



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACION A LA U.N.A.M. CLAVE 3315-31**

**“PROYECCIÓN INTEGRAL
PARA REVISTA DE ANIME Y MANGA”
“PROUESTA EN CONTENIDO Y FORMACIÓN
QUE INTERESE A LA JUVENTUD MEXICANA”**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

P R E S E N T A

OMAR GARCÍA OCAMPO

ASESORA: LIC. CLAUDIA BEATRIZ VÁZQUEZ BARAJAS



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

PROYECCIÓN INTEGRAL PARA REVISTA DE ANIME Y MANGA

“La imaginación es una de las partes más importantes de la vida, sin ella no somos nada, pero con ella dominamos al mundo...”



	Pag.
Capítulo I El diseño editorial en la revista.	
1.1 El Diseño y la Comunicación Visual	8
1.2 Areas del Diseño y la Comunicación Visual	10
1.3 Diseño Editorial	11
1.4 Historia de la revista.....	16
1.5 La revista en México	18
1.6 Concepto y función de la revista	19
1.7 Elementos de diseño en la revista	22
Capítulo II El manga y el anime: el surgimiento de un nuevo imperio en historia, imagen y fantasía	
2.1 Inicios del Manga y el Anime	25
2.1.2 Características del Manga y Anime	27
2.1.3 La violencia en el Manga y el Anime	28
2.1.4 Influencia del anime en Occidente	29
2.1.5 Ozamu Tezuka “El Dios del Manga”	30
2.1.6 El Manga y el Anime: Géneros para todos los gustos	30
2.2 El Manga y Anime en México: Un Fenómeno que Invadió Nuestro País	32
2.2.1 La realidad actual del Manga y Anime en México	33
2.2.2 Controversias que ha generado la Animación Japonesa	35
2.3 Las Revistas de Manga y Anime en Japón	36
2.4 Historia de las revistas de anime en México	36
Capítulo III Propuesta gráfica.	
3.1 Mercado al que va dirigido	42
3.2 Formato de la revista	42
3.3 Estilo Grunge	42
3.4 Elementos de Diseño aplicados a la propuesta	43
3.5 Bocetaje	47
3.6 Formación de la Revista	47
3.7 Conclusiones	60

INTRODUCCIÓN.

Un buen diseño debe transmitir inmediatamente la esencia con la que fue creado, debe ser atractivo, e identificado en cualquier momento, en el caso de una revista, debe de transmitir el mismo interés que se ve en la portada; en sus interiores y no ser desechada sin terminar de verla. Se eligió para el proyecto una revista, ya que es un medio de difusión masiva con el cual se tiene la oportunidad de llegar a un público determinado, es un medio versátil, ya que no tiene la rigidez de un periódico y si el dinamismo, en colores, formas, tamaños y tipografías, y es tarea del diseñador gráfico, el lograr una unidad compositiva con todos estos elementos con el fin de lograr el objetivo primordial que es no solo atraer al público, sino mantenerlo.

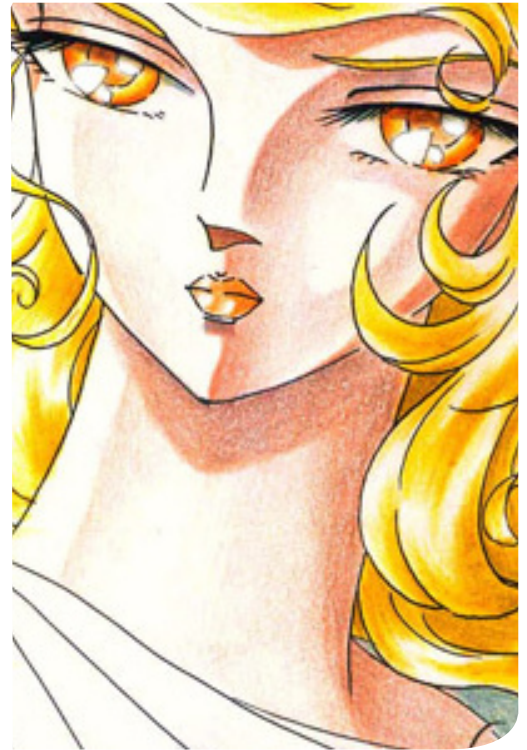
Esta tesis surge en principio por el enorme interés por la animación japonesa. La revista tiene el objetivo de llegar a los jóvenes ya que es el sector que más consume esta opción de entretenimiento en nuestro país

Así durante el transcurso de los capítulos se analizara lo que es el diseño y la comunicación visual, el diseño editorial y la importancia que tiene este en una revista, sus elementos; así como la revista su historia y sus elementos. El anime su evolución y su trayectoria tanto en Japón como en México, y por último el bocetaje y la propuesta de un nuevo diseño de revista, atractivo y funcional que capte la esencia principal del anime pero enfocado más a nuestro país.

Planteamiento del problema

En los últimos años, la juventud ha tenido cada vez mas formas de entretenimiento como internet, el cine, juegos de video, y así como estas, el anime es una de ellas el cual tiene su origen en Japón y aunque parezca extraño proviene del idioma francés, y es utilizado en Japón para nombrar a los dibujos animados o mejor dicho, ilustraciones animadas, aunque estrictamente se considera anime solo aquellas completamente japonesas.

El anime se ha ido introduciendo de manera significativa hacia el resto del mundo incluyendo a México, en el cual ya no solo es Superman o Batman, sino también un Goku, o Pikachu por citar algunos, no con tanta fuerza como el cómic o las series americanas ya que al ser un país vecino, estamos propensos a recibir más de ellos.



Saint Seiya: www.ssiceplanet.net/foro/index.php?showtopic



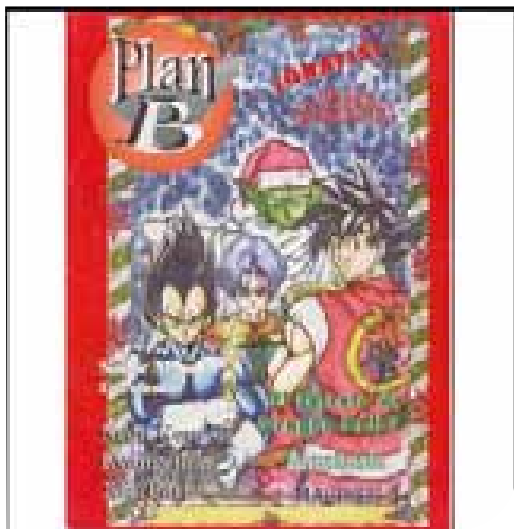
Convenciones: <http://baratijasblog.com/2008/03/29/la-mole-2008/>



Collage: www.estugraf.es

Sin embargo incluso en EUA el estilo de la animación está cambiando, adoptando más un estilo japonés en varias de sus series.

Ahora bien el anime en México se ha proyectado en diferentes formas como en exposiciones, convenciones, ciclos de animación en diversas escuelas de educación, medios impresos y digitales, incluso en el grafiti ha habido expresiones de este tipo. Incluso varios jóvenes eligen carreras en las que puedan llevar a cabo de una manera más significativa el estilo como por ejemplo, la carrera de ilustración.



Revista Plan B: http://oferta.dereto.com.mx/id=14393688_revista-plan-b-dragon-ball-evangelion-anime-ma

Debido a esto y con el objetivo de difundir la cultura del anime en nuestro país, continuamente han surgido publicaciones desde aproximadamente 10 o 15 años atrás, las cuales han ido evolucionando en calidad de impresión y en el número de páginas, cada vez con mayor amplitud, muchas revistas se enfocan a un solo estilo o genero de anime, como por ejemplo el shojo, el hentai, también están las que abarcan no solo el anime o manga, sino también los comics, ya sean norteamericanos o europeos así como revistas que generalizan en el contenido es decir que hablan de anime, gadgets, música etc. Es decir que no dan ninguna preferencia hacia un tema o genero.

Todavía muchas revistas sacan páginas en blanco y negro y pocas a color, ya sea por presupuesto o simplemente porque esas páginas en blanco y negro van dirigidas hacia pequeñas historias que mandan los lectores o la misma editorial las coloca.

La revista en general, no solo en México sino en todo el mundo, es un medio de difusión masiva ya que abarca diversos géneros y estilos, como el rock, la moda, la cultura, la ciencia y tecnología, incluso temas más específicos como por ejemplo, el grafiti, revistas de tatuajes, de uñas, góticas por citar algunas, además de que hay revistas para todo tipo de clases sociales.

Todo esto viene a que el tema del anime abarca un sector social pero obviamente no tiene el objetivo de llegar a todo el público, ya que más que nada se enfoca hacia la juventud, puesto que esta está más propensa a recibir este concepto, no es que los adultos o los niños no se lleguen a fijar pero es en un menor grado.

El problema que se ha visto en toda esta etapa de la revista de anime en México es que se ha estancado en



Revista Conexión Manga: thenightstalker.wordpress.com

dos aspectos principales: Tanto en calidad, visual y de contenido.

En cuanto a contenido hay un problema que ha sido constante y más en los años actuales porque sólo se abarcan en la mayoría de las revistas temas del momento y más que nada a las series que están de moda, en las que sólo se limitan a describir lo que pasa en el primer o segundo episodio, sin tomar en cuenta temas más profundos que involucren más a México, sin dejar de lado el objetivo principal que es la información de anime.

En el tema visual, es muy importante la imagen en una revista de anime ya que al ser ilustraciones cobra una gran importancia puesto que las imágenes refuerzan enormemente al texto pero también es muy importante el diseño de las formas, constantes y tipografía y es algo que en revistas de este corte no se maneja de una forma tan atractiva. Las cajas tipográficas son muy rectas y sin dinamismo, formas muy simples, no juegan mucho con el movimiento en cuanto a texto, imágenes y formas.

La intención de este proyecto es la de realizar una revista con una nueva propuesta en diseño y contenido siendo el tema principal el anime, pero tocando temas no tan comunes como por ejemplo la piratería en el anime o la dificultad del dibujante de manga para sobresalir en México, o incluso las controversias que ha causado el anime en nuestro país; que no se limiten a solo hablar de moda actual, sino que haya contenido verdaderamente informativo y que a pesar de que sea una revista de anime, abarquen temas relacionados de esta con México.

Esto aunado a un diseño atractivo, actual, y juvenil en la que se empleen la utilización de formas, retículas, tomando como base las tendencias contemporáneas o actuales, ejemplo de ello, los círculos, manchas espontaneas, ajigoleados, espirales elementos típicos del estilo Grunge.

Metodología

Se utilizará la metodología de la UAM Azcapotzalco la cual va a estar fundamentada en el análisis del proceso de diseño en la revista.

Marco Teórico: Este sería el conjunto de preposiciones que constituyen un conjunto de conocimientos los cuales van a determinar criterios para la realización de la revista, es decir que constituyen al todo, se estudiarán tanto los elementos gráficos, como los teóricos.

En este punto hay tres partes en las que se desarrolla el proyecto a realizar:

Campo de estudios y objetivos.

En este punto se estudiará la relación del hombre y el medio ambiente a través de objetos materiales que pueden ser útiles en nuestro sistema de vida, esto se aplicaría a la relación e interacción que puede tener el mercado al que va dirigido el proyecto, (revista) y la influencia que pueda tener en las personas.

Instrumental de Análisis.

En este punto, se hará un análisis para que el proyecto de revista sea diseñado adaptándose a las necesidades del público al cual va a ir dirigido así como su nivel social. Se localizarán todas las entradas y salidas del proyecto.

Aplicación Práctica.

En esta parte se va a llevar a cabo la interacción del marco teórico, como de los materiales y las técnicas para el proyecto.

Metodología: el fin será el conformar todo un sistema el cual sea resultado de la relación del marco teórico con la realidad.

Tecnología: aquí se habla de la parte técnica de la elaboración del diseño, es decir aquellos datos descriptivos para la elaboración en este caso de la revista.

Por otra parte el proceso desarrollado por este modelo general de la UAM se compone de 5 fases de evolución del proyecto con el fin de determinar el problema, y sus alternativas de solución.

Caso: En esta parte del proceso se va a plantear un problema social para que de este se derive una propuesta de Diseño.

Diseño de una revista enfocada a la manga y el anime, en el cual se aborden temas de interés pero llevados a la realidad en México Así también lograr crear una propuesta gráficamente diferente a las ya existentes.

Problema: Aquí se plantearan los objetivos de la investigación, en este caso se analizarán dos problemas que se encuentran en la revista de Anime y Manga.

En cuanto a contenido se limitan a describir lo que pasa en el primer o segundo episodio, sin tomar en cuenta temas más profundos que involucren más a México, sin dejar de lado el objetivo principal que es la información de anime. En el tema visual, se ha caído en cierta monotonía y rigidez, no juegan mucho con el movimiento en cuanto al diseño de texto, imágenes y formas.

Realización: Se desarrollara la propuesta gráfica, es decir que se construirá el proyecto de forma física, respaldado por la investigación que se desarrollo, con el fin de unificar todo el proyecto.

Objetivo General

Diseño de una revista de anime de corte informativo y de difusión cultural con la finalidad de crear una propuesta innovadora, con temas de interés y tendencias actuales que sean atractivas para los jóvenes.

Objetivos Particulares

Conocer la importancia de la revista como medio de comunicación masiva

Conocer la evolución del anime y como ha sido su desenvolvimiento en México.

Desarrollo de una revista derivada de una nueva propuesta en diseño, y en contenido.

Hipótesis

El diseño de revistas enfocadas al anime, carecen de elementos visuales ya que para que haya un buen diseño éste debe ser funcional y visualmente atractivo porque de esta forma logra un posicionamiento entre el público al cual va enfocado, así como lograr contenido informativo con temas relacionados directamente con la problemática que existe en México.

CAPÍTULO I

EL DISEÑO EDITORIAL EN LA REVISTA

1.1 El Diseño y la Comunicación Visual



Diseño Para la Gente: soloenapos.blogspot.com/2007_07_01_archive.html#potttdc/20080113elpepitdc_2/les/

La sociedad desde mucho tiempo atrás se ha visto en la necesidad de comunicarse con el fin de obtener un conocimiento. El funcionamiento de una sociedad es posible gracias a la comunicación, esta consiste en el intercambio de mensajes entre los individuos con el fin de obtener información relacionada con algún tema.

El diseño según Wucius Wong “es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y escultura que son la visión de las realizaciones personales de un artista, el diseño descubre exigencias prácticas”!

De esta forma el Diseño es una forma de lenguaje que da un mensaje visual, es decir, el Diseño es el lenguaje de la comunicación visual. Esto nos da entender que el diseño es una acción que crea y que cumple con una finalidad.

Como concepto la comunicación es el hecho de que un determinado mensaje originado en el punto A (transmisor) llegue a otro punto determinado B (receptor).

“Diseñar Para los ojos es diseñar para el cerebro, el órgano más complejo y el que rige todas nuestras actividades y nuestra conducta. El ojo y el cerebro hacen un todo. El Diseño hecho para los ojos constituye, hoy, el medio fundamental de la comunicación social.”^{II}

Uno de los medios más importantes es la percepción visual, ya que la vista es el principal sentido de los 5 que tenemos, este es un sentido inmediato y práctico, la vista nos permite ver imágenes colores, estilos, formas las cuales nos pueden crear sentimientos y esto en la comunicación visual es muy importante ya que todo el peso y la intención de comunicar algo es de carácter visual.

Ahora bien ¿qué es la comunicación visual? “prácticamente todo lo que ven nuestros ojos; una nube, una flor, un dibujo, un cartel, una libélula, un telegrama, como tal (excluyendo su contenido), una bandera.



Campaña de prevención de riesgos laborales: D y C.V: http://www.elpais.com/fotografia/Tendencias/Diseño/Javier/Zaforteza/encargado/municipio/Pollenca/campana/prevencion/riesgos/laborales/disenada/Jorge/elpepitdc/20080113elpepitdc_2/les/

I Wong Wucius, “Fundamentos del diseño”, ed. Gustavo Gili, 1995, pago 9

II Joan Costa, “Diseñar para los ojos”, ed. Designó, 2003, pag18

Imágenes que como todas las demás tienen un valor distinto, según el contexto en el que estén insertas, dando informaciones diferentes” III

La comunicación puede darse de dos maneras, la casual la cual no lleva ninguna intención ya que se da de manera espontánea y no tiene ningún mensaje específico; y la comunicación intencional en la cual se va a encontrar un fin específico para poder dar un mensaje directo, este tipo de mensaje es el que nosotros como comunicadores visuales vamos a tratar de transmitir, ya sea en un tríptico, folleto, revista, cartel u otro medio impreso.

Un buen mensaje será aquel que busque comunicar, que sea funcional y directo.

La comunicación visual se da por medio de mensajes visuales ya que la vista como se menciono en líneas anteriores es el principal sentido y al cual el diseñador debe avocarse. De esta forma podemos observar ciertas características que el Diseño y la Comunicación Visual tienen:

- Da a conocer un producto: es la finalidad primordial que tiene ya que el diseño se crea a partir de una necesidad real.
- Comunicar un mensaje: todo diseño debe de estar acompañado de un mensaje claro y concreto el cual permita al receptor entenderlo y decodificarlo de forma correcta.
- Crea: el diseño va a crear la manera en que va a dar a conocer un producto desde la composición, distribución, hasta el soporte que mejor se adecue.
- Innova: la misión no es solo la de crear algo para satisfacer una necesidad, sino también el de innovar la forma en la que se va a dar a conocer ese producto con nuevas propuestas y soluciones a fin de causar un mayor impacto a la gente

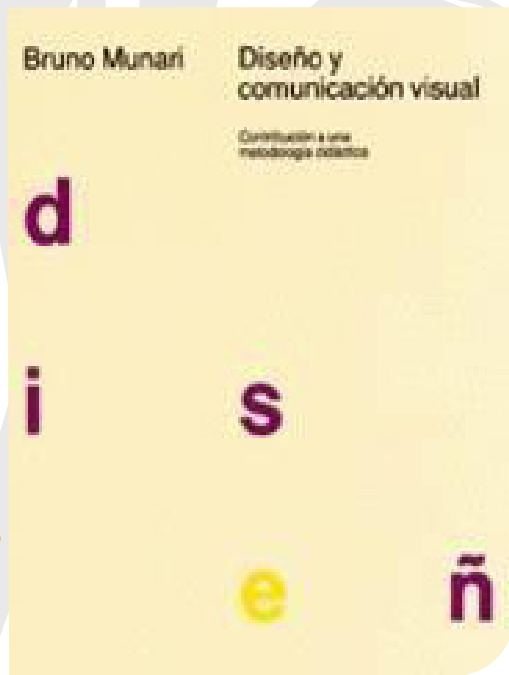
III Bruno Manara, “Diseño y comunicación visual”, ed. Gustavo Gili, 1985, pago, 79



Diseño de Diarios: <http://dda.blogspot.com/category/diseño-editorial/>



Diseño Editorial: <http://www.fidenet.net/es/servicios/servicios-comunicacion-grafica/servicios-comunicacion-grafica-editorial>



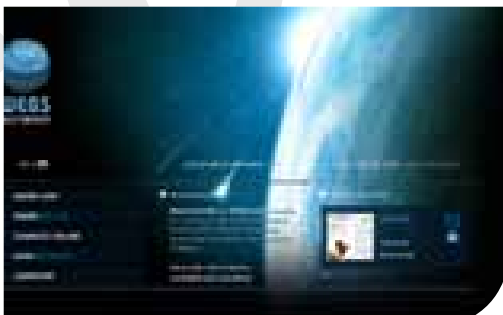
Libro Bruno Munari: Diseño y Comunicación Visual

- Debe ser funcional: es decir que debe cumplir el objetivo principal para el que fue creado
- Proviene de una necesidad: todo problema de Diseño y Comunicación Visual surge a partir de una necesidad la cual nosotros como diseñadores debemos de dar una solución correcta e inteligente.

Nuestra misión como diseñadores y comunicólogos es la de estructurar mensajes visuales, crear diseños a partir de el color, texturas, formas, con el fin de dar un significado respecto a un problema de Diseño pero este significado va a depender también del receptor el cual va a interpretar desde su punto de vista y sus conocimientos el mensaje recibido.

Como conclusión a lo anteriormente citado, el diseñador y comunicador visual tiene como objetivo principal el diseñar para comunicar y de esta forma hacer la vida de los seres humanos más práctica y sencilla en un mundo cada vez más caótico y competitivo. Así también una definición personal del Diseño y Comunicación visual la estructuro como: una disciplina la cual tiene como objetivo cubrir una necesidad a partir de medios visuales que combinen tanto gráficos como tipografía los cuales van a transmitir un mensaje a un público determinado

1.2 Areas del Diseño y Comunicación Visual



Multimedia: www.websmultimedia.com

Multimedia: Es un término que se aplica a cualquier objeto que usa simultáneamente diferentes formas de contenido informativo como texto, sonido, imágenes, animación y video para informar o entretener al usuario. También se puede calificar como multimedia a los medios electrónicos que permiten almacenar y presentar contenido multimedia.

Ilustración: La ilustración como tal fue un movimiento filosófico y cultural del siglo XVIII. Emmanuel Kant la definió como la emancipación de la conciencia humana del estado de ignorancia y error por medio del conocimiento.

Esto, aplicado al diseño gráfico, se puede definir como

la forma de proporcionar conocimientos por medio de representaciones gráficas manuales o digitales. El por ello que la ilustración gráfica tiene una doble funcionalidad: La entrega de información y el valor estético.

Fotografía: representa la idea de escribir o dibujar con luz, la cámara no es más que un instrumento técnico para la creación de imágenes, es un fenómeno social, el cual cobra un punto importante en el diseño ya que mediante esta podemos dar a conocer visualmente cualquier cosa, sea un producto, o un servicio, ya que la fotografía nos permite transmitir ideas hacia el espectador.

Soportes Tridimensionales: es el area del diseño al cual corresponden, las creaciones de marca, de logotipo, de identidad corporativa, señalizaciones, así como los envases, empaques y etiquetas que contienen a un producto, pues abarca desde el diseño del mismo hasta el exhibidor que lo contiene, la publicidad, los puntos de venta, stands, y todo lo que implica cubriendo también el ámbito de la impresión y los cortes que puede llevar una caja para que se pueda armar, transportar, etc.

Diseño Editorial: Es la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros. Es una rama muy importante del diseño ya que con ella podemos llegar a diversos mercados, posteriormente se ampliara esta rama del diseño.

1.3 Diseño Editorial

El Diseño editorial consiste en la diagramación de textos e imágenes incluidas en publicaciones tales como revistas, periódicos, libros folletos etc. Se debe tratar uno o varios temas y la elección de ellos depende en gran medida a qué tipo de público irá dirigido.

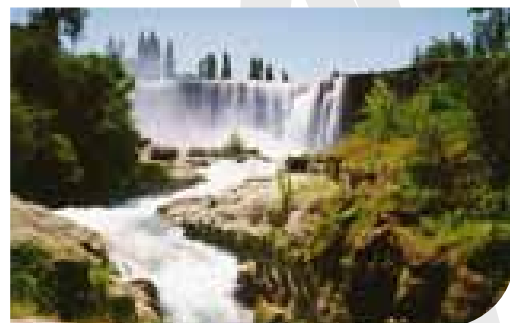
El diseño de alguna revista o cualquier otro medio tiene ciertas características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas, para tener una noción de cómo irán estructurados y distribuidos; esta composición dependerá mucho según quien sea el público destinatario.

En el Diseño Editorial se debe tomar en cuenta ciertos aspectos que son importantes para la estructuración de una publicación, entre estos se encuentran:

El producto: en el cual debemos saber qué tipo de contenido vamos a maquetar.



Ilustración: www.cinehk.com/fotos/ilustracion-del-comic-de



Fotografía de paisaje: <http://www.geocities.com/jovenescyberneticos/paisaje1.jpg>



Soportes 3.D http://www.sorpresas.com.mx/cajas_rectangulares.psd.jpg



Cartel: www.lucasconcia.com.ar/.../atmanedi.html

El público: la composición depende en gran medida de saber quién es el público destinatario de la misma.

Medios: Cada medio, revista, periódico etc. Tiene sus propias características en cuanto a formato, composición, contenido de las páginas e incluso jerarquía de los elementos. Debemos saber cómo vamos a estructurar la información con el fin de lograr una unidad total.

Competencia: tener en claro que una publicación siempre va a tener una competencia por ganar la preferencia del consumidor, es muy importante conocerla.

Dentro del diseño editorial hay que tomar en cuenta la composición del medio impreso que se va a realizar debemos saber que cada publicación tiene un estilo que la diferencia de las demás y con lo que va a crear un diseño único. Así mismo se deben de tener en cuenta otros factores que vendrán a determinar cómo será el diseño, como lo son el medio (revista, folleto, periódico, etc.), El formato o tamaño de la publicación, la cantidad de material o contenido así como la cantidad de páginas que se va a utilizar; el soporte o papel que se utilizará, la estrategia publicitaria, esto en caso de que vaya a tener y algo importante es saber el presupuesto que se vaya a otorgar para la realización del proyecto.

En ocasiones una publicación recibe tan poco presupuesto que se ve en la necesidad de sacar varias páginas en blanco y negro y las pocas que salen a color son de baja calidad, pero algo importante que se debe de tener en cuenta es que no es necesario contar con un gran presupuesto para conformar un buen proyecto, en cuanto a composición, estructura y calidad de información.

El medio impreso a diferencia de los medios masivos electrónicos de comunicación, tiene un contacto más personal con el receptor ya que este puede coleccionarlo, ojearlo, consultarlo las veces que necesite.

Por otra parte en el diseño es muy importante la composición gráfica la cual puede estar formada por muchos o pocos elementos. Puede componerse exclusivamente de texto o sólo de imágenes; puede poseer espacios vacíos o tener una combinación equilibrada de elementos gráficos. Para esto es importante estudiar cuáles son los elementos prioritarios y cuales ocuparían un lugar secun-



Interior de revista: designitsyou.wordpress.com



Interior de Revista: <http://www.tania-pottervedder.blogspot.com/>

dario dentro de la composición. Es también decisión del diseñador estudiar los elementos que deben estar en la composición, cómo se deben distribuir y dónde deben ir ubicados, esto constituye el proceso creativo ya que nada sirve conseguir un diseño estéticamente atractivo si no está cumpliendo con su misión principal, que es transmitir lo más eficazmente un mensaje.

Para esto se tiene los elementos básicos en la composición de un diseño como son:

La retícula: Es simplemente la división del área de trabajo en rectángulos ó módulos cuya finalidad es establecer un orden en donde hay un caos, esto va a permitir al receptor encontrar la información que necesita en el lugar indicado. Con esto los elementos visuales van a estar justificados, logrando así una armonía.

Nosotros como diseñadores debemos saber adaptar a la retícula diseñada el material que tenemos (imágenes, texto y formas) para obtener la composición deseada por lo que es indispensable conocer el formato en el que se va a trabajar, esto va a permitir que el trabajo sea más fácil ya que se obtiene un estilo y una coherencia justificada para así facilitar el proceso creativo.

Dentro de una retícula se pueden trazar columnas, el formato y la forma de las columnas va a determinar la cantidad de información, la presencia de imágenes y las formas

Tipografía: Es el arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas estas a su vez son las que definen como estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por unas características comunes.

Dentro de la tipografía se encuentran las familias tipográficas las cuales se entiende que son un conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales, como por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí pero tienen rasgos propios.

Familias

Romana: sus gracias terminan formando un ángulo de 30 grados y la línea de base es plana, así como el grosor de la asta es poco acentuada. Ejemplos de estas: Garamond, Caslon y Trajan.



Gótica: son aquellas cuya forma angular se imita el trazo de una pluma de la escritura antigua. Ejemplos: Fraktur, Old English, Koch Fraktur.



Venecianos: estas tienen las gracias más redondeadas, con base cóncava y las astas son más acentuadas. Ejemplo: Centaur



Manuscritas: esta tipografía imita los escritos a mano realizados con pluma de ganso. Ejemplos: American Uncial, Commercial Script.



Adornadas: son los tipos con adornos u ornamentos, estos tipos comúnmente se utilizan en el inicio de una palabra



Fantasia: es una tipografía inventada, no se adecúan en la composición de texto y su utilización se acentúa a titulares cortos. Ejemplos: Bombere, Block-Up, Buster.



Texto: El cual transmite la información escrita de nuestra comunicación, es un medio para poder expresar y comunicar un mensaje, así como para darle forma a

<http://images.google.com.mx/imgres?imgurl=http://bp1.blogger.com>

un escrito, según donde ubiquemos las diferentes partes de un texto, se dará mayor o menor importancia y protagonismo.

Hay aspectos importantes para colocar la tipografía de una manera adecuada como son: el no utilizar demasiados tipos de fuentes a la vez, no usar texto en altas en todo un párrafo, verificar que haya un buen contraste entre el texto y el fondo, así como verificar el tamaño de la tipografía dependiendo del tipo de información al quien va dirigido.

Otro elemento es el estilo, el cual se emplea básicamente en las revistas, periódicos y libros con la finalidad de que haya una sensación de unidad, las revistas combinan más el texto y las imágenes de diferentes tamaños que aun siendo publicaciones con diferencia de contenido, todas utilizan un método común, un estilo para todas sus páginas, de esta forma cada publicación presenta el mismo estilo en todas sus páginas y ediciones.

Puede que tengan modificaciones en secciones diferentes por ejemplo, que varíen algunos aspectos cuando se pasa de un artículo a otro, pero en general, las partes comunes o básicas de una determinada publicación seguirán en los demás ejemplares manteniendo un estilo propio, estas constantes pueden ser:

- Número de columnas en cada página y tamaño de estas.
- La distancia del medianil.
- Color que se le aplica a los titulares y a otros elementos de la publicación.
- Tipografía y tamaños utilizados en todas las publicaciones, así como el interlineado utilizado.
- El estilo de la portada, secciones, encabezados, paginación
- En algunos casos la forma de presentar las imágenes y otros elementos ornamentales.

Ahora bien, dentro del Diseño Editorial se encuentran los elementos editoriales, cada uno de estos elementos tiene su función dentro del diseño y por tanto su grado de importancia, es así como tenemos los siguientes elementos:

El título que es el elemento más importante de la composición, ya que tiene la misión de llamar la atención e introducir al público al resto del contenido. Lo importan-



Revista antigua: <http://exapamicron.wordpress.com/2007/05/13/catalogo-de-revistas-antiguas-del-bne/>

te es que consiga llamar la atención, transmitir un mensaje rápido.

Otro elemento es el cuerpo de texto el cual hay que hacerlo lo más legible y claro que se pueda, procurar que no sea pesado para que el receptor no se aburra y deje de leerlo, es importante utilizar una tipografía adecuada como la times, arial, comic, century gothic por citar algunas según sea el estilo y el mercado al que va dirigido, para que no se pierda o se canse visualmente el receptor

El pie de foto tiene como misión dar información sobre la fotografía o ilustración, y normalmente es preciso y no extenso. El tamaño del pie de foto puede ser de hasta 6 puntos como mínimo y 8 como máximo para que no compita con el texto principal.

La fotografía e ilustración son la parte de la composición que más puede llamar la atención en primera instancia. La presencia de una imagen abre al diseñador un abanico de posibilidades mucho más amplio, ya que son elementos que proporcionan información, enseñan el producto tal como es, es decir que con el simple hecho de ver la imagen, el receptor sabe de qué trata la publicación, sugieren, estimulan y crean sensaciones.

El logotipo es el elemento del diseño que representa a la empresa, el producto o servicio, puede estar compuesto de texto e imagen o solo de texto. El logotipo debe presentarse de una forma clara y visible, aunque normalmente se ubica al final.

En el ámbito Editorial hay ocasiones en las que el formato puede ser elegido por el diseñador, lo que le da muchas posibilidades a la hora de componer. Pero en la mayoría de las ocasiones, esto no sucede, y el espacio o formato está predefinido, lo que obliga al diseñador a adaptarse a dicho formato.

Como conclusión el Diseño Editorial tiene como objetivo, organizar, y estructurar todos los elementos de una composición gráfica, surge para dar una respuesta a una demanda o problema de comunicación en las sociedades modernas, dada la complejidad de la sociedad en la actualidad, el Diseño Editorial se preocupa por "armonizar" la estructura interna y externa de publicaciones como revistas, libros, folletos etc. Para que sean más atractivas para el consumidor y lograr transmitir el mensaje visual de la manera más clara posible.



Revista antigua: <http://exapamicron.wordpress.com/2007/05/13/catalogo-de-revistas-antiguas-del-bne/>

1.4 Historia de la Revista

“La revista no tiene auténticos precedentes en la imprenta pre-industrial. Es un invento de la revolución industrial y como tal ha madurado en una relación de mutua dependencia con el movimiento moderno en el diseño gráfico. La historia del diseño de revistas es la de la lucha por parte de la tipografía tradicional de los libros y diarios y por crear una síntesis de texto y fotografía”^{IV}

Hasta la última década del siglo XIX empezaron a darse las condiciones sociales y los procesos técnicos requeridos para la producción de revistas modernas de circulación masiva, aunque la revista carecía de un formato visual único, se convirtió en un medio ideal para poder explorar las posibilidades gráficas. La revista moderna nació directamente a partir de que se automatizó la imprenta.

Hay que tomar en cuenta que la revista no nació como la conocemos actualmente, sino que fue evolucionando a medida que transcurría el tiempo, ya que en un principio retomaba la composición basada en el libro y pocas de las características gráficas propias de la revista se establecieron antes de 1900. La revista sólo se distinguía del libro por su portada flexible, los titulares se parecían a los encabezados que tenían los capítulos; el texto se desarrollaba de arriba a abajo en columnas sencillas o dobles, como lo tenía un libro, las ilustraciones se colocaban ocupando por lo regular toda la página.

Las primeras revistas ilustradas fueron periódicos literarios o políticos publicados exclusivamente para los más ricos pero por lo mismo se limitaba su distribución a pequeños sectores, esto cambio cuando surgió la revolución industrial.

Por otra parte las primeras revistas populares tuvieron una buena aceptación, además de que en esa época los avances de la imprenta fueron notables, por lo que las publicaciones salían con mayor rapidez. Tiempo después surge la litografía en color en 1860, y es así como las revistas tuvieron color.

El auge de las revistas fue tan importante que personajes como Degas, Manet, Renoir entre otros colaboraron con varias revistas, además las revistas ampliaron sus páginas



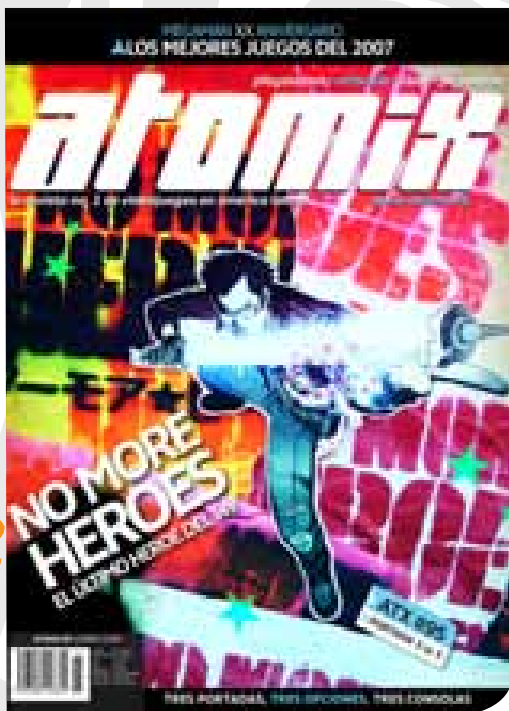
Hoja de revista antigua mexicana: <http://www.yucatan.com.mx/especiales/75aniversario/images/24Nov1906-Revista%20de%20M%C3%A9rida-chica.jpg>



Interior de revista Micromania: <http://www.luispabon.com/entropia/index.php?entry=entry080213-101312>

•••••

IV Owen Williams, “Diseño de Revistas”, ed. G. Gil México 1991, pág. 12



Revista Atomix: www.neotokyo.vg/esp/category/atomix-blogs/vg/



Interior de revista: www.avariosur.com.ar/index_archivos/Page2211.htm

ya que no solo abarcaban temas noticiosos, sino también de cultura popular y vida cotidiana.

Por otra parte su evolución en portada fue notable dejando a un lado los grabados de ornamentaciones que siempre tenían en cada publicación para dar paso a una ilustración expresiva. En 1960 surgió la impresión litográfica u offset que es un método de reproducción de documentos e imágenes sobre papel o materiales similares a cuatro colores.

El diseño de las revistas se transformó con el movimiento moderno ya que hubo un cambio y de los estilos tradicionalistas rígidos y simétricos, se pasó a la composición asimétrica fluida y dinámica creando así un abanico extenso de posibilidades y creatividad.

En las décadas siguientes el diseño que tenían las revistas derivaban de la importancia de las imágenes las cuales eran parte medular, así las páginas se convirtieron en una composición de imágenes llamativas, las cuales permitían conocer el mundo, sus avances y la tecnología.

Pero no todo fue éxito en este medio impreso ya que con la llegada de la televisión y principalmente de los programas noticiosos, la revista gráfica decayó; Contrario a lo que pasaba en Estados Unidos el cual tuvo su época dorada en cuestión de revistas ya que había mucho talento con buen presupuesto.

A finales de los años sesenta, con el pop art, los diseñadores en su deseo de crear diseños visuales chocantes, descubrieron formas gráficas originales, aunque también páginas tan densas que resultaban ilegibles.

En los años Ochenta surge la composición digital, y con ella aparece una forma de ver el diseño, principalmente se dio mucho la creación de tipos con una mayor facilidad. En los años noventas la mayor parte de las publicaciones norteamericanas se basan en las nuevas tecnologías y en los conceptos que la sociedad requiere en una era ya de consumismo y moda.

El diseño actual en las revistas se basa en el dinamismo y la asimetría en comparación con décadas anteriores pero esto no rompe el equilibrio que debe de haber en cuanto a color, formas, perspectivas etc. No se estancan en el tradicionalismo, mejoran el medio no solo en un proceso editorial sino en un proceso de comunicación.

La tecnología en ámbito editorial ha producido efectos favorables, por una parte da al diseñador una mayor libertad y control sobre el proceso de manipulación de tipografía e imagen así como la reducción en el costo de producción de la revista.

En este nuevo milenio no se puede hablar de una tendencia única en el diseño de una revista, no existe un diseño único tanto en formato, como en el aspecto gráfico y esto se debe a la gran cantidad de géneros que van surgiendo para satisfacer a varios sectores de la sociedad.

1.5 La Revista en México

El surgimiento de la revista en México no tiene una fecha específica, sin embargo se puede decir que la revista tiene su origen con el surgimiento de la imprenta la cual dio origen a diversos medios impresos.

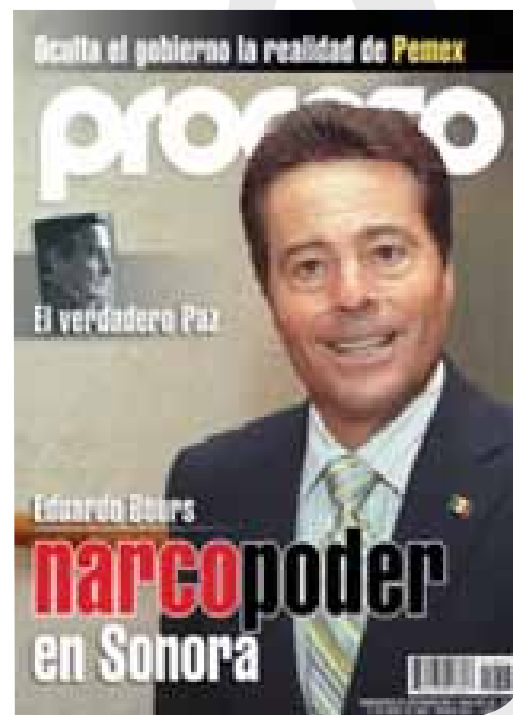
El periodismo como tal surge durante la época de la conquista. Esto debido a la necesidad que se tenía de poder evangelizar a los indígenas así surgieron los libros para distribuirlos entre la sociedad, así mismo también se recurrieron a otros medios impresos como los volantes.

En el año de 1722 surge lo que es el periodismo de forma regular, esto por la autorización del virrey de la Nueva España, este medio tiene por nombre Gaceta de México y Noticias de la Nueva España. Posteriormente el periodismo en la Nueva España va adquiriendo un estilo propio dejando de estar influenciado por los medios de otros países, van surgiendo nuevas gacetas que ofrecían información de orden científico, religioso, literario y político, aunque este último era muy censurado.

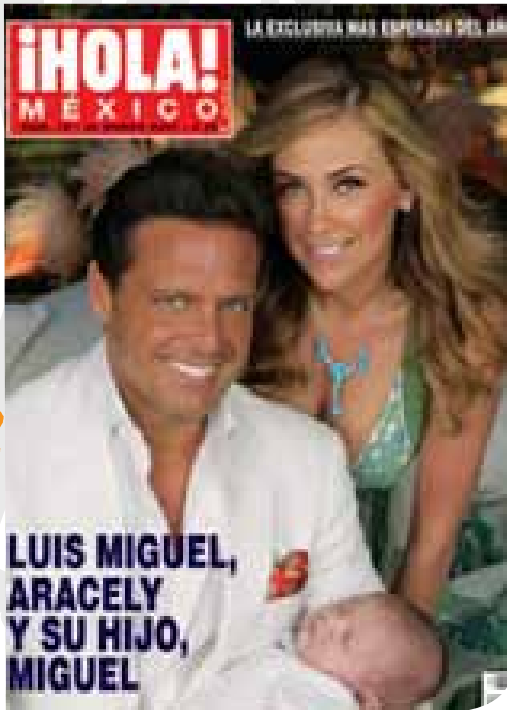
Alrededor del año de 1805 surge el primer periódico formal en la Nueva España conocido como "El diario de México" cuyo objetivo principal era buscar el bienestar social.

Las limitaciones que tenían los periodistas con respecto a la censura fueron desapareciendo a raíz del movimiento de independencia, se dio paso a una mayor libertad de expresión; cuando este llegó a su fin surgieron una mayor cantidad de periódicos, folletos etc. En la época de Porfirio Díaz la prensa se identifica con la burguesía ya que contaba con la protección del gobierno. La prensa sigue evolucionando y es así como surgen empresas de mayor envergadura como lo es El Universal.

En este momento es cuando la revista comienza a surgir



Revista Proceso: <http://flickr.com/photos/22277368@N00/2450762914>



Revista Hola: <http://olganza.com/wp-content/uploads/2007/03/revista-hola-mexico-19-325.jpg>

con fuerza, primero como suplementos de los periódicos dominicales, así tenemos que para el año de 1979 había más de 400 revistas como suplemento de los periódicos. Su publicación no se limitaba a los domingos ya que debido a su éxito también salían los sábados; estas revistas se caracterizaban por contener información de entretenimiento así como información de la programación televisiva.

El desarrollo del diseño gráfico en México se da en las casas editoriales, Aquí surgen diseñadores importantes como lo son Vicente Rojo y Rafael López, quienes con el conocimiento en diseño, tipografía y pintura generan una escuela de diseño gráfico en el Fondo de Cultura Económica. Con esto el medio editorial se aleja del mundo corporativo y utiliza con libertad el uso de fotomontajes, recortes de periódicos, revistas y grabados; esto permite a los diseñadores mexicanos estar en un medio más dinámico y sin trabas, así se da el surgimiento de revistas como Vértigo y Obelisco, estas revistas se caracterizaban por jugar más con los elementos gráficos como tipografía, imágenes, plecas etc. Es decir que no mantenían un estilo rígido y formal.

Al ver esta situación, muchos despachos de diseño, se dieron cuenta que el estar sujetos a los clientes con empresas corporativas con estilo muy definido y sin dar paso a la creatividad, buscan entrar en el campo editorial, publicando revistas exclusivas para ciertas zonas de la ciudad como Coyoacán. A pesar de esto no dejan de trabajar para entidades corporativas.

1.6 Concepto y función de la revista.

“La revista es una publicación periódica (semanal, quincenal, mensual, bimestral, trimestral, semestral, anual), que consiste en textos imágenes sobre varias materias, tratados con cierta amplitud por varios autores reunidos en un solo ejemplar o número”^v

Es una publicación que puede tener una periodicidad quincenal, bimestral, trimestral, semestral, anual, etc. Según sea el caso. Tiene generalmente el mismo formato y puede tener artículos de diversos temas: científicos, técnicos, políticos, culturales, etc. o sobre un solo tema o materia escritos por varios autores y dirigidos a todos los lectores. Su función es la de informar sobre temas de

•••••
V Gutiérrez Oropesa Manuel, “ La revista en México”, ed. UNAM, pág. 33

interés no necesariamente actuales.

La revista es un medio impreso muy importante en la sociedad actual ya que su amplitud hacia la sociedad es muy variada, no se limita a satisfacer un sector, sino que se especifica a varios tipos, estilos y status de personas con el fin de satisfacer inquietudes y necesidades, además de que cuenta con ciertas ventajas respecto a otros medios impresos, como lo es el tiempo de duración, esto se traduce al hecho que una revista puede ser comprada en un determinado mes y sin embargo se puede recurrir a ella en otra ocasión es por eso que muchas empresas publicitarias recurren a la revista como difusor de sus productos por la durabilidad que tiene así como el papel que es más resistente que el de otros medios impresos. Otra ventaja que tiene es la calidad ya que al tener un periodo más largo de publicación entre una y otra la calidad en cuanto a papel, impresión y contenido puede ser mejor que la de un periódico.

Sin embargo una revista también puede contar con desventajas ya que la edición y el diseño en una revista es más complicada que un libro, para un editor es más complicado unificar una revista ya que los artículos vienen de diferentes autores por lo que se tiene que ver la manera de unificarlos para que haya un ritmo y estilo continuo en la lectura.

El diseñador debe de cuidar que haya variedad y dinamismo en la composición de la revista, por lo tanto es más complicado comparándolo con el diseño de un libro el cual debe de tener una composición más rígida y estable, aspecto que en una revista podría llegar a ser aburrida y sin personalidad.

En la revista debemos de ver la problemática de mercado, esto quiere decir, el estudiar al mercado al cual va a ir dirigida la revista.

“El diseñador de revistas necesita además de orden, el buen gusto y el dominio de las reglas, una buena dosis de audacia, un poquito de locura y una idea clara de cuando romper esas reglas”^{VI}.

Una revista tiene que innovar, tiene que ser creativa, tiene que captar la esencia del público al cual quiere llegar,

● ● ● ● ● ● ● ●
VI Kilos Hernández, Gerardo, “Entre el diseño y la edición, Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial”, UAM, 2002 , pág. 167

ese es nuestro papel como diseñadores, el conseguir una identidad propia de esta.

Samir Husni nos dice: "Somos una sociedad visual. Todo, no solo las revistas, es movido por lo visual. El sector de las revistas no es una excepción. El diseño de una revista siempre ha sido uno de los factores determinantes de su éxito. Sin embargo el diseño como portada, sirve para vender la revista por primera vez; el contenido es lo que la ayudará a venderla por segunda vez"^{VII}

Para que una revista, se convierta en una buena revista es necesario entender al público al cual queremos dirigirla, se sabe que una persona solo le lleva alrededor de 2 y medio segundos el ver una revista por lo cual en primer lugar hay que hacer una buena portada, original e innovadora y en segundo hay que desarrollar un buen contenido.

Es por eso la importancia de que haya una buena armonía entre el diseñador y el redactor. De nada sirve tener un buen diseño en cuanto a gráficos, si no se tiene un cuerpo de texto bien estructurado y de interés para el lector y viceversa.

Como conclusión La revista es un medio impreso que ofrece grandes ventajas, más que desventajas, y que juega un papel importante dentro de nuestra cultura visual, sin embargo para nosotros los diseñadores se nos da la misión de explotar al máximo nuestra creatividad debido al alto grado de competitividad que el mercado de las revistas ofrece, contando con las herramientas y los avances tecnológicos que nos ofrecen para lograr dicho objetivo.

A pesar de que ha surgido la revista digital que puede tener la ventaja de contar con colores más reales en pantalla y puede ser vista en todo el mundo, no puede igualar a la revista física por dos simples razones las cuales son la sensación de tenerla en las manos, y la comodidad que pueda dar al llevarla a cualquier parte oírla y verla en cualquier momento.

1.7 Elementos de la Revista

Dentro del Diseño de una revista el diseñador debe de

● ● ● ● ● ● ● ●
VII Stacey King. "Diseño de revistas", ed Gustavo Gili, 2001, pág 70

tener un completo conocimiento de los elementos que contiene, ya que es la base principal para crear un diseño ordenado y coherente. La revista tiene una forma específica de composición que la diferencia de otros medios impresos.

Título: El título nos va a decir todo de una revista, desde el estilo hasta el contenido, su tamaño debe ser grande y puede utilizar una tipografía diferente al resto del contenido para que destaque, puede usarse a manera de logotipo o con una frase no necesariamente corta pero es recomendable por la facilidad de retención que puede causar al lector.

Contraportada: esta se usa generalmente para colocar publicidad.

Segunda de forros: es el reverso de la portada y puede utilizarse para publicidad o bien para colocar la editorial y en algunos casos el índice.

Tercera de Forros: se usa por lo regular para la publicidad y es el reverso de la contraportada.

Créditos: Contiene los nombres de todas aquellas personas que intervinieron en la revista.

Editorial: Este va a ser un comentario por parte de la edición, puede contener algún dato de la editorial, o hacer algún comentario respecto al contenido de la revista.

Índice: gracias al índice el lector puede encontrar de manera más fácil la información que necesite, puede ir acompañada de imágenes.

Cabeza de sección: es la que determina el inicio de una sección, una revista puede contener varias secciones

Título del artículo: Nos va a señalar el inicio de un tema.

Cuerpo de Texto: es la información o contenido de la revista, y es la parte importante que determinará si el lector volverá a adquirirla en un futuro o simplemente la olvidara, puede tener un puntaje de 9 a 12 puntos dependiendo a quien va dirigida y el tipo de letra varía según la formalidad de la revista.

Pie de Foto: va a ser el complemento que explique la imagen a manera de apoyo y se coloca abajo de la foto.

Folio: es la numeración de las páginas.

Portada: es un elemento importante ya que transmite al

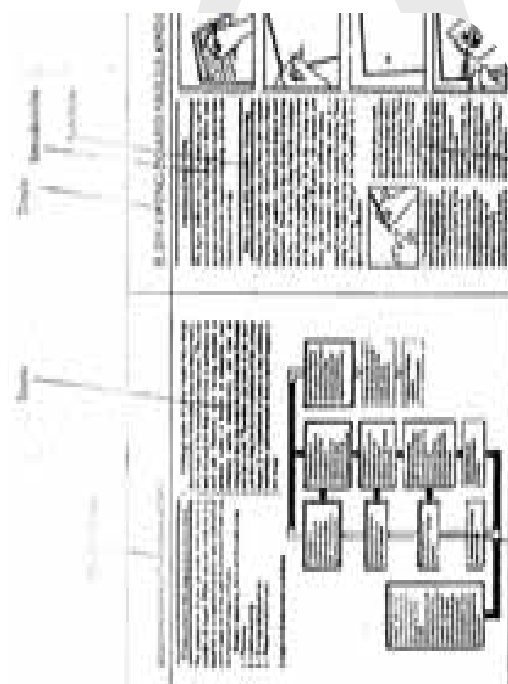
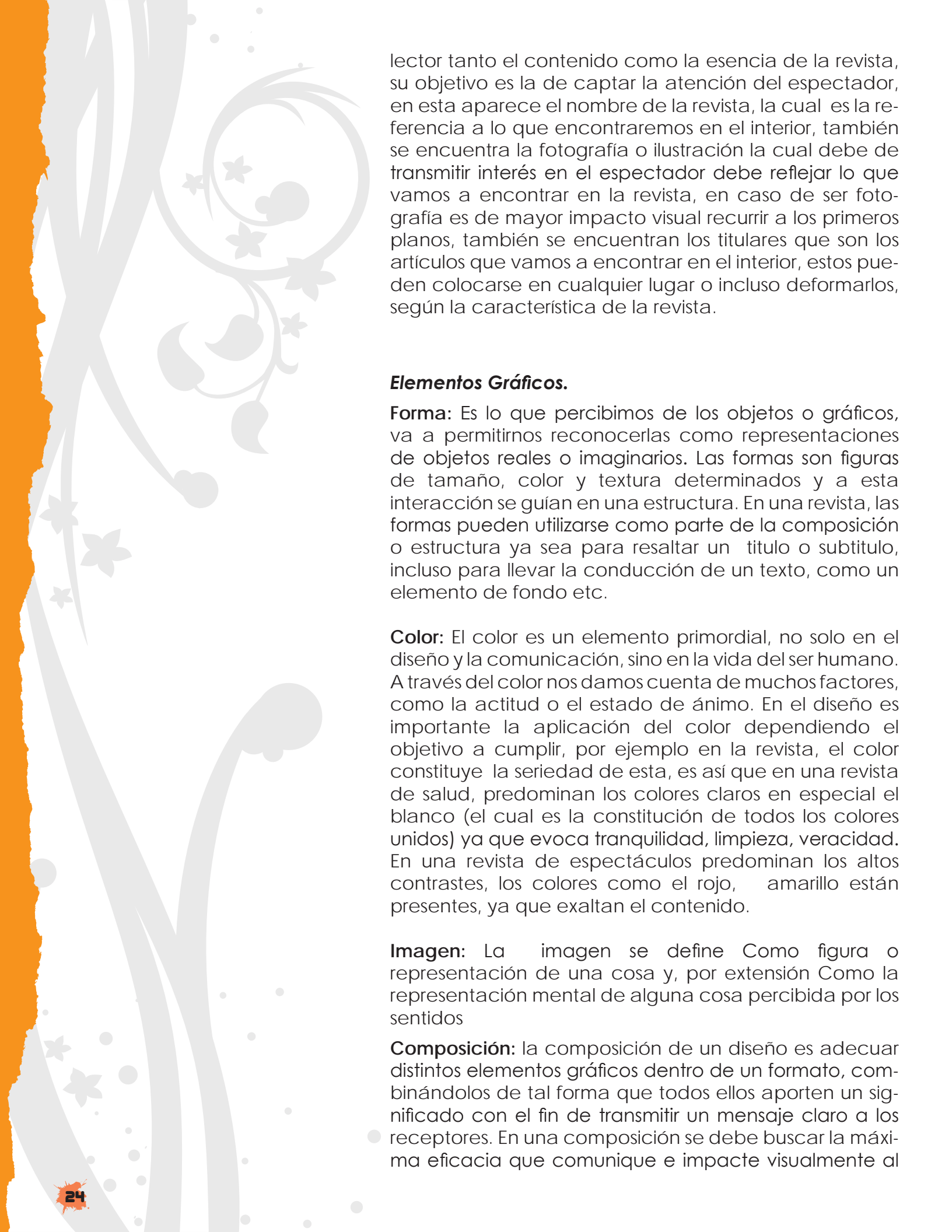


Ilustración de los elementos que debe contener una revista



lector tanto el contenido como la esencia de la revista, su objetivo es la de captar la atención del espectador, en esta aparece el nombre de la revista, la cual es la referencia a lo que encontraremos en el interior, también se encuentra la fotografía o ilustración la cual debe de transmitir interés en el espectador debe reflejar lo que vamos a encontrar en la revista, en caso de ser fotografía es de mayor impacto visual recurrir a los primeros planos, también se encuentran los titulares que son los artículos que vamos a encontrar en el interior, estos pueden colocarse en cualquier lugar o incluso deformarlos, según la característica de la revista.

Elementos Gráficos.

Forma: Es lo que percibimos de los objetos o gráficos, va a permitirnos reconocerlas como representaciones de objetos reales o imaginarios. Las formas son figuras de tamaño, color y textura determinados y a esta interacción se guían en una estructura. En una revista, las formas pueden utilizarse como parte de la composición o estructura ya sea para resaltar un título o subtítulo, incluso para llevar la conducción de un texto, como un elemento de fondo etc.

Color: El color es un elemento primordial, no solo en el diseño y la comunicación, sino en la vida del ser humano. A través del color nos damos cuenta de muchos factores, como la actitud o el estado de ánimo. En el diseño es importante la aplicación del color dependiendo el objetivo a cumplir, por ejemplo en la revista, el color constituye la seriedad de esta, es así que en una revista de salud, predominan los colores claros en especial el blanco (el cual es la constitución de todos los colores unidos) ya que evoca tranquilidad, limpieza, veracidad. En una revista de espectáculos predominan los altos contrastes, los colores como el rojo, amarillo están presentes, ya que exaltan el contenido.

Imagen: La imagen se define Como figura o representación de una cosa y, por extensión Como la representación mental de alguna cosa percibida por los sentidos

Composición: la composición de un diseño es adecuar distintos elementos gráficos dentro de un formato, combinándolos de tal forma que todos ellos aporten un significado con el fin de transmitir un mensaje claro a los receptores. En una composición se debe buscar la máxima eficacia que comunique e impacte visualmente al

público receptor del mensaje. En el caso de la revista, una buena composición va a llevar al lector a lo que quiere, sin tener el infortunio de confundirse y perderse, llegando a si a perder el interés por la publicación que está viendo; por eso es necesario estudiar bien los elementos que se han de utilizar y colocarlos de forma clara e inteligente.

Textura: Es aquella que evoca sensaciones táctiles, visualmente se utiliza para crear la ilusión de la textura en un impreso. El papel pintado es un buen ejemplo de la textura visual, en la revista varios elementos se pueden componer de texturas como el fondo, las imágenes, incluso la tipografía, principalmente en los títulos.



CAPÍTULO II

MANGA Y ANIME: EL SURGIMIENTO DE UN NUEVO IMPERIO EN HISTORIA, IMAGEN Y FANTASÍA

2.1 Inicios del Manga y el Anime



Ilustración de kitazawa rakuten: http://lambiek.net/artists/k/kitazawa_rakuten.htm

“Manga” es un término japonés cuya traducción literal es la de “dibujos encadenados”, es decir, lo que en el continente americano es conocido como cómic. En japonés se emplea para denominar este tipo de obra artística, sea cual sea su procedencia, ya que el Manga en Japón abarca todos los campos y edades (desde el niño, empresario o ama de casa), pero también existen innumerables obras específicas, ajustadas cada una a un público en particular.

El manga es el equivalente al cómic pero a diferencia de este, es a blanco y negro, esto se debe a los tiempos tan cortos de entrega entre una publicación y otra. Su publicación es periódica pueden ser adquiridos en cualquier puesto de revistas, o lugares especializados. Hay que destacar que el manga se vende en formato de libros llamados “Tanko Bon” los cuales llegan a alcanzar hasta 400 páginas, las cuales contienen pequeñas historias y su publicación puede ser semanal, quincenal o mensual.



Ilustración de kitazawa rakuten: http://lambiek.net/artists/k/kitazawa_rakuten.htm

El comic “es una estructura narrativa formada por una secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética”^{VIII} Esto aplica tanto para el cómic como para el manga ya que su estructura básica es similar, texto e imagen.

Hokusai Katsushika, primero en utilizar el vocablo manga, acuña el término en el año de 1814, lo definió como dibujo rápido o dibujo que transmite una idea. De esto proviene el manga, que es considerado como un arte gráfico con una parte verbal. Esta forma de literatura popular tenía una serie de imágenes en el centro rodeados de diálogos y narración, que es lo que se conoce como el manga antiguo.

El nacimiento del cómic japonés como una forma reconocible y semejante a la que presenta Estados

VIII Gubern Roman, “El lenguaje de los cómics”, ed. Península 1972, pag. 100

Unidos se da a finales del siglo XIX al entrar en contacto los artistas japoneses con el estilo americano y en general con la moda occidental que comenzó a introducirse a Japón.

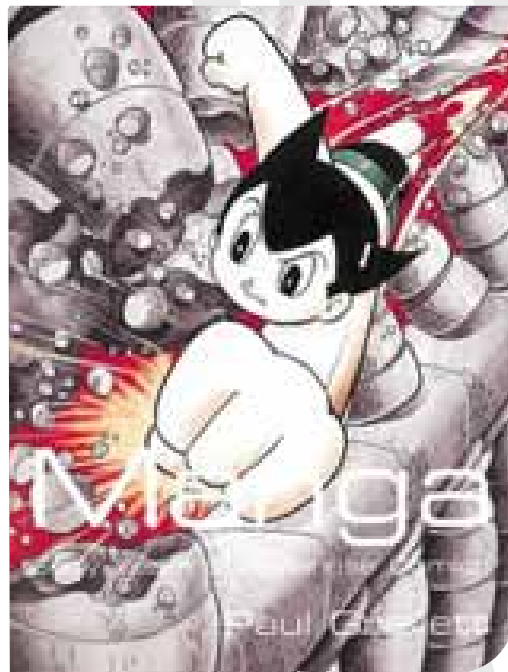
El termino manga actual se da a partir de una publicación creada por Chales W. de nombre Rakuten, el suplemento tenía por nombre Jiji Manga y es a partir de ahí que el termino manga se hizo general e identificable como parte del cómic japonés, ahora llamado manga. En los años 30 la palabra manga se había generalizado para las tiras, caricaturas y películas animadas; Ogo Bat era una de las historias más famosas de la época.

A raíz de la Segunda Guerra Mundial escasearon muchas cosas entre ellas el papel por lo que no había tantas publicaciones, y la censura era considerable; de lo positivo después de la guerra el manga japonés tiene un nuevo resurgimiento y se da un estilo renovado con la necesidad de buscar una forma de entretenimiento barata. A partir de esta evolución, el manga creció mucho y las editoriales obtuvieron grandes ganancias, todo esto a partir del surgimiento de un artista llamado Ozamu Tezuka al cual se le conoce como "el padre del manga".

Por otra parte, cuando el manga ya se había consolidado, se dio el siguiente paso el cual consistía llevarlo a la pantalla y es cuando adquiría la denominación de anime, aunque hay que mencionar que no tiene una definición en cuanto a literatura, ya que mezcla el terror, el drama, la comedia, ciencia ficción, crítica social, temas para niños y para adultos, etc. Como el anime desciende directamente del manga, adquiriendo su estilo y sus temas, por lo que es un medio de expresión, que se representan a través de los personajes quienes pueden ser héroes o villanos, teniendo virtudes o defectos, e incluso teniendo una vida que pueden perder. Sin embargo a pesar de que es una adaptación del papel a la imagen en movimiento, muchas veces suelen cambiarse aspectos de la trama original.

Para los japoneses, la palabra anime es dibujo animado, un dibujo con alma.

El primer anime que se transmitió por televisión fue "Astro Boy" en 1963 y realizada en blanco y negro debido al éxito fue llevado al extranjero, sin embargo fue censurado por contener elementos "impropios para occidente".



Astroboy: manga.about.com



Ilustración de Saint Seiya por Masami Kurumada: snk-seiya.net/guiasaintseiya/Artbooks.htm

Durante la década de los 80 surge el formato OVA (*Original Video Animation*). Se trataba de producciones de mayor calidad lanzadas directamente al ámbito doméstico, sin haber sido emitida previamente por televisión.

En las décadas de los 80 y 90 coinciden con la irrupción a gran escala del anime en occidente, entre cuyos principales exponentes estarían series como Dragón Ball, Sailor Moon, Slayers, Neon Genesis Evangelion, entre muchas otras que permitieron el redescubrimiento del tema en occidente.

A partir del nuevo milenio una parte considerable de los mangas de éxito en Japón acaban en la actualidad con su versión en anime, como Bleach, Naruto, así también el empleo de animación por computadora, mezclada con animación tradicional, un ejemplo de ello es "Macross Zero", o incluso la adaptación del Conde de Montecristo la cual además de utilizar animación digital mezcla una serie de tramas en la ropa, cabello y objetos.

2.1.2 Características del Manga y Anime

Algo importante es que el anime muchas veces es catalogado como caricaturas, algo que solo es aplicable a occidente, puesto que en Japón no se le dice de esa forma, es algo similar al manga, el cual sería el equivalente del cómic en occidente o en Europa, aunque algo que podríamos diferenciar entre el anime y manga de las series animadas y cómics de occidente, es su trama y desenvolvimiento de la historia ya que no solo se limita a un sector en específico, sino que abarca varios sectores, desde infantil, hasta adulto, incluso a amas de casa, pues trata también variedad de temas como por ejemplo historias como "Heidi", "Remi" y "Candy Candy", que se caracterizaban por ser historias melodramáticas, que eran del gusto tanto de niños como de adultos.

Una característica del anime es que no empiezan y concluyen en un solo episodio, como en muchas de las series americanas lo hacen, sino que tienen una duración prolongada, sus historias son más estructuradas, muchas de ellas llevan un mensaje implícito, además de contar con temas de entrada y salida por lo regular cantados y muchas veces interpretados por cantantes famosos, cosa contraria a los americanos, que por lo regular son simples entradas y salidas sin vocalización; al igual que la



Ilustración: La nueva Generación de artistas manga

parte sonora de un anime se le da una gran importancia yendo de la mano con la serie.

Otro aspecto peculiar del anime es su estilo propio en cuanto al diseño de sus personajes, ya que son todo lo opuesto a sus creadores, un ejemplo son los ojos los cuales son grandes, esto en principio se podría pensar que es un reflejo de cómo los japoneses quieren ser, pues como sabemos el ojo oriental es pequeño y alargado, lo cierto es que la expresión de los ojos en el anime es el reflejo de emociones y sentimientos del personaje, es en donde el artista plasma lo que desea transmitir. Así pues es común ver ojos y cabelleras grandes de diferentes colores que denotan la personalidad de los personajes. El protagonista de un personaje por lo regular va a tener la cabellera o su vestimenta en color rojo ya que este color denota pasión, intensidad, la persona inteligente va a tener el color azul, es decir la fresca, la inteligencia.

El estilo de dibujo es algo característico en el anime que a diferencia del estilo americano el cual usa una marcada definición en el uso de contrastes, musculatura, expresiones faciales más reales; el anime se basa en líneas simples y como se menciono antes en la exageración de varios elementos como los ojos, el cabello las piernas largas, y la estilización de los personajes, los rasgos faciales se simplifican, la boca es chica y muchas veces la nariz es respingada.

En gran medida, muchos elementos gráficos que ahora se ven en las películas y series occidentales pueden observarse en viejas series de anime, particularmente en lo que hace a los encuadres y a la narrativa en general. Algunos ejemplos son las cámaras lentas en momentos de tensión, se utilizan la toma en picada y en contra picada, se utilizan los barridos para dar una sensación de agilidad y movimiento.

2.1.3 La violencia en el Manga y el Anime

Otro aspecto a tomar en cuenta es la violencia la cual en los mangas y el anime independientemente del grado que tenga siempre existe un elemento que justifica el porqué de ese acto violento. Entre algunos ejemplos se encuentra "Dragon Ball", todo tenía un porque, había una justificación al acto de pelear, el cual era la superación personal y la protección tanto de los seres queridos como de la propia humanidad.



Shaman King: <http://www.shadowtek.net/Forum/viewtopic.php?p=8417>



Saint Seiya: milospidey.spaces.live.com/blog/

Otro ejemplo es el anime de "Saint Seiya" conocido en México como los "Caballeros del Zodiaco", este anime también tuvo mucha popularidad, en esta serie la violencia y las muertes se daban al por mayor entre montones de sangre y muertes trágicas, sin embargo eran justificados tales actos, aquí se daba un mensaje de amistad y compañerismo.

Antes de calificar a un anime de violento hay que entender que dicha violencia tiene un contexto. Al igual que sucede con el manga, hay ciertas series que tocan temas potencialmente controversiales en Occidente, como la homosexualidad, o que tienen cargas de violencia o sensualidad (desnudos) tolerables en Japón, pero que en otros países resulta excesiva. Eso lleva muchas veces a que ciertas cadenas de televisión, al comprar una serie, la adapten cortando escenas o retocando digitalmente ciertas escenas. Esto sucede porque en Japón existen otros valores culturales y legales.

2.1.4 Influencia del Anime en occidente

Desde hace un tiempo el éxito del anime ha venido influyendo en la cultura occidental, ya sea desde ciertos personajes icónicos como también en cuanto al aspecto gráfico, argumentos, estética, etc. Sin ir más lejos, películas como Matrix son influenciadas

Directamente de algunas películas clásicas de anime. Actualmente, muchos dibujos animados para niños han copiado elementos del anime en estados unidos como son los Teen Titans los cuales son producidos por Warner Bros pero que adoptan un estilo japonés en cuanto a dibujo. Otro ejemplo es la serie de Martin Mystery que es producida en Canadá pero que adopta un estilo totalmente de anime.

El Viaje de Chihiro vino a consolidar al anime fuera de Japón, ya que gano un Oscar como la mejor película animada en el 2002

A la par está el manga el cual se distribuye a todo el mundo y México no es la excepción, gracias a editorial Vid la cual trae una vasta cantidad de mangas. Así poco a poco este mercado se va expandiendo, creando nuevas legiones de fans que claman por ver más anime y leer más manga.



Mangaverse: <http://forum.kafegaul.com/showthread.php?p=7467732>

2.1.5 Ozamu Tezuka “el padre del manga”

El era un doctor que estaba con problemas económicos en ese momento y había trabajado con mangas cuando era estudiante, sin embargo era fanático de las animaciones de Disney, es así que partiendo de esta premisa dotó al manga de un cierto corte cinematográfico y dinamismo en las historias y en las ilustraciones. También fue influido con el trabajo del artista Tagawa Suiho que influyó en su estilo.

Tezuka rompió con las bases de diseño de personajes definidas anteriormente y las modificó de una manera que nunca se había visto: alargó las piernas, agrandó los ojos, teniendo gran aceptación, ya que era algo novedoso.

Su técnica se caracterizó por dotar de movimiento a los dibujos colocando viñetas en diversos ángulos (primer plano, segundo plano, perspectivas, escorzos) de esta forma, en lugar de hacer un dibujo realizaba tres o más con el fin de representar a alguien ejecutando una acción con lo cual daba mayor dinamismo a las historias. Entre sus trabajos más reconocidos se encuentra “Astro Boy” el cual fue el primer personaje que logró llevar del manga a la animación, este anime llegó a México y tuvo gran aceptación. La Princesa Caballero y Kimba el león Blanco también fueron vistas en nuestro país.

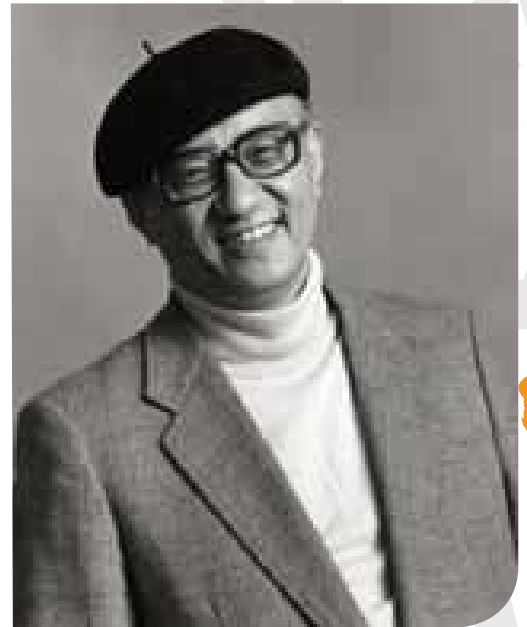
Fue así como empezó a exportarse el manga y anime, siendo de los primeros “Akira” basada en el manga del dibujante Katsuhiro Otomo en 1982.

2.1.6 El Manga y el Anime: Géneros para todos los gustos

Dentro del manga y el anime existen una diversidad de géneros que abarcan casi todas las edades, los hay de acción, romance, terror, fantasía, sexo, entre muchos otros; se hacen dos divisiones principales las cuales son:

El “**Shoujo**” que es el manga enfocado al público femenino, el Shoujo generalmente consiste en historias románticas, en las cuales los protagonistas son personajes femeninos.

El “**Shounen**” se enfoca a la ciencia ficción y fantasía, tratan de deportes como “Capitain Tsubasa” y “Slam Dunk” peleas Como “DGB” o “Caballeros del Zodiaco” e incluso romance entre otros tantos.



Ozamu Tezuka: <http://erianime.blogspot.com/>



Ilustración estilo Shoujo: <http://denkaworld.blogspot.com/2007/02/de-shjo-jsei.html>



Ilustración estilo Shounen: <http://www.supercomics.com.mx/?p=4276>

A continuación se hará mención a los géneros más representativos que existen derivados de los arriba mencionados.

CyberPunk: es el género de ciencia ficción cuyas principales características son la exaltación de la tecnología, su ambientación generalmente urbana. Como ejemplos se pueden encontrar: Ghost in the Shell, y Appleseed

Ecchi: es el anime o manga de contenido erótico pero no pornográfico ya que se agrega humor a situaciones de índole sexual.

Kodomo: se refiere a los mangas o series de anime enfocadas al público infantil.

Hentai: son las obras dirigidas al público adulto debido al explícito y gráfico contenido sexual. El hentai abarca varios géneros como el horror, ciencia ficción, romance, aventuras pero siempre con un contenido sexual.

Magical Girl: este género trata sobre historias de chicas con poderes mágicos.

Mecha: se refiere a las series de los robots gigantes, es un género que tiene muchos años, de hecho se podría decir que el primer robot fue "Astro Boy".

Seinen: este género se enfoca a una audiencia masculina de 18 años en adelante, suelen ser tramas de corte psicológico y realista. Algunos temas frecuentes en las tramas son el sexo, la violencia y la política.

Yaoi y Yuri: básicamente el Yaoi es aquel manga o anime dirigido al público Gay. Contrario a este es el Yuri, las cuales series donde se dan las relaciones entre mujeres.

Lolikon y Shotacon: son géneros controversiales pues se utilizan a demasiado añados en situaciones comprometedoras aunque hay que aclarar que no es pornografía infantil puesto que solo son dibujos. Así también está el "Shotacon" que es lo mismo que el lolikon pero con niños.

Doujinshis: aquí las historias son hechas por aficionados o dibujantes no profesionales que parodian a personajes de series conocidas o crean las suyas propias, el Doujin es un medio por el cual los dibujantes amateur pueden darse a conocer con el fin de poder pasar al mundo.

Hay otros géneros que son menos conocidos como el Geiken que es un manga que trata sus temas con seriedad y realismo el cual estuvo de moda en los 60,



Revista Hentai: <http://www.mundodvd.com/showthread.php?t=46959&page=30>

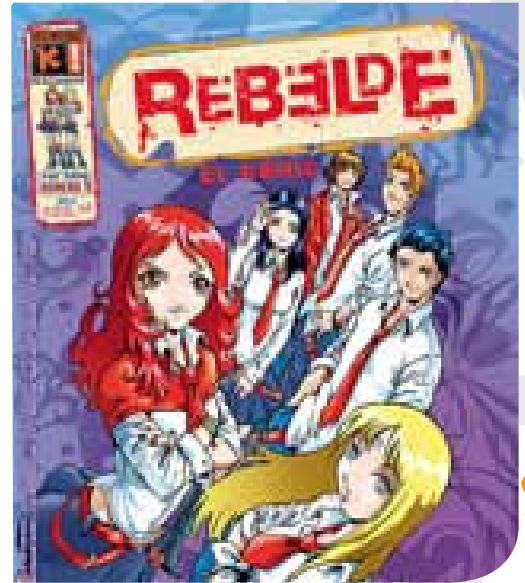
2.2 El Manga y Anime en México: Un fenómeno que invadió nuestro país

En México desde hace unas décadas el anime ha estado presente, series como La Princesa Caballero, Astro Boy, Candy Candy, Mazinger z, Remy, fueron de las primeras en transmitirse en nuestro país, aunque no se tenía clara la idea de que ese tipo de series pertenecían al género del anime, eran indicios de que este iba por buen camino, poco después llegaron series como la princesa de los mil años, Macross (conocido aquí como robotech); pero el verdadero auge del anime en nuestro país fue con la llegada de series como Los Caballeros del Zodiaco, Dragon Ball, Sailor Moon, Ranma ½, a medida que fueron teniendo éxito todas estas series, se origino una demanda por el consumo de productos referentes a estas series, dentro de los que estaban el manga.

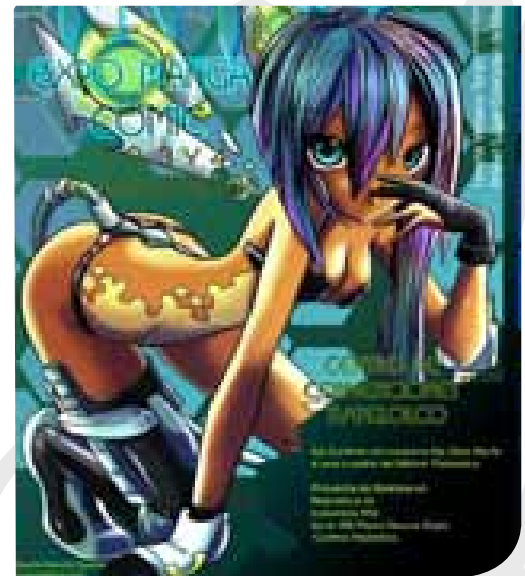
También hubo una apertura hacia otras series que aquí no se conocían, así tiendas que solo se enfocaban a vender comic, fueron introduciendo poco a poco series de anime y manga. Como los aficionados a los cuales se les conoce como "otakus" (cabe destacar que esta palabra no es propia del anime sino que se le cataloga con ese nombre a las personas aficionadas a algo) iban aumentando y la demanda por ver más productos de las series que estaban de moda, en estas épocas el evento que forjo, el fenómeno y un ambiente fue la primera convención de cómics, que era la Feria de la Historieta, organizada como un festival estudiantil en la ENEP Aragón. Surgieron convenciones como la "Mecif" "La Mole", "Megacom", "TNT" etc. En la que se reunían todos los aficionados al anime y manga.

Actualmente las convenciones ya no solo es la venta de productos o conferencias esporádicas, sino que hay una serie de actividades, así tenemos conferencias de editoriales, de temas de interés común o relacionado con el comic o manga, e incluso se ha dado el paso de invitar a actores de doblaje, a grupos musicales tanto mexicanos como extranjeros; hasta llegar a los famosos concursos de Costplay.

Las editoriales mexicanas comenzaron a interesarse en estos productos y empezaron a surgir revistas y a traer mangas traducidas al español, como Editorial Vid que en la actualidad tiene alrededor de 30 mangas que se están publicando.



Portada comic Rebelde: <http://flickr.com/photos/41869638@N00/234418313/>



Cartel TNT: <http://thecosplayworld.com/principal/modules/news/index.php?storytopic=1&start=20&PHPSESSID=b376dc75503925cce37d83678b8d75d>



Mazinger Z: <http://otakuniverse.com/pagina.php?t=3508>

Hay que destacar que muchos artistas mexicanos adoptaron el estilo de dibujo japonés los cuales fueron reclutados por editoriales para sacar historietas totalmente mexicanas, así surgieron historietas como, "Chicas Trabajadora", Tetzuko", más adelante "Sex School 69", "Nueve Negro" por mencionar algunas, actualmente revistas como conexión manga dan espacios al público para exponer pequeñas historias dentro cada número que publican.

Series como Sakura Card Captor, Digimon o Pokemon, llegaron a México y con ello hubo gran cantidad de productos como tazos, estampas coleccionables, calendarios etc.

Actualmente la mayoría de las series de anime son transmitidas por televisión de paga y solo algunas llegan a transmitirse en televisión abierta.

2.2.1 La realidad actual del Anime y Manga en México

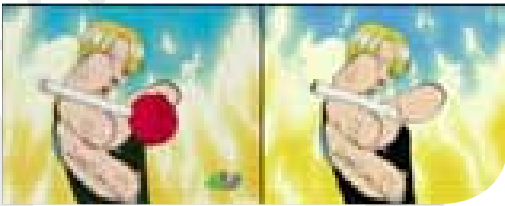


Imagen One Piece: <http://tejiendolahistoria.wordpress.com/2007/07/03/%E2%80%99Cla-censura-esta-douniden-se-de-one-piece>

Desafortunadamente la industria del manga y el anime no pasa por un buen momento desde hace algunos años, esto se debe a varios factores; uno de ellos es la poca difusión del anime en la televisión abierta, atrás quedaron los años en que las televisoras se peleaban por ver quien tenía las mejores series de anime. Son muy pocas las series que salen de la televisión de paga a la abierta, casos conocidos son, Inuyasha que tuvo popularidad en México pero al transmitirse en la televisión abierta lo único que hicieron fue cortarla sin previo aviso, esto ha pasado con muchas series y son verdaderamente pocas las que llegan a ser constantes; sin embargo se ha caído en la retransmisión de series como Pokemon y Dragon Ball una y otra vez sin dar paso a series nuevas que pueda conocer el público. Son pocas las personas que pueden disfrutar de series de anime en español ya que cuentan con sistema de paga, pero no por eso se está exento de contratiempos, así se tienen canales como Animax el cual transmite puro anime, Cartoon Network que ha transmitido varias series de anime, sin embargo a caído en retransmitir las mismas series.



Canal Animax: www.atomix.vg/blog/akira/2006/02/

Pero no es el único problema que acosa a la animación japonesa en México, también se encuentra la censura según por ser inapropiado para el público al que va dirigido que viene por parte de los Estados Unidos ya que varias de las series son traídas de ese país y no de Japón

por lo cual el público mexicano se ve afectado.

Es bien sabido que la piratería en México es un mal de mucho tiempo atrás, y de esto no se salva el anime, es verdad que en las convenciones de Anime y Manga es un espacio para expresar nuestros gustos, desafortunadamente la piratería está presente también, esto se da mayormente en los discos y en las series que se venden, al ser baratas el público las consume y es la razón la cual los mismos vendedores no traen series originales ya que sienten segura la venta, es verdad que son caros, mas sin embargo existen soluciones que pueden ayudar a abatir la piratería como lo son que compañías mexicanas adapten los títulos para nuestro país comprando los derechos con el fin de abaratar costos, esto paso con la película de Sakura Card Captors y Sould Taker las cuales se vendían alrededor de los 100 pesos, algo más accesible para el público.

Otro gran problema que se ha dado en los últimos años es la falta de apoyo a talentos mexicanos y a las publicaciones que van dirigidas a este género, y es que nosotros como aficionados simplemente no apoyamos al producto hecho en México y optamos por solo adquirir aquellos netamente japoneses o que ya cuentan con años de prestigio en nuestro país, es por eso que el talento mexicano se ha estancado desafortunadamente.

En conclusión en México la animación japonesa, en la actualidad se encuentra estancada, la falta de apoyo por parte de nosotros y por parte de los medios de comunicación hacia artistas mexicanos, La piratería, y la falta de innovación y productos nuevos y de calidad en las convenciones hacen que caigamos en la monotonía y no haya un verdadero avance en la industria del anime en México. Lo positivo que puede haber es el interés por parte de algunas editoriales como E. Vid por traer manga a México lo cual han hecho muy bien así como el hecho de cadenas televisivas como el canal 22 que sin duda ha sorprendido con la transmisión del anime Evangelion la cual fue muy controvertida a nivel mundial tratar temas muy delicados dentro de la religión y en su idioma original; así como cadena 3 la cual está pasando anime como Ruronin Kenshin.



Portadas DVDs Saint Seiya: <http://images.google.com.mx/imgres?imgurl=http://clasificados.campusanuncios.com>



Portada del comic Goji: <http://www.vanguardiaeditores.net/>

2.2.2 Controversias que ha generado la Animación Japonesa en México



Serie Ranma 1/2: www.mcanime.net/foro/viewtopic.php?t=78689

Los medios de comunicación en México suelen ser muy polémicos por lo cual han lanzado campañas contra el manga y el anime, acusándolo de ser inmoral e ir contra las buenas costumbres además de ser un medio que evoca el satanismo. Esto se puede deber al choque de culturas entre países lo cual provoca confusiones que hacen fácil juzgar a una serie que no se conoce en todo su contexto.

El anime ha sido muy criticado por sus temas que contiene tal es el caso del anime de Ranma ½ el cual creó el disgusto y el rechazo por parte de los padres de familia por catalogarlo indecente, el hecho de que un hombre se convierta en mujer al contacto con el agua es algo no común, es verdad que hay historias y variedad en el manga y el anime. Pero en el caso de Ranma 1/2 la historia no fue propiamente para niños esto fue expresado por Rumiko Takahashi que es la creadora de el manga de Ranma 1/2, la serie fue creada como una crítica hacia la mujer y el matrimonio. Obviamente en México se pensó que la serie al ser “caricaturas” era para niños lo cual no era.



Anime Las Exile: <http://lolyfe.com/?tag=anime>

El anime es muchas veces catalogado como algo diabólico o satánico, se llegó a tal grado de ignorancia que el padre de una parroquia en México menciono que la palabra “Pikachu” (personaje de la serie Pokemon) hacía referencia al demonio, por lo cual convoco al pueblo a quemar todas las cosas relacionadas con esa serie de anime.

Algo similar paso en el programa Frente a Frente con la conductora Lolita de la vega en el cual atacaba al anime como algo del demonio. Hacía referencia a Pikachu y también a un manga hentai, el cual había adquirido en un puesto de periódicos y mencionaba que eso podría caer a manos de los niños. El problema en este caso no es el hecho de que se tenga una publicación de este tipo en los puestos de periódicos, sino el hecho de que los propios voceadores vendan el material a menores de edad.

Siempre tendemos a calificar a algo de malo sin conocer su significado esencial, en el caso de la serie “Los Caballeros del Zodiaco” se le ataco de ser sangrienta y evocar la violencia, pero no se observa que detrás de esos adjetivos mal infundados se encuentra una serie de

valores como la amistad, el compañerismo, la ayuda a nuestros semejantes.

Muchos padres de familia creen que sus hijos por ver anime serán personas con malos hábitos, en este caso hay una falta de comunicación de los padres hacia los hijos para explicarles que lo que ven es fantasía y nada de eso es real. Si de malos hábitos se habla, hay varios programas de televisión que transmiten asesinatos, noticias amarillistas, reality shows, que lo único que consiguen es denigrar la cultura mexicana.

2.3 Las Revistas de Manga y Anime en Japón

Las revistas de manga son publicaciones semanales o mensuales de entre 200 y 400 páginas. En las revistas de manga concurren muchas series distintas con entre 20 a 40 páginas por cada una en cada número de la revista. A estas revistas se les conoce como "revistas manga" o "revistas antológicas" y suelen ser impresos de baja calidad que rondan entre las 200 y 400 páginas de longitud.

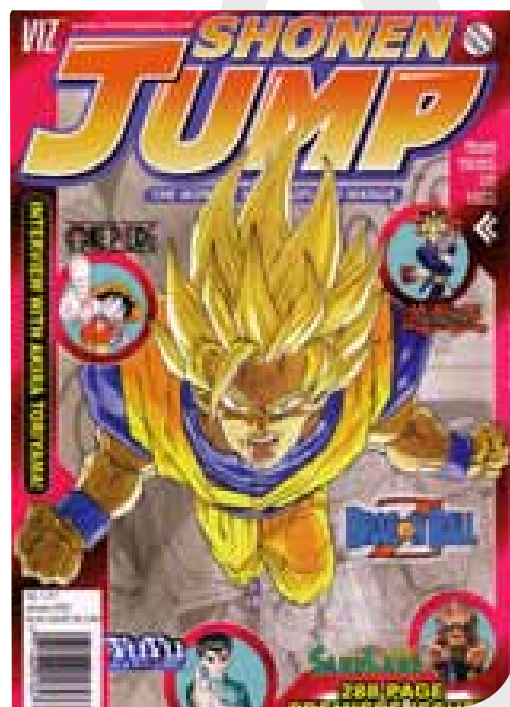
Cuando una serie se ha publicado por un tiempo, los capítulos se reúnen en tomos de (generalmente) unas 200 páginas (que recopilan 10 u 11 capítulos que han aparecido en la revista) conocidos como "tanko bon", el papel y las tintas son de mejor calidad, y quien haya sido atraído por una historia concreta de la revista la comprará cuando salga a la venta en forma de "tanko bon". Recientemente han sido impresas versiones de lujo para aquellos lectores que buscan un impreso de mayor calidad y que buscan algo especial.

Algunas de las revistas de manga más conocidas son:

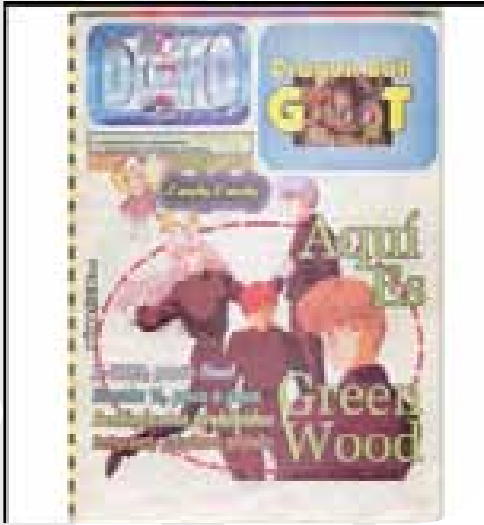
- Big Comics - Shonen Jump - Shonen Magazine -
- Shonen Sunday - Ribbon
- Nakayoshi

2.4 Historia de las revistas de anime en México

En definitiva no se puede hablar, sin incluir la historia de el medio del cómic en México a finales de los años 80`s y 90`s. La Crisis del Comic en los 80`s fue muy clara, la época dorada de la historieta nacional, con La Familia Burrón, Memín, Kaliman, etc. Había terminado, el sector comercial se formo principalmente por los llamados



Portada de la revista Shonen Jump: [http://en.wikipedia.org/wiki/Shonen_Jump_\(magazine\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Shonen_Jump_(magazine))



Portada de la revista Domo: http://oferta.dereto.com.mx/id=15141388_revista-domo-anime-y-manga

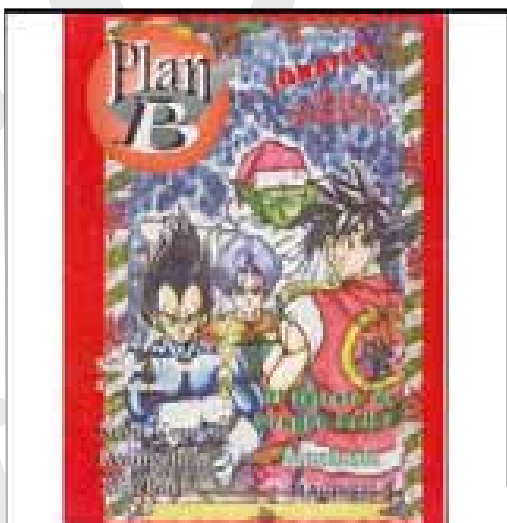
"Sensacionales" historietas de pequeño formato, con mala calidad de papel que contenían historias con contenido semi pornográfico.

Durante 1985 y a raíz del terremoto la Editorial Novaro, se ve obligada a ya no poder sacar sus títulos infantiles y traducciones de comics estadounidenses y solo se mantenían publicaciones como el Condorito, Karmatron y Editorial Vid la cual reedito comics de la editorial Novaro.

En 1992 comienza el fenómeno a reproducirse, las películas de comics como Batman y Superman comienzan a reiniciar el género, hasta llegar a la demanda y necesidad de comprar comics en una tienda. En 1992 comienza la primera tienda establecida de comics, llamada Comics S.A.; Comic Castle fue otra tienda que abrió sus puertas y al igual que Comics S.A. ya empezaban a vender manga tal es el caso de Ranma ½, Akira y Lone Wolf. De esta forma empezaron a salir publicaciones independientes tal es el caso de Anime: figuras en movimiento, y cuyo primer reportaje fue el de la Anime expo 94. Esta publicación podría considerarse como la primera revista de anime en México.

En 1994 se lanzo la revista "Animanga", esta revista informaba sobre las novedades del mercado, reseñaba series de anime, y dibujaba pequeñas historias hechas por el mismo staff. Su contenido era a blanco y negro y su portada a color, su formato era de 23 x 17 y manejaba un máximo de 3 columnas predominando la información a una sola columna, y manejaba tanto texto como imágenes. Su periodicidad era mensual.

También en ese año se lanzo la revista "Domo", y en un principio era totalmente a blanco y negro, poco después su portada fue a color, su formato era carta y manejaba un máximo de 3 columnas. Su periodicidad era mensual



Portada de la revista Plan B: <http://img.dereto.com.mx/user/images/1439/14393688.jpg>

"Plan B" fue otra publicación que salió en el año de 1996, en cuanto a información era similar a las anteriores pero también hablaba de cine, música, comics. Su formato era de tamaño carta un que después lo redujo ligeramente, Maneja una portada a color y a medida que pasaron lo números fue introduciendo algunas páginas a color, maneja la información a dos columnas combinando imagen y texto. Su periodicidad era Bimestral

En 1998 surge la Revista "Seinen", la cual también añadía información sobre videojuegos. Su formato era carta. Manejaba su portada a color y el interior a blanco y negro. Poco después introdujo algunas páginas a color. Su composición tenía como máximo dos columnas en las que combinaba imagen y texto. Su periodicidad era mensual.

En 1999 surge "Conexión Manga" la revista que tal vez ha tenido mayor auge dentro del público mexicano y la que más tiempo ha durado en el mercado y sigue publicándose con más de 150 números. Esta revista es casi por completo a color, y la parte a blanco y negro la dedica a pequeñas historias mandadas por fans. Maneja 3 columnas como máximo y su formato es carta. Con el tiempo se ha ido renovando y cambiando su aspecto gráfico para hacerlo más atractivo visualmente, así como también su contenido que lo ha ampliado teniendo diversidad de secciones. Su periodicidad es quincenal pero llegan a sacar ediciones especiales que contiene Cd.

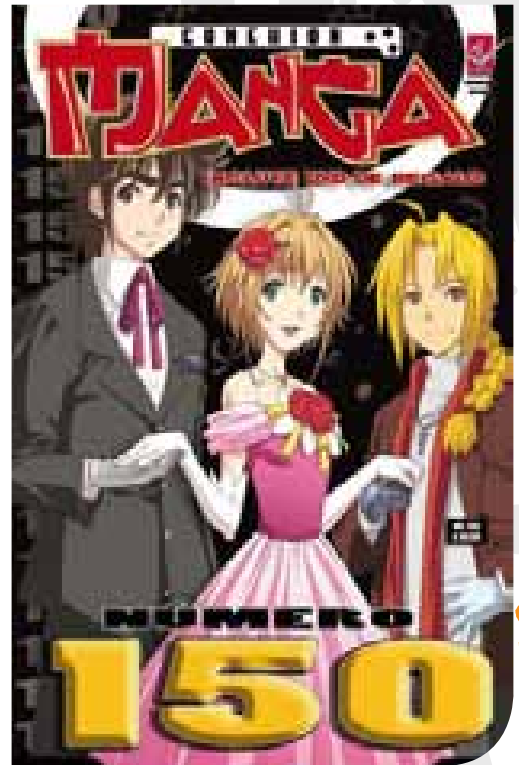
Dibujarte es una revista que más que enfocarse a hablar de series de anime, se enfoca a las técnicas de dibujo y estilos con respecto al manga, con el fin de enseñar al público a dibujar, tanto de la forma tradicional como digitalmente.

A pesar de que han surgido más revistas enfocadas al anime y manga en los últimos años, ninguna se ha logrado posicionar como "Conexión Manga" ya sea por la poca difusión que han tenido, la falta de contenido interesante para el público, la calidad gráfica o simplemente porque el público se ha acostumbrado a una sola publicación.

Importante mencionar que no solo existen revistas dedicadas al Anime y Manga, sino que hay otras que se enfocan al Género para adultos (hentai), como lo es Erotic Fan y Hentai.

Algo a tomar en cuenta es que también han llegado a México revistas extranjeras, mayormente españolas, tal es el caso de "Dokan", "Minami", "Shirase" entre otras, las cuales en muchas ocasiones tiene mejor calidad de papel, mayor número de páginas y todas traen disco interactivo por un precio que ronda entre los \$80.


Sin duda alguna las revistas en México han tenido una historia interesante pero a pesar de que han ido



Portada de la revista Conexión Manga: alphacomics.blogspot.com/2007_03_01_archive.html



Portada de la revista Shirase: <http://www.infotaku.com/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=1737>



mejorando en varios aspectos hace falta mejorar en lo que se refiere a contenido de la revista, el problema radica en el enfoque que la mayoría de las revistas tienen y es la de limitarse a reseñar series de moda y algún dato importante de Japón dejando a un lado las problemáticas reales que acosan a la cultura del manga y anime en México, no está mal reseñar series de moda. Aunado a esto se encuentra el aspecto visual, el cual en varias publicaciones es mediocre, limitándose a hacer composiciones demasiado rígidas y faltas de dinamismo. No es necesario tener un gran presupuesto para llevar a cabo una idea creativa que lleve al consumidor a adquirirla y sobre todo que ese consumidor sea constante con la revista.

Bibliografía

Foges, **Chris**, 2000, *Diseño de Revistas*, México, ed. Gustavo Gill

William, **Owen**, *Diseño de Revistas*

Jiménez, **Darío**, 2004, *Estamos Hablando de Diseño Editorial*, Barcelona España, ed. Viction Worckshop

King, **Stacey**, 2001, *Diseño de Revistas*, México, ed. G.G

Wong, **Wucius**, *Fundamentos del Diseño*,

Jeremy **Leslye**, 2003, *Nuevo diseño de revistas*, México, ed. Gustavo Gill

Fernández del Castillo, **Gerardo**, 2002, *Entre el diseño y la edición, tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial*, México, ed. UAM México.

Leonard, **Karen**, 1992, *Recetario Diseño Gráfico*, México, ed. G. G

Archundia Villegas, **Patricia**, 2005, *Diseño editorial de revista*, Tesis

Jiménez Núñez, **Alfredo**, 2000, *El Americanismo en las revistas*

Briggs, **John**, 1997 *Las siete leyes del caos, las ventajas de vivir una vida caótica*. México, ed. Grijalbo

Munari, **Bruno**, 1985, *Diseño y Comunicación Visual*, Barcelona, ed. Gustavo Gill

Gutiérrez Oropesa, **Manuel**, 2003, *La revista en México*. México, ed. Revistas de México

Costa, **Joan**, 2003, *Diseñar para los ojos*, México, ed. UAM

Berndt, **Jacqueline**, *El fenómeno manga*, editorial Martínez-Roca.

Bermúdez, **Trajano**, *Mangavisión, guía del cómic japonés*, editorial Glénat (Biblioteca del Dr. Vértigo n° 1).

Moliné, **Alfonso**, *El gran libro de los manga*, editorial Glénat.
Revistas especializadas mensuales, a destacar Minami y Animedia, de Ares Informática.

Guben **Roman**, *El lenguaje de los comics*, Ed península, Barcelona, 1981

Mc Carthy, **Helen**, *Una introducción al anime, dibujo animado japonés*, ed. El beso, Barcelona 1994

Bermúdez **Trajano**, *Mangavisión, Guía del cómic japonés*, México 1995

Gasca, **Luisa**, *El discurso del Cómic*, ed. Cátedra, Madrid 1988

Tadashi **Ozawa**, *Como dibujar Anime*, ed. Norma. Barcelona 2001
Editoposter, Diciembre 2006, Yuri el amor con aroma a lilas, Hentai CD, especial número 6,
ed. Vanguardia Editores, México

El Viaje de Chihiro, Shirase, número 19 ed. Ares Informática, Barcelona

Agosto 1999, Tecnología y Poder, Minami 2000, número 5 ed. Ares Informática, Barcelona

Agosto 2006, Kannazuki no Miko, Conexión Manga, número 136, ed. Editoposter, México

Agosto 2006, Gravitation, Conexión Manga, número 136, ed. Editoposter, México

Julio 2001, Saint seiya, Dokan, número 34, ed. Ares Informática, Barcelona

Dragón Ball: Vuelve el Rey, Minami, número 48, ed. Ares Informática, Barcelona

CAPÍTULO III PROPUESTA GRÁFICA.

3.1 Mercado al que va dirigido

El mercado o Target al que va a ir dirigido la publicación es una edad entre los 13 a 25 años, ya que la mayor parte del mercado no solo hablando de revistas enfocadas al manga y anime, sino a la industria de estas en general abarca este sector del mercado, así como el perfil de la revista está enfocada a una clase de nivel social media, y solo se lanzara este único número ya que el fin de la revista es el de informar sobre temas específicos los cuales son abarcados en su totalidad en este ejemplar.

3.2 Formato de la revista

El formato a utilizar es tamaño carta (21cm x 27cm), el cual es ideal para este tipo de revistas enfocadas a este tema ya que algo muy importante del diseño es la imagen y siendo que la revista habla de manga y anime, las ilustraciones e imágenes que se colocan son parte medular para ser más atractiva la revista. , además de ser un formato practico y de fácil transporte que se adapta a las características de la publicación.

Existen otros formatos como el de 34cm x 23cm, utilizado por la revista conexión manga en ediciones especiales, el problema radica en que ocupan más espacio y suelen maltratarse con mayor facilidad, además de que no son tan cómodas de leer en cualquier lugar.

3.3 Estilo Grunge

Los elementos brillantes del diseño son anticuados ahora. Apenas como retro está llegando a ser de moda otra vez, la visión gráfica sucia parece ganar rápidamente en renombre. El diseñador tiende a menudo a dar soluciones más realistas de diseño que reflejan el mundo que estamos viviendo. Como resultado está el Grunge tales elementos dan al diseño una mirada más realista, más genuina, algo que se esperaría en la vida real.

Las manchas sucias de los diseños del Grunge, las imágenes rasgadas, elementos agresivos, ornamentos, los trozos de papel arrugados, entre otros son característicos de este estilo. Estos elementos son generalmente objetos regulares a partir de nuestra vida de cada día, replegada en su forma verdadera.





El uso de los colores en este estilo, se enfocan más que nada en colores más naturales como el amarillo el blanco, el gris el negro etc. Sin embargo, los diseños del Grunge pueden también contener colores más vivos. Porque también depende la intención que queramos imprimir en el diseño.

Concerniente al proyecto, la razón de utilizar este estilo es enfatizar, la realidad de lo que pasa con el anime en México, al ser el estilo Grunge un reflejo de la actualidad que hoy vivimos, se complementa perfectamente con el tema y la intención.

3.4 Elementos de Diseño aplicados a la propuesta

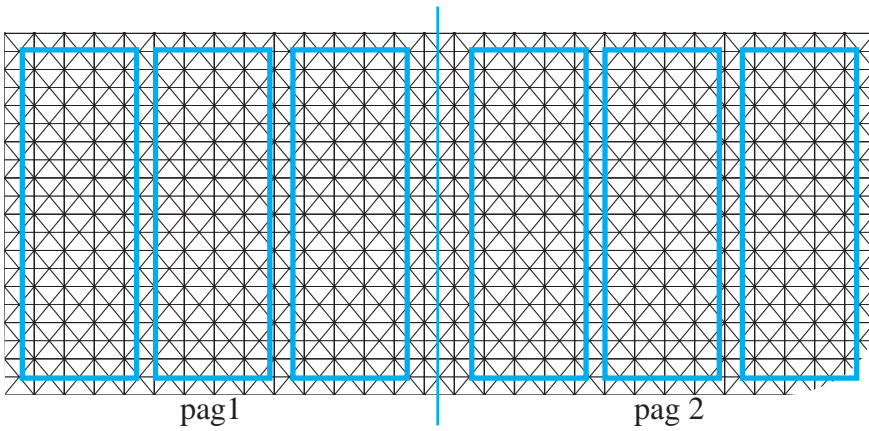
El diseño de la revista se basa en una composición abierta ya que los elementos no se encuentran dentro de un marco de referencia, sin embargo los elementos visuales se encuentran bien definidos.

La unidad en el diseño es importante, y en el caso de la revista se da de manera constante ya que se respeta tanto el estilo, tipografía, imágenes, creando una fusión la cual permite una unificación para que el público perciba que lo que ve en portada es lo que encontrara en los interiores.

Retícula: Todo trabajo de diseño se debe regir por una estructura previamente estudiada. Esto permite obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, además de facilitar el trabajo creativo.

La retícula a utilizar es la básica, también llamada cuadrícula implementando líneas diagonales a 45 que se cruzan entre sí, formando dentro de esta estructura subdivisiones triangulares, (módulos y sub módulos). Esto va a permitir una mayor libertad en la composición de los elementos que integran el diseño de la revista, con el objetivo de que el receptor encuentre el material en el lugar esperado.

En cuanto a las cajas tipográficas se basan en 3 columnas de 6 cm de ancho y un medianil de 0.7 cm , e interlineado de 0.2 cm pero en caso de ser necesario se tiene la libertad de utilizar la retícula básica, con el fin de dotar de mayor movimiento a estas.



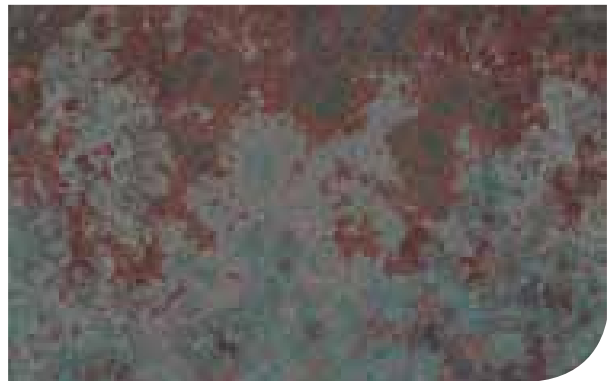
Radiación Centrifuga: dentro del diseño de la revista se utiliza este elemento el cual permite que los elementos visuales partan de un centro en común, el cual no necesariamente parte del centro del diseño, esto se aprecia claramente en la portada, donde partiendo de un punto radial, se disparan todos los demás elementos (imagen, formas, tipografía) con el fin de llamar la atención.



Formas: Al tener la revista el estilo Grunge, se utilizan formas regulares como irregulares y de espontaneidad es el caso de elementos orgánicos, manchas, círculos, flechas. Estos elementos juegan un papel muy importante ya que son los que dotan de dinamismo a la composición:



Textura: Aquí se utiliza el elemento de la representación de las formas de manera real, principalmente en algunos fondos, como la utilización de texturas reales las cuales pueden ser, paredes, metal oxidado, papel, entre otras.

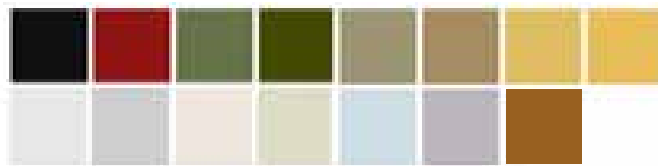


Imágenes: Parte medular de este tipo de revistas son las imágenes, las cuales son de suma importancia ya que van a equilibrar la composición evitando un cansancio visual en la lectura.

Las imágenes son tanto de ilustración manual, como digital. Ejemplo de ello es la portada, la cual esta vectorizada al %100. Cada artículo de la revista está acompañada de una imagen principal fusionándose con las formas Grunge, que complementa a su vez el título del artículo, así también se utilizan imágenes regulares, las cuales mantienen una forma similar a lo largo de la revista.



Color: Los colores utilizados en la revista son colores característicos del Grunge como marrón, blanco, gris, verde, negro entre otros. No obstante Se utilizaron colores más claros u oscuros, dependiendo que tanto el diseño lo permitía



Tipografía: El diseño se compone de dos estilos tipográficos, uno para los titulares de los artículos y el de portada, y el otro para la información, esto con el fin de tener ritmo y unificación.

Se utiliza la tipografía "Century Gothic" es geométrica Este tipo de tipografía se caracteriza porque se construye solo con rectas y curvas, al contrario de las demás donde abundan trazos a mano alzada y "June Gull" Ambos tipos son del estilo Sans Serif. Estas tipografías se utilizan en la revista ya que son muy legibles, así como limpias, aspecto importante ya que al haber una gran cantidad de elementos en este estilo de revista, este tipo de letra proporciona espacio y legibilidad, otro aspecto es en el caso de la "Century Gothic" es visualmente atractiva para textos pequeños , en el caso de la revista se utiliza un puntaje de 10 pero sin embargo se tiene una buena

legibilidad a distancia, adecuándose a los artículos breves de la publicación. La "June Gull" se utiliza para los titulares tanto de portada como interiores, jugando con los tamaños y composición así como unificándola con elementos de forma para causar mayor impacto.

BOCETAJE

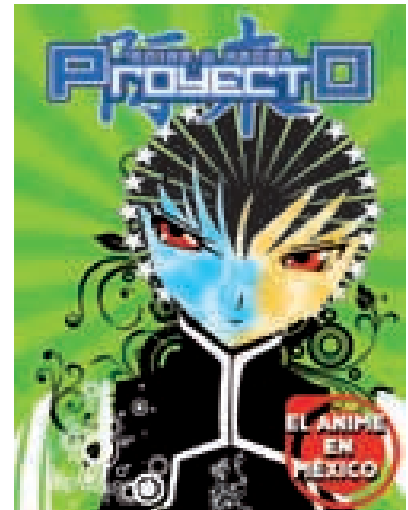
Portadas:



La intención de esta portada era representar el anime en México por medio de uno de los animes más exitosos en nuestro país, "Los C. del Z". Esta portada fue rechazada ya que el color blanco que es pureza y limpieza era excesivo y contrastaba con el estilo grunge manejado en los interiores, así como los puntos verdes utilizados, no transmitían ningún significado. El logotipo era pequeño y se perdía entre el fondo. Por lo cual carecía de atención.



Esta portada está en una perspectiva, utilizando en el radial los colores de la bandera de México, con texturas grunge. Se le dio más importancia al título con un mayor tamaño, sin embargo el equilibrio entre este y el formato provocaba inestabilidad. La calidad de la imagen así como la expresividad alegre de la misma no era lo que se quería transmitir, por el contrario los temas tocados dentro de la revista, son tomados con mayor seriedad.



Esta portada es una preeliminación de la final, ya utilizando las características del diseño grunge de una manera más intencionada. Fue desechada ya que los colores impregnados en el rostro del personaje jalaban la atención de sobremanera, así como las formas circulares en las que hay variación de tamaños e irregulares que se encontraban por encima del dibujo saturaban la imagen. La tipografía constaba de un equilibrio tanto en tipografía como en distancia entre lados

Logotipo de la revista:



Primer logotipo creado para la revista, en la que hay un acento en la letra O y para dotar de mayor fuerza la lectura del título, se antepone una tipografía (japanese) que tiene un acento visual en tamaño y color cuyo significado es anime y manga, el color rojo es calidez, fuego, etc., así como un color representativo de Japón. Fue desechado ya que el diseño se asemeja al logotipo de "Sushi itto" en cuanto a colores utilizados.



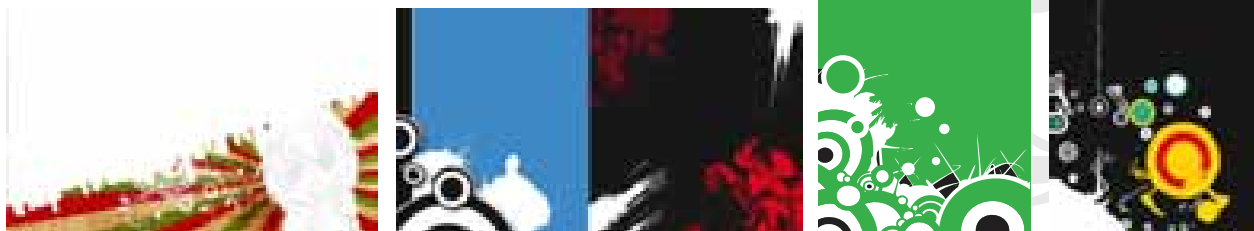
Este logotipo crea un equilibrio total, tanto en tamaños de tipografías las cuales fueron dopenakedfoul y japanesse, como en colores, que visualmente crea armonía con el propósito de crear frescura y limpieza. Se anteponen dos palabras japonesas cuyo significado es anime y manga. Fue rechazado ya que no reflejaba el estilo de la revista, así como las palabras "anime y manga" se perdían visualmente y opacaban las palabras japonesas.

Interiores:

Durante la elaboración de la revista se crearon varios fondos, partiendo de los temas que se abarcarían para con ello lograr una mayor armonía de los elementos, sin embargo varios de ellos fueron desechados, ya que había una tensión hacia el lado izquierdo en varios interiores, así como el uso repetitivo de las formas circulares las cuales creaban una monotonía al pasar de las hojas.

Otro aspecto a tomar en cuenta fueron las imágenes utilizadas en los interiores ya que debían de armonizar no solo con el fondo, sino también con el tema a tratar, por lo cual no fueron agregadas al trabajo final.

La saturación de varios elementos que se dieron en estos fondos, impedían un acomodo óptimo tanto de imágenes como de las cajas tipográficas, aspecto primordial en la revista.



Logotipo personal:



Se utilizará como la editorial. Este logotipo es mi carta de presentación como diseñador, en el reflejo los colores básicos, azul, amarillo y rojo, como parte primordial en el diseño, así como el blanco que es la suma de todos los colores y el negro que es la nulidad de estos, La letra d (diseño) la hago en exageración, y el verde refleja la armonía en el diseño, la frescura en la juventud y el crecimiento como persona. Es un diseño circular ya que vivimos rodeados de mensajes visuales, y en los que el diseñador esta inmerso.

Descripción del contenido de la revista:

<p>Portada: El anime en México Ilustración vectorizada con elementos grunge</p>	<p>2da de forros: Dibujo a blanco y negro (serie Gantz) con elementos estilo grunge</p>	<p>pag.1 Editorial y contenido</p>	<p>pag.2 Tema: Manga y Anime: las definiciones</p>	<p>pag.3 Tema: Manga y Anime: las definiciones</p>	<p>pag.4 Tema: Ozamu Tezuka: el Dios del manga. Fotografía con diseño grunge</p>
<p>pag.5 Tema: Ozamu Tezuka: el Dios del Manga. Biografía y obras representativas</p>	<p>pag.6 Tema: Características del manga y anime. Uso de un dibujo con estilo grunge</p>	<p>pag.7 Tema: Características del manga y anime. Contenido, estilo de dibujo</p>	<p>pag.8 Tema: Influencia del anime en occidente. Imágenes (ejemplos del estilo)</p>	<p>pag.9 Tema: Influencia del anime en occidente. Como se introdujo el anime y ejemplos del estilo</p>	<p>pag.10 Tema: El manga y anime en México: un fenómeno que invadió nuestro país. Imagen est. grunge</p>
<p>pag.11 Tema: El manga y anime en México. Historia de como se introdujo el anime y manga en México</p>	<p>pag.12 Tema: El manga y anime en México. Historia de como se introdujo el anime y manga en México</p>	<p>pag.13 Tema: El manga y anime en México. Historia de como se introdujo el anime y manga en México</p>	<p>pag.14 Tema: La realidad actual del manga y anime en México. T.v de paga, censura y retransmisiones.</p>	<p>pag.15 Tema: La realidad actual del manga y anime en México. Piratería, falta de apoyo a artistas mex.</p>	<p>pag.16 Tema: La violencia en el manga y anime. los valores reales tocados en las historias</p>
<p>pag.17 Tema: La violencia en el manga y anime. Dibujo con elementos grunge</p>	<p>pag.18 Tema: Controversias que ha generado el anime. Fotografía con elementos grunge.</p>	<p>pag.19 Tema: Controversias que ha generado el anime. La censura, y la falta de inf. del público.</p>	<p>pag. 20 Tema: Carta del Editor: Agradecimientos.</p>	<p>pag. 21 3ra de forros: Dibujo a color (serie Haruhi) con elementos estilo grunge</p>	<p>Contraportada: Imagen promocional a color del anime de Saint Seiya Episode G (fanart).</p>

Formación de la revista

Portada: Análisis semiótico

La semántica se rige por los significados que transmite la portada ya utiliza una composición cromática: el rojo cuya función es la intensidad en la imagen, el negro cuya función es reforzar la profundidad en la imagen, así como el misterio que produce y que se encamina a la información que puede contener la revista sobre el tema del anime y manga en México. El color verde cuya armonía se acentúa por el ritmo que se usa en la variación de tonalidades, así también el verde es un color representativo de México (la bandera nacional, el Chile etc.) El blanco la cual es la suma de todos los colores y cuya intención es la de hacer un contraste entre imagen y fondo, así como el proporcionar limpieza al diseño y evitar saturación. Por último se encuentra el azul que se encuentra en el nombre de la revista el cual refleja un estilo juvenil, fresco y veraz.

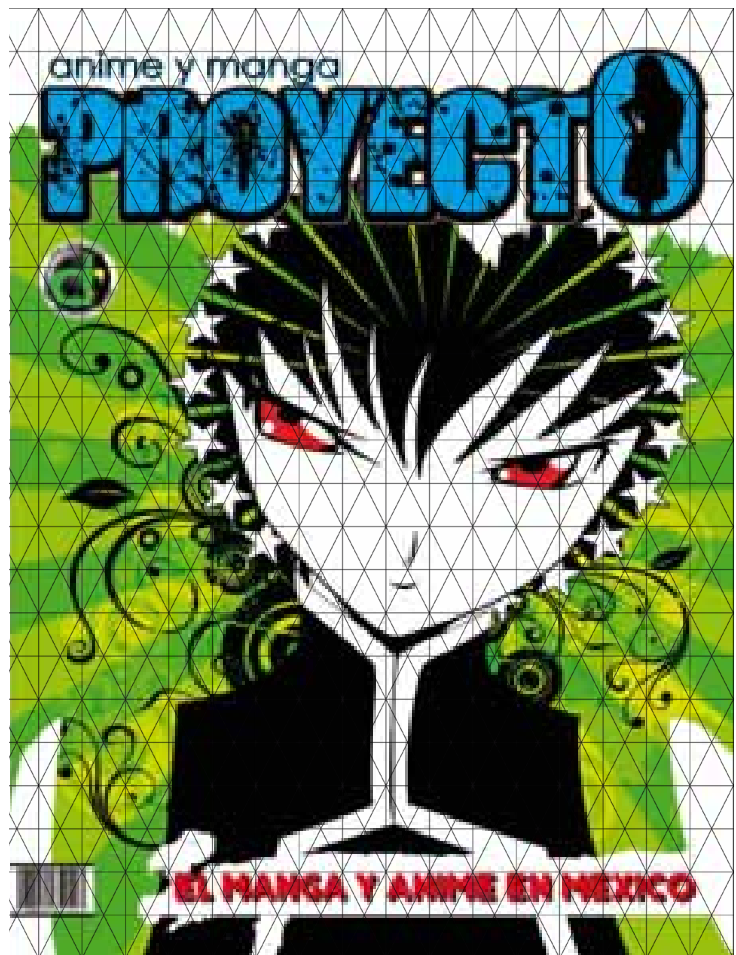
Cabe destacar que estos colores tienen otro significado especial: por un lado se tiene el negro: formas e imagen, que es la ausencia de color y por el otro el blanco: imagen y fondo que es la suma de todos los colores, así también ya sea en mayor o menor medida se utilizaron los colores de la bandera mexicana, verde: fondo, blanco: imagen y fondo, por último el rojo: ojos.

La sintáctica por otro lado está en las formas utilizadas, se observan elementos circulares en variación de tamaño y textura irregular, así como elementos ornamentales y curvos; estos elementos se fusionan con la imagen con el fin de lograr unidad así como con el fondo radial el cual lleva un ritmo en color, es un elemento utilizado del estilo grunge el cual proporciona un punto de atención que en este caso es el centro, este elemento es reforzado por otro radial que es el cabello, así ambos proyectan la mirada hacia la imagen. Otro elemento del grunge se encuentra en el marco que rodea el tema principal de la revista, y al título de esta, son elementos agresivos pero cuya función es la de resaltar los elementos principales, título, tema e imagen también.

La portada está diseñada con el fin de proporcionar equilibrio radial, ya que los elementos están en rotación alrededor de un punto central. Hay un acento en los ojos, cuya combinación de color y forma, reflejan misterio y precaución, esto es primordial ya que el contenido de la revista abarca en su mayoría temas serios. Se observa un contraste en color fondo-imagen, fondo-tema y fondo-título de la revista, ya que visualmente logrará la

atención con una mayor facilidad habiendo distinción entre cada elemento

En la pragmática hay elementos importantes que dotan a la revista de un ritmo visual, a fin de que el espectador vea la información de forma ordenada. Así se tiene que los elementos como son fondo, y formas nos lleven al centro de la imagen es decir, el rostro cuyo diseño es la característica principal del anime y manga, es decir, la expresividad en los ojos, la boca y la nariz pequeña y la falta de rasgos faciales con el fin de lograr una forma más estilizada y no tosca. Esto permite que la persona al ver la imagen sepa que es un tema relacionado con la animación japonesa, y que inmediatamente valla al tema principal "El Anime en México", la persona inmediatamente se dara cuenta cual va a ser el contenido principal a tratar para posteriormente ir al título de la revista; todos estos elementos van a permitir que pueda ver el contexto que tendrá no solo informativo, sino también visual.



Logotipo de la revista:

Al ser una propuesta para tesis, se eligió el título "Proyecto" como título principal. La tipografía que se utilizó es Thirsty for Souls con un tamaño de 72 puntos (PROYECTO) y 195 puntos en la última letra (O), así también se utilizó la fuente century gothic (anime y manga) con un tamaño de 30 puntos.

Es un logotipo con una tipografía agresiva pero fresca utilizando el color azul, que refleja juventud y verdad, conteniendo además una textura irregular acorde al estilo que se maneja (grunge) es decir manchas resaltando el aspecto de la realidad.

Otro elemento importante es el acento de una forma abstracta que denota una figura estilizada, característica esencial del anime, El logotipo contiene un equilibrio asimétrico ya que del lado izquierdo se encuentra el subtítulo anime y manga dotando de peso visual esa parte, y del lado derecho se encuentra con el contraste de tamaño la letra O y dentro de esta la abstracción. Así por último se tiene un contraste de color azul y negro con el fin de resaltar el nombre de la revista y así llamar con más fuerza la atención del espectador.

El diseño del logotipo refleja la esencia de la revista, es decir, la realidad actual del anime y el manga en México, utilizando una tipografía juvenil el espectador va a encontrar en el logotipo el estilo manejado en los interiores de la revista con el fin de crear un interés y se logre el objetivo que es la compra.



Interiores:

La composición de los interiores refleja el estilo en portada, la pragmática lleva la intención de que el peso visual recaiga en primer lugar hacia la imagen es decir hay una composición en exageración, ya que refleja la idea del contenido del tema y que esta se vea reforzada por el título y así proceder a la lectura. Con esto se consigue un ritmo visual en donde la persona va a encontrar la información en el orden correcto y así evitar perderse.

La imagen va a reflejar la esencia del tema, en este caso se opto por colocar una imagen agresiva y fría cuya inclinación evita que halla rigidez en la composición.

Los colores utilizados son propios del grunge, en este caso el tema es la violencia en el anime, los colores marrones, rojo, negro, gris y blanco evocan ese aire de misterio, precaución, ira y sorpresa, así también se tienen las formas irregulares y agresivas tanto en fondo, como en el personaje, con el fin de que halla un ritmo en el estilo visual.

Hay acentos visuales que refuerzan el concepto, como la sangre que tiene la imagen y el tamaño y color de la palabra "violencia"

Tipográficamente se utilizan dos tipos en los interiores "Century Gothic" de 10 puntos con un interlineado de 12 para el texto y "June Gull" que es utilizado para los títulos de los temas y cuyo tamaño colocación y dirección varía dependiendo del tema e importancia de palabras. En estas páginas se opto por colocarlo en la parte inferior derecha en aguzamiento con el fin de no competir con la imagen y que esta sea la que lleve la mirada al título.

Dentro de una composición es de suma importancia que el contenido tipográfico sea leible y que la persona no se confunda y pierda el sentido de la lectura, por lo cual es importante el espacio y el color de las cajas:

Las cajas tipográficas están a 3 columnas y un medianil de 0.8 con un margen lateral, superior e inferior de 1.2 cm por lado y un interlineado de 0.7 cm, esto permite de que apesar que halla cierta saturación de elementos en la composición, halla aire en la lectura y no se pierda al seguir entre líneas, así también se utilizo en algunas páginas transparencias detras de las cajas tipográficas para una mejor legibilidad. El color en tipografía respecto a las cajas es blanco y negro a fin de evitar cansancio visual.

Por otro lado las imágenes complementarias tienen una forma específica acabando con una esquina redondeada con el propósito de crear una constancia en la revista, y a la vez romper con la cuadratura. Estas imágenes ilustran el contenido del tema proporcionando una idea más clara de lo que se lee.

El folio es colocado en la parte inferior izquierda con el fin de no robar la atención, está constituido por el logotipo de la revista, una forma irregular y el número.

Estas son las constantes dentro de los interiores, con esto se logra un ritmo y dinamismo al transcurso de las páginas, logrando unidad en toda la publicación.





Contenido

- 1. Introducción
- 2. El lenguaje
- 3. El estudio
- 4. El lenguaje "yo"
- 5. El lenguaje "yo"
- 6. El lenguaje "yo"
- 7. El lenguaje "yo"
- 8. El lenguaje "yo"
- 9. El lenguaje "yo"
- 10. El lenguaje "yo"

Libros

CLAS 

M

E

MANGA Y ANIME
LAS DEFINICIONES

CLAS



El 1 de octubre se celebró el aniversario de un autor de mangas, anime y videojuegos japonés, el creador del héroe de los aviones, el Dios del Manga, el que creó el primer anime de la historia. Tezuka fue el autor del primer anime de la historia, el "Astro Boy" en 1962, y el autor del primer manga de la historia, el "Tetsuwan Atom" en 1947. Su obra más conocida es "El príncipe de la paz", que fue el primer anime de la historia.

Tezuka fue el autor del primer anime de la historia, el "Astro Boy" en 1962, y el autor del primer manga de la historia, el "Tetsuwan Atom" en 1947. Su obra más conocida es "El príncipe de la paz", que fue el primer anime de la historia.

El primer anime de la historia, el "Astro Boy", fue creado por Tezuka en 1962. Este anime fue el primero de una serie de anime que Tezuka creó, que se convirtieron en una de las series más populares de la historia.

Tezuka fue el autor del primer anime de la historia, el "Astro Boy" en 1962, y el autor del primer manga de la historia, el "Tetsuwan Atom" en 1947. Su obra más conocida es "El príncipe de la paz", que fue el primer anime de la historia.

Tezuka fue el autor del primer anime de la historia, el "Astro Boy" en 1962, y el autor del primer manga de la historia, el "Tetsuwan Atom" en 1947. Su obra más conocida es "El príncipe de la paz", que fue el primer anime de la historia.

Tezuka fue el autor del primer anime de la historia, el "Astro Boy" en 1962, y el autor del primer manga de la historia, el "Tetsuwan Atom" en 1947. Su obra más conocida es "El príncipe de la paz", que fue el primer anime de la historia.



INFLUENCIA DE LOS ANIMES EN LOS OJOS DEL OCCIDENTE



Durante los últimos años, el mundo del anime ha crecido de manera espectacular, convirtiéndose en un fenómeno global que trasciende fronteras. Este fenómeno no solo ha atraído a millones de fans en todo el mundo, sino que también ha influenciado profundamente la cultura popular occidental, desde la música hasta el cine.



El éxito del anime en Occidente se debe a una combinación de factores, como la calidad de la animación, la profundidad de las historias y la diversidad de géneros. Además, la influencia del anime se puede ver en la moda, el arte y la música de artistas occidentales que se inspiran en el estilo japonés.



anime y manga
PROYECTO



anime y manga
PROYECTO



LA REALIDAD ACTUAL DEL MANGA Y ANIME EN MÉXICO

Desde los años sesenta, cuando se empezó a publicar el primer número de la revista *Shojo*, el mundo del manga y anime en México ha crecido de manera constante. En los últimos años, el mercado ha crecido de manera exponencial, gracias a la llegada de nuevas series y películas. Esto ha permitido que el público se acerque a la cultura japonesa y a la cultura del manga y anime. En México, el mercado del manga y anime ha crecido de manera constante, gracias a la llegada de nuevas series y películas. Esto ha permitido que el público se acerque a la cultura japonesa y a la cultura del manga y anime.

Por otro lado, una de las principales razones por las que el público se acerca al mundo del manga y anime es por la calidad de los personajes y las historias. En México, el mercado del manga y anime ha crecido de manera constante, gracias a la llegada de nuevas series y películas. Esto ha permitido que el público se acerque a la cultura japonesa y a la cultura del manga y anime.



En otros países que se parecen a México, como en España, el mundo del manga y anime ha crecido de manera constante, gracias a la llegada de nuevas series y películas. Esto ha permitido que el público se acerque a la cultura japonesa y a la cultura del manga y anime.



En conclusión, el mundo del manga y anime en México ha crecido de manera constante, gracias a la llegada de nuevas series y películas. Esto ha permitido que el público se acerque a la cultura japonesa y a la cultura del manga y anime.



La mayoría de las controversias que se generan en México sobre el mundo del manga y anime, son por temas de censura y de contenido. En México, el mercado del manga y anime ha crecido de manera constante, gracias a la llegada de nuevas series y películas. Esto ha permitido que el público se acerque a la cultura japonesa y a la cultura del manga y anime.



El anime ha sido muy criticado por sus temas que incluyen temas de sexo y violencia. En México, el mercado del manga y anime ha crecido de manera constante, gracias a la llegada de nuevas series y películas. Esto ha permitido que el público se acerque a la cultura japonesa y a la cultura del manga y anime.



En otros países, como en España, el mundo del manga y anime ha crecido de manera constante, gracias a la llegada de nuevas series y películas. Esto ha permitido que el público se acerque a la cultura japonesa y a la cultura del manga y anime.

Desde entonces se creó un tipo de manga que se llama 'Seinen' y que se centra en temas de acción y aventura. En México, el mercado del manga y anime ha crecido de manera constante, gracias a la llegada de nuevas series y películas. Esto ha permitido que el público se acerque a la cultura japonesa y a la cultura del manga y anime.



Conclusiones

La intención de este proyecto es el de ofrecer nuevas propuestas al campo del diseño editorial, en concreto al diseño de revistas enfocadas al manga y anime, la revista crea una nueva visión y estilo adaptándose a los cánones actuales de moda, haciéndola fresca y juvenil, fusionando el estilo grunge, con las ilustraciones enfocadas al manga y anime dotando a la composición de dinamismo, y movimiento, esto complementado por la información la cual abarca una parte de la tesis.

Este proyecto de diseño fue una gratificante experiencia para mi, en primer lugar surge como había mencionado al comienzo, por la idea de crear algo diferente en cuanto a revistas de anime se refiere, y en segundo lugar por la enorme afición y cariño que siento por esta cultura que desde chico la he seguido, la sigo y la seguiré teniendo como parte de mi vida.

A lo largo del proyecto pase por varias adversidades, que me sirvieron de mucho, pues solo así se aprende y se mejora, desde la elaboración textual de la tesis ya que fue un poco difícil encontrar cierta información, así como el tratar de llevar una lectura constante y bien desarrollada para un buen entendimiento por parte de terceros.

En cuanto al diseño de la revista pase también por cierto tropezones, tal vez el más fuerte y el que creó una dualidad de debilidad y fuerza fue la pérdida del 60% de la revista por culpa de un virus informático, sin embargo también fue el momento más desafiante ya que me permitió mejorar en mucho el diseño previo, contando con nuevas ideas en el concepto, así como el trabajar a contra tiempo ya que en la vida laboral uno estará expuesto a estas situaciones y que mejor vivirlas desde ahora.

Aprendí la seriedad con la que se debe de elaborar una revista ya que implica desde un estudio del mercado al que va dirigido, hasta pasar por la lluvia de ideas, el bocetaje, la elaboración adecuada de una retícula, la formación de los elementos, el proceso de impresión entre otros puntos.

Me permitió "jugar" mucho con los programas de diseño, desde Illustrator y Photoshop para la elaboración de varios elementos que componen la revista, hasta pasar por Indesign para su correcta formación; complementado por la teoría llevada a lo largo de la carrera la cual forma al diseñador para después poner en práctica esos

conocimientos.

Sin duda alguna estos retos son los que forman a un diseñador, dotándolo de experiencia y seguridad ante la vida, es un buen comienzo para mí y espero seguir por ese camino.

El objetivo al llevar a cabo esta tesis, no solamente fue el crear una nueva propuesta en diseño, sino también en parte en el contenido, se utilizó un estilo que está muy de moda para la juventud y se unificó con el arte del manga y anime el cual no solo va dirigido a los jóvenes, sino a las personas mayores también.

El diseño y la comunicación visual es un medio para expresar ideas y crear conceptos, con el fin de resolver una problemática real, y eso precisamente es lo que se quiere lograr con este proyecto.

Hay que tener en cuenta que nosotros no creamos, ya que, todo está hecho, simplemente hay que hacer de esa creación una innovación imaginativa para llegar al objetivo principal, el comunicar.

Cada día hay más personas que se interesan por el anime así que es importante hacerles llegar esa información de una manera fácil pero creativa, eso es lo que aporta este proyecto, creatividad, imaginación y esfuerzo para que el público tenga una opción más de conocer el maravilloso mundo del anime, por medio de la comunicación visual.

"Agradecimientos"

Pues a mis maestros por orientarme con la elaboración de este proyecto, al mundo del anime por ser parte de mi vida y motor fundamental para esta grata experiencia, y sobre todo a mi **madre** por estar ahí conmigo aunque me haya preguntado en noveno semestre *"y como de que vas a trabajar, de que trata tu carrera..."*

