, cuando esto es una parte de, ya que en la cultura japonesa la caricatura no es una expresión secundaria, sino una forma artística paralela a la actividad literaria, afirma Tokiyo Tanaka Nishiwaki, académica de la Facultad de Filosofía y Letras (FFyL) de la UNAM⁵¹; la cultura occidental, por lo general trata a las caricaturas como cosa y tema de niños, pensamiento que llevaron inicialmente al caos del escándalo.

ELEMENTOS GRÁFICOS DE LA HISTORIETA



La lectura de una historieta implica varios niveles que exigen el conocimiento de un código en específico.

- La lectura del texto incluido dentro de los globos
- Interpretación de los signos donde interactúan texto-imagen
 - Los globos
 - Las onomatopeyas
- Analizar la estructura interna de las viñetas
- La lectura de la imagen
 - Encuadre
 - Plano
 - Ángulos
 - Personajes
 - Vestimenta
 - Gestos
 - Acciones
- La relación entre viñetas

GLOBOS

También llamado por algunos autores, balón o burbuja. Es la interpretación gráfica del texto, en este caso diálogos, pensamientos, fantasías, sueños, recuerdos, metáforas visualizadas de los personajes, por lo que dentro del globo puede albergar una imagen. El "pico" que sale del globo, sirve para indicar a quien pertenece el diálogo de su interior; este elemento es llamado delta.



Samurai X

Al estudiar la morfología del globo, nos damos cuenta que existe una variedad de formas, circular, ovalada, rectangular, cuadrada, poligonal, con muchos picos; esta variedad de formas contribuyen dar entonación al contenido del globo, logrando darle expresión al diálogo del personaje. La forma del globo es un complemento o más bien dicho un reforzador gráfico para expresar el sentimiento o situación del personaje, pasando a ser este un símbolo. En el *comic* y *TBO* el globo de pensamiento tiene una forma de nube y el pico indicador desaparece, siendo este una serie de círculos que se unen a la cabeza del quien pertenece ese pensamiento. Cuando el contorno del globo esta constituido por una serie de pequeñas líneas discontinuas, este representa voz baja; así como el globo que posee más de un pico, expresa que el personaje tiene miedo, ira, ira o agitación.

En el *manga* los globos tiene un flujo de lectura vertical, de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda y algunos de los globos que se manejan son los siguientes:

El globo para expresar grito:



En X de CLAMP la forma del globo es menos agresiva



En el caso de Akira Toriyama en Dragon Ball Z, podemos ver que es irregular y con muchos picos



En Saint Seiya de Masami Kurumada, en donde la forma del globo es totalmente radical, siendo esta una mancha. En este caso podemos hacer la analogía, ya que la mancha

Globo para indicar recuerdo

En el caso del *comic* y el TBO para indicar un *flash back*, utilizan el contorno de la viñeta. El *manga* para expresar esto manipula la forma del globo, apoyándose del relato mismo que se da dentro de este y es por esto mismo que ha de utilizar el globo como indicador en vez de la forma de la viñeta.



En X de CLAMP al igual que en *Neon Genesis Evangelion* de Yoshiyuki Sadamoto, vemos que el globo posee un contorno doble.



En otra viñeta de X de CLAMP vemos que entre espacios blancos de la misma imagen, está colocado el texto y que este es resaltado por círculos huecos en *out line*. Una solución muy interesante plástica y estética.

Globo para pensamiento

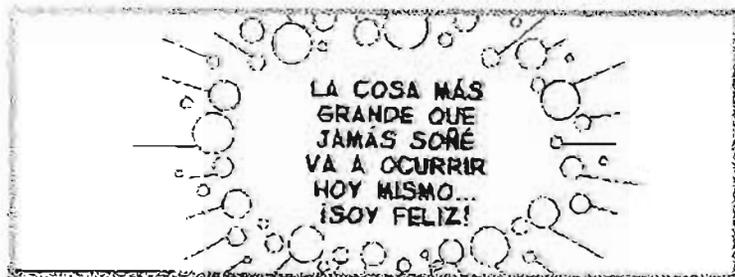


En *TS* de Masakazu Katsura no hay globo, pero sabemos que se trata de un pensamiento por que el encuadre en primer plano nos ayuda, aparte el texto esta muy cerca de la cabeza y se encuentra ubicado en la parte alta de la misma.



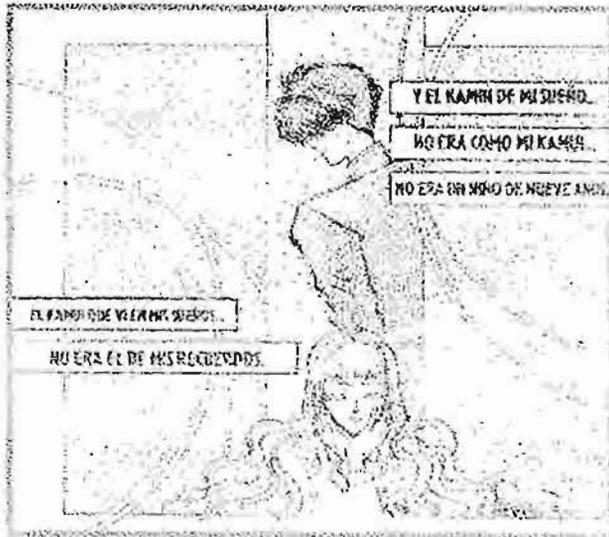
En *TS* de Masakazu Katsura y *X* de CLAMP, vemos otro manejo de globo para pensamiento el cual es erizado como el de grito pero aun así no nos remite a algo agresivo y de impacto como lo es el grito. Posee más picos que este, y un grueso contorno.

Globo para ilusión



Masakazu Katsura, para representar el dialogo o pensamiento referente a una ilusión, este lo rodea de pequeñas burbujas.

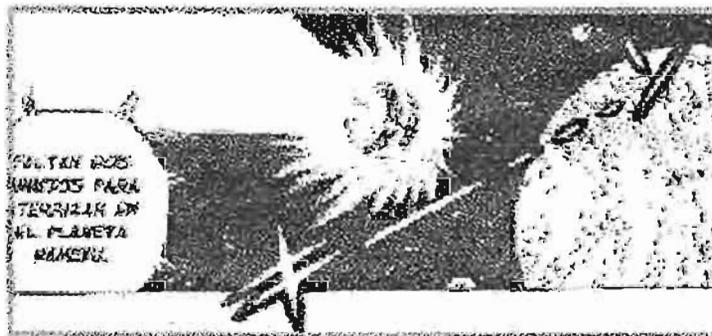




En el tomo 1 de X de Clamp vemos una interesante representación para el pensamiento, este se encuentra dentro de rectángulos alargados, cintillos podríamos decir en términos de diseño, que a la vez estos interactúan con varias circunferencias, de las cuales solo se aprecian una parte y no el total de estas circunferencias. Todos estos elementos, las

Para voz baja

Yoshiyuki Sadamoto, en *Neon Genesis Evangelion* el globo que utiliza para indicar que el personaje habla en voz baja, es el que utilizan los occidentales para representar el pensamiento o sueño; un globo en forma de nube, con algunas curvas.



Globo que representa la voz filtrada a través de medios electrónicos

En su mayoría, tratase de que autor estemos hablando, representan esta característica de dialogo en un globo poligonal, sea este regular o irregular, con dos líneas paralelas o dos puntitas que salen de las aristas.



Samurai X



F's de Masakazu Katsura



Neon Genesis Evangelion de Yoshiyuki Sadamoto

ONOMATOPEYAS

Las onomatopeyas tienen como finalidad poner de manifiesto algún sonido no verbal, de algún ruido, mediante una transcripción fonética del mismo obteniendo así un valor gráfico. Con esta definición, nos damos cuenta que la función de las onomatopeyas es de agregar efectos sonoros, expresados de una forma gráfica a la historieta. Así como en los globos, la forma gráfica de las onomatopeyas, nos indican la intensidad del ruido. Dentro de la composición gráfica de la viñeta, las onomatopeyas a veces ocupan el todo o la gran parte de la misma.

Las onomatopeyas poseen un significado preciso en el idioma inglés aunque el francés y el español poseen sus propias onomatopeyas. El idioma inglés posee una gran riqueza en sustantivos y verbos fonosimbólicos:

- to ring*, sonar el timbre
- to smash*, aplastar
- to knock*, golpear
- to click*, dar un golpe seco
- to crack*, quebrar, crujir
- to crash*, estallar
- to boom*, estallar
- to splash*, salpicar

El francés Robert Benayoun, hace un conteo de onomatopeyas existentes en la historieta obteniendo como resultado 103 onomatopeyas de expresión inglesa y 58 francesas. Con estos datos podemos concluir que las onomatopeyas inglesas establecen un código internacional en la historieta.⁶²

Al ser traducidas de un idioma a otro, pierden la significación inmediata dentro de su valor gráfico que tenían. En el mejor de los casos se respetan y hasta son adoptadas como ocurre en Europa ante la importación de los cómics. En la actualidad en nuestro país Editorial Vid respeta estos símbolos fonéticos en los mangas, pero al tratarse de un idioma totalmente distinto, lo que hace es poner la traducción de la onomatopeya a un lado de esta en un puntaje menor para su discreción.

En Japón existen cuatro sistemas de escritura, los *kanyis*, basados en los ideogramas chinos, solo que más simplificados. De los *kanyis* derivan

dos silabarios con signos aun más simplificados, el *hiragana* y el *katakana*. La diferencia de estos dos silabarios radica en la forma de los caracteres: el *hiragana* es más redondo, mientras que el *katakana* es angular. El *katakana* es utilizado para los nombres y palabras extranjeras, mientras que el *hiragana* solo se reserva su uso para palabras japonesas. Por ultimo tenemos el *romanyí*, que es el alfabeto romano actual y común que los occidentales usamos.

Los títulos son escritos en *hiragana*, y las onomatopeyas son escritas en *katakana* que es angular, y por lo tanto expresa agresividad e impacto que es lo que necesita la onomatopeya para ser entendida por lo que es. Como se trata de un elemento para dar producto de y para dar acción al relato, las onomatopeyas son mayormente utilizadas en el *manga shonen*. El *shojo* si llega a utilizar pero muy escasamente este recurso gráfico-sonoro.

En el *manga* vemos que en las onomatopeyas al igual, su morfología nos comunicara algo. Como hemos mencionado, por lo general se escriben en *katakana* por la característica angular que posee este tipo de escritura, aparte son dibujadas como si estuvieran rasgadas, alargadas, que esto nos da una duración del sonido, en ocasiones la repetición de estos caracteres, nos dan un ritmo, que nos indican de cierta forma la trayectoria y de cómo cae el objeto o como es lanzado; en este caso también se llega a interpretar el impulso, los primeros caracteres que conforman la onomatopeya, están muy estrechos unos de otros como apachurrados, después como que se van separando hasta alargarse los últimos. Todo esto es en cuanto a las onomatopeyas que representan sonidos fuertes.

Existen otros tipos de onomatopeyas que sirven como sonidos de fondo o efectos de sonidos, corresponden a sonidos breves y bajos, como el estrechar las manos, el tocar la puerta, el colocar el florero en una mesa, dar una palmada cariñosa en el hombro o en la espalda; por ser sonidos breves y no agresivos, ocupan un pequeño espacio en la viñeta y suelen ser representados en *hiragana*, ya que este tipo de escritura utiliza curvas. Casi por lo regular son en out line.



X de CLAMP



X de CLAMP



X de CLAMP



Clover de CLAMP

VIÑETA

La viñeta representa un espacio que adquiere dimensiones de temporalidad, representa un momento significativo de la acción por lo que la viñeta tiene una lectura breve. En esta se integran el discurso verbal integrado por diálogos que son secuenciales y temporales y los signos icónicos, entendiéndose como contenido icónico, lo que se representa gráficamente, movimiento, expresividad, utilización de planos y ángulos, onomatopeyas. Cada una de las viñetas que integran la historieta constituyen las unidades de montaje de que se articulan para comprender el relato.

ENCUADRE

El primer elemento para poder definir una viñeta es el encuadre, ósea su formato. En fotografía "el encuadre es el proceso que consiste en utilizar un visor o sistema de encuadre para seleccionar el ángulo de visión y la distancia entre la cámara y el sujeto, así como determinar los bordes de la foto. El encuadre representa una forma de comprobar la composición o sea la disposición y el equilibrio de los elementos que integran la fotografía".⁵³ (Enciclopedia práctica de la fotografía Kodak, Salvat Editores, Barcelona 1981) El encuadre extrae una parte de un todo se puede definir como la delimitación bidimensional de un espacio; para delimitar este espacio se tomará en cuenta la retícula en la que se acomodaran cada una de las viñetas. La historieta a diferencia y ventaja de la fotografía, es que el encuadre puede adoptar

diversas formas, pero aun así la más empleada es el rectángulo.

La selección de los tiempos a representar en las viñetas, debe de ser mucho más significativos que en el cine, por que la viñeta al ser la representación de un instante se convierte en la duración de ese instante. Para lograr una buena selección, hay que utilizar un lenguaje elíptico: se entiende por elipsis la omisión en el habla de un elemento que existe en el pensamiento lógico o figura de construcción que consiste en omitir en la oración una o más palabras, cuyo sentido puede sobreentenderse.

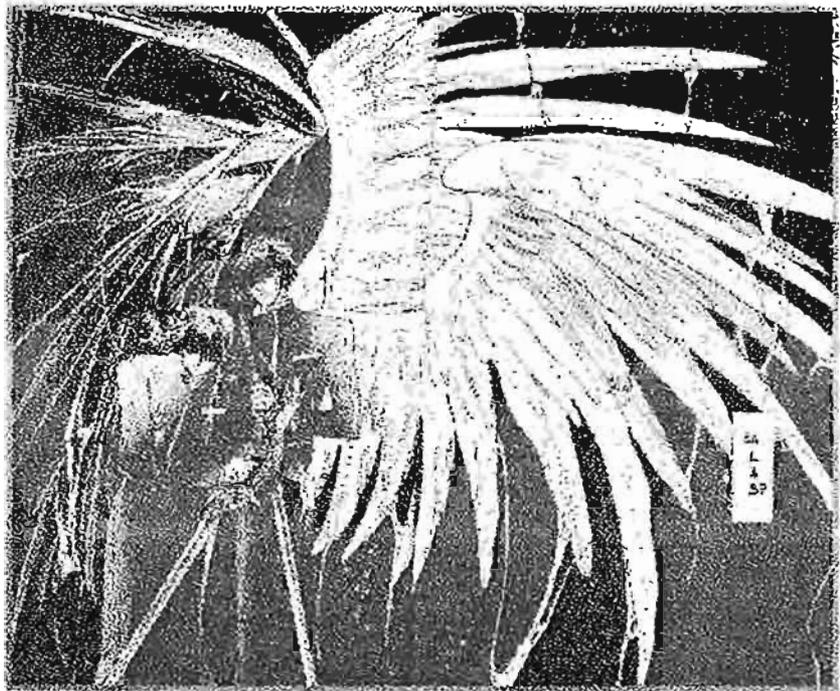
Un encuadre horizontal nos remite tranquilidad, sosiego y reposo; mientras un encuadre vertical hace referencia a un mayor ritmo o cierto tipo de intranquilidad a desasosiego, un sentido analítico que pretenda dar sensación de rapidez y de ritmo fuerte.

Ante las formas que la viñeta adopta para remitirnos a algo, se suele utilizar parte del lenguaje cinematográfico como el *flash back* para el recuerdo y *flash forward* que es la visualización de una acción futura. En cinematografía estas acciones son representadas con efecto difuso que nos presentan una imagen borrosa. Esta técnica también es utilizada para representar el sueño y el deseo, lo que se fantasea. En el TBO para representar estas acciones, la forma de la viñeta posee varias curvas, pareciendo algodonosa. Como podemos ver una vez más la forma expresa el contenido; aunque en este caso el contenido más que en la forma de la viñeta se encuentra dentro de la viñeta. La forma de la viñeta nos sirve para reforzar.

Las viñetas del manga, son dinámicas utilizan muchos elementos pertenecientes al lenguaje fotográfico como una variedad de ángulos, la exposición múltiple. Ellos han aprendido a manejar la tensión y a invocar el humor variando el número de cuadros usando una secuencia. Usan técnicas cinematográficas de *fade out* (cuando se pasa de imagen a negros), *fade in* (cuando se pasa de negros a imagen), montaje y exposición múltiple. Las escenas de amantes, son representadas en *close-up* de manos tomadas o de caras sudorosa, permiten al lector, imaginar el resto.⁵⁴

Dentro de la variedad de viñetas, podemos hacer una pequeña clasificación de estas.

Xde CLAMP



Xde CLAMP

LA MACROVIÑETA

Es la viñeta que ocupa la página completa, aunque hay casos en que llega a abarcar dos páginas y unos más en donde actúa como viñeta principal para interactuar con otras menores. Por lo general se utiliza para lograr un mayor impacto, en escenas de acción como suelen ser las explosiones. Carece de texto, pero hay mangas en los que se llegan a presentar con un poco de este.

VIÑETA DOBLE

En la que un personaje narra algo ocurrido y lo representa a través de integrar una viñeta en otra

テ
レ
サ
ウ
ン
シ



Clover de CLAMP

☞ Plano de conjunto

Abarca de dos a varios personajes, así como gran parte del decorado. Se le llama así por que enmarca al personaje en su geografía y su ambiente social, la forma en la que se relaciona con la naturaleza así como con otros seres. Es narrativo y descriptivo.

Clover de CLAMP



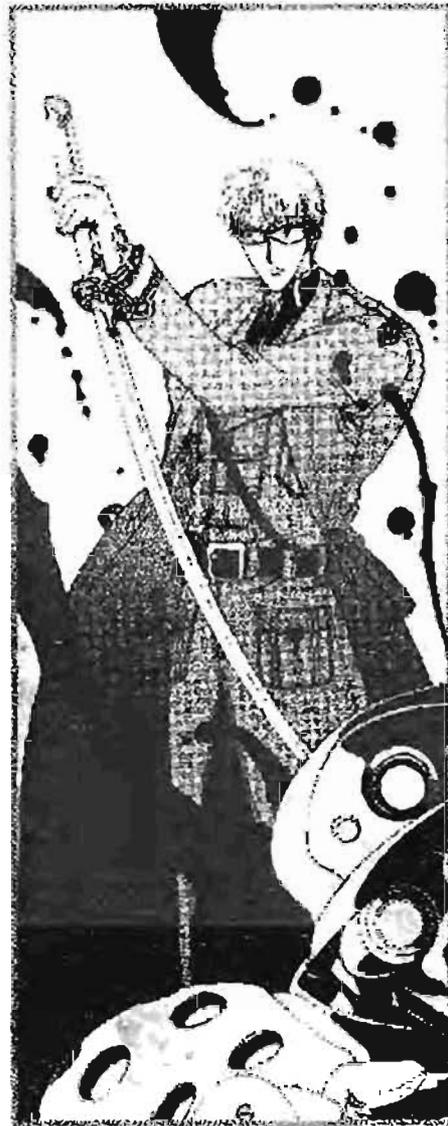
APUESTO
QUE TODO
MUNDO
DEBE
ODIARTE.

☞ Plano entero *full shot*

El personaje aparece de cuerpo entero se utiliza para dar cierto aire de protagonismo, para enfatizar la acción del personaje de este personaje, por lo que es narrativo, dramático y descriptivo, por que nos hace conocer visualmente al personaje.

☞ Plano americano o *american shot*

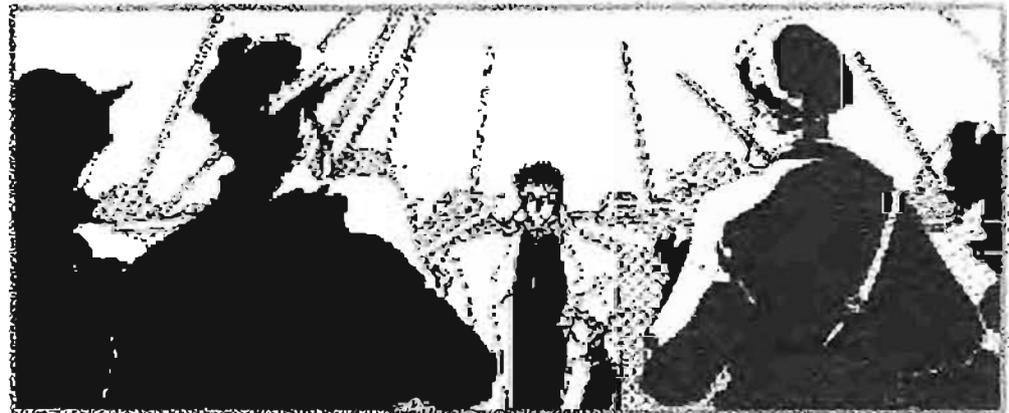
El personaje es mostrado de la cabeza a las rodillas. Surgió en el cine americano cuando se realizaban películas del oeste era necesaria una toma que permitiera ver las pistolas de los vaqueros sin mostrarlas de cuerpo entero



Clover de CLAMP

☞ Plano medio o *medium shot*

El personaje es cortado a la mitad, es decir, solo se puede apreciar de la cabeza a la cintura. Es utilizado para ubicarnos en un distancia personal al personaje ya que permite ubicar movimientos de brazos y gestos con bastante claridad; este plano también es utilizado para mostrar la respuesta del personaje a una determinada acción. Por lo que es psicológico, dramático narrativo.

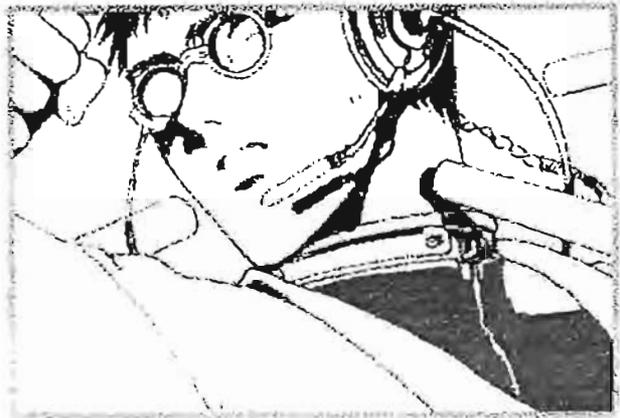


Clover de CLAMP

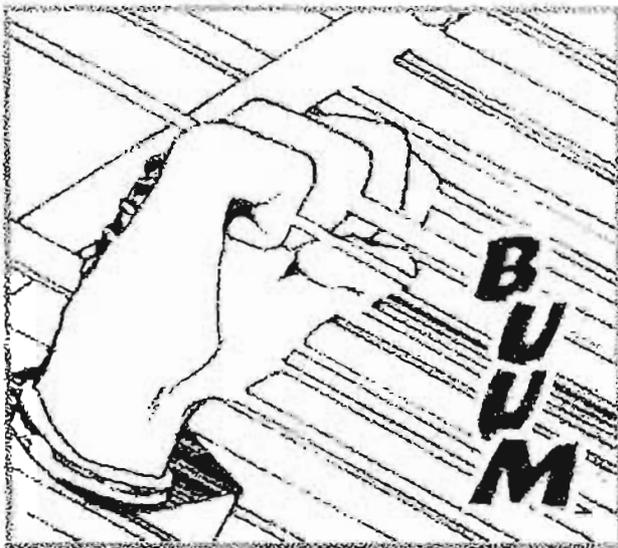
レ
ン
サ
ン
グ
ラ
フ

☞ **Primer plano o *medium close up***

Un elemento de la escena domina, en los personajes la cabeza ocupa todo el encuadre aunque. Georges Sadoul en su libro *las maravillas del cine*, nos dice que en el primer plano los personajes aparecen tomados desde el busto a la cabeza. Es utilizado para dar clara sentido de protagonismo, para mostrar la intimidad anímica del personaje, por lo que es psicológico profundo.



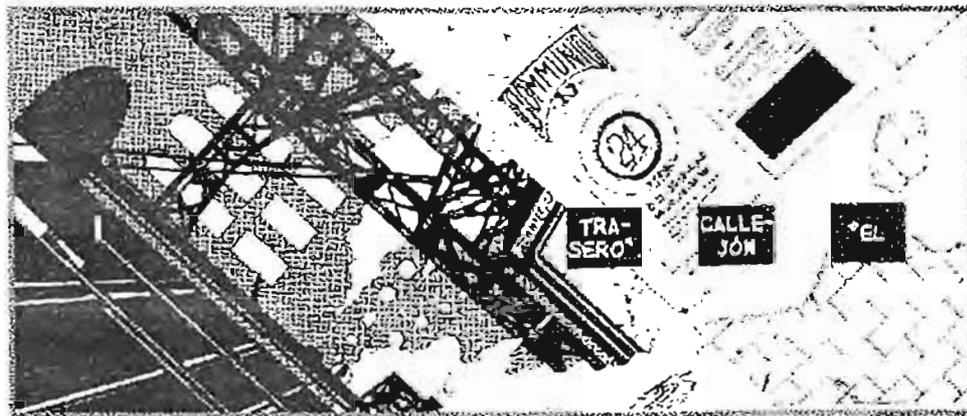
Clover de CLAMP



Clover de CLAMP

☞ **Primerísimo plano, detalle o *close up***

Es útil para destacar los detalles pequeños pero importantes y resaltarlos. La mirada es con frecuencia objeto de este plano, y participan del mismo tratamiento los detalles de los decorados, cuando explican la acción de los personajes o bien acentúan un momento dramático o cómico. Por lo que es expresivo, simbólico, dramático.

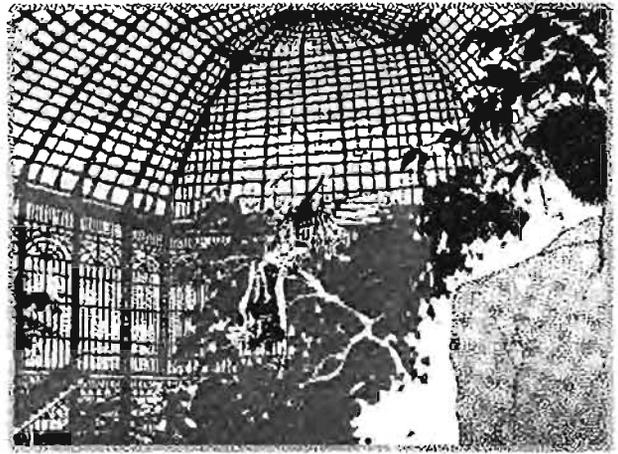


Clover de CLAMP

Plano holánides
Plano inclinado

ÁNGULOS

El término "ángulo de la cámara" se refiere a la visión del sujeto que tiene la cámara, a la incidencia angular del eje del objetivo.



Clover de CLAMP

☐ Horizonte

El horizonte está determinado por el nivel de los ojos. Normalmente a una altura de 1.50 a 1.65 m. la cámara debe de estar en posición horizontal sin inclinación alguna, en relación al sujeto.

Clover de CLAMP



☐ Picada (cámara alta)

Es cuando la cámara está inclinada hacia al frente, para poder tomar el sujeto fotográfico que se encuentra abajo de ella o bajo la línea de horizonte considerablemente y que no es posible que aparezca en el encuadre cuando la cámara está fija hacia el horizonte. Esta posición produce un efecto psicológico de disminución del sujeto y su entorno, la importancia del sujeto queda disminuida. Estas tomas son útiles cuando la acción tiene lugar en un espacio de gran profundidad. También es útil para describir un paisaje o un grupo de personas; sociológicamente expresa inferioridad, fracaso, humillación. Los ángulos en picada contribuyen a que todos los elementos importantes queden enfocados nítidamente.



Clover de CLAMP



Clover de CLAMP

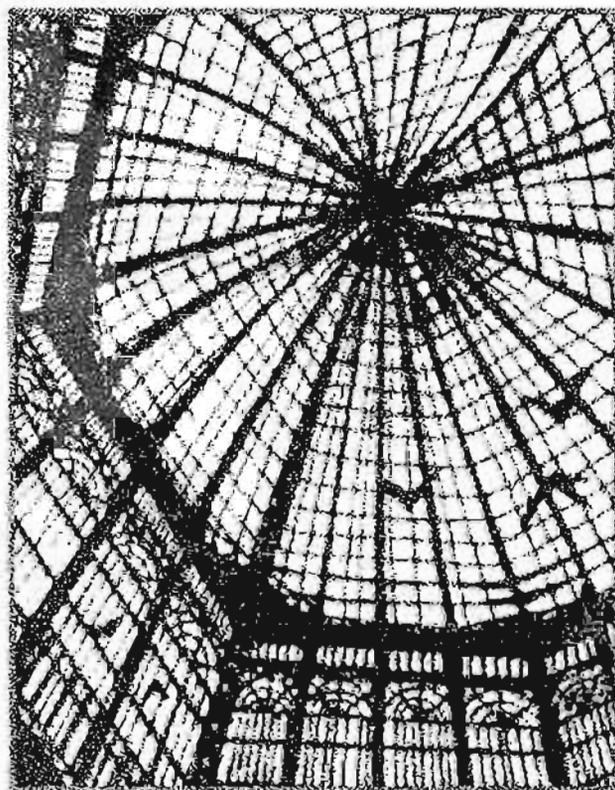
☞ **Angulo vertical prono** Posición totalmente vertical de la cámara hacia abajo, para tomar el suelo.

☞ **Angulo vertical supino** Posición totalmente vertical de la cámara hacia arriba, se utiliza para tomar el cielo.

☞ **Contrapicada (cámara baja)**

Contraria al anterior, la cámara está inclinada hacia atrás, para poder tomar el sujeto fotográfico que se encuentra arriba de ella o de la línea de horizonte considerablemente y que no es posible que aparezca en el encuadre cuando la cámara está fija hacia el horizonte, la visión de abajo hacia arriba. Tiende a dar fuerza y dominancia y confiere espectacularidad al sujeto, viéndose de alguna forma amenazador; es útil para eliminar fondos y primeros términos molestos, así como aumentar la sensación de tamaño, velocidad y perspectiva. Físicamente alarga a los personajes, logra la exaltación de superioridad.

Clover de CLAMP



MOVIMIENTOS DE CÁMARA

En cinematografía corresponden a las técnicas de filmación. Aunque el manga es bidimensional y su relación de secuencia y duración en el tiempo, esta determinada por las viñetas y velocidad de lectura del lector. Adaptar estas técnicas a este medio consiste en fragmentar una gran viñeta, cada fragmento corresponde a un instante captado por el movimiento de la cámara; uniendo los fragmentos nos dan el movimiento total de la cámara, por lo que una serie de viñetas pueden conformar una sola viñeta que como conjunto nos narrara poco a poco un suceso.

⌘ Pedestal

Es el movimiento vertical para elevar o bajar la cámara.

⌘ Pedestal up

Subir la cámara perpendicularmente al horizonte. Debido al flujo de lectura en la historieta, este elemento no se utiliza pero lo mencionó por ser parte del lenguaje cinematográfico.

⌘ Pedestal down

bajar la cámara perpendicularmente al horizonte.



Clover de CLAMP



Clover de CLAMP

⌘ Travelling

Del vocablo inglés *travel*, viajar o desplazarse

⌘ Travelling lateral o Travelling de seguimiento

La cámara se desplaza paralelamente al sujeto, ya sea a la izquierda o a la derecha, con el objeto de mantener el sujeto en la misma posición relativa en el visor.



Clover de CLAMP

☞ *Travelling atrás o dolly out*

Alejamiento, logrado al mover hacia atrás la cámara.



Clover de CLAMP

☞ *Travelling adelante o dolly in*

Acercamiento, logrado al mover hacia adelante la cámara.

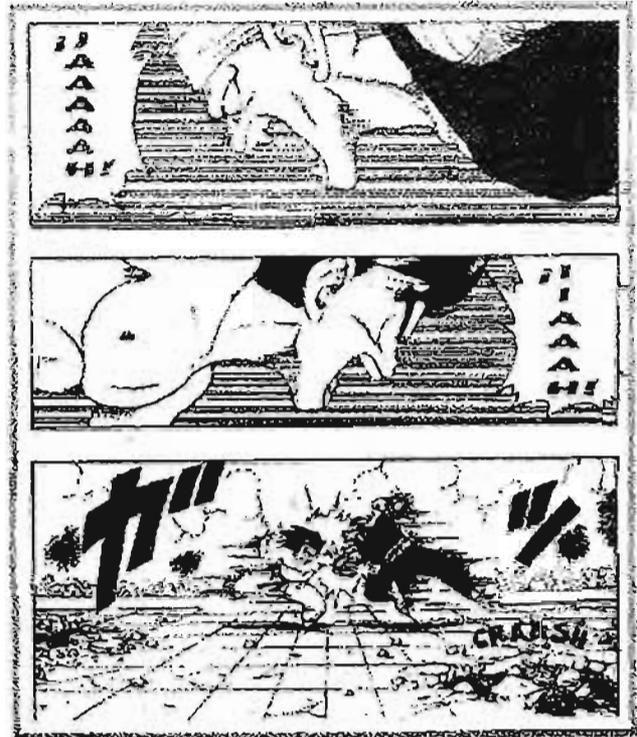
SÍMBOLOS

La metáfora es un símbolo gráfico utilizado de una forma convencional que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Algunos ejemplos son el foco sobre la cabeza para indicar una idea, el signo de interrogación para la perplejidad o cuestionamiento, el corazón separado en dos partes significa el no ser correspondido por el ser amado, las estrellas que danzan alrededor de la cabeza del personaje cuando éste recibe un fuerte golpe, el tronco y la sierra para indicar el sueño. Muchos de estos signos son metonimia (adjudicación de un sentido por otro que lo refiere) procedentes del lenguaje verbal: ver las estrellas, dormir como un tronco, tener una idea luminosa, el amor que rompe el corazón.

Al respecto de estos símbolos, Humberto Eco dice "las historietas emplean como significantes no sólo términos lingüísticos, si no también términos iconográficos que tienen un significado unívoco".⁵⁶

MOVIMIENTO

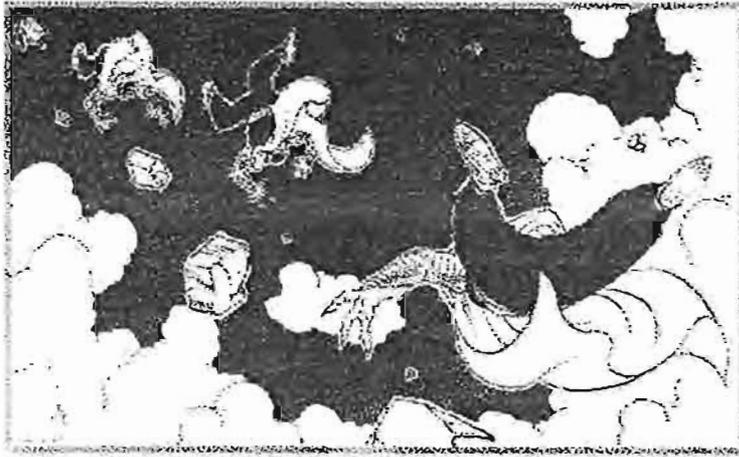
Existen ciertos signos que en particular subrayan acción y dinamismo o bien la trayectoria de los móviles, y que son más utilizados por la historieta que por la ilustración. Estos son los signos cinéticos los cuales surgen del lenguaje fotográfico como réplica ante su naturaleza estática de la representación del movimiento, a partir del modelo de la llamada foto movida, barrido, efecto zoom y estroboscopia. En general están representados por líneas; gracias a esas líneas la imagen en su conjunto no solo cuenta, si no también representa una duración, a pesar de que cada una de las figuras que aparecen esté reproducida en un solo instante representando así el tiempo en el interior de la imagen teniendo la imagen una duración que equivale a la duración de nuestra lectura.



Dragon Ball Z de Akira Toriyama

Un conjunto de líneas paralelas acomodadas horizontalmente que interpretan el desplazamiento de un cuerpo en movimiento a gran velocidad, por ejemplo una bala. Este signo corresponde al **barrido** y al **paneo**. El barrido en fotografía el cual se consigue a base de seguir el movimiento del sujeto en el visor. Este movimiento nos dará como resultado un fondo con rayas paralelas al horizonte y el sujeto bien definido. Otro método consiste en que la cámara esta fija mientras que el sujeto se mueve, esto nos dará un resultado contrario al anterior, es decir el fondo será bien definido y el sujeto aparecerá movido, "en rayas". El paneo es el movimiento horizontal de la cámara sobre su propio eje, es decir de izquierda a derecha o de derecha a izquierda.

La velocidad de la exposición depende de muchos factores: la distancia del sujeto, su velocidad, la longitud de foco del lente.



Dragon Ball Z de Akira Toriyama

☐ Los movimientos sucesivos de un cuerpo o de una parte de ello, como la cabeza, puede tratarse con una o cuantas líneas que indiquen su desplazamiento o bien la convivencia de dos actitudes distintas en la misma viñeta o de la representación múltiple de la figura representada y especificando el curso de un movimiento. Tal como ocurre en la fotografía cuando se utiliza el flash estroboscópico. El personaje está dibujado con plena definición en la fase final, mientras las otras transitorias están simplemente esbozadas. La **exposición múltiple** es otro método por el cual se puede simular movimiento. La invención de la luz estroboscópica ha hecho esto posible obtener docena de exposiciones en una sola.

☐ El temblor de los personajes producto del miedo, nervios o frío está reproducido por líneas temblorosas o por líneas provenientes del contorno del personaje en cuestión repetidas sucesivamente. Tal como ocurre con la **fotografía movida**. Aun cuando no asistimos a una repetición propiamente dicha de las líneas, tenemos en esos casos una disminución de la definición de la imagen; la cual al estar en movimiento frenético no puede estar bien fijada pues en la fotografía movida los contornos de los objetos en movimiento pierden definición y cuanto mayor es el tiempo de exposición, menor es la definición de los objetos en movimiento.



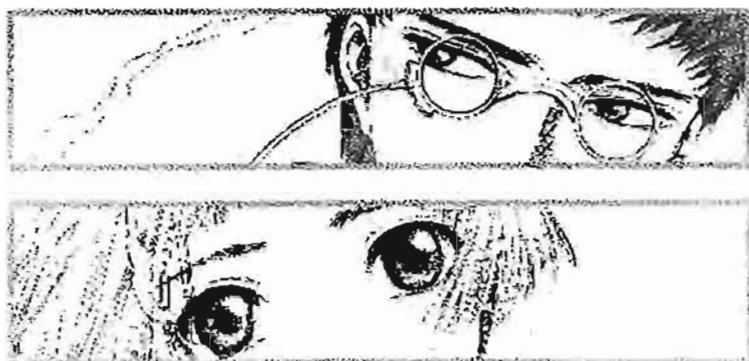
Dragon Ball Z de Akira Toriyama

En el **comic** y **TBO**, el efecto de las líneas es reforzado por nubecillas de polvo presentes también allí donde pareciera que no puede haber polvo, así como una pequeña espiral colocada en el lugar de los pies, hace referencia al movimiento de estos. La irregularidad de esta espiral corresponde a la irregularidad del movimiento. En estos casos estamos frente a un funcionamiento metafórico (o metonímico) de la representación del movimiento. Un aspecto, una característica de la representación remite a un aspecto de aquello que es simbolizado.

DISEÑO DE PERSONAJES

En el diseño de personajes hay que tomar en cuenta que estos tienen que comunicar cada uno de una forma gráfica su personalidad, a pesar de que esta este contenida explícitamente en el desenvolvimiento de la historia. Esto se logra en la fisonomía del personaje, su vestimenta, peinado, maquillaje, gestos y poses. Esta caracterización gráfica de personalidades, ante lo masificado que suelen ser algunas historietas, hacen que caigan en convencionalismos y se creen estereotipos; es así como el héroe debe de ser alto, apuesto y moralmente bueno, mientras que el villano será físico y moralmente despreciable, esto en el caso del *comix*. Estos estereotipos están en función a la consigna: vender, vender, y solo vender; esto es aun mayor en el *manga* ya que tanto el bueno como el malo son bellos, todos los personajes son bellos por igual rara vez se vera alguno feo y esto, por las creencias orientales, le focara al andano. la gran mayoría de las historias cuentan con personajes principales de entre 10 y 20 años, con debilidades humanas y en algunos casos tienen poderes sobrenaturales.

El *manga* se distingue y caracteriza a primera vista por lo estilizada representación de la figura humana, la cual al intervenir en el diseño de personajes, trataremos en este capítulo.



Clover de CLAMP

OJOS

Entre las características mas discutidas y destacadas del *manga* está el tamaño de los ojos. Se cree que esto se da debido a su complejo por los ojos rasgados. Antes de que los japoneses tuvieran contacto con occidentales ellos se describen así mismos con características asiáticas, con ojos pequeños. Durante el siglo xx y particularmente después de la guerra el ideal de belleza que muchos japoneses aspiraban era ser como los occidentales, con ojos redondos.⁶⁷ Las chicas Japonesas son dibujadas a menudo con cabello rubio y ojos azules. Otra teoría con más fundamento nos dice que con los ojos se obtiene la connotación expresiva y que esta se logra aun mejor con ese tamaño exagerado.⁶⁸ Caricaturistas y serios artistas alrededor del mundo tienden con frecuencia a alargar los ojos. En el ojo humano en particular la pupila, es una ventana al alma y uno de los primeros lugares en donde la emoción es físicamente manifestada. Los niños son lo que más les atrae las caricaturas con personajes que poseen ojos grandes. El *shoujo* representa en extremo esta tendencia. Hay sin embargo otra teoría en la que se dice que Osamu Tezuka, fundador de este estilo, de niño tenía como afición coleccionar insectos y que de los ojos de estos eran su inspiración en sus dibujos.⁶⁹

Cuando los ojos poseen una estrella en la pupila significa sueño, romance si esto se encuentra en otro lugar del ojo que no sea el centro de la pupila, representa altas luces, estas también

pueden ser representadas con manchas redondas en blancos dentro del ojo, lo que nos da el efecto de altas luces. Las altas luces combinado con las estrellas nos dan el efecto de la sensación líquida del ojo.

Clover de CLAMP



NARICES

Las narices también son muy estilizadas, pequeñas, delgadas y puntiagudas capaces de arrancar ojos si uno no se cuida al besar. Hay autores que trabajan de una forma menos esquemática las narices, haciéndolas más descriptivas, tal es el caso de Masakazu Katsura.

CABEZA

Con el tamaño de los ojos va ligada la deformación de la cara y la cabeza, haciéndola más ancha. Se dice que esto también es producto de un manejo anatómico de la expresividad en la totalidad del cuerpo considerando así la cabeza como parte primaria y totalmente primordial en el ser humano. Aunque los orientales tienen la cabeza redonda en el manga esta es representada de forma triangular, ya sea hombre o mujer.

CABELLO

La estilización de la cara hace que todos los personajes se parezcan por lo que se diferencian unos de otros por el grafismo de su cabello el cual es representado de una manera desafiante a las leyes de la gravedad. Este también representa la personalidad, así los personajes alocados tienen el cabello alocado, y los pasivos por lo general los caracterizan con cabello lacio. Por lo general los personajes son dibujados con fleco o mechones que caen sobre la frente: son muy pocos los que tienen el cabello recogido o peinado sin que un pequeño mechón se les escape.

La variedad en color de cabellos, se representa con distintos tramados. Para cabello claro este es representado en outline.

Clover de CLAMP



Clover de CLAMP

CUERPO

Pasando a la forma de dibujar el cuerpo, en general es estilizada carece de detalles, los músculos no son tan voluptuosos, como en el caso del comic. Las piernas son más largas de lo normal pues los autores tienden a adaptar las piernas largas de las modelos parisinas y neoyorquinas para sus personajes, ya sean masculinos o femeninos.⁴⁰

Los personajes masculinos son a menudo tan finos que pueden ser confundidos como femeninos. Únicamente se distinguen por su ropa y pie largo. Irónicamente desde entonces algunos autores *shoujo* comienzan a dibujar sus personajes masculinos, altos y delgados. En el caso de CLAMP, la figura masculina carece de cadera y el ancho de esta multiplicado por tres nos da la proporción de la espalda.

Los *otakus* (fanáticos y seguidores del *manga* y *anime*); han clasificado a los personajes masculinos como *bishonen* y a los femeninos como *bishoujo*, con determinados características.

Bishonen significa chico bonito, estos personajes están presentes en todo género de *manga* y aun más en el *manga Shoujo* (*manga* para chicas adolescentes). Se dice que un personaje *bishonen* tiene "lo mejor de los dos mundos", es una mezcla de idealización masculina estética de occidente y oriente. Generalmente son personajes de aspecto físico alto, delgados, nariz delgada, cabello largo, con una cara fina, casi femenina pero con la fuerza y dinamismo de un hombre. De personalidad fría y fuerte, por lo que son algo callados y su mirada es penetrante, cosa que despierta el misticismo en ellos. Curiosamente a estas características que estamos mencionando, también son sensibles, fieles y nobles. Los personajes *bishonen* son muy fáciles de asimilar para el público femenino, pues al ser

クニツネ エンゾウ

テ
レ
サ
カ
ン
シ
ノ

casi andrógino crean un puente entre los dos sexos y el público femenino se puede identificar más fácilmente con ellos. Como ejemplo tenemos a Latis de *Las guerreras mágicas*, Sesshomaru de *Inuyasha*, Kazuhiko Fareyu de *Clover* y Kamui Shirou de *X*.

Bishoujo Significa niña bonita y al igual que el *bishonen* este término es utilizado para denominar a chicas atractivas de grandes atributos, hechas para satisfacer el deseo sexual y aquellas que representan el ideal de mujer oriental que es muy parecido al ideal occidental, hermosa, callada, educada, y frágiles, de aspecto físico, en su mayoría, rubias de ojos azules y cabello rizado; como claro ejemplo tenemos a Candy White de *Candy Candy* y Kotori de *X*.

Y ya que estamos hablando de estereotipos, en el manga nunca faltará el pervertido, hordas (ropa salvaje) de estudiantes hambrientas de sexo, ladrones de ropa interior femenina, fetichistas de los más extravagantes y así sin ningún límite a la fantasía. Esto en México claramente se vio en *Ranma 1/2* de Rumiko Takahashi, cuando cada mañana al entrar a la preparatoria la estudiante Akane Tendo se enfrentaba contra una multitud de jóvenes maníacos por tener una cita con ella y que el anciano Happosai es un fetichista que se roba la ropa interior femenina de los tendederos; y que decir del maestro de arte marcial Roshi en *Dragon Ball*, el cual siempre está molestando a la chica genio de la serie Bulma.

GESTOS

Los gestos son uno de las principales formas de expresión, junto con el lenguaje verbal. Según lo señalado por Claude Brémont, "con un código gestual tendremos gestos y actitudes que serán únicamente funcionales: serán efectuadas de modo idéntico por todos los personajes cuando se encuentren comprometidos en la situación correspondiente, como sería el caso de la cólera, del miedo y de todos los sentimientos fundamentales".⁶¹ Así como existen gestos comunes para todos los personajes, también hay gestos propios de cada personaje que los caracterizan.

Con todas sus diferencias, el manga es un éxito comercial en nuestra cultura occidental, poniendo como ejemplo el ya común hasta para los adultos *Dragon Ball*; esto es debido a que parte de la cultura japonesa retoma aspectos occidentales, introduciéndolos en la época de la restauración Meiji en el periodo Edo, posteriormente después de la segunda guerra mundial tras su derrota con Estados Unidos; pero la influencia no acaba aquí ya que el manga cuenta con aspectos culturales actuales gracias a los tratados de comercio y sobre todo al reciente fenómeno de globalización llamado internet. Como podemos ver, la nueva visión de la sociedad japonesa es más universal que la de sus antecesores, y los jóvenes, ya sean japoneses o del resto del mundo, tienen mayor preferencia por explicar sus ideas de manera visual que escrita. Por ello, este género es aceptado de forma global. (FORMA ARTÍSTICA EL CÓMIC JAPONÉS: TOKIYO TANAKA http://www.dgl.unam.mx/boletin/bdboletin/2004_365.html)

Como ejemplos de la influencia occidental en el manga tenemos *Scallowne*, *Hack*, y *Slayers* que son obras que manejan aspectos medievales europeos.

La animación japonesa basada en mangas que alcanzan altos números de ventas, conocida como *anime*, término que proviene de la pronunciación de la palabra en inglés *animation*; fue la que abrió las puertas al manga al llegar a presentarse por TV abierta ya doblada, en un horario familiar vespertino, por lo general entre semana. Como el *anime* deriva del manga, obviamente también en este se presentan la cultura popular del Japón, por lo que el *anime* nos da una especie de introducción a la misma, y gracias a esto el manga es un poco más entendible en los países occidentales.

Gracias a que la televisión es un medio masivo, el hecho de transmitir este tipo de series provocó que el manga y el *anime* se hayan transformado en una importante industria, como producto popular para exportaciones; esto queda expuesto al considerar las siguientes cifras: en todo el mundo se comercializan 30 millones de ejemplares de historietas al año, y los más vendidos alcanzan las 100 mil unidades; tan sólo en Estados Unidos esta industria aumentó sus ventas de 75 millones a 100 millones de dólares de 2001 a 2002. Con ello generan abundantes beneficios económicos, ya sea in-

gresos para el país, en este caso Japón o para el mangaka en sí.

"Otra razón del éxito de este arte -reflexiona BEF- es que todos los trabajos, desde los sublimes hasta los desechables, contienen un alto nivel de calidad visual." Para BEF, ilustrador de *Día Siete*, es la hiperkinésia (imágenes muy dinámicas) la que capta la atención del espectador de manera inmediata. Además, "la estética de los ojitos y los robots gigantes resulta muy entrañable para mucha gente".

El manga es una forma de expresión artística con características propias cosa que provoca notables diferencias con respecto a las historietas de otros países. Los mangakas han inventado un nuevo lenguaje que sigue estando muy por encima de los avances occidentales en la materia, como explica Oldemar, dibujante que ilustra las páginas de *Día Siete*. Han modificado estructuras narrativas y lenguajes visuales sin perder ni un gramo de entretenimiento ni de complicidad con el lector, aportando elementos gráficos a la historieta; han acercado el cómic a un universo habitualmente ignorado por los editores: el femenino y va dirigido a lectores adultos. "Es que, además de un estilo gráfico único, el manga y el *animé* basan su éxito en un elemento que rara vez podemos ver en occidente: buenos argumentos", dice Tritón, dibujante y colaborador habitual de *Revista de revistas*, del periódico *Excelsior*. "Aquí, en México, se ha mantenido la idea de que las caricaturas son para niños pequeños y por lo mismo no deben tener historias inteligentes."

Hoy en día, el manga y el *anime* japoneses han dejado de ser fenómenos novedosos e inexplicables para instalarse definitivamente en el gusto de sus aficionados y detractores con su lenguaje visual innovador y sus grandes dosis de aventura, violencia, humor y erotismo.

Todo lo anterior no significa que este generalizado y sean leyes que todo manga debe incluir; también hay mangas que se hicieron para entretener como en el caso de *I's* de Masakazu Katsura, el cual no tiene una trama o una historia en sí, solo presentan situaciones chuscos y enredadizas de un joven de preparatoria enamorado. Se dice que lo cómico de este manga sumado a su calidad gráfica es lo que lo convirtieron en todo un éxito. Hay que reconocer que así como hay buenos manga, tam-

bién hay malos mangas en cuanto argumento como gráfica, tal es el caso de *Sailor Moon*, de Naoko Takeuchi; posee una historia repetitiva y un dibujo de figura humana que rebasa el límite de la estilización, cayendo en lo deforme. Y hay unos más que se hicieron con fines comerciales, como es el caso de *Yugi-Go*, su único objetivo de existencia es hacerle publicidad a las cartas del juego y esto se comprueba fácilmente en que cualquier momento es bueno para hablar de estas cartas, que todos los personajes tienen una adicción enfermiza por estas cartas y que cualquier momento es bueno para jugarlas; y lo más incoherente es que en los duelos los contrincantes al atacarse describen la estrategia y por si fuera poco la carta a utilizar, y aun así caen en la jugarreta del enemigo. Y que decir de *Saint Seiya (Caballeros del Zodiaco)* con una historia incoherente, llena de situaciones absurdas que son remarcadas por un mal dibujo y una mala representación, pues se supone que los personajes principales tienen entre 13 y 15 años cuando parecen de 20, 26 y hasta 30 años.

En ocasiones es difícil clasificar los mangas, debido a las diferentes temáticas que puede abarcar en uno solo, pues mezclan el naturalismo, con el realismo, lo cómico con lo oscuro, y lo serio con lo sexual, etc. no tiene límites. Las consecuencias generales en la vida de los japoneses, hacen que el manga hoy en día tengan mucho que decir acerca de la vida de los mismos.

Debido a la carga sexual que se incluyen en la mayoría de los mangas y que este se extiende por el mundo provoca la eliminación de tabús en los niños.¹

Como podemos ver el manga al manejar diferentes tópicos, no solo está destinado a satisfacer un cierto público como en el caso del cómic, esto relacionado con la literatura local, que incluye tradicionalmente imágenes, dibujos de personajes e ilustraciones, nos da la fórmula de su éxito.

Debido a la vida agitada de los japoneses, solo duermen de 4 a 5 horas, por que la mayor parte de su tiempo lo dedican a estudiar y el poco tiempo libre lo dedican a leer mangas, ya que esta actividad se hace en silencio, de forma individual, transportándose a un mundo de fantasía. Esta actividad es una forma de liberación.

Si bien algunos registros indican que la caricatura siempre ha existido en el país asiático, su auge empezó en el siglo xii, pero se consolidó de los siglos xvii al xix, gracias al sistema de grabado en madera, que lo integró a las letras y dio origen al género conocido como *Ukiyoe*.

Durante esa época los textos eran escritos por gente instruida, por lo que estaban dirigidos a quienes sabían leer, es decir, a personas con alto nivel educativo.

El manga tiene sus propias reglas formales y estéticas, logrando así una fácil distinción de cualquier otro tipo. Los efectos y variedad de tonos logrados con las tramas, el tamaño de los ojos, los movimientos, los gestos y ademanes, la diferente temporalidad según la importancia de la acción, la interpretación de las acciones, el diseño de los personajes como lugares, son algunos aspectos más relevantes que hacen de esto un estilo único que conlleva su propia codificación gráfica, que los lectores y televidentes ávidos de este estilo aprendieron a interpretar. Japón ha desarrollado el fenómeno del manga posiblemente a que ellos han extendido las formas de comunicación visual debido a su sistema de escritura, la caligrafía. Los ideogramas individuales son dibujos que representan cosas abstractas como son emociones o acciones, estos son un factor en la forma de sus caricaturas. Los japoneses tienden a economizar por medio del reciclaje, pues ellos aprovechan todo lo que les sobra. Esto les favorece a la simplicidad de línea, sin colorear y sombreado en un mínimo, esto a su vez nos lleva a la simplificación de la forma que es lo que se busca en el diseño en general.

CLASIFICACIÓN DEL MANGA



1

Con dos las fundamentales características del *manga* original: el humor de *oko e* y la sexualidad inhibida de *osokuzu no e*. Susan Napier nos dice que hay tres principales categorías dentro de la temática del *manga*: el apocalíptico, el de festival y el *elegiac*. De estos tres el que mayor fuerza tiene es el apocalíptico en el cual con frecuencia relacionan la tecnología y robótica. La fascinación japonesa con el apocalipsis puede ser vista en muchos *animes cyber-punk*, desde la explosión nuclear en el *opening* de *Akira*, los masivos ataques extraterrestres en *Neon Genesis Evangelion*, o la visión apocalíptica del mundo destruyéndose en una guerra en *Final Fantasy*.⁶ El medio de la animación es perfectamente situado en un genero apocalíptico. Katsuhiko Otomo, el gran maestro de la catástrofe nuclear **autor de *Akira***, tiene una explicación acerca de la **violencia** en el *manga* y el *animé*: "La realidad es violenta. Es lo que hay. Cuando hago mi trabajo no me planteo educar a nadie ni acepto ninguna responsabilidad. Hago lo que hago y ya. De todas maneras, creo que el conjunto de mi obra muestra que la violencia es algo negativo, pero no porque yo me haya propuesto comunicar ese mensaje. Lo que intento es contar historias apasionantes y divertidas. Punto".⁶

Muchos creen que la respuesta esta situada en el factor en que Japón es la única nación que vivió un evento apocalíptico entre el hombre y la tecnología: el bombardeo atómico de

Hiroshima y Nagasaki en 1945. Las ideas orientales del Apocalipsis son radicalmente diferentes, ellos exageran la destrucción del mundo en todos los sentidos. Estas creencias prevalecen en los textos religiosos. Mientras el cristianismo representa el Apocalipsis como la lucha final entre las fuerzas del bien y el mal, castigando a los perversos y ascendiendo al cielo por el bien, ni el budismo tradicional ni el sintoísmo comparten estas creencias.

Además, factores específicos de la cultura japonesa actual han contribuido hacia la oscura naturaleza de muchos *animes* contemporáneos. Napier nos dice que algunos de estos factores se debe a la urbanización y el hueco en la generación, dos problemas globales que son particularmente agudos en la sociedad japonesa. La seria baja en la economía desde el quiebre de 1989, ocasiono la disolución entre todas las generaciones, y un numero record de suicidios.

Los temas de los *mangas* son variados como sus lectores. El *manga* de terror se basa en una antigua forma de pensamiento religioso japonés, proveniente del periodo Heian (794 - 1192) en donde los señores feudales eran los que dominaban. En esta era existía la idea de que las almas de las personas que morían de forma injusta, buscaban la forma de hacer justicia aun entre los vivos, esta idea provocaba el terror máximo entre la población. Esta forma de pensamiento contrasta con el terror occi-

ア
レ
ト
ウ
シ
ノ

dental. En cuanto al *manga* de violencia, este se encuentra contenido en aquellos destinados a un público juvenil, y se cree que su expresión empezó a manifestarse con los gigantes robots, aunque actualmente se ha presentado la inquietud juvenil de presentar robots con cuerpos humanos, llamándolos *cyborgs*. Volviendo al tema de la violencia dentro del *manga*, hoy quienes afirman que es parte de la herencia de las pinturas narrativas del siglo XII en las cuales describían el purgatorio budista con escenas violentas y también son retomadas de los rollos de enfermedad.⁶

Muchos *mangas* son salvajes, con escenas de sexo innatural y escatológicas son comunes, sobre todo si son para niños. Todo esto es parte de la cultura popular japonesa, a la vez revelan la legaña de su pasado, ideales de amor, actitudes de trabajo y perfección. Los *mangas* para adultos manejan como temas la religión, guerreros, apostadores y gólgos. El canibalismo, representa lo inmoral, la parte animal con que los seres humanos sobreviven en el presente, el no es el demonio, pero sí el que puede matar, consumir carne humana y robar la vida.⁶ Manejan ilustraciones de gente abrazada, besos, desnudos, amantes en el acto sexual y homosexualidad; chicas dibujadas desde perspectivas en donde muestran la ropa interior.

A continuación se desglosará los principales géneros del *manga*, clasificados según su temática así como aspectos gráficos.

KODOMO

Significa niño, por lo que está dirigido a un público infantil de entre 6 y 11 años de edad, y los temas a tratar son bastante sencillos, presentando poca o nula carga sexual. En la actualidad generalmente su tema principal suelen ser las mascotas o aventuras de pequeños niños. Ejemplos de estos son *Totoro*, *Hamtaro*, *Dragon Ball*, *Dragon Quest (las aventuras de Fly)*, *Laura la niña de la pradera* y el icono del *kodomo manga*, *Doremon*.

GAUKEN

Literalmente significa "instituto" o escuela, y se llaman así por que el desenvolvimiento de la historia se da en este tipo de lugares. Por lo general estos *mangas* son dirigidos a un público infantil y adolescente. Tratan temas de las

relaciones entre compañeros, y los problemas que enfrenta los estudiantes. *Asumanga Daho* y *CLAMP Campus Detective* pertenecen a este género.

SHOUJO

Significa muchacha, tipo de *manga* dirigido al público femenino, generalmente adolescente. Algunos de las palabras por las cuales podemos definir este género son flores, sueños, princesas, amistad, y estar enamorada y con esto último se desprende la diadura, el amor, los sentimientos, el romance y la angustias que este sentimiento produce; que son llevados a su máxima expresión. En su mayoría tratan temas de gran profundidad personal, muy enfocados a los sentimientos y a la relación de los protagonistas y su evolución, historias de amor mezcladas con fantasía, magia, aventura, y/o acción. Es interesante ver como el *Shoujo* explora la forma como la gente se cierra a estas emociones. Como ejemplo tenemos en *X* de *CLAMP* el gran sufrimiento de Kamui al ver como su amigo se convierte en su mayor rival y asesina a su propia hermana, el amor de Kamui; Como consecuencia de todo esto Kamui ya nada le importa y se encierra en sí mismo, pues no responde a nada. Subaru Sumeragi está obsesionado con Sakurasuka quien asesino su hermana gemela Hokuto Sumeragui y ante la muerte de esta última, Kakyou quien la amaba ahora solo desea morir por lo que solo está en cama aunque no posea enfermedad alguna. La obsesión de Subaru no solo es por venganza sino que es más patológica aun, amo a Sakurasuka, y Kakyou ayuda a quienes van a destruir la humanidad por que ya nada le importa. Otro ejemplo de las mismas autoras es *Clover*, Suu una chica por poseer grandes poderes, el gobierno la tiene encerrada en un lugar secreto. Su única compañía son automaquinas, para que no se aburra pero aun así se siente sola, tan sola que se enamora del primer hombre que conoce, Kazuhiko.

Las características gráficas del *shoujo* son:

- ☞ Los trazos son débiles e insinuantes, casi difusos, de líneas largas y desgarradas, con formas muy estilizadas. Los personajes masculinos tienen rasgos muy femeninos.
- ☞ En las cubiertas y primeras páginas predominan luminosos colores primarios, suaves colores lavanda y rosas.
- ☞ En el centro de la cubierta hay una ilustración de un joven ingenuo y sonriente, usualmente

de cabello rizado, ya sea castaño o rubio, suelto o al aire.

- ☞ Un intenso manejo de *close-up* y primer plano. Acentúan lo dicho en los globos con simbolismo.
- ☞ Pétalos de rosa flotando en el viento y cayendo hojas simbolizando el nacimiento de la feminidad y la trascendencia de la vida
- ☞ Lo que para nosotros una rosa simboliza amor, para ellos el cerezo
- ☞ Representan en extremo la tendencia de los ojos grandes

Por sus características gráficas, es el tipo de manga más elaborado y posee una carga más conceptual por el simbolismo.

El manga *shoujo* moderno trata la búsqueda de la nueva identidad femenina, así como el rol social que hoy en día juega la mujer. Ligado a esto, el *shoujo*, contiene relatos acerca de la inseguridad generada por la identidad y la gran ansia por encontrar a alguien o algo en quien confiar y contar en la vida. Nos presenta una lucha en el mundo interno de los propios personajes. El *Shoujo* es el que abarca los problemas cotidianos y es por ello que cada día es más popular entre los lectores de *manga* de ambos sexos, diferentes edades.

SHONEN

Shonen significa muchacho, es un género dirigido a jóvenes y adolescentes. Algunos de las palabras que lo describen son saltar, campeón, desafío, rey. Como parte de la conservación de la antigua cultura japonesa, tienen inherentes ideales de la práctica *bushido* o *budo*.

Hoy en día las palabras japonesas *bujutsu* y *budo* son usadas como significado de un gran rango de destreza en artes marciales, desde una lucha a mano limpia hasta la que maneja instrumentos como una espada o una lanza. El *bujutsu* o *budo* tuvieron una diferente connotación en el período Edo (siglo xvii a mediados del siglo xix); el *bujutsu* fueron el conjunto de destrezas usadas en combate, por lo cual el *budo* fue el "camino marcial," un ideal de forma de vida seguido por los samuráis quienes practicaron las técnicas del *bujutsu*. En esos días fueron 18 artes marciales (el *bugel juhappan*), en el cual incluyeron arquería, la caballería, los espadachines, el arte de la defensa sin armas (*jujutsu*).

Cuando el *shogunato* del período Edo dividió el país a comienzos del siglo xvii, la inestabilidad surgida, debilitó el espíritu militar de *bujutsu*. Las artes marciales improvisaban sus técnicas a través de programas que concentrara en *kata* (poses y tipos de movimientos, como patadas y defensas). Ellos también trataban de conseguir un estado ideal de la mente basado en las técnicas del Zen y del Confucionismo. De este modo, la práctica de las artes marciales envuelve simples enseñanzas de movimientos que ayudan a una técnica maestra militar que promete un sonido de la mente en un sonido del cuerpo (el famoso grito cuando dan los golpes). En otras palabras el *bujutsu* se desarrolla dentro del *budo*, el cual incluyen una filosofía que conyeva una forma de vida.

El guerrero *samurai* es un símbolo de la cultura japonesa ya que fueron excepcionales maestros tanto en la pluma como en la espada, idealizaba obediencia, para él era un privilegio morir por honor. Los *samuráis* practicaban el *budo* por lo que el *budo* fue un ideal para lograr estar en la clase militar. El típico superhéroe japonés tiene inherentes muchas de las características de sus ancestros samuráis.

Budo y *bujutsu* casi desaparecen al comienzo del período Meiji (1868-1912). Pero en 1895 una asociación llamada Dai-nihon Butoku-kai fue establecida e una parte del esfuerzo nacional para revivir el espíritu militar. Una escuela de entrenamiento en artes marciales, edificó en 1905 una escuela para las artes marciales.

El gobierno trató de revivir este aspecto de la ética *bushido* en la segunda guerra mundial para lograr un tipo de militarismo nacional. El final de la guerra llevado bajo la ocupación del poder de los aliados, La práctica de las artes marciales fue prohibida para así poder prevenir el aumento del militarismo. Pero desde la década de 1950, Las artes marciales han sido reintroducidas dentro de las escuelas y han comenzado a ser un deporte popular competitivo. *Budo* también atrajo una interesante disciplina atlética tradicional alentando *ki* y *ma*, con el cual prometen la adquisición de un estado de la mente con el cuerpo para así lograr estar en armonía.

Esto influye en el concepto de deporte que el *shonen* presenta, el deporte demanda total devoción y ello incorpora lo mejor de la vieja

tradición *bushido*. Palabras como tenacidad, resistencia, velocidad describen a un atleta profesional. En el *shonen* podemos ver historias que como tema central el encontrar una meta, sus héroes generalmente tienen como fin, ser el más grande peleador de artes marciales y siempre hay un enfoque centrado al proceso para llegar a esa meta, es decir no se hacen de la noche a la mañana por lo que el *manga* como medio es utilizado en este caso para difundir la disciplina. Además los *manga shonen* tratan historias melodramáticas, temas de acción, deporte, violencia, con toques de humor y romance, figurando el macho *samurai*. En la tradición japonesa la figura masculina es calmada y feminizada.⁶ Se caracteriza por que su grafismo consta de trazos fuertes y líneas definidas y acentuadas.

Algunos ejemplos, *Supercampeones*, *Saint Seiya* (*Caballeros del Zodíaco*), *Dragon Ball Z*. También poseen un público de femenino.

FAN SERVICE

Fan service Son los *mangas* que entre sus ilustraciones algunas poseen carga erótica sin llegar a ser *hentai*. Se muestra entre las viñetas chicas mostrando su ropa interior, pasando por los desnudos parciales hasta llegar a los desnudos totales. Un buen ejemplo es *Ranma 1/2*.

HENTAI

Hentai significa en japonés perversión, desviación sexual, deseo sexual anormal, pero en los últimos años la expresión ha sido usada para indicar la producción de *manga* erótico. La connotación de anomalía ha asumido un valor distintivo de provocación y estímulo. *sukebe* es "pervertido" y *ecchi* es un modismo aplicado a este tipo de *manga* derivado de la pronunciación japonesa de "H", esto lo mencionamos por que también así se le conoce al *hentai* o también como *H manga*. En este tipo de *manga* se presenta sexo explícito y gran cantidad de contenido erótico en diversos estilos e intensidades, como puede ser zoofilia (sexo con animales), con monstruos o entre jovencitas.

En los sistemas ideológicos occidentales connotan como una sexofobia a la forma en que los orientales ven el sexo, debido a que reutilizan el sentido del pecado codificado en las religiones monoteístas. Las religiones paganas; al revés, siempre tienen un dios fálico que es venerado.

En la antigua Grecia y en el Imperio Romano fue Priapos. En India el miembro de Shiva fue una divinidad llamada Lingam. Así estuvo en el Japón shintoísta donde en el altar doméstico fue repuesto el símbolo fálico anuleto en forma de el miembro masculino fue una divinidad llamada Konsei y representó la fertilidad.⁶

El *manga* erótico tiene su origen en *Shunga* (dibujos de primavera) que fueron muy populares en el final de la era Edo (1600 - 1868). Generalmente sus expresiones gráficas son muy exageradas, y pueden resultar graciosamente inverosímiles. "La Inhibición y el humor con frecuencia son cualidades del arte erótico japonés".⁶ El *hentai* no tiene pudor, el artista japonés de este tipo de *manga* libera su abundante imaginación y es visto con cierta normalidad en Japón, pues la cultura japonesa siempre ha disfrutado de una sana visión del sexo como fuente de diversión y entretenimiento, y su presencia es normal en las historietas y caricaturas. De ahí que los desnudos, la tensión sexual entre los personajes y los mensajes eróticos, como las faldas que se levantan para mostrar por breves instantes calzoncitos blancos o provocativos ligeros, son muy frecuentes. No cabe duda de que el *manga* erótico ha abierto una brecha inédita y ha ocasionado estragos en el mercado mundial, por esto el *hentai* es el tipo de *manga* más popular. Existe una versión *hentai* de cada *manga* que alcanza a ser popular, casi por lo general son *doujinshi*. En el *hentai* también se pueden encontrar excelentes historias e ilustraciones, muy por encima de su contenido sexual explícito. Un ejemplo *Angel*.

☞ **lolicom** En Japón la palabra lolicom, hace referencia al complejo de Lolita, término que deriva de la novela *Lolita* de Nabokov, que es el fenómeno de la pequeña muchacha como objeto sexual. Vestidas como colegialas. Las *Sex shops* venden una revista pornográfica llamada "Las Ilustraciones anatómicas de las preparatorias".

☞ **Yaoi** Proviene del término "Yama nashi, ochi nashi imi nashi", que quiere decir "sin desenlace", "sin argumento o sin razón", "sin sentido o sin significado". Indicando que sólo se trata de un juego de ideas absurdas, para pasar el rato. Este subgénero del *hentai* apareció en 1992, mientras que otro otaku nos dice que la revista *June* aparecida en 1978, fue la primera en publicar *manga* del género

Yaoi. Por lo general este tipo de manga es elaborado por no profesionales, por lo que es un *dōjinshi*. los personajes protagonistas son chicos que mantienen relaciones homo-sexuales y sexualmente explícitas.

☞ **Shota Kon** Subgénero del Yaoi en el que las relaciones son entre niños o entre adultos y niños/jovencitos. Parecido al *lolicom*.

☞ **Yuri** es parecido al yaoi solo que aquí se trata de una relación amorosa con sexo explícito entre mujeres.

☞ **Josei** este tipo de historias incluyen Yaoi, Yuri y romances heterosexuales.

En Japón las relaciones entre sexos iguales son vistas no como algo peligroso o pecaminoso, existe la conciencia de que ese tipo de relaciones entre niños no debe tomarse como algo para preocuparse, esto se debe a que los niños tienden a estar mas tiempo con gente de su mismo sexo y se sienten mas confortables y lo ven como algo que cambiara cuando sea mayores. sin embargo esto no quiere decir que la gente gay y las lesbianas son aceptados abiertamente, pero existen menos prejuicios y son tolerados.^c

MECHA

Mecha, es un vocablo que proviene de la palabra inglesa *mechanics* y como su traducción o significado lo indica, este término es utilizado para referirse a maquinarias, robots o equipos, dentro del genero *manga*. Su característica principal es uno de los iconos del Japón moderno, los robots generalmente gigantes, y con tecnología avanzada. Los diseños de toda esta tecnología de ficción son muy interesantes por poseer muchos y detalles que a pesar de que el *manga* es estilizado, hacen que parezcan muy elaborados.

Para comprender el genero *mecha* hay primero que definir que es un robot y para esto nos encontramos con la curiosidad que existen muchas definiciones; robot es un manipulador, un sistema inteligente, un sistema que se adapta con facilidad y por lo tal lo tenemos a nuestras ordenes y servicio, una maquina antropomorfa. El origen de la palabra robot se lo debemos a Karel Apek (1980-1938), quien fue uno de los escritores en lengua checa más importantes del siglo xx. La palabra robot apareció bajo la

forma *robot* que en checo significa "servidumbre, labor obligada, trabajo forzado"; por primera vez en su obra teatral R.U.R (Bobots Universales de Rossum) en 1920. Por lo general, el termino robot es utilizado de manera industrial como una maquina autónoma, aunque esto ultimo nos lleva a otro problema, a otra definición. Entendemos como robot a una maquina autónoma pero cuando esta posee una forma humana decimos entonces que se trata de un *cyborg*,^c que últimamente se ha estado utilizando este telemento en el *mangay anime* como ejemplo tenemos *Chobits* y *Alita*.

la extraña relación entre la ciencia y la cultura que es evidente dentro de Japón En décadas recientes la robótica era rechazada por las teorías que se centraban alrededor de la sociedad japonesa. La religión japonesa y el espiritualismo coloca a la humanidad y la naturaleza en un continuo ciclo del el cual se derivan las creencias morales y éticas. Esta religión no establece abiertamente el animismo en objetos inanimados por medio del concepto *kami*, pues este estaba reservado únicamente a fenómenos naturales, como la lluvia, el relámpago, la muerte. En cambio en el viejo Judeocristianismo occidental la naturaleza y la humanidad es una dicotomía, y de aquí su ética y moral deriva desde Dios. La ciencia occidental sigue de esta forma, externalizando naturaleza y sujetando esta duda a analizar, además de que el arte japonés soporta una tradición de hábiles artesanos. Es esta la razón por la cual la robótica es introducida en el *manga* y *anime*, ya que estos entran dentro del concepto *kawaii* que hace referencia a lo tierno, a lo adorable, lo simpático. Para que esta nueva rama de la tecnología fuera aceptada, Schodt enfatiza este punto con una cita desde la intervención de un personal Eiji Yamamura, vice-presidente de Nihon Sunrise. "Japón tiene una larga historia de espectáculos de robots, y los robots en algún tiempo son enemigos, y en algún tiempo son amigos. Pero el concepto básico del robot fue formado con átomo, un robot es fundamentalmente un amigo y en un Asimov's leyes de la robótica,^d no nos lastimará." *Astro Boy* comienza asociando un futuro en donde los robots y humanos viven juntos, la tecnología y la ciencia predominan en la sociedad, por medio de la opinión del publico, han agregado uno o más aspectos romantizados de la tecnología representados en la serie. Tezuka siempre ha visto en la historia de *Astro Boy* es una interferencia entre hombres y

maquinas: "Astro Boy no es ni maquina ni humano. El es una presencia que media entre los dos por que es criado como ambos." 6

El desprecio de esto, en 1981 una encuesta nos dice que el 20% de todos los anime fue relatado a robots autónomos. Los más populares son parecidos a Astro Boy pero con un aire de humor. Mientras que de 80% a 73% de todas las animaciones robóticas hacían referencia al robot guerrero. Los robots guerreros fueron inmensos, con colores brillantes, bípedos que peleaban con robots guerreros similares en ciudades o en el espacio. La figura del robot es una imagen reconocida globalmente, tuvo una fuerte influencia desde la armadura y casco de los samurai, así como características de insectos. Las historias fueron simples y repetitivas. Algunas producciones se atrevieron a romper con el molde las cuales son *Mobile Suit Gundam* o *Layzner* del Director, Ryosuke Takahashi, el siente que los robots ayudan a su creatividad y dijo, "La palabra robot no retrata algo que exista realmente, pero aunque esto parece poder ayudar a la ciencia en su progreso. Las variables desconocidas son estímulos de la imaginación de la gente joven; nosotros usamos los robots como un puente al mundo de la fantasía." 6

La robótica y el anime nacieron por separado, pero hoy en día conforman una simbiosis para avanzar en su formación y evolución. Además, ambas visiones el anime y la robótica se han desarrollado respectivamente de la fuerte influencia americana que permanece en la moderna sociedad japonesa. Como en la historia original de Tezuka, *Astro Boy*, el anime retrata la robótica como una creyente fuerza, actuando en un medio entre la tecnología y el hombre, como mucho de la cultura popular occidental. Muchos tratan como una potencia destructiva de la vieja tecnología. Entre los directores de anime dentro del genero *cyber-punk*, poseen un sentimiento de responsabilidad en explorar el bien y el mal de la tecnología y la robótica. Aunque este tratamiento de la tecnología en el anime es una espada de doble filo, Susan Napier nos dice, "las simultaneas celebraciones de la tecnología por medio de esta es la privilegiada presencia en la narrativa y una exorcisión de su destructivo y deshumanizado potencial" 6. Gracias a los avances tecnológicos, la robótica, esta comenzando a predominar dentro de la sociedad, la industria y sus hogares.

Ejemplos de este genero manga son *Robotech (Macross)*, *Mazinger Z*, *Voltron*, y la obra cumbre del género mecha, la mítica *Neon Genesis Evangelion*; pero los cyborgs se han convertido en los superhéroes del presente, es el caso de *Alita*, una fascinante odisea futurista protagonizada por una androide encantadora, sexy, de aspecto dulce y corazón guerrero; o de la deslumbrante *Ghost In the Shell* (1995) de Masamune Shirow, donde aparecen sus celebrados *landmates* exoesqueletos que producen estimulantes resultados al ser vestidos por bellas jovencitas y que mezclan tecnología, religión y magia; en ese camino está la genial *Bubble Gum Crisis*, una de las sagas *cyberpunk* más interesantes de los últimos años. Claro que no todos los superhéroes japoneses son de origen tecnológico.

DOUJINSHI

Doujinshi Literalmente traducido como publicación de la gente. Son mangas hechos por gente no profesional, por fans por lo que suelen ser parodias o historias alternas de un manga original que estan basados o bien tratan de dar continuidad a la historia tal es el caso de *Saint Seiya la saga de Zeus* con diseños de Marco Alveiro. Algunos mangakas comenzaron dentro de este genero de los doujinshi, como ejemplo tenemos a CLAMP.

CHARA

Chara proviene de la palabra en ingles *character*, que significa Personaje. Se refiere al diseño de personajes, en el anime, manga, películas o juegos. Existen muchos libros de ilustraciones que contienen una seccion de *chara*. En las páginas de *Saint Seiya* donde se muestra el armado de la armadura, o en *Samurai X* hay páginas dedicadas a hablar de los parametros que se tomaron en cuenta para el diseño de los personajes, todos estos son ejemplos de *chara*.

CG

CG iniciales de *computer graphics*, gráficos por computadora. Los patrones de medios tonos generados por computadora y programas de dibujo para generar estos medio tonos, se han convertido en herramientas habituales para los mangakas, sustituyendo así los pantallas de medios tonos autoadheribles que antes se utilizaban; economizando así la producción del trabajo elevando así su limpieza y calidad.

テ
レ
サ
サ
ン
シ
ノ

E-MANGA

Abreviación de *electronic manga*. Este *manga* obviamente se encuentra y difunde por Internet. Puede añadirse colores, efectos de sonido (sustituyendo las onomatopeyas) y movimiento (animación), logrando así un producto multimedia.

SD

Significa "Super deforme" y es un estilo muy usado en el *manga*. En este tipo de dibujo los cuerpos se vuelven muy pequeños y las cabezas son grandes, en cuanto a expresiones exageran el estado de ánimo o el carácter por ejemplo el enojo, la inocencia o duda. A esta forma de interpretar los personajes también se le conoce como *chibi* o *chan*, ambas palabras significan pequeño. Existe un *doujinshi* de *Saint Seiya* que maneja este estilo, el grupo CLAMP lo usa mucho para las viñetas que contienen situaciones cómicas.

SD, Dragon Ball de Akira Toriyama



ドラゴンボール

クンアム エンアブ

CAPITULO 4



//

PROYECTO GRÁFICO
COSAS DEL RECIEN
ENFO

テ
レ
サ
サ
ン
ジ
ノ

コンアム エンアブ

MÉTODOS DEL DISEÑO



カ e la necesidad, se implantan y surgen los límites, y de estos límites el diseño o cualquier otra cosa creada pueden ser una adaptación a lo que las circunstancias nos ofrecen o bien pueden salir de lo convencional, de las limitantes impuestas por las variables de nuestro problema a resolver, utilizando nuestra imaginación, conocimiento y habilidad, pero siempre y cuando este no deje de ser funcional, es decir que responda a nuestras necesidades. El diseño debe ser práctico. La necesidad también puede ser el objetivo, en este caso es hacer un manga en el cual se les indique a los alumnos de primer ingreso las instalaciones que frecuentan los alumnos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Los límites fueron impuestos por las características del manga, así como características técnicas que hay que tomar en cuenta al momento de diseñar un impreso y el tiempo de elaboración. Este proyecto fue pensado para ser reproducido en una máquina *offset* de cuatro oficios. Lo primero que se estableció fue el formato, el cual tiene relación con el tamaño del pliego que acepta la máquina *offset* y el formato de un manga original; lo que nos dio un formato de 10 x 15 cm, un formato aproximado al original. De aquí se hace el cálculo para saber cuántas páginas van a salir de este pliego lo cual nos dio un total de 32 páginas. Sabemos que existen máquinas que imprimen a ocho oficios y que un manga original se conforma mínimo de 64

páginas, haciendo más cálculos nos daremos cuenta que de un pliego de 8 oficios (70 x 95) nos sale un manga sin portadas, ya que estas se imprimen aparte por la diferencia de papel y número de tintas.

Una vez establecidos los objetivos y los límites, analizamos las situaciones, consideramos todas las opciones disponibles. El grafismo (boceto) es la visualización del proceso de diseño, desde la concepción hasta su culminación. Proporciona los medios a través del cual, se sintetiza y perfeccionan las ideas con mayor eficacia. El primer paso para esta comprensión es la elección de detalles del entorno y la observación de las cosas como imágenes abstractas, escogemos los elementos para sintetizarlos y tratamos de llegar a la solución más apropiada para nuestro diseño en cuestión, éste es el enfoque intelectual, es la parte metodológica del diseño. Varios métodos son utilizados en el diseño, por que un solo método no nos va a dar la respuesta a todos los problemas de diseño, así como un diseño no solo puede ser resuelto por un solo método. A continuación se nombran algunos métodos:

カ causa primera

es aquella sin la cual no habría diseño o no cabe esperar que comprendamos o juzguemos un diseño sin conocer la causa primera

キ causa formal

es la etapa en la que se visualiza la forma

ク causa material

es la etapa en donde se decide el material a emplear

☞ **causa técnica**

lo que se desea hacer y el material elegido sugerirán herramientas y técnicas apropiadas

Robert Gillam Scott

Para la elaboración de cualquier diseño, primeramente se debe tomar en cuenta la **ubicación** que corresponde al sitio específico donde surge la necesidad considerando también el tiempo. **destino** se dice que la finalidad se persigue con la satisfacción de la demanda; en el se engloban todos los aspectos del diseño como objetivos satisfactorios. La configuración de la demanda solo puede ocurrir hasta en tanto se tenga capacidad para responder a las interrogantes "donde", "para que" y "con que". **Economía** corresponde a la evaluación de todos los recursos disponibles para llevarlo a cabo.

A partir de esto, la elaboración del diseño se realizara en niveles

☞ **Nivel funcional**

Es el tipo de soluciones en los cuales se hacen manifiestas las relaciones entre el objeto y su uso. Entre la necesidad y la forma- función que la satisface mediante el uso

☞ **Nivel ambiental**

La problemática que plantea la relación funcional entre el objeto diseñado y su ambiente en tanto éste actúa sobre el objeto de tal forma que se integre a los niveles funcionales de la respuesta

☞ **Nivel estructural**

Vincula la rigidez o durabilidad del objeto en función del uso, plantea una relación entre la vigencia de la necesidad y la permanencia del objeto en buenas condiciones. Tiene que ver con la resistencia de los materiales a emplear.

☞ **Nivel constructivo**

Configura toda el área de problemas que surgen de los medios de producción y su incidencia en las soluciones en todos los demás niveles.

☞ **Nivel expresivo**

El más abstracto de los niveles de solución. Se

relaciona con la estética y se pone de manifiesto una vez resueltos los anteriores. Constituye la última estancia de definición formal en una elección de alternativas.

Olea Oscar

☞ **Enunciación del problema**

El problema debe de estar bien definido, ya que si se parte de una manera equivocada todo el trabajo se altera

☞ **Identificación de los aspectos y funciones** **Funciones físico y psicológico**

☞ El componente físico se refiere a la forma que ha de tener el diseño

☞ El componente psicológico se refiere a la relación entre el diseño y el usuario.

☞ **Límites**

El tiempo de duración del objeto

☞ **Disponibilidades tecnológicas**

El proyecto se ha de realizar con materias y técnicas determinadas, con el fin de obtener el mejor resultado con el menor costo. (economía)

☞ **Creatividad**

Es la síntesis que ha de llevar a la fusión óptima de todos los componentes

☞ **Modelos**

El diseñador elige el más sencillo y pasa a proyectar los detalles para llegar al prototipo.

Bruno Munari

Tomando en cuenta las variables y limitantes de nuestro proyecto, el método más conveniente a utilizar es el de Oscar Olea por que se adecua más al objetivo que se pretende lograr.

☞ La **ubicación**, este manga es para los alumnos de nuevo ingreso de la ENAP, por lo que será distribuido la primera semana del ciclo escolar 2005-2006, o cuando estos se inscriban.

☞ **Destino**, se dice que la finalidad se persigue con la satisfacción de la demanda;

¿dónde? en la ENAP

¿para qué? para los alumnos de nuevo

ingreso, para que conozcan las instalaciones de la ENAP
¿con qué? por medio de un manga

Para estar seguros de satisfacer esta demanda y que el manga cumpla con su utilidad se recurrió ha hacer una entrevista a alumnos de la ENAP, en donde se les preguntaba como fue su primer día en la ENAP y los lugares que frecuentaban en la escuela.

"La verdad es que yo siempre desde niño quise ir a la escuela, así que el primer día de clases siempre fue muy especial, me emocionaba la idea de conocer más amiguitos de mi edad para jugar con ellos... algo raro en mí ya que suelo ser un poco reservado e introvertido!!! Ji, Ji, Ji!!!"
Homero Hernandez Diaz

"Fue muy raro, por que no sabía si lo que estaba haciendo era lo correcto y aparte como yo venía de una prepa particular al llegar a la escuela y ver su aspecto me sentí confundida y con un poco de temor, pero luego se me paso la impresión."
Andrea Mendoza

"En realidad no se muy bien como explicarlo, fue un poco de miedo inseguridad también gusto y sorpresa."
Teresa Galindo

Las conclusiones fueron interesantes ya que todos respondieron haber sentido miedo y haber tenido inseguridad ante si era una opción correcta o no. En lo personal yo esperaba que al menos uno respondiera que sintió alegría al estar en un lugar en donde va aprender a lo que se va a dedicar el resto de su vida y que por lo tal tenia curiosidad de conocer cualquier cosa relacionada con la escuela y con la carrera. Tengo que confesar que en lo personal me sorprendí al saber que mis compañeros tuvieron el mismo sentimiento que tuve el primer día: creí que era la única insegura y temerosa de estar en un lugar diferente al ya acostumbrado, con la incógnita del ¿cómo serán mis compañeros?, ¿me llevare bien con ellos?, ¿será esta carrera una correcta elección?.

Con esta conclusión se crea el perfil psicoló-

gico del personaje principal, al cual llamo Cilio (una pequeña abreviación de Cecilio, ya que a él no le gusta su nombre). Cilio muestra una actitud tímida e insegura ante una nuevo ambiente y el comienzo de una nueva etapa en su vida. Como ven Cilio es un personaje con el cual los alumnos de nuevo ingreso se identificarán; con esto logro la parte humana del diseño.

π Economía Con el uso de fotografías de las instalaciones de la ENAP, como fondo nos ahorramos la elaboración de estas, además de que quien mejor logra una descripción fiel de las instalaciones de la ENAP que una fotografía. El hecho de que el diseño sea lineal y que el volumen este dado por el movimiento y perspectiva, nos ahorra tener que ahurar o hacer uso de tramas, pero eso sí para lograr esto se requiere de un buen dibujo y análisis de la forma en movimiento. Todo lo anterior nos da también una economía en la elaboración, reduciendo tiempos.

Aunque el manga que se imprime en México utiliza papel revolución, para este trabajo se decidido utilizar el papel bond, que es económico aunque en comparación con el revolución es un poco más caro. Su color blanco aumenta el contraste con las viñetas y el texto, que serán impresas a una sola tinta, en este caso la negra. Para la portada se utilizó el papel couche. Como podemos ver el interior de un manga es muy barato, las cubiertas a pesar de estar impresas en otro papel y a dos o más tintas, resulta relativamente barato, ya que del pliego de cuatro oficios obtenemos 16 cubiertas y 32 cubiertas por el pliego de ocho oficios, por lo que el tiraje para las cubiertas será menor.

Con los datos anteriores, la elaboración del diseño se realizara en niveles

π Nivel funcional

Por medio de un manga se explicaran las instalaciones frecuentadas por loa alumnos de la ENAP, para lograr esto se utilizan fotos ya que estas pueden describir de una manera gráfica y perfecta.

π Nivel ambiental

¿Por qué un manga y no un catálogo?, con el manga a través de una pequeña historia se logra unificar las instalaciones con su función, además el manga es una consecuencia de interés y motivación para los jóvenes.

☞ Nivel estructural

Lo económico que resulta la producción del manga, tiene que ver con su vigencia eventual de explicarles a los alumnos de nuevo ingreso las instalaciones frecuentadas por los alumnos de la ENAP.

☞ Nivel constructivo

El manga "Cosas del recién Enapo", posee 16 páginas, espacio delimitado por el tiempo tiempo, por las encuestas y recordando prácticas entre compañeros, los tramites e instalaciones que se han elegido para el manga son:

- ☞ Servicios escolares (ventanillas) - cambio de turno
- ☞ Los baños
- ☞ El auditorio
- ☞ Salones teórico práctico (s's) - los salones en donde tomaran la mayoría de las materias
- ☞ Laboratorios de fotografía. En el plan curricular esta contemplada esta materia dentro del primer semestre
- ☞ Salones de dibujo (pentágono). En el plan curricular esta contemplada esta materia dentro del primer semestre
- ☞ La biblioteca y el tramite de la credencial de préstamo a domicilio
- ☞ Las galerías. Todo tipo de alumno tiene interés en exponer su obra y aun más los alumnos de nuevo ingreso
- ☞ Educación continua. Cierta numero de alumnos tiene interés en los
- ☞ Cursos intersemestrales
- ☞ Titulación

Al tener los lugares a mencionar en el manga se realizó un estudio fotográfico de estos. Otra de las características del manga nos dice que es a blanco y negro. La mayor parte de la escuela esta construida con tabique rojo, lo que al ser interpretado en escala de grises, nos da un tono obscuro. Por esta razón los personajes son lineales, es decir contorneados, para así poder contrastar con el fondo, que es este caso son

las fotografías a blanco y negro de las instalaciones de la ENAP. En base a las fotografías se estudia el espacio así como la perspectiva y escala, para poder dibujar por separado los personajes. Al tener los personajes separados del fondo, se tuvo que hacer un fotomontage digital por medio del programa Photoshop, en el cual también se manipularon las fotografías para darles un acabado más gráfico y que al momento de incrustar los personajes sea un solo elemento y no un collage.

Para el armado del manga se utilizo el programa In Design. Las viñetas serán montadas en una retícula compuesta por dos retículas de 6 campos por 6 columnas y una de 9 x 9; logrando así una acomodo de viñetas poco convencional y más dinámico.

☞ Nivel expresivo

La estética esta determinada por el estilo manga así como por las circunstancias descritas en los niveles anteriores. Pero ya que este nivel es llamado expresivo, es aquí donde se define la actitud de Cilio,

Los tres métodos tienen en común tomar como aspectos importantes la funcionalidad del diseño así como la economía en la elaboración y producción del proyecto, por lo que un buen diseño debe de cumplir con estas características.

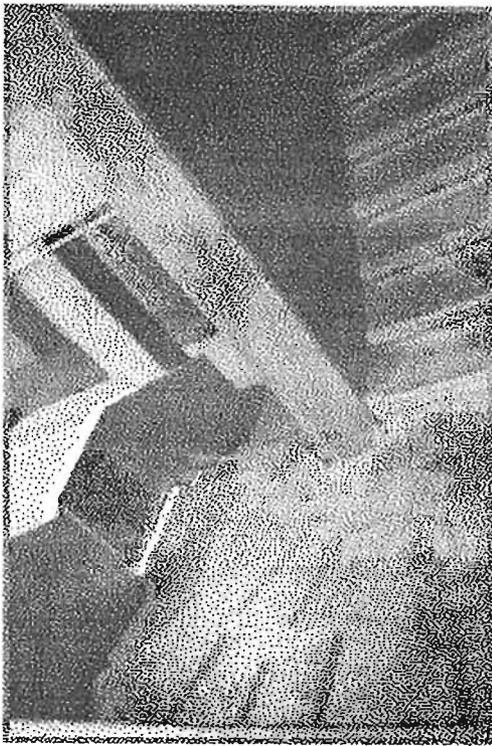
Considero que este proyecto es un buen diseño debido a su economía, que esta a su vez exigió creatividad, logrando así un diseño atractivo; y aunque el flujo de lectura es oriental, esto no causa problemas entre los jóvenes de ahora ya que ellos gustan de leer manga; y aprovechando que el manga es tan atractivo a los jóvenes de hoy en día y sobre todos a aquellos que han decidido dedicarse al diseño, por lo que es difícil que dejen a un lado este manga; haciendo que el manga de "Cosas del recién enapo" logre así su función de mostrar las instalaciones de la ENAP, como principales tramites.

REALIZACIÓN DEL MARGA

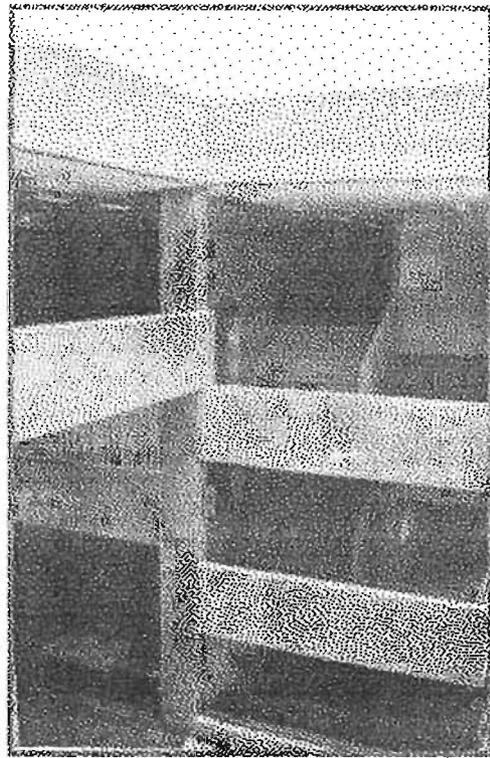
NIVEL CONSTRUCTIVO

Realización del Marga

CONFIN EINFRA

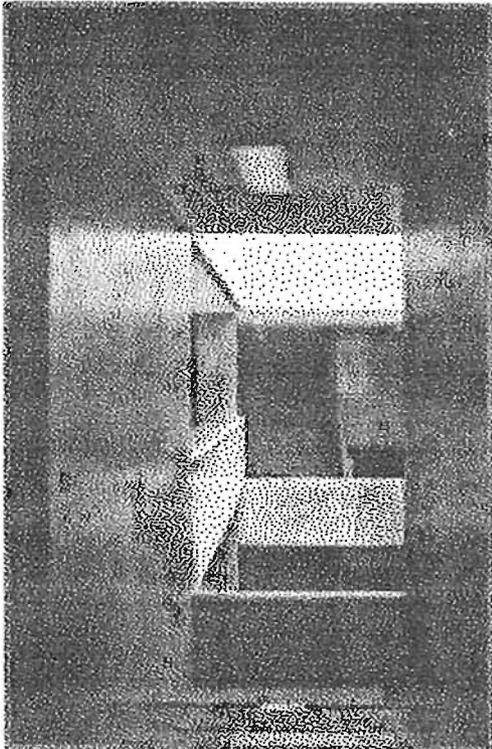


Escaleras de caracol



Vista de la sala de videoconferencias desde el área de fotografía

Vista de la sala de videoconferencias desde el área de fotografía

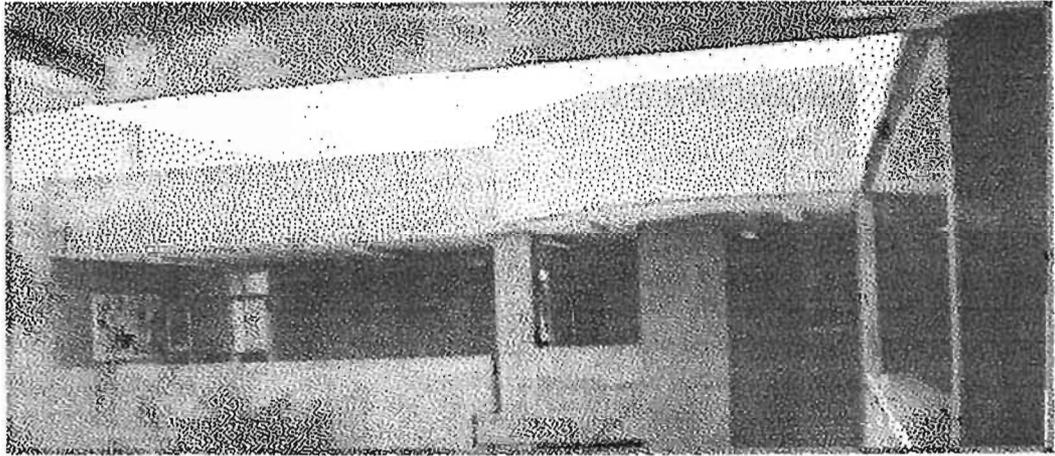


Escaleras de caracol

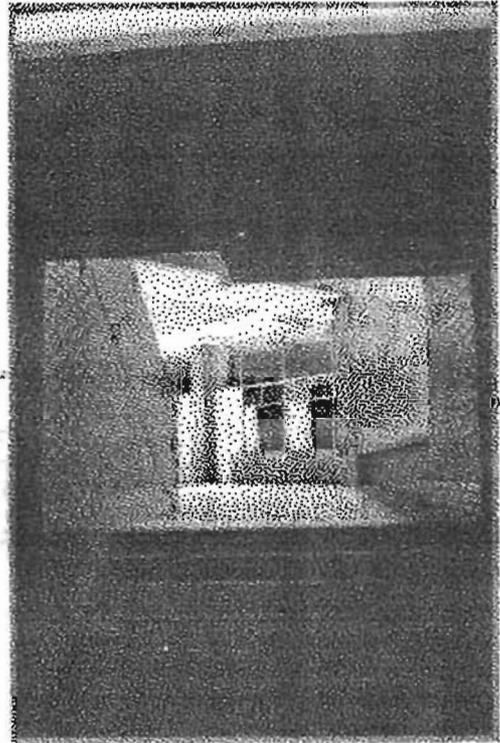
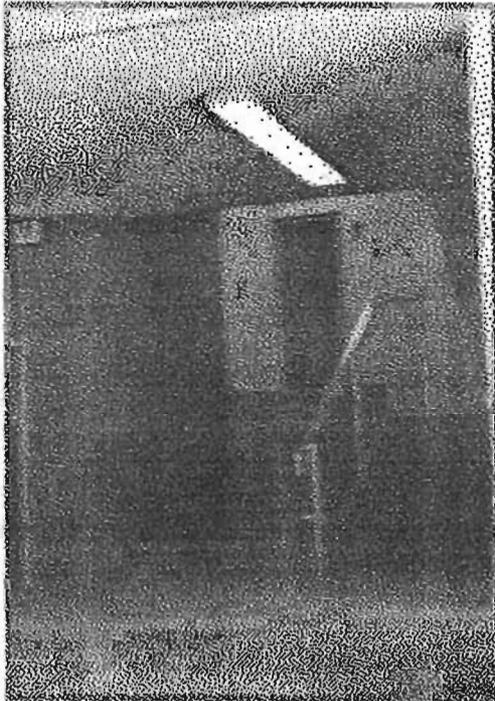


ル
シ
ン
ク
の
サ
イ
ト

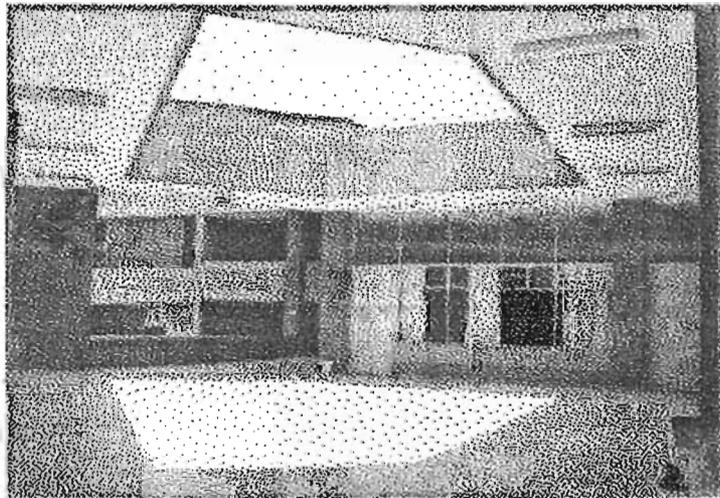
Área de Fotografía



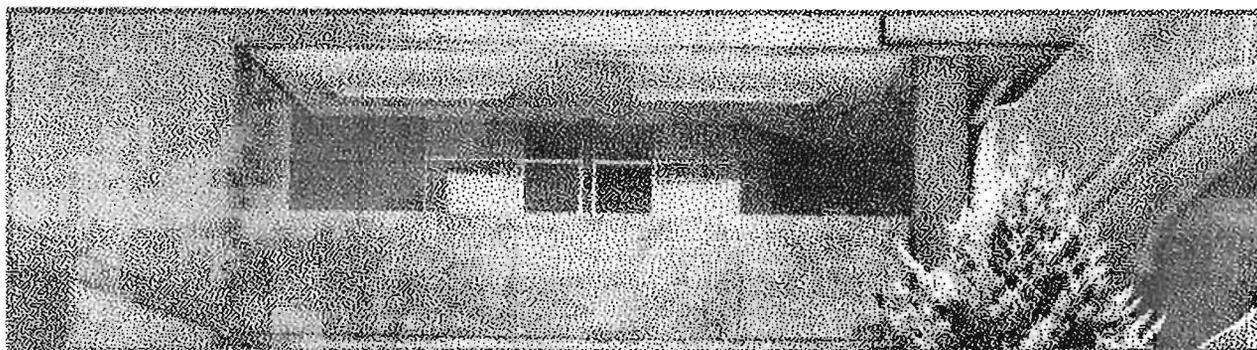
Escaleras de los Horarios



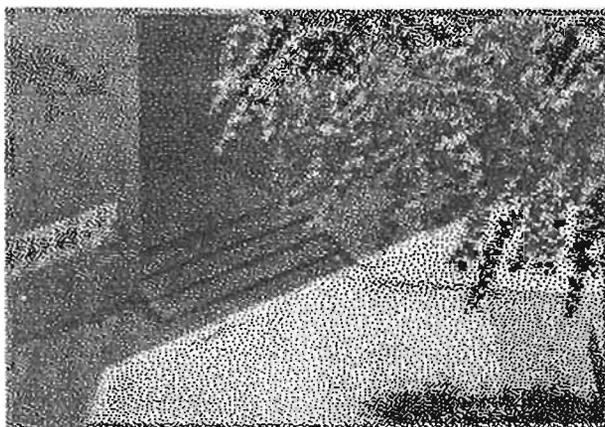
Área de Dibujo



ア
レ
サ
サ
ン
ジ
ノ



Educación Continua y Titulación



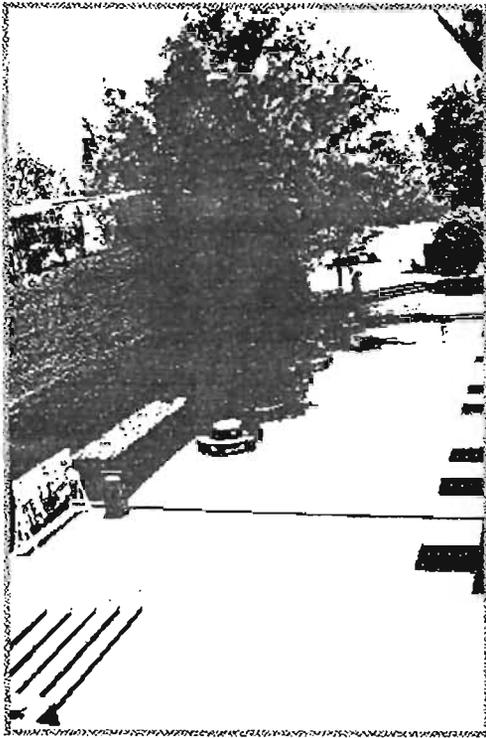
Escaleras que se encuentran entre la sala
Luis Nishizawa y los talleres de grabado



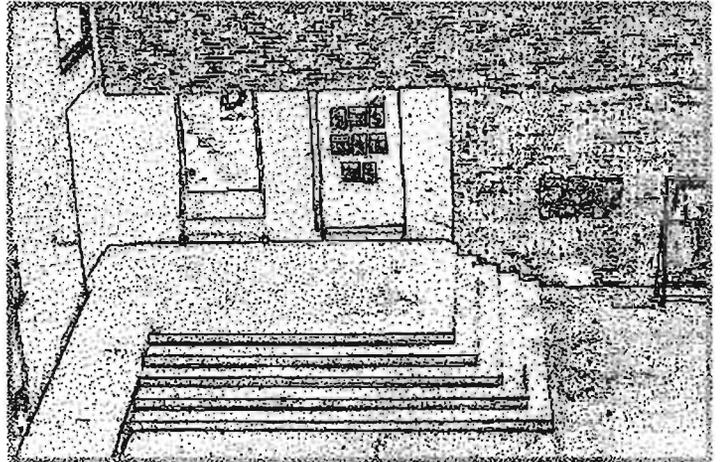
Biblioteca

テ
レ
サ
セ
ン
ジ
ノ

MANIPULACIÓN DIGITAL DE LAS FOTOGRAFÍAS

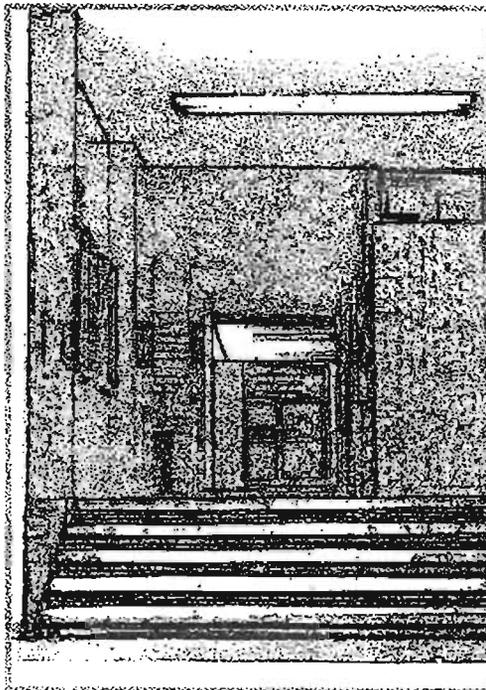


Cafetería de Don Miguel

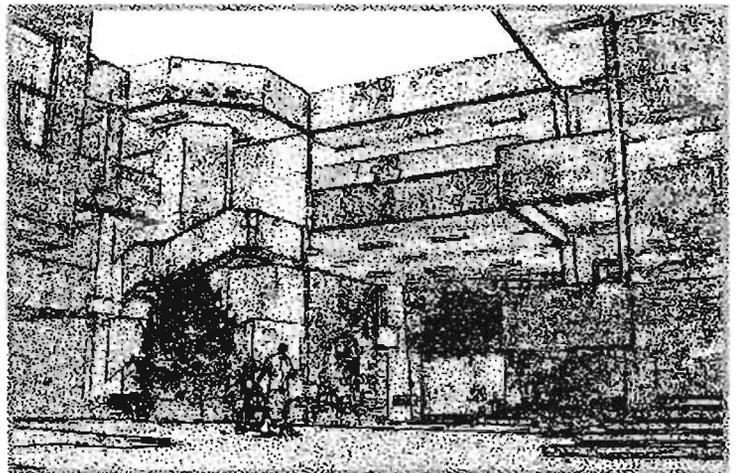


Escaleras del Auditorio

Servicios Escolares



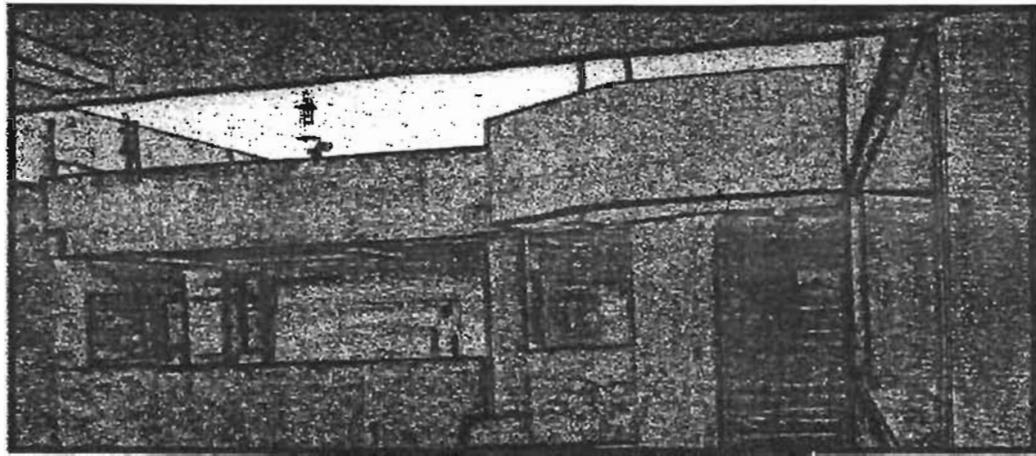
Explanada



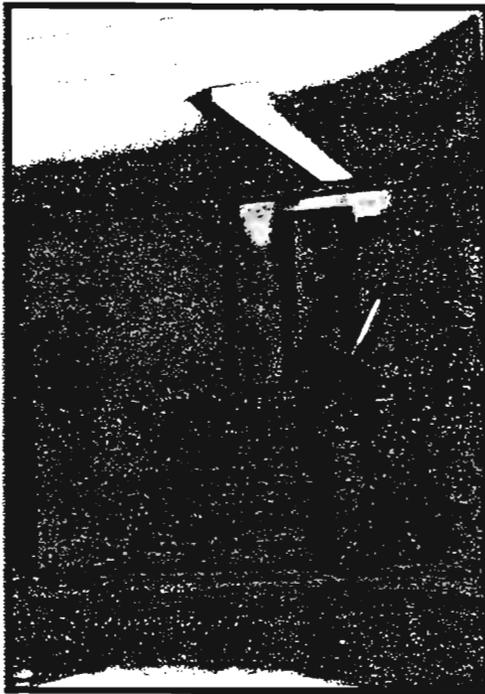
テ
レ
サ
サ
ン
ジ
ノ

ウンナム インアブ

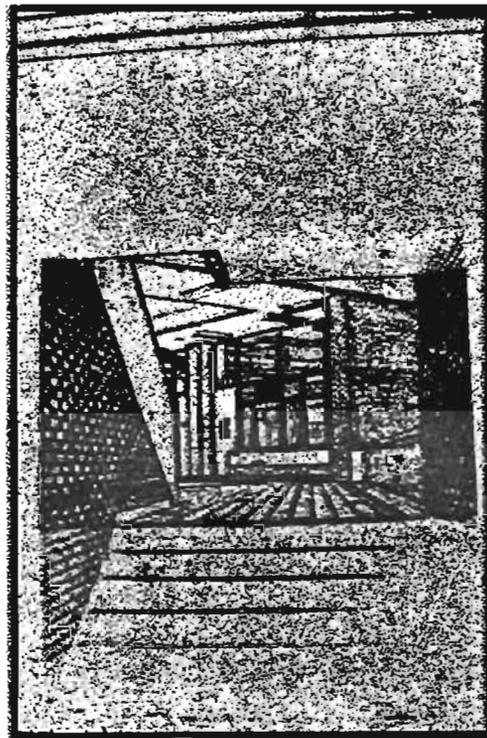
Área de Fotografía



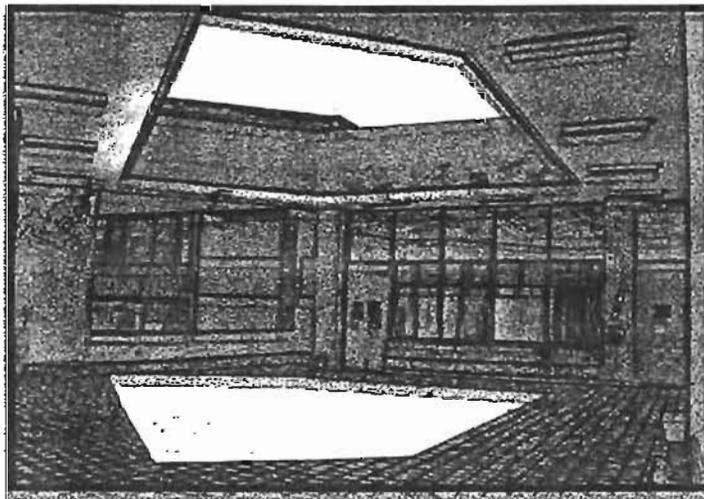
Escaleras de los Horarios



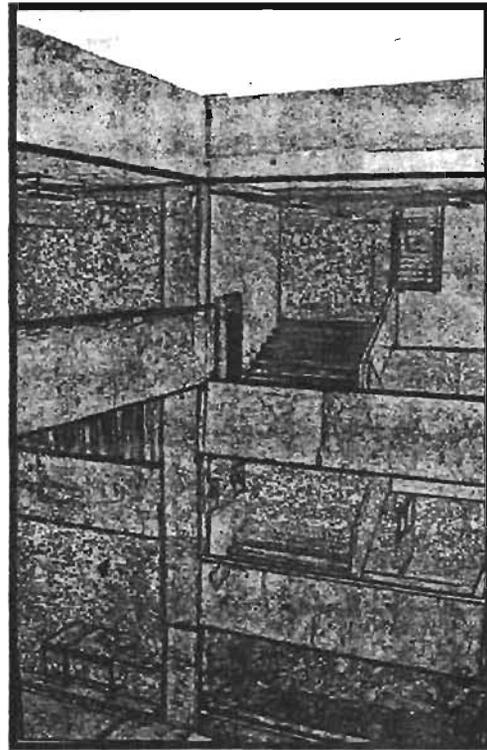
Área de Dibujo



Área de Dibujo



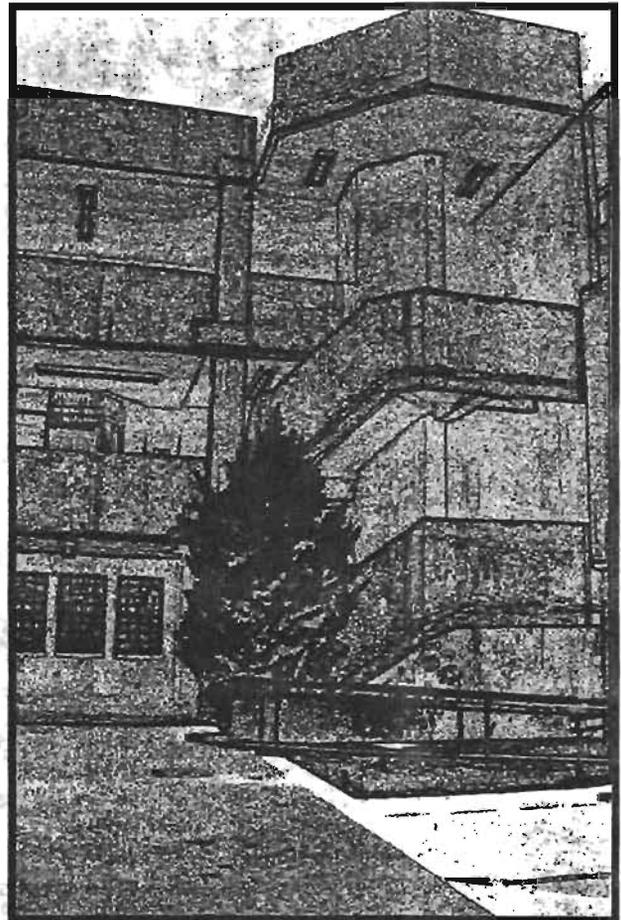
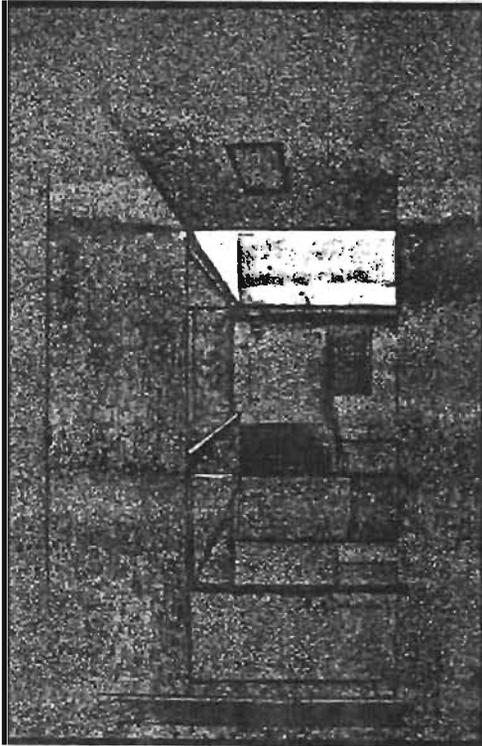
テレサ サンジノ



Vista de la sala de videoconferencias desde el área de fotografía



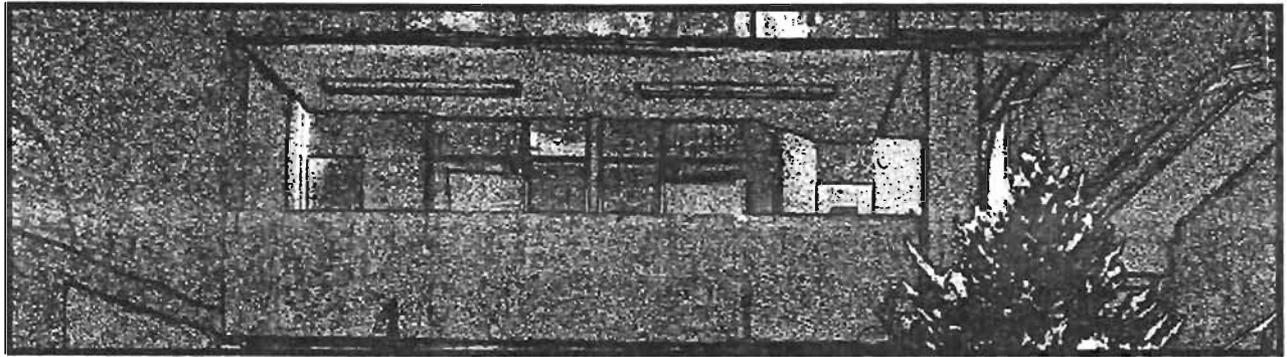
Vista de la sala de videoconferencias desde el área de fotografía



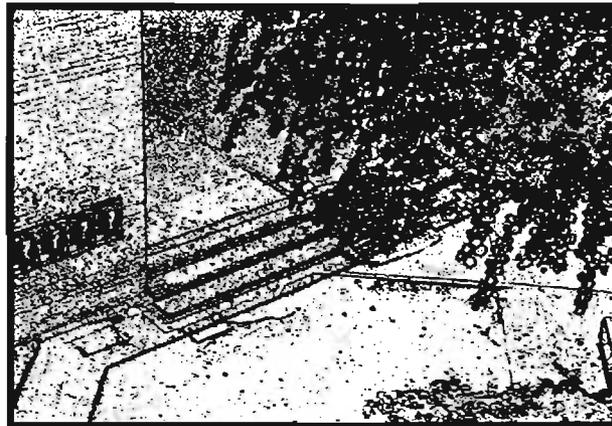
Escaleras de caracol

テレサ サンジノ

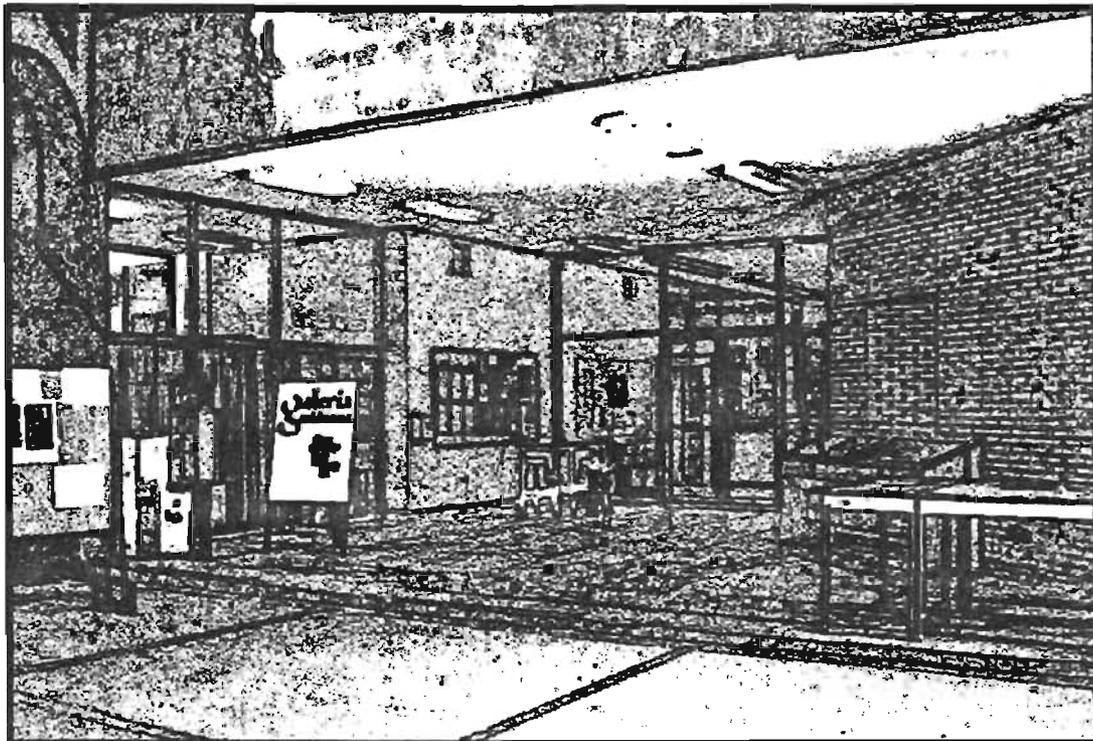
ウンアム エンアブ



Educación Continua y Titulación



Escaleras que se encuentran entre la sala Luis Nishizawa y los talleres de grabado

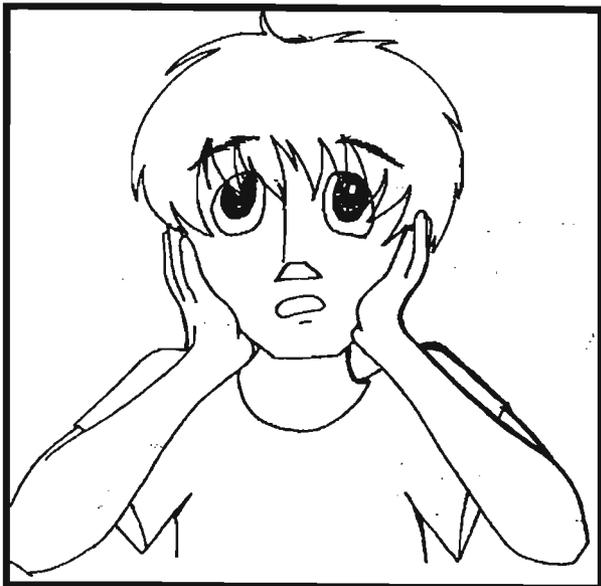
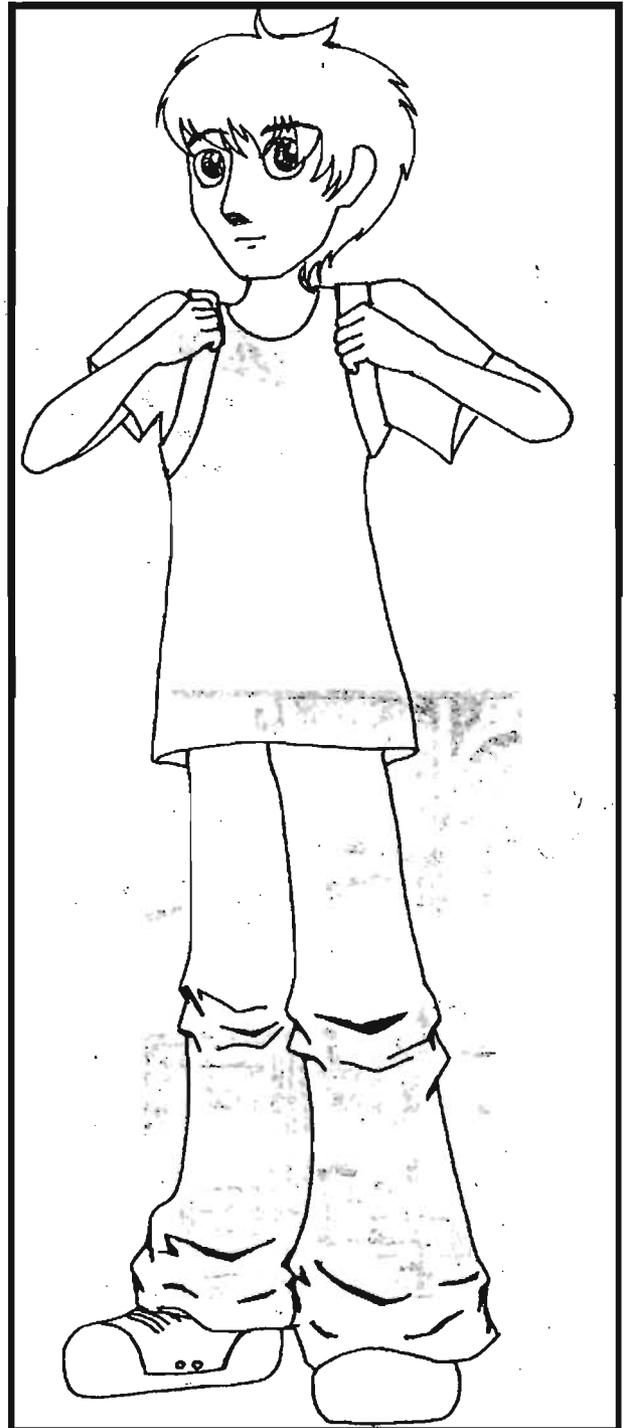
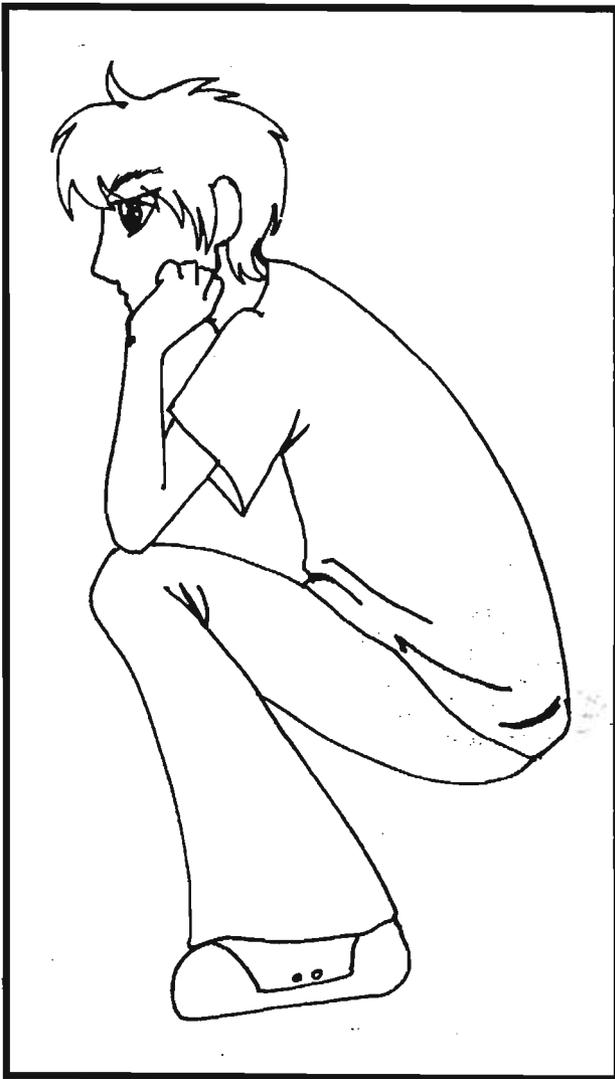


Biblioteca

テレサ サンジノ

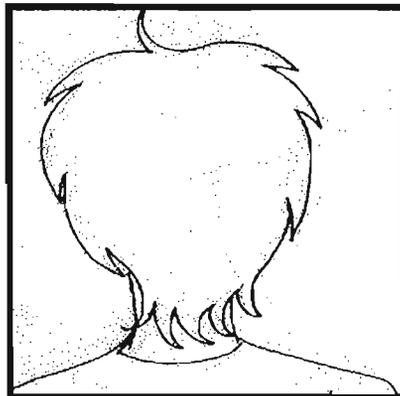
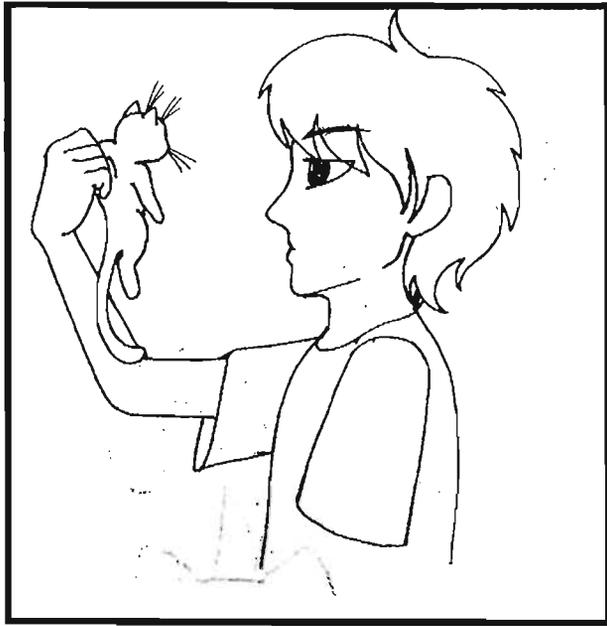
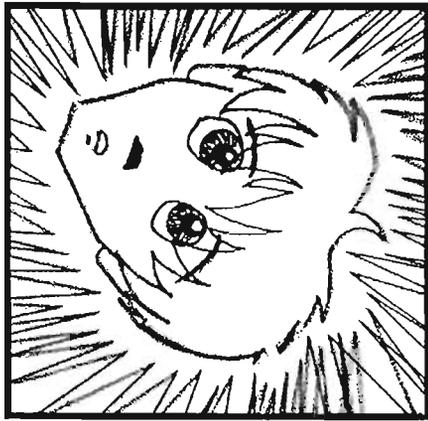
ウンアム エンアブ

ACCIONES DE LOS
PERSONAJES DENTRO DE
LAS VIÑETAS



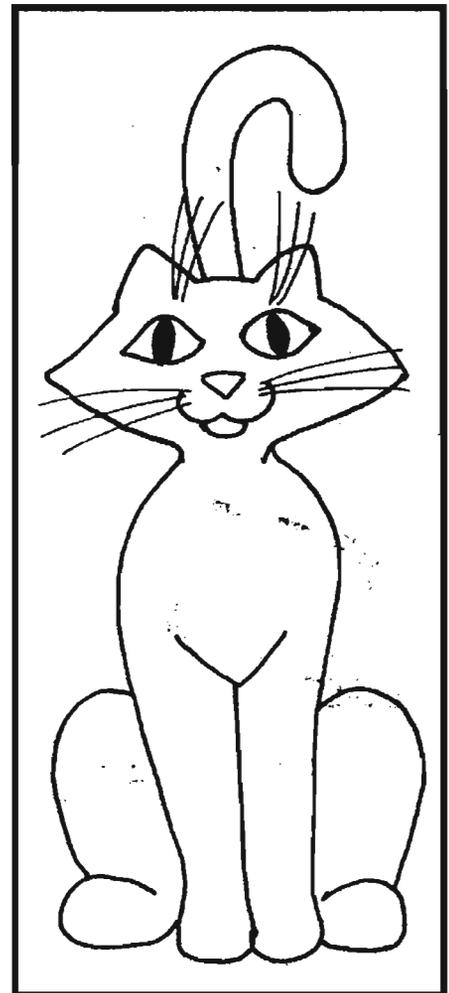
テレサ
サンジノ

ウンアム エンアプ



テレサ サンジノ

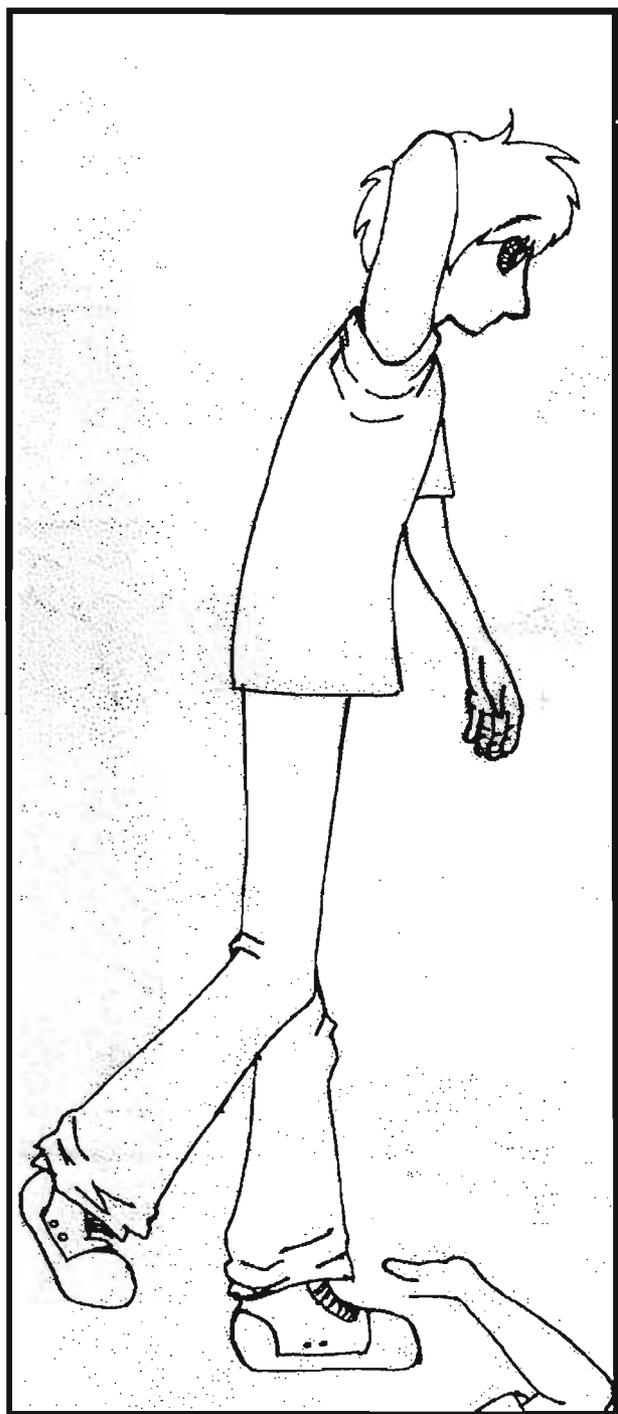
ウンアム エンアブ



テ
レ
サ

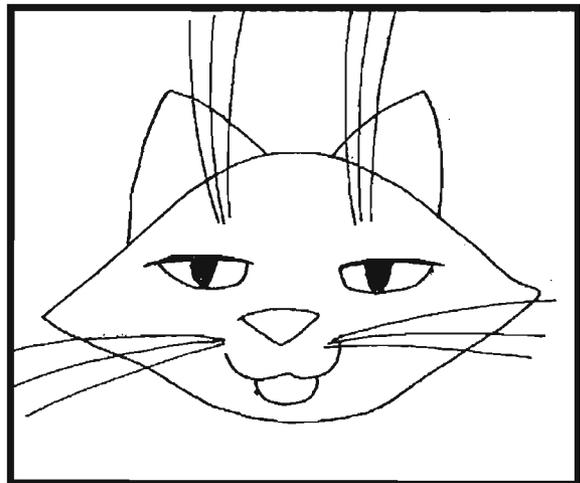
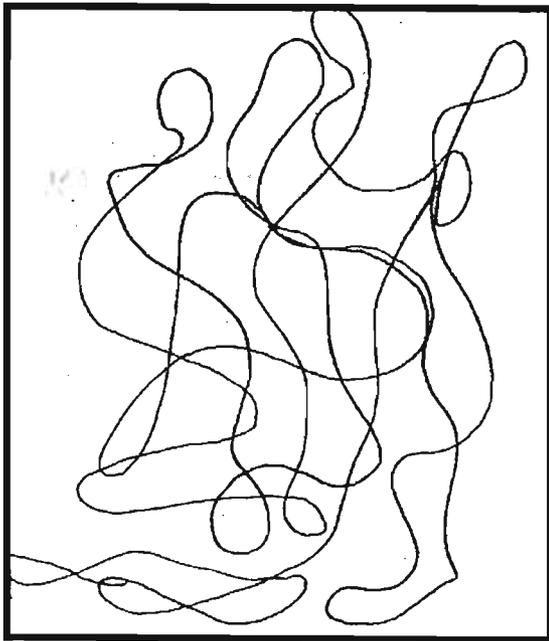
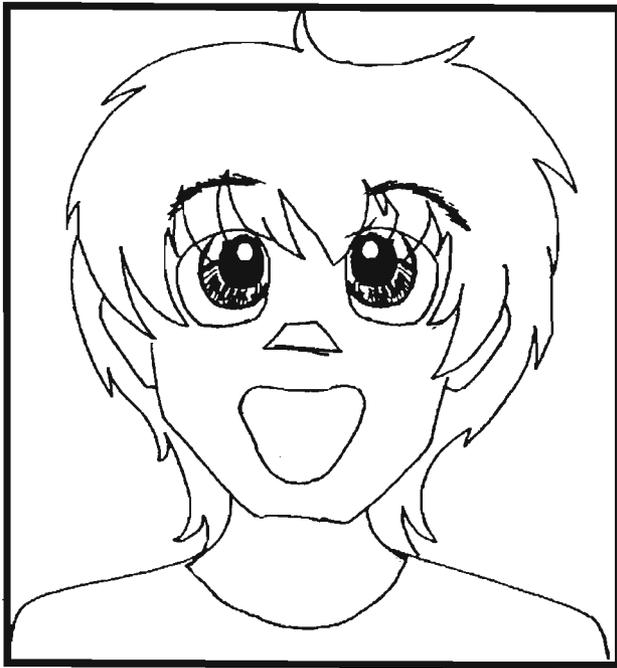
サ
ン
ジ
ノ

ウンアム エンアプ



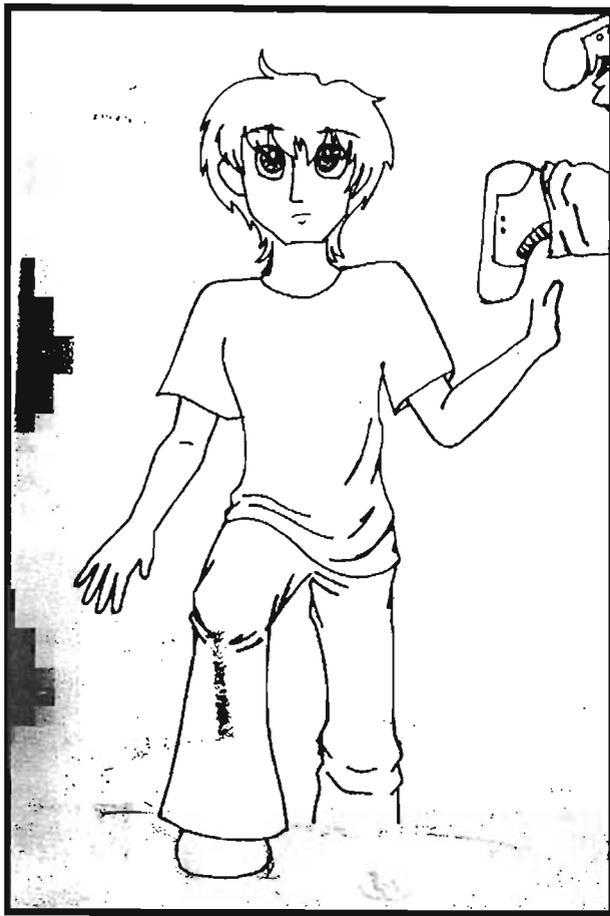
テレサ サンジノ

ウンアム エンアブ



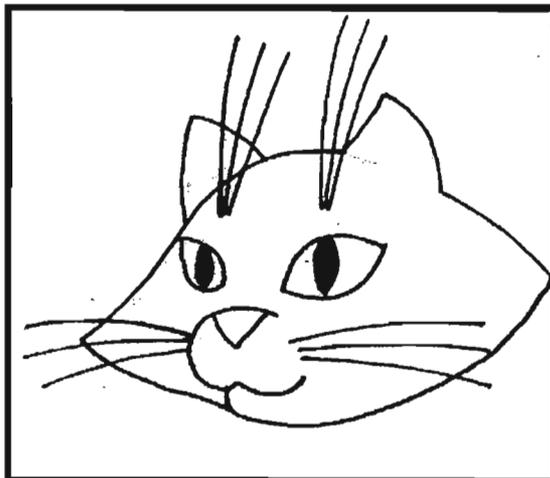
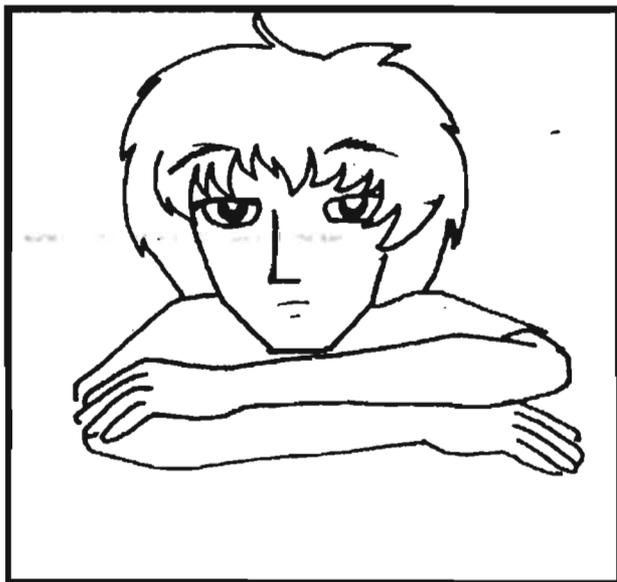
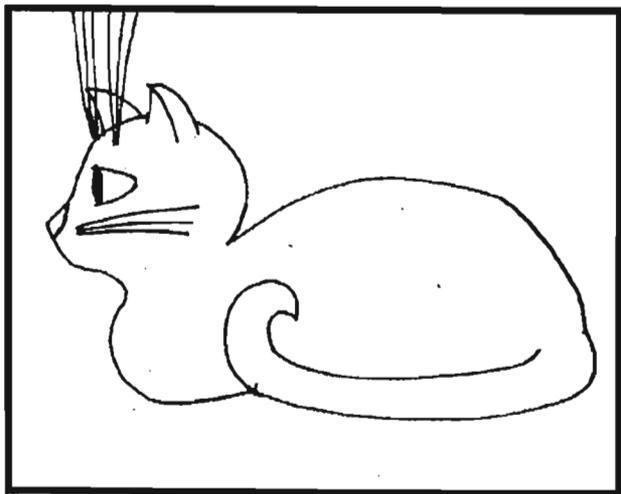
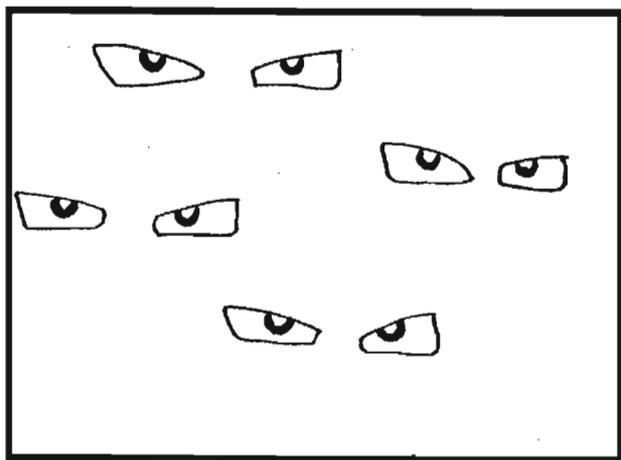
テレサ
サンジノ

ウンアム エンアプ



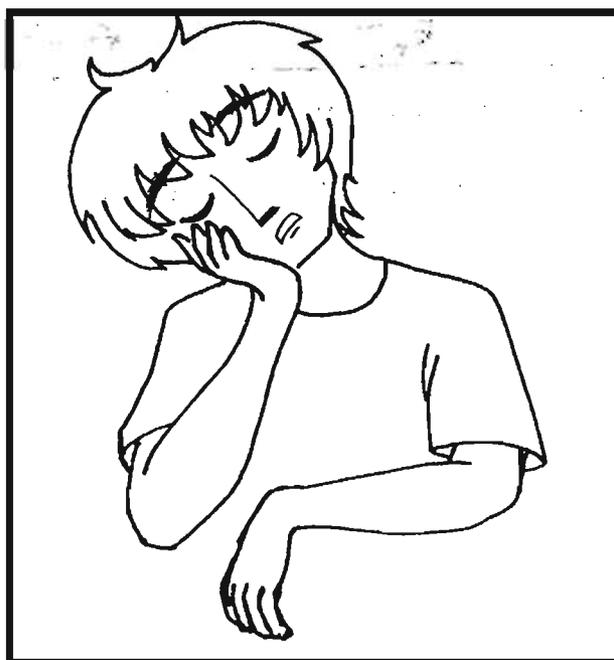
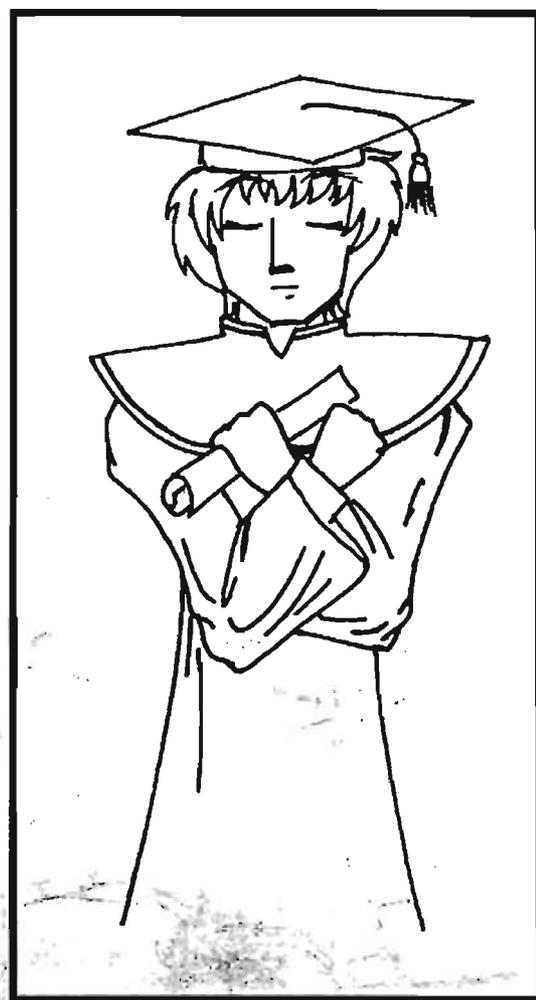
テレサ サンジノ

ウンアム エンアブ



テレサ
サンジノ

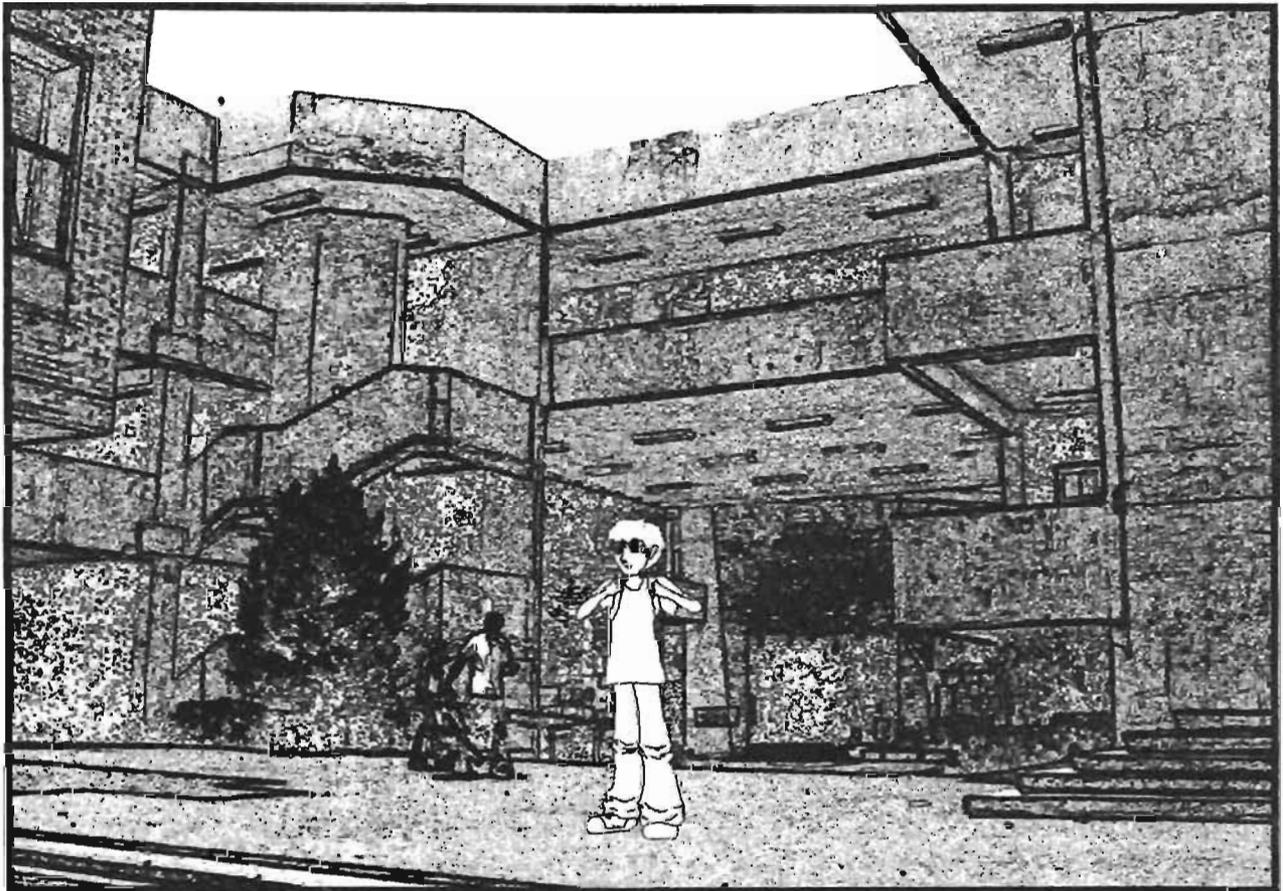
ウンアム エンアプ



テレサ サンジノ

ウンアム エンアブ

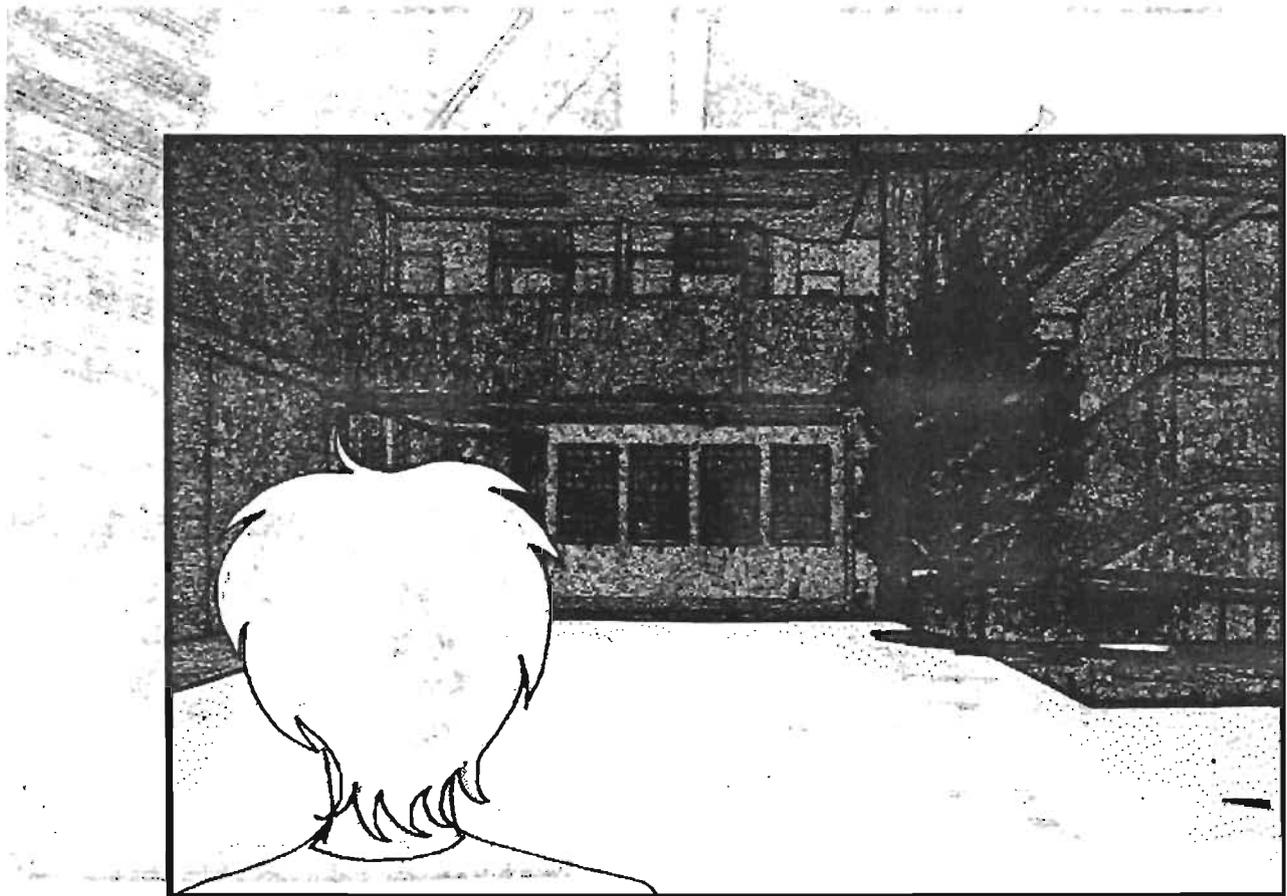
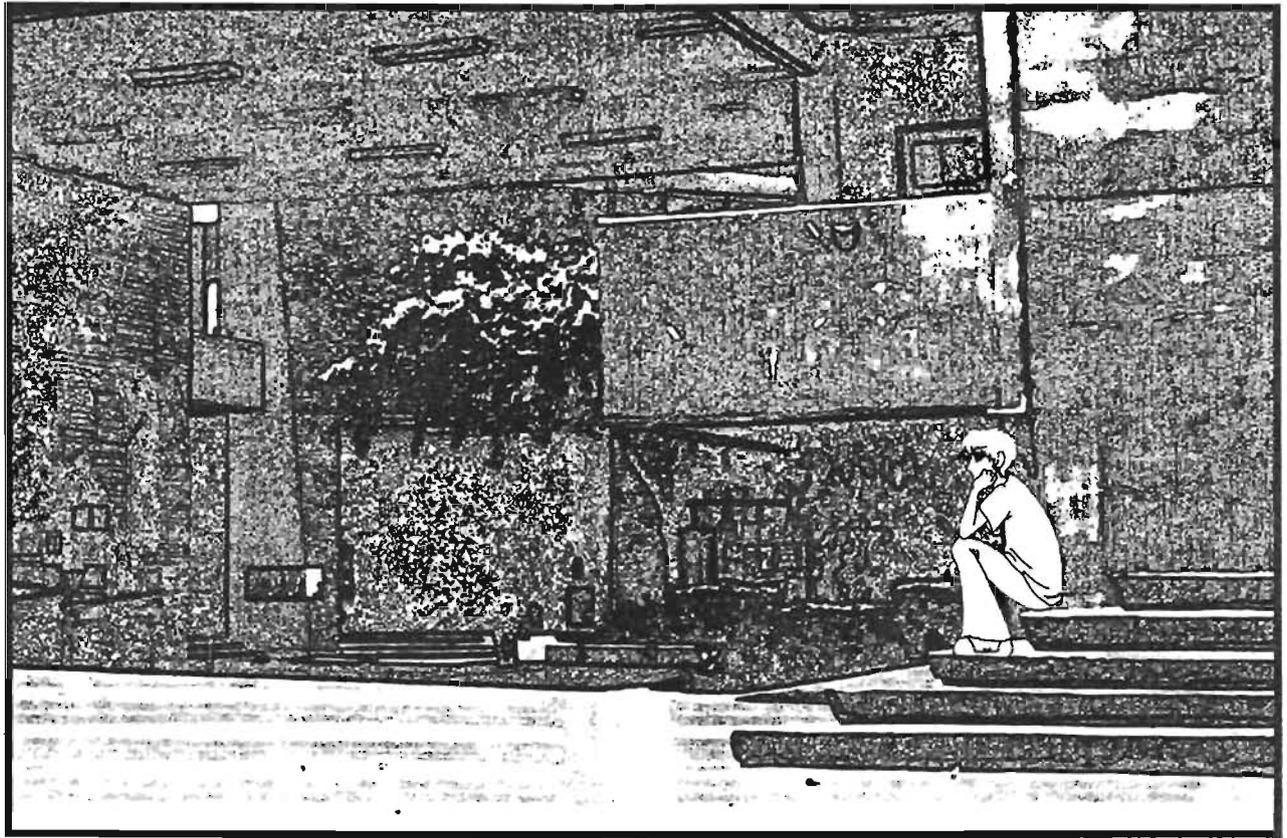
VIÑETAS, MOTAGE DE FONDOS Y PERSONAJES



テ
レ
サ

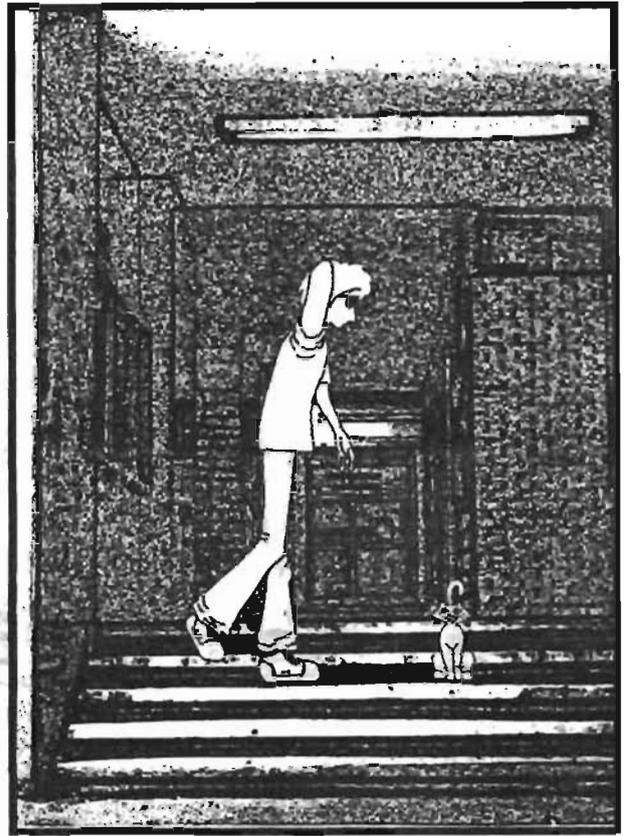
サ
ン
ジ
ノ

ウンアム エンアブ



テレサ
サンジノ

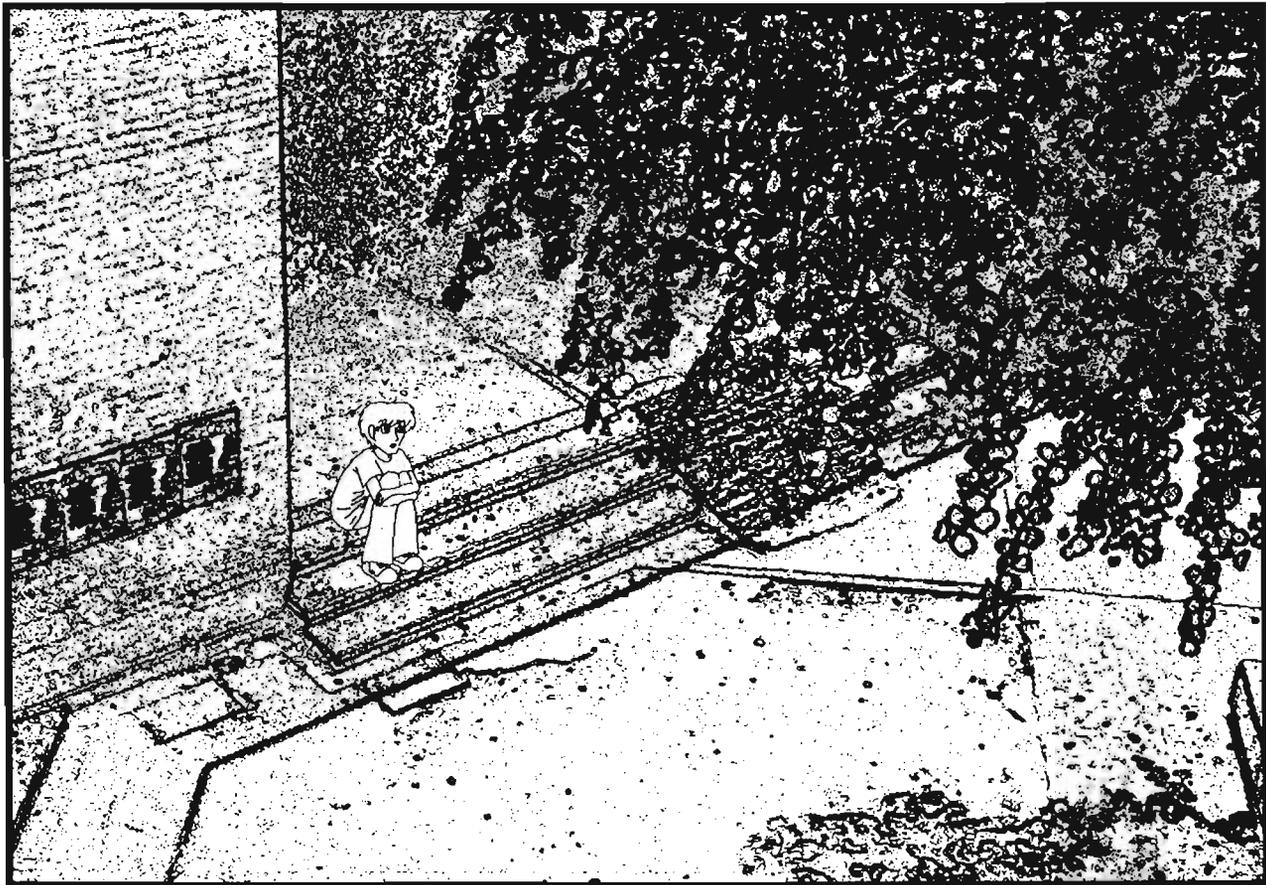
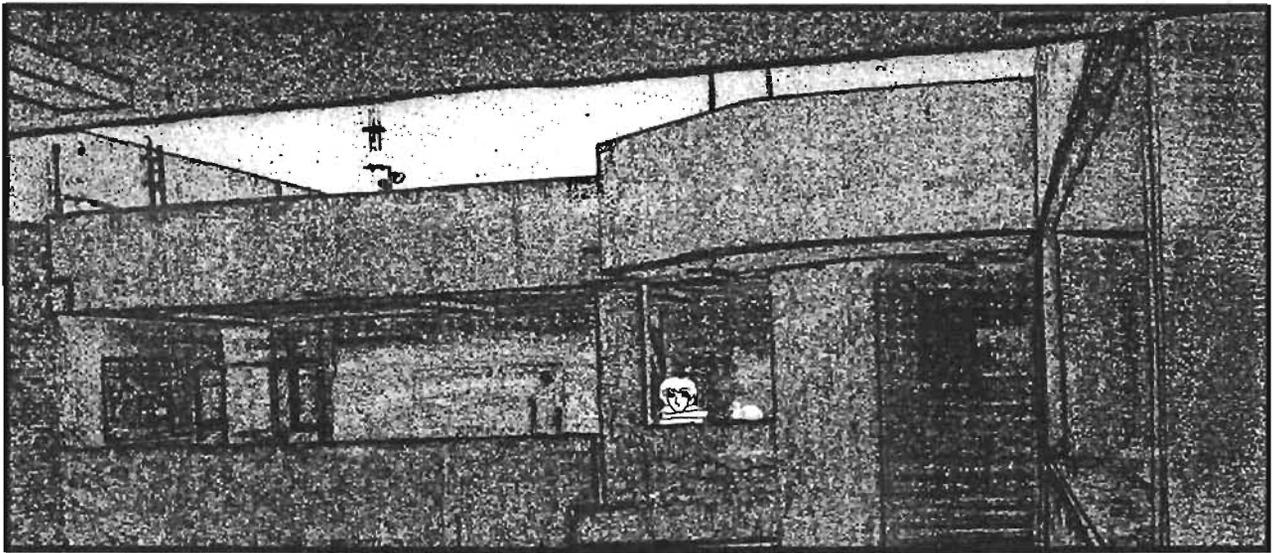
ウンアム エンアブ



テ
レ
サ

サ
ン
ジ
ノ

ウンアム エンアプ



テレサ サンジノ

ウンアム エンアプ

UNAM ENAP

ENAP

La Escuela Nacional de Artes Plásticas es una de las instituciones con mayor prestigio a nivel nacional e internacional en la formación de artistas visuales y diseñadores. Poseedora de un pasado ilustre. Fue fundada en 1785 con el nombre de Real Academia de San Carlos. Es en su género, la institución más antigua de América y en sus más de doscientos años de existencia, ha sido un escenario primordial de la cultura mexicana.

Los procesos de comunicación, en particular los derivados del Diseño y la Comunicación Visual, tienen un papel determinante al promover, superar y modificar los actuales contrastes en que nos desenvolvemos; de ahí su importancia y la responsabilidad de la ENAP en formar profesionales que respondan a las necesidades económicas, sociales y culturales de nuestra sociedad.

Fundamentada en un amplio proyecto de difusión cultural, basado en la constante exhibición del trabajo que de ella emana, y de su propio patrimonio, la ENAP logra uno de sus objetivos primordiales el cual está estrechamente vinculado a la enseñanza y el papel social que la Escuela desempeña. Asimismo, participa de manera sobresaliente en la creación plástica contemporánea y en el desarrollo de la apreciación artística a nivel nacional.

La escuela posee un personal académico de amplia y reconocida trayectoria en la plástica contemporánea. Sus

This image shows a large rectangular grid with a thick black border. Inside this border is a smaller grid structure consisting of approximately 10 columns and 15 rows. The grid is empty, with no text or data present.

This image shows a second large rectangular grid, identical in structure to the one above. It features a thick black border and an internal grid of approximately 10 columns and 15 rows. The grid is empty.



UNAM ENAP

3

académicos han sido acreedores al Premio Universidad Nacional y varios premios internacionales, en las áreas de aportación artística y difusión de la cultura.

Como práctica contemporánea el antecedente más claro de la enseñanza de la comunicación visual en México se sitúa en la ENAP con el entonces director Diego Rivera, quien en el año de 1929 inició los cursos de Carteles y Letras para Obreros. Posteriormente, en 1959 se estableció la carrera de Dibujante Publicitario a nivel técnico. Más adelante, esta carrera se transforma en la Licenciatura en Dibujo Publicitario implantada en el año de 1968. Finalmente se instituye la Licenciatura en Comunicación Gráfica cuyo plan de estudios fue aprobado por el Consejo Universitario el 7 de mayo de 1974.

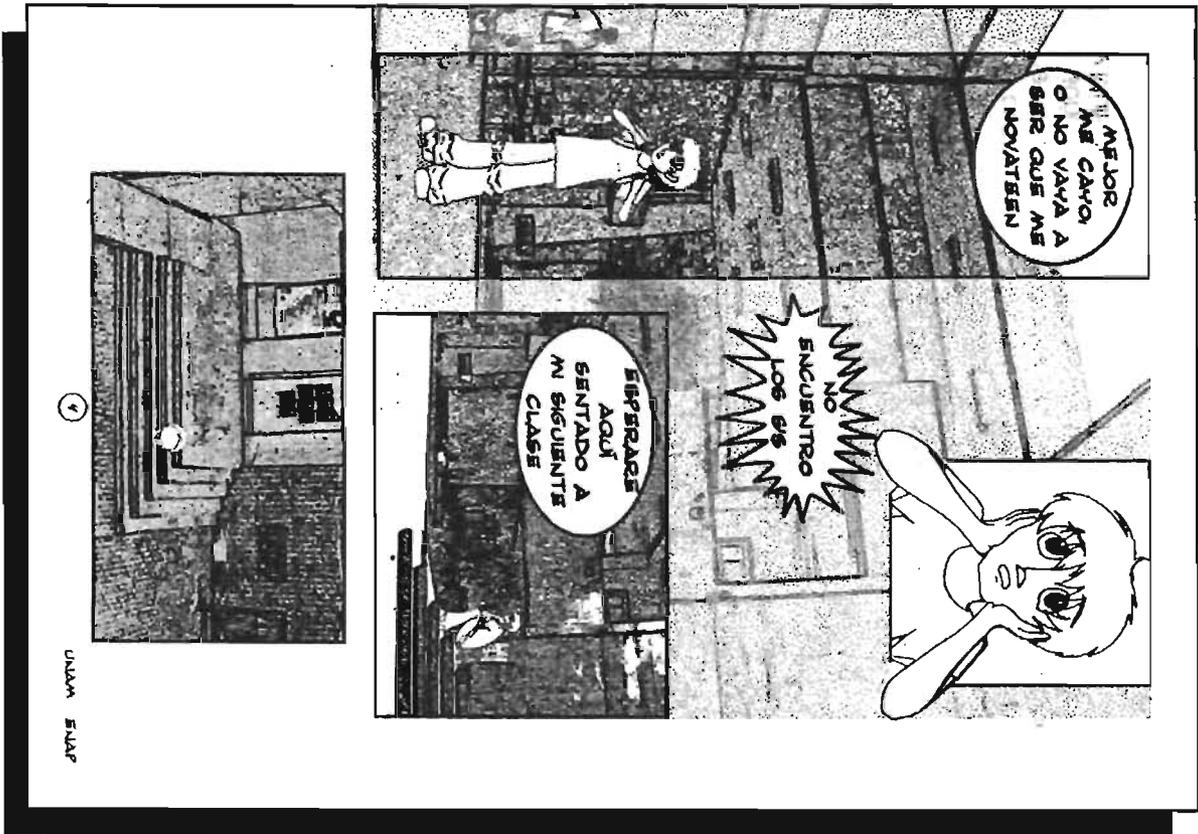
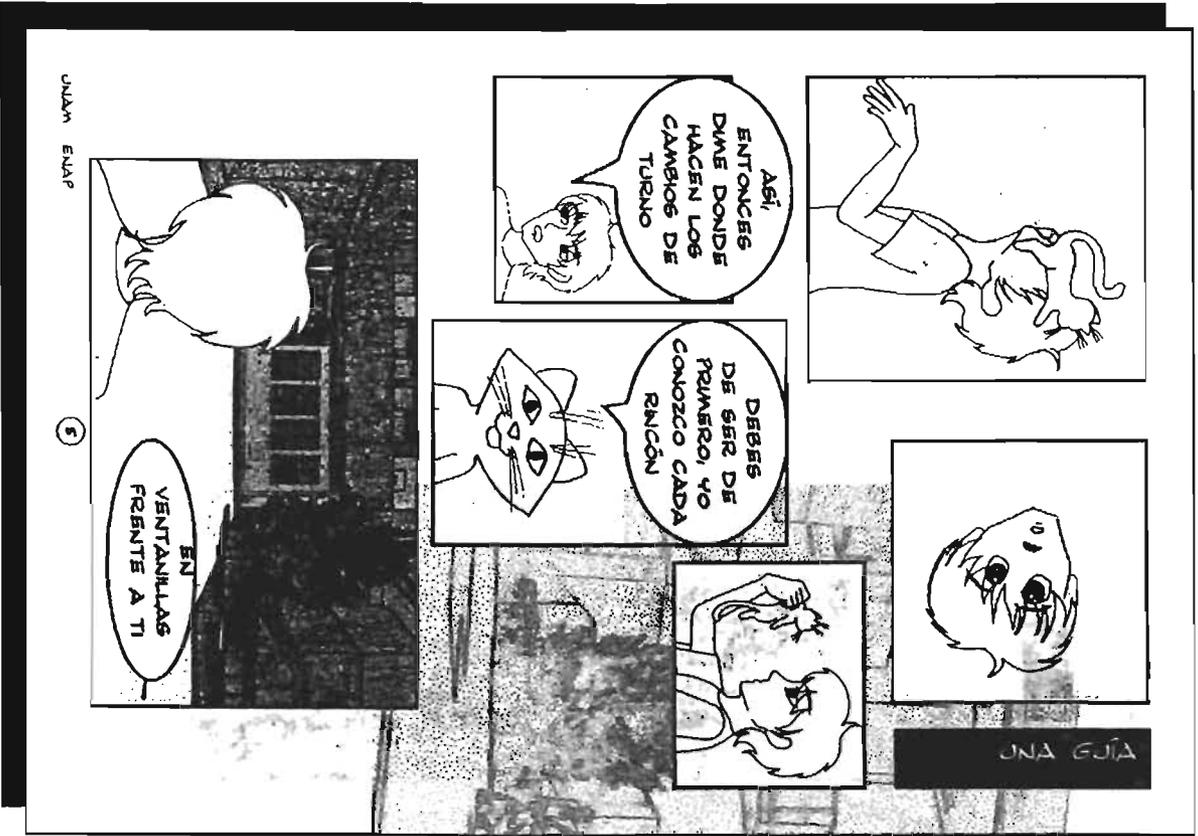
La Licenciatura en Diseño Gráfico fue creada en 1973. Su plan de estudios fue aprobado también en la sesión de Consejo Universitario del 7 de mayo de 1974. Su antecedente inmediato fue la asignatura Experimentación Visual e Investigación Visual, Diseño Gráfico de la Licenciatura en Artes Visuales plan 1970. En 1998 se pone en marcha la Licenciatura en Diseño Y Comunicación Visual, fue aprobada en sesión de los Consejos Académicos de área el 4 de marzo de 1998.

El plan curricular de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, el nivel profesional corresponde a los semestres quinto a octavo, ofrece a los alumnos la opción de cursar una de las cinco orientaciones que forman parte del Plan de Estudios: Ilustración, Diseño Editorial, Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales, Fotografía y Audiovisual y Multimedia.

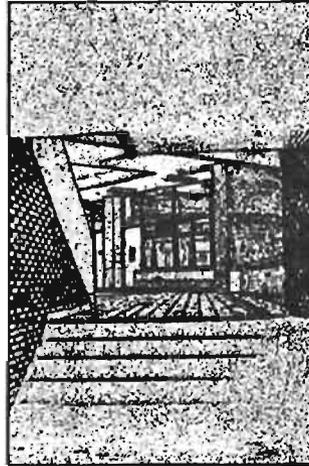
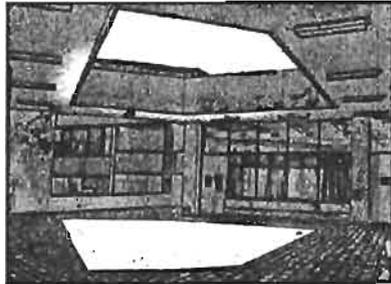
2

UNAM ENAP

1974 1973



EN EL PENTAGONO



UNAM ENAP

7



EN EL LUGAR EQUIVOCADO



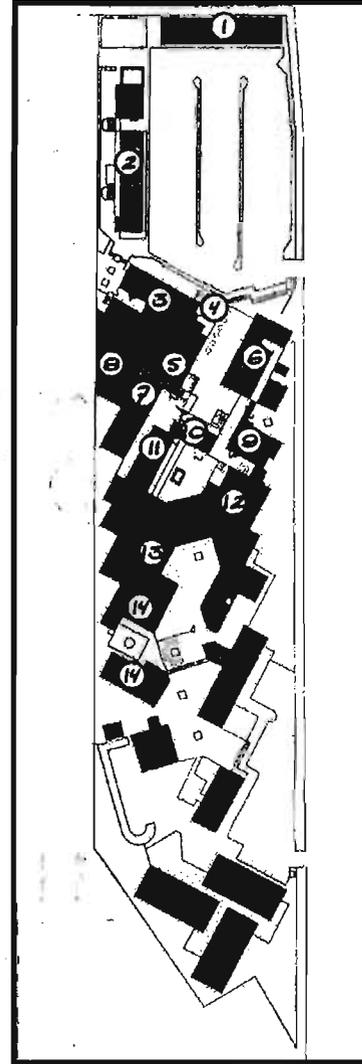
8

UNAM ENAP

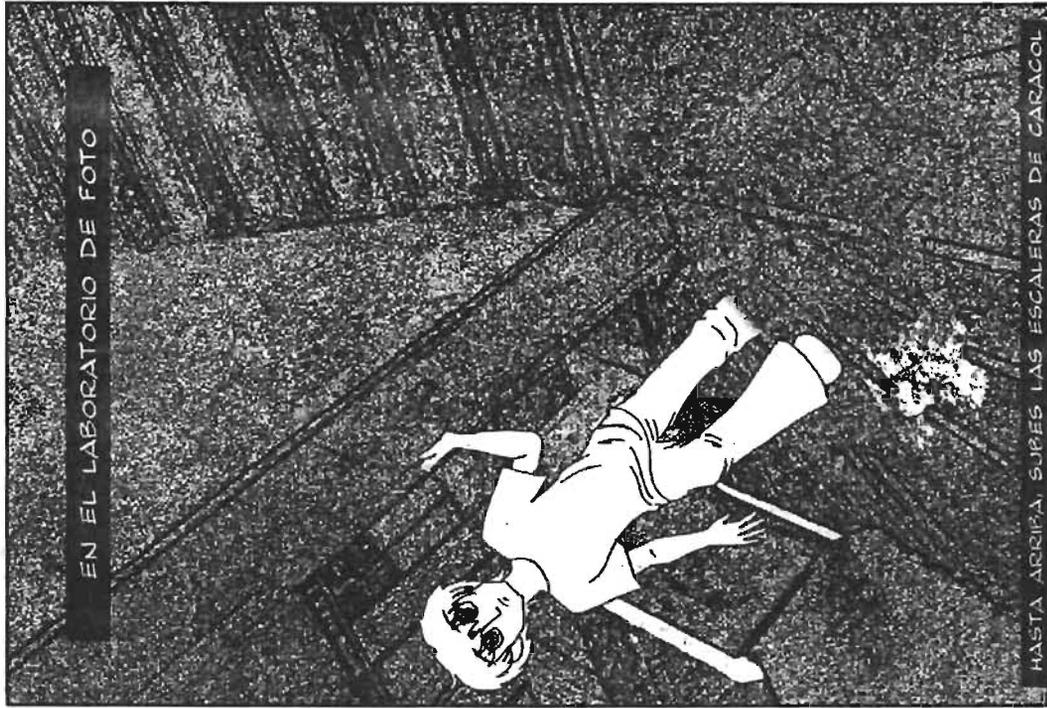
COMET VAGO

UNAM ENAP

- 1.- BODEGA
- 2.- SALONES S'S
- 3.- SALONES MULTIMEDIA (MASMORRAS)
- 4.- LA CEFETERÍA DE DON MIGUEL
- 5.- AUDITORIO
- 6.- CENTRO DE COMPUTO
- 7.- BIBLIOTECA
- 8.- VIDIOTECA Y MEDIATECA
- 9.- LABORATORIOS DE FOTOGRAFÍA
- 10.-SALONES 303 AL 307 (PUENTE)
- 11.- GALERÍAS
- 12.-SALONES 207 A 211 DE DIBUJO (PENTAGONO)
- 13.-COORDINACIÓN
- 14.- SALONES 110 AL 115 DE AEROGRAFÍA (LA CAPILLA)



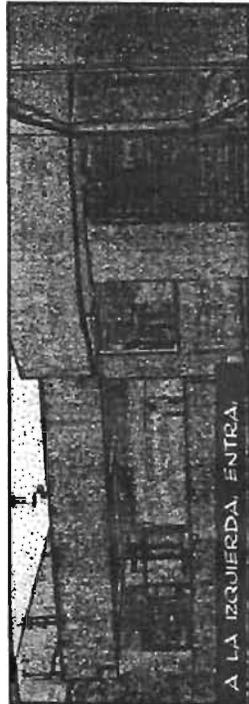
MAPA DE LA ENAP



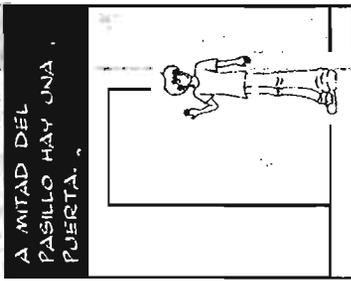
EN EL LABORATORIO DE FOTO

HASTA ARRIBA, SUPES LAS ESCALERAS DE CARACOL
UNAM ENAP

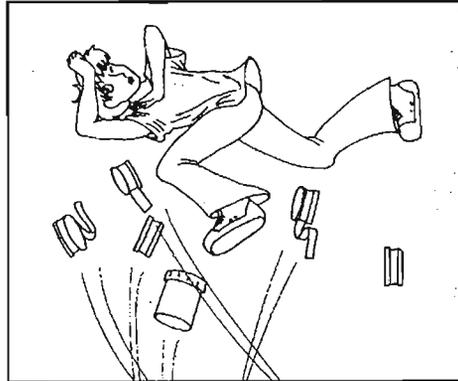
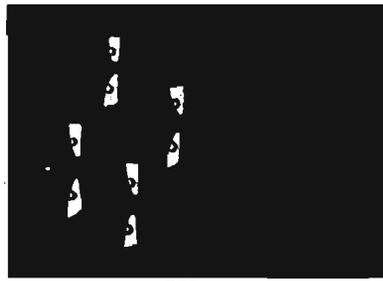
©



A LA IZQUIERDA, ENTRA.



A MITAD DEL PASILLO HAY UNA PUERTA.



©

UNAM ENAP



ESPERO ALGUN DÍA EXPONER

EN ESE MISMO PISO ENCONTRARÁS EL PASILLO CONTIGUO DE FOTOGRAFÍA, LAS GALERÍAS 1 Y 2, Y LA GALERÍA DE LOS ALUMNOS



ESO SIGNIFICA QUE PUEDO EXPONER

PIDE INFORMES CON NOEMÍ EN DIFUSIÓN CULTURAL EN ESE MISMO PISO

QUIERO UNA BECA



EL 3016; ERA LA OTRA PUERTA



OBTENER UNA BECA



NO HAY LA POSIBILIDAD DE...



ESTA CARRERA ES ALGO CARA

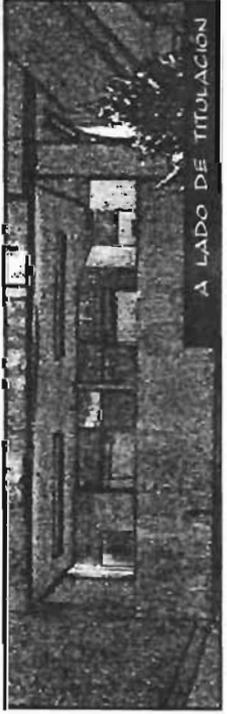
EN EL PRIMER PISO EN SERVICIO SOCIAL PREGUNTA POR GERARDO GÓMEZ

Y PRONAPES SE TRAMITA ENFRENTA DE ESTE EDIFICIO

HAY DOS, PAGA QUE ES PARA LOS DE EXCELENCIA LA OTORGAN A PARTIR DEL TERCER SEMESTRE Y SE TRAMITA EN SECRETARÍA ACADÉMICA



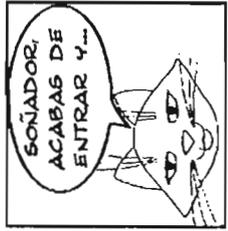
UN LARGO CAMINO PARA UN SUEÑO



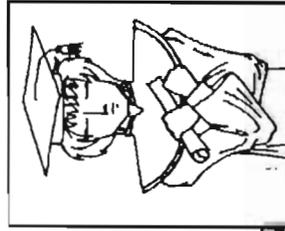
A LADO DE TITULACION



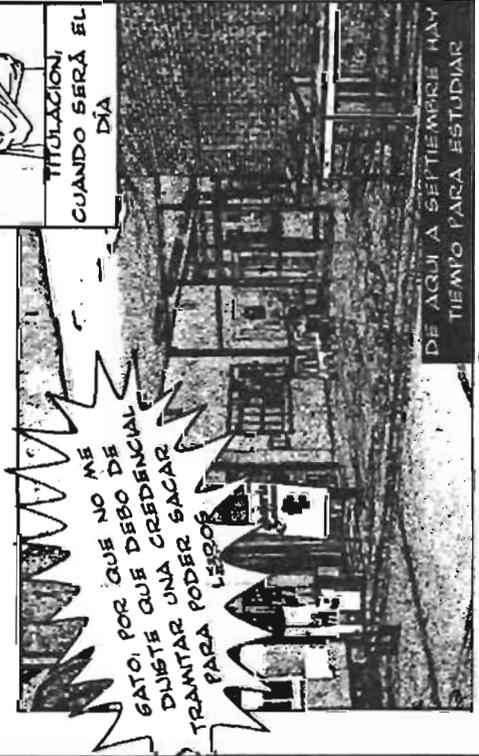
REPROBÉ ARTE



SOÑADOR, ACABAS DE ENTRAR Y...



TITULACION, CUANDO SERÁ EL DÍA



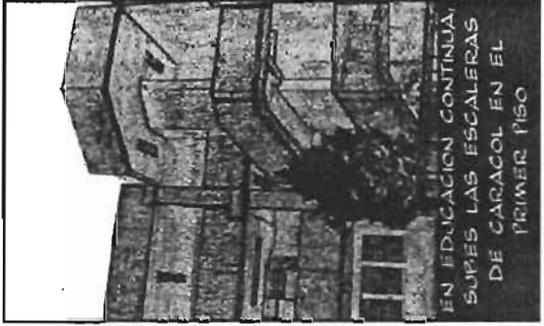
DE AQUÍ A SEPTIEMBRE HAY TIEMPO PARA ESTUDIAR

¡ME GUSTARÍA VER SI PUEDE SACAR UN TÍTULO PARA LEER, PORQUE NO ME GUSTARÍA VER SI PUEDE SACAR UN TÍTULO PARA LEER, PORQUE NO ME GUSTARÍA VER SI PUEDE SACAR UN TÍTULO PARA LEER...



AL FINAL DEL SEMESTRE

TODOS SALDRAN DE VACACIONES



EN EDUCACION CONTINUA, SUPES LAS ESCALERAS DE CARACOL EN EL PRIMER PISO



NO SE QUE HARE



¡SCRIBETE A UN CURSO INTERSEMESTRAL

3076 1077

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



Y AHORA
COMO VOY A
ESTUDIAR EN MIS RATOS
LIBRES CUANDO ESTOY EN
CASA

REALIZADO POR
TERESA BANDINO



UNAMA ENAP

シ
ン
ジ
ン
の
中
に
シ
ン

シ
ン
ジ
ン
の
中
に
シ
ン

COSAS DEL RECIEN ENAPO



Sampius

ENAP
ESCUELA
NACIONAL
DE ARTES
PLÁSTICAS

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Dr. Juan Ramón de la Fuente Rector
 Lic. Enrique del Val Blanco Secretario General
 Dr. Daniel Barrera Pérez Secretario Administrativo
 Dra. Arcelia Quintana Adriano Abogada General
 Lic. Armando Labra Manjamez Secretario de Planeación y Reforma Universitaria
 Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel Directora

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Lic. Jorge A. Novelo Sánchez Secretario General
 Mtra. Ma. Elena Martínez Durán Coordinadora del programa de posgrado en Artes Visuales
 Lic. Carlos Alberto Jiménez Secretario Administrativo
 Guadalupe Guadalupe
 Profr. Benito Juárez García Secretario de la Dirección
 Mtra. Arturo Miranda Videgaray Jefe de la División de Estudios Profesionales
 Lic. Adrián Flores Montiel Secretario Académico
 Lic. Jesús Macías Hernández Coordinador de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
 Lic. Francisco Guesada García Coordinador de la Licenciatura en Artes Visuales
 Lic. Antonio Guillén Blancas Jefe del Departamento de Asuntos Escolares
 Lic. Sabino I. Gaiña Kawano Jefe del Departamento de Publicaciones

www.unam.mx/enap/

Av. Constitución No. 600B. La concha, Xochimilco, México D.F. 16210

SOPA COPY

CONCLUSIONES

"el verdaderamente gran diseñador, arriba a su conclusión a través de la observación de la naturaleza; en esta creación fantástica, el hombre esta desarrollando lentamente una nueva especie de organismo natural. Como en un aeroplano, cada pieza de diseño en esta maquina es absolutamente indispensable para su funcionamiento"

Los tres métodos tienen en común tomar como aspectos importantes la funcionalidad del diseño así como la economía en la elaboración y producción del proyecto, por lo que un buen diseño debe de cumplir con estas características.

El modo visual constituye todo un cuerpo de datos que como el lenguaje, puede utilizarse para componer y comprender mensajes situados a niveles muy distintos de utilidad, desde la puramente funcional a las elevadas regiones de la expresión artística. Sin embargo la mayor parte del material visual que se produce responde a la necesidad de registrar, preservar, reproducir o identificar personas, lugares, objetos o clases de datos visuales. Estos materiales son muy útiles para mostrar y enseñar, tanto formalmente como informalmente. La última razón motivante, y la de mayor alcance, es la utilización de todos los niveles de datos visuales para ampliar el proceso de la comunicación humana.

Si una creación logra o no su finalidad, esta depende de la correspondencia de tales relaciones causales. Si la forma creada satisface la causa primera, Un buen diseño es aquel que se expresa a través de materiales apropiados, si éstos están

bien tratados y por fin si la totalidad se realiza con economía y elegancia.

Explorar el potencial creativo de los elementos de diseño se logra por medio de la experimentación. El manga es un buen diseño por ser económico, que entre esta limitante de recursos surge la creatividad de los mangakas para lograr plasmar gran dinamismo y el lenguaje cinematográfico en un medio bidimensional. Con formas estilizada y simplificada, lograr comunicar de una forma sintetizada, sin tantos detalles logra comunicar. Esto se demuestra al expandirse el manga cada día más por culturas y lugares ajenos a Japón.

Considero que este proyecto es un buen diseño debido a su economía, que esta a su vez exigió creatividad, logrando así un diseño atractivo; y aunque el flujo de lectura es oriental, esto no causa problemas entre los jóvenes de ahora ya que ellos gustan de leer manga; y aprovechando que el manga es tan atractivo a los jóvenes de hoy en día y sobre todos a aquellos que han decidido dedicarse al diseño, por lo que es difícil que dejen a un lado este manga; haciendo que el manga de "Cosas del recién enapo" logre así su función de mostrar las instalaciones de la ENAP, como principales tramites.

Simplemente el manga es un buen diseño por que logra su función por la cual fue creado, el ocio.

小共七生利共し CONSULT共加

CAPITULO I DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

Bibliografía

- ⌘ Arnold, Eugene
Técnicas de la ilustración
Leda
Barcelona 1982

- ⌘ Beljon, J. J.
Gramática del arte
Celeste Ediciones
Madrid 1993

- ⌘ Bonnici Peter
Visual language, the hidden medium of communication
Rotovision
USA 1999

- ⌘ Costa Sagales, Joan
La fotografía entre sumisión y subversión
Trillas
México 1991

- ⌘ Dalley, Terence
Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales
H Blume
Madrid 1981

- ⌘ Dondis, Doris A.
La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual
GG
Barcelona 1982

- ⌘ Fabris, Germani
Fundamentos del proyecto gráfico
Ediciones Don Bosco
Barcelona 1973

- ⌘ Grillo, Paul Jaques
Form, function and design
Dover Publications Inc.

テ
レ
サ

サ
ン
ジ
ノ

- New York 1975
- 卍 Jute, Andre
Grids, the structure of graphic design
Roto Visión
Switzerland 1996
- 卍 Loomis, Andrew
Ilustración Creativa
Hachette
Buenos Aires 1974
- 卍 Maris Dantzie, Cynthia
Diseño Visual, Introducción a las artes visuales
Trillas
México Marzo 1994
- 卍 Muller Brockman, Joseph
Sistema de retículas
GG
Barcelona 1982
- 卍 Parramon, José María
*Curso práctico de pintura a la acuarela
composición e interpretación*
LEMASI
España 1991
- 卍 Sanmiguel Cuevas, David
El gran libro de la composición
Ediciones Parramon
Barcelona 1993
- 卍 Scott, Robert Gilliam
Fundamentos del diseño
Victor Leru
Buenos Aires 1975
- 卍 Simpson, Ian
Nueva Guía de la ilustración
Naturart
Barcelona 1994
- 卍 Swann, Alan
Como diseñar retículas
GG
México 1990
- 卍 VanDyke, Scott
De la línea al diseño; comunicación-diseño-gráfismo
GG
México 1984
- 卍 Wong, Wucis
Fundamentos del diseño bi y tri-dimensional
GG
México 1995

CAPITULO II BREVE HISTORIA DEL MANGA

Bibliografía

- ☞ Barlés Bâguena, Elena
Lo mejor del arte del extremo oriente (China y Japón)
Historia vol. 16
España
- ☞ Frederik L Schodt
Manga! Manga! The World of Japanese Comics
New Kodansha International
Tôkyô /New York, 1983
- ☞ Kidder, J. Edward
El arte del Japón
Ediciones Catedra
Madrid 1985
- ☞ Kung, David
The contemporary artist in Japan
Bijutsu Shuppan-sha
Japón 1966
- ☞ *Ukiyo-e, estampa japonesa*
Museo de arte contemporaneo Carrillo Gil
México 1993
- ☞ *Takashi Murakami, the meaning of the nonsense of the meaning*
Center for Curatorial Studies Museum of Art
Bard College in association with Harry N. Abrams
New York June 27- September 12, 1999

Internet

- ☞ Logan
Un poco de cultura, Historia del manga
<http://www.tapanime.com/info/historym.html>
- ☞ Historia del comic III
<http://www.metrocomtampico.com/historia-del-comic3.html>
- ☞ Roach Mary
Cute Inc.
<http://www.wired.com/wired/archive/7.12/cute.html>
- ☞ *Kwest for Kawaii*
TIMEasia.com Arts
<http://www.time.com/time/asia/artsmagazine/0,9754,131022,00.html>
- ☞ *Kawaii*
<http://www.nipponico.com/dizionario/k/kawaii.php>

テ
レ
サ
ン
ジ
ノ

- ⌘ Yonezawa, Yoshihiro
Tezuka Osamu, a Pioneer in the World of Comics
<http://web-japan.org/nipponia/nipponia10/see.html>

- ⌘ Historia del manga
<http://www.metrocomtampico.com/historia-manga.html>

- <http://arashinoryu.galeon.com/otaku/manga1.htm>

- ⌘ El manga antes del manga
<http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/1128/Manga/historiamanga.htm>
<http://www.adames.org/modules.php?name=Reviews&rop=s&howcontent&id=23>

CAPITULO III MANGA

Bibliografía

- ⌘ Annie Baron-Carvais
La historieta
FCE
México 1989

- ⌘ Barbieri, Daniele
Los lenguajes del comic
Paidós
Barcelona/México 1998

- ⌘ *Diccionario español de la lengua china*
Instituto RICCI
Espasa Calpe S.A.
Madrid 1997

- ⌘ *El comic es algo serio*
Colección comunicación
Ediciones eufesa
Octubre 1982
México Coyoacán

- ⌘ *Enciclopedia ilustrada del cine*
Editorial labor
Barcelona/México 1970

- ⌘ *Enciclopedia practica de la fotografia*
Vol IV y VIII
Salvat Editores
Barcelona 1981

- ⌘ Frederik L Schodt
Manga! Manga! The World of Japanese Comics
New Kodansha International
Tôkyô /New York, 1983

- 卍 Fontcuberta, Joan
Fotografía: conceptos y procedimientos
Una propuesta metodológica
 GG
 Barcelona 1990
- 卍 Grill, Tom
 Scanlon, Mark
Photographic Composition
 AMPHOTO
 New York
- 卍 Gubern, Roman
El lenguaje de los comics
 Ediciones península
 Barcelona 1979
- 卍 Langford, Michael
La fotografía paso a paso
 Ed Hermon Blume
 Barcelona 1988
- 卍 Langford, Michael
Los efectos especiales en la fotografía
- 卍 **Literatura de la imagen**
 Salvat ediciones s.a. de c.v.
 Barcelona 1973
- 卍 Lomet, Pedro Miguel
Lecciones de cine Tomo I
 Textos Hechos y dichos
 Zaragoza 1968
- 卍 Ozawa, Tadashi
Como dibujar anime vol. v chicas en acción
 Norma
 España 2001
- 卍 Rodríguez Dieguez, Jose Luis
El comic y su utilización didáctica,
Los tebos en la enseñanza
 GG
 México 1991
- 卍 Smith, Bill
Design a photograph
 AMPHOTO 1985
 New York 1985
- 卍 Sadou Georges
Las maravillas del cine
 FCE México
 Buenos aires 1965

☞ Weber, Ernts A
Walter de Gruyter
Vision, composition and photography
De Gruyter
Berlín 1980

☞ Wolf, Henry
Visual thinking
American Showcase Inc.
New York 1988

Hemerografía

☞ Andrómeda (Con ayuda de Zahara Medina)
CLAMP Yaoi
Minami Volumen 2, núm. 5 p. 41

☞ García García, Eduardo
Bajo los hechizos de los mangakas
Día Siete num. 195
Pags. 41-47

☞ **Las reinas del shojo**
Neko num 1 Especial de CLAMP
pags. 17-25

☞ Uribe, Monica
De mangas y kimonos, la historia del maga
M/XXZINE Sailor Moon Super S- Guerreras Mágicas num. 6
Grupo Editoria Vid
Septiembre 4 de 1999

Internet

☞ Méndez Chang, Blanca
El anime: más que un dibujo animado
<http://www.desco.org.pe/publicaciones/QH/QH/qh104bm.htm#a>

☞ **Una expresión artística**
http://www.eluniversalgrafico.com.mx/pls/impreso/ol_que_hacer.detalle_notas?p_notas_id=2358

☞ **Diccionario Otaku**
23 de Diciembre del 2003
<http://www.iespana.es/miki-anime/>

☞ Animedia
Genesis del Shojo
<http://www.animedia.com.mx/magazine/octubre/shoujo.html>

☞ Cristiano Martorella
Hentai ouvero il sesso strano
<http://www.nippoco.com/dizionario/h/hentai.php>

CAPITULO IV "COSAS DEL RECIEN ENAPO",
MÉTODOS DEL DISEÑO

- π Munari, Bruno
Diseño y comunicación visual
Gustavo Gili
Barcelona 1985

- π Olea Oscar
Metodología para el diseño
Ed Trillas
México Julio 1988

- π Scott Robert, Gillam
Fundamentos del diseño
Ed Victor Leru
Buenos Aires 1975

- ☞ Fall
Defining Yaoi
<http://magazine.anipike.com/index.php?article=25>
- ☞ Jax y Andromeda
Glosario
http://www.magaes.com/seccion.php?seccion=guia&pagina=guia_glosario
- ☞ Cristiano Martorella
Bishoujo, la rivolta delle belle ragazze
Le implicazioni politiche e sociali dei manga
<http://www.nipponico.com/dizionario/b/bishoujo.php>
- ☞ **Historia del manga**
<http://maura.tripodcl/otakuworld/id27.html>
- ☞ Rei
¿Qué es el manga y el anime?
<http://urbe.puj.edu.com/Articulos/Manga.html>
- ☞ Kiyokazu, Maebayashi
Martial Arts, through the Ages
<http://web-japan.org/nipponia/nipponia10/sp01.html>
- ☞ Matthews, James
Anime and the Acceptance of Robotics in Japan: A Symbiotic Relationship
22 de Junio del 2004
<http://www.generation5.org/content/2004/anime-robotics.asp>
- ☞ **Características técnicas del manga**
<http://www.elhueco.8k.com/caractermanga2.html>
- ☞ **Clasificación del manga**
<http://www.elhueco.8k.com/clasificmanga.html>
- ☞ Tanaka, Tokiyo
Forma artística el comic japonés
http://www.dgi.unam.mx/boletin/bdboletin/2004_365.html
- ☞ Tanaka Nishiwaki, Tokiyo
http://www.filos.unam.mx/dec/c_comics2.htm
- ☞ **Términos usados en el manga**
<http://www.elhueco.8k.com/terminos.html>