



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Propuesta y procedimiento creativo de un
cómic estilo manga.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADA EN DISEÑO Y
COMUNICACIÓN VISUAL**

PRESENTA:

ANGÉLICA GORETY MORELOS HERNÁNDEZ

ASESOR:

MAV. Luis Alfredo Oropeza López

CUAUTITLÁN IZCALLI, ESTADO DE MÉXICO, 2019



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
SECRETARÍA GENERAL
DEPARTAMENTO DE EXÁMENES PROFESIONALES

ASUNTO: VOTO APROBATORIO

M. en C. JORGE ALFREDO CUÉLLAR ORDAZ
DIRECTOR DE LA FES CUAUTITLÁN
PRESENTE

ATN: I.A. LAURA MARGARITA CORTÁZAR FIGUEROA
Jefa del Departamento de Exámenes Profesionales
de la FES Cuautitlán.

Con base en el Reglamento General de Exámenes, y la Dirección de la Facultad, nos permitimos comunicar a usted que revisamos el: Trabajo de Tesis

Propuesta y procedimiento creativo de un cómic estilo manga.

Que presenta la pasante: Angélica Gorety Morelos Hernández
Con número de cuenta: 311110999 para obtener el Título de la carrera: Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual.

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el EXAMEN PROFESIONAL correspondiente, otorgamos nuestro **VOTO APROBATORIO**.

ATENTAMENTE
"POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU"
Cuautitlán Izcalli, Méx. a 15 de Noviembre de 2018.

PROFESORES QUE INTEGRAN EL JURADO

	NOMBRE	FIRMA
PRESIDENTE	M.A.V. Luis Alfredo Oropeza López	
VOCAL	L.D.C.G. José Luis Tobias Carranza	
SECRETARIO	L.D.G. Luis David Miranda Tapia	
1er. SUPLENTE	L.F. Martha Angélica Ortega Alderete	
2do. SUPLENTE	L.D.G. Aurora Muñoz Bonilla	

NOTA: los sinodales suplentes están obligados a presentarse el día y hora del Examen Profesional (art. 127).

Agradecimientos.

Le agradezco principalmente a mi madre por apoyarme en todo momento, desde mi educación moral, ética y profesional con todos los recursos que tuvo a su alcance sin imponer una carrera universitaria, el cariño y afecto que me mostró por mis avances y alentarme a seguir en mis proyectos aunque no salieran favorables o como quisiera. Por aplaudirme y regañarme cuando fue necesario y que a pesar de las dificultades que se nos han presentado, nunca ha dejado de ver por mi bienestar. El trabajo que presento a continuación es gracias a el esfuerzo de ambas, pero más por su parte por brindarme los recursos necesario para llegar hasta aquí con todo el afecto y amor que puede hacer una madre por su hijo.

A mis tías y un tío por auxiliarme en mis proyectos de distintas formas, moral, emocional, facilitándome material para mi carrera sin condiciones ni trabas, por regalarme un compañero peludo que me acompaña aún en mis desveladas para terminar mis proyectos; creer en mi persona en qué llegaría lejos, por cuidar de mi cuando fue necesario, velando por mi bienestar como si fuera una hija más para todos ellos y alegrarse de que hoy esté presentando un proyecto personal.

A todos los profesores que formaron parte de mi camino académico desde kinder hasta la facultad, por enseñarme las posibilidades de dirigirme profesional y éticamente en mi carrera y en la vida misma, incluyendo a aquellos con los que nunca tuve la oportunidad de tener una clase con ellos, pero me brindaron una oportunidad de trabajar en sus proyectos, darme un consejo, ofrecerme un trabajo, su tiempo, sus puntos de vista para crecer aún más y otorgarme palabras de aliento.

A mis amigos, desde la primaria hasta la Facultad, por brindarme su amistad, hacer equipo conmigo en proyectos, hacerme observaciones de mi trabajo, recomendaciones para mejorar, felicitarme por mis logros y desde luego por darme ánimos cuando más lo necesité.

Finalmente a mi *koibito*, *usuratonkachi*, por animarme cada que tuve problemas en la vida, halagar mi trabajo, apreciar mi esfuerzo, decirme palabras de aliento cuando estuve a punto de desistir en varios trabajos y siempre darme la mano a pesar de la distancia que hay entre los dos.

A todas las personas que han formado parte de mi camino les agradezco mucho, me tomaría más de una vida para agradecerles por todas las buenas acciones que han hecho por mí incondicionalmente, gracias por todo.

Índice.

AGRADECIMIENTOS	~~~~~	1
INTRODUCCIÓN	~~~~~	6
UNIDAD I CONOCIMIENTO HISTÓRICO PARA LA REALIZACIÓN DE UN MANGA		
1.1 Antecedentes históricos del dibujo	~~~~~	8
1.2 Antecedentes históricos del cómic	~~~~~	12
1.2.1 El cómic como entretenimiento	~~~~~	17
1.2.2 La innovación del cómic	~~~~~	20
1.3 Antecedentes históricos del manga	~~~~~	26
1.3.1 El manga como entretenimiento	~~~~~	31
1.3.2 La innovación del manga	~~~~~	33
1.4 Diferencia entre el cómic y manga	~~~~~	38
1.5 Antecedentes históricos sociales más relevantes en Japón para su llegada a México.	~~~~~	41

1.6 Influencia japonesa en México  46

1.7 Aplicación de la ética en el proceso de producción.  55

UNIDAD II ELEMENTOS DE DIBUJO Y EDITORIAL IMPLEMENTADOS EN EL PROCESO CREATIVO DEL MANGA

2.1 El proceso creativo  67

2.2 Técnicas en el dibujo  72

2.3 La perspectiva como efecto de tridimensional  77

2.3.1 Volumen  79

2.3.2 Luz  80

2.3.3 Textura  82

2.3.4 Espacio  83

2.3.5 Color  84

2.4 Retículas  85

2.5 Elementos del manga  86

2.5.1 Textos narrativos  87

2.5.2 Bocadillos  87

2.5.3 Énfasis y exageración	~~~~~	90
2.5.4 Rejillas y puntillismo	~~~~~	91
2.5.5 Elementos de naturaleza y objetos en 3D	~~~~~	93
2.6 Tipos de planos implementados	~~~~~	94
2.6.1 Plano general	~~~~~	95
2.6.2 Plano medio	~~~~~	96
2.6.3 Close up	~~~~~	96
2.6.4 Picada y Contra picada	~~~~~	97
 UNIDAD III PROYECTO DE DISEÑO MANGA		
3.1 Proceso metodológicos	~~~~~	98
3.2 Guión literario	~~~~~	105
3.3 Creación de personajes	~~~~~	107
3.4 Storyboard y entintado	~~~~~	119
3.5 Manga terminado	~~~~~	121
 CONCLUSIÓN	~~~~~	 139
 BIBLIOGRAFÍA	~~~~~	 141

Introducción.

La comunicación entre todos los seres vivos ha sido primordial desde que nacen hasta que mueren, gracias a ella se logra tener una interacción en el entorno, expresar un sentir, una propuesta, idea o simple relación con el entorno, sin embargo, la comunicación visual suele ser de mayor impacto, pues la vista es un sentido que puede captar con facilidad los mensajes a base de recursos gráficos como son: carteles, flyers, videos, fotografías, ilustraciones, dibujos, infografías, revistas, cómics, mangas, entre otros.

Este último, tiene un mayor impacto en nuestra era debido a los medios de comunicación masivos como lo es el internet, el cual muestra información de toda clase a quien cuente con este servicio, de manera inmediata, es por ello que el manga ha quedado en fácil acceso al público en plataformas.

Es una forma de entretenimiento, pero también de comunicación, dando al mangaka la oportunidad de crear una interacción con el receptor de la información, dejando un mensaje en él y cumpliendo con un seguimiento de normas para estar dentro de lo legal y ético de la sociedad; en este trabajo se presentará el surgimiento del manga y una tentativa de los puntos a considerar para crear uno.

El primer apartado del escrito habla sobre el desarrollo del dibujo, como inició y por qué, pues es parte elemental del manga, al igual que una forma de comunicar que han tenido los seres humanos desde sus inicios, pasando así a cómo surgió en el comic y posteriormente en el manga; los cambios que ha tenido a lo largo del tiempo hasta ahora y que aplicaciones de innovación y ética contienen en cada una de las historias que se publican mundialmente.

Es importante la influencia que a tenido la cultura japonesa en nuestro país, por ello, es primordial saber las bases históricas sociales que dieron pauta a la interacción del país oriental en México y como es que ha prevalecido tal relación hasta nuestros días con gran impacto.

La segunda unidad mostrará al lector los elementos que contiene un manga, desde el dibujo hasta lo editorial, para tener una armonía y composición en cada viñeta, cada uno de los componentes está relacionado y se debe de pensar como uno solo para que el dibujo presentado sea funcional .

En la última unidad se mostrará el resultado final que se obtiene siguiendo los pasos que se presentan en el escrito, desde la metodología, guión literario, creación de personajes, el llamado plot y finalmente el producto terminado.

Unidad I Conocimiento histórico para la realización de un manga.

1.1 Antecedentes del dibujo.

La humanidad desde sus inicios ha tenido la necesidad de comunicar todo aquello que lo rodea, *“La expresión gráfica es el medio por el cual el ser humano manifiesta sus emociones y sentimientos, es decir se manifiesta a él mismo”*¹.

Han trascendido a lo largo de la historia en las cuevas de Altamira, España, los llamados dibujos rupestres, elaborados con pigmentos naturales obtenidos de *“Los óxidos y carbonatos de hierro, los derivados del manganeso y algunos huesos calcinados, para producir infinitas variedades de ocre, amarillos, anaranjados, azules y negros, datan de la era paleolítica superior (hace 35,000 años).”*²

Los dibujos fueron evolucionando conforme al tiempo e historia de la humanidad; los egipcios adoptaron este medio plasmándose en las monumentales construcciones que tenían, en papiros, tumbas funerarias y alfarería con temas de religión y al igual que los homo sapiens, situaciones de la vida cotidiana; sin embargo, necesitaban expresar con mayor claridad la grandeza de sus Dioses, faraones, sacerdotes, para ello optaron por pintarlos a mayor tamaño que los demás personajes plasmados en el soporte.

Una de las grandes características que tuvo la civilización egipcia dentro del dibujo fue la representación de las figuras humanas en perfil, no tenía perspectiva y los colores carecían de degradado, simplemente eran plastas.

1 Villegas Maciel Carlos, “Introducción al dibujo artístico material didáctico de apoyo a la asignatura de Taller de Extresión gráfica I”, (México, 2011-2012), 11.

2 Historia y biografías, *El arte rupestre primeros dibujos del paleolítico finalidad*, https://historiaybiografias.com/artes_rupestre/, (Consultada el 31 de Octubre de 2018).

Cueva de Altamira



Imagen tomada: <http://www.qtravel.es/reportajes/cuevas-de-altamira-y-el-soplao-cuna-de-los-primeros-pobladores/>, visto 31/10/18



Imagen tomada: <https://evoluarte.wordpress.com/2015/02/>, visto 31/10/18

Jeroglíficos Egipcios



Imagen tomada: <https://app.emaze.com/@AOLOTWZZ#5>, visto 31/10/18

Jarrón griego, fotografía
tomada por: M. Robertson



Imagen obtenida: <http://www.cvaonline.org/tools/pottery/painters/keypieces/redfigure/niobid.htm>, visto 31/10/18



Meandro

Imagen obtenida:
<https://www.pinterest.es/pin/244461086000413052>
visto 31/10/18

Mosaico Romano escena de sacrificio. Mosaico de St. Roman en Gal,
fotografía tomada por: Luz Neira



Imagen obtenida: <http://www.cvaonline.org/tools/pottery/painters/keypieces/redfigure/niobid.htm>, visto 31/10/18

Mosaico romano



Imagen obtenida: <http://auladeartemaraisa.blogspot.com/2014/08/6-ano-segundo-semester.html>, visto 31/10/18

“Los Griegos por otra parte realizaban los dibujos tomando en cuenta la geometría, a esta era se le denominó “geométrica” que data de los siglos IX y VIII A.C”³, plasmada en la cerámica que creaban. Gracias a esto, cobró mucha importancia en la antigua Grecia debido a su comercialización dentro y fuera de dicha civilización, tiempo después y poco a poco enriquecieron el dibujo con el anexo de animales y plantas enmarcados por guardas, denominadas “meandros”. En los siglos VII y VI A.C dan paso a la era arcaica dejando conocimientos a la humanidad sobre la perspectiva, armonía y equilibrio de la figura humana, cobrando importancia para las representaciones mitológicas.

El dibujo en la antigua Roma se hizo presente en las construcciones de los enormes palacios que estaban dentro de la civilización utilizados como adornos, hechos con pequeños mosaicos, pastas cítreas y lapislázuli proporcionando un efecto de claro oscuro y luminosidad en ellos.

La Edad Media es una de las épocas que más emplea el dibujo en sus manuscritos realizados a mano, con tres cuartas partes de texto y un cuarto de ilustración representando lo escrito, acompañado de un margen cargado de ilustración llamado orla, la mayor parte de los escritos son con temática de religión; pasado el tiempo, el escrito y realización del dibujo toma fuerza en su reproducción por medio de la imprenta, otorgando al hombre realizar otros medios de

³ Villegas Maciel Carlos, “Introducción al dibujo artístico material didáctico de apoyo a la asignatura de Taller de Extensión gráfica I”, (México, 2011-2012), 18

comunicación, a parte de libros, como carteles, postales y comunicados; plasmando en ellos representaciones y pensamientos de civilizaciones de la época.

El hombre desde que empleó el dibujo, ha querido perfeccionarlo conforme pasa el tiempo debido a la evolución de su pensamiento y con ello poder captar la realidad, dando paso a nuevas técnicas y formas para obtenerlo, ser ambicioso en lograr la contundencia de lo que ve y trascienda en el tiempo, es evidente que cada civilización aumenta algún detalle, omite o perfecciona según sus requerimientos en el momento; un ejemplo de ello son los griegos, la primera civilización en implementar la geometría en el dibujo y la arquitectura para tener simetría en ellos.

En nuestra época es notable debido al empleo de la tecnología para poder seguir comunicando de manera gráfica lo que se quiere trascender y permanecer en el pensamiento de nuestra era y generaciones futuras, ahora la utilización de plataformas facilita el desarrollo de trabajos de mayor complejidad y comunicación masiva en el mundo.

El dibujo no sólo ha ayudado a dar una educación visual, también se desarrolló la imaginación, crítica, pensamiento y percepción de ver la vida en este plano o en uno sobrenatural, algo perfecto o imperfecto, a escapar de su realidad o dar a conocer lo que sucede a cada instante o algún hecho relevante dentro de la historia; el dibujo está presente en todo nuestro entorno y podemos apreciarlo en libros ilustrados, infografías, algunos anuncios publicitarios, carteles, entre otros recursos de desplazamiento.



2



1



4



3



6



5



7

Imágenes obtenidas:

- 1- Artbook Bloodborne 2017 <http://bonusstage.com.mx/2016/12/llegara-el-libro-de-arte-oficial-de-bloodborne/>
- 2- Legend of korra turf wars part 2 <https://issuu.com/dinifijax/docs/the-legend-of-korra-turf-wars-part-2>
- 3- Artbook Bleach <http://i33.servimg.com/u/f33/16/33/06/35/bleach19.jpg>
- 4- <http://lenguabegoprado.blogspot.com/2014/04/la-publicidad.html>
- 5- <https://ink-project.ru/zoom.php?t=s&g=23>=collection&id=54>
- 6- <https://read01.com/M2zn5LM.html>
- 7- <https://buenasuerteyaltoro.wordpress.com/tag/biblioteca-nacional/Vistas-31/10/18>

Imagen obtenida: <https://anediseno.wordpress.com/tag/dibujo/>, visto 31/10/18

Rudolphe Topffer

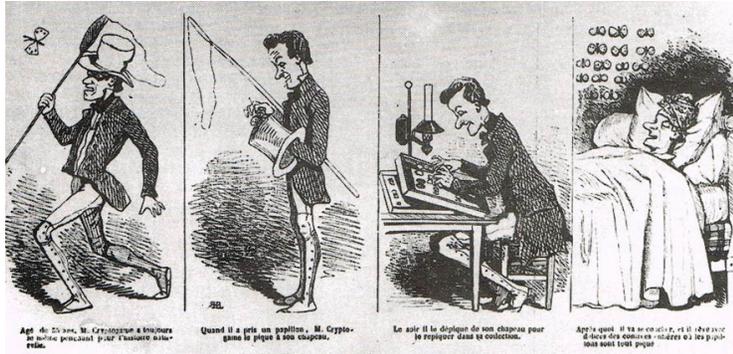


Imagen obtenida: <https://twitter.com/hashtag/toepffer> visto 31/10/18

Max und Moritz

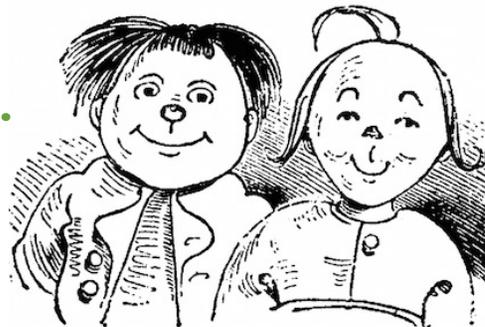


Imagen obtenida : <https://openclipart.org/detail/179610/max-und-moritz-busch-001>, visto 31/10/18



Honore Daumier

Imagen obtenida : https://es.wikipedia.org/wiki/Honoré_Daumier, visto 31/10/18

1.2 Antecedentes históricos del cómic.

El cómic desde sus inicios (Siglo XIX), como todo aquello que es nuevo para la humanidad, no es bien visto por los académicos que se dedicaban a estudiar arte debido a su falta de valor artístico, sin embargo, a pesar de las malas críticas dirigidas al trabajo de Tôpffer Rodolphe en sus álbumes publicados y distribuidos por toda Europa, pasaron inadvertidas hacia un grupo de hombres, sin embargo, Santiago García queda atraído completamente al ver los garabatos de Topffer y decide sin más preámbulo realizar sus historias al igual que el alemán Wilhelm Busch con su creación *max und moritz*.

Con esto muchos artistas deciden involucrarse en este tipo de medio visual para poder expresar y dar a conocer sus propias historias, conformado por una serie de recuadros con formato apaisado, donde se da a conocer un principio y un fin, a diferencia de los comienzos del dibujo dentro de la humanidad. Es necesario aclarar que *“La caricatura tiene un peso específico, dado que comparte soporte con el cómic: ambos se desarrollaron en los periódicos”*⁴ debido al crecimiento de la imprenta en el siglo XIX y la entrada de Honoré Daumier al cómic, quien pertenecía a la caricatura política utilizando como medio de impresión la litografía, debido a su gran calidad, que al principio tenía fines de comunicación pero posteriormente se convirtió en una herramienta muy poderosa de crítica contra el sistema.

4 Vilches Gerardo, *Breve historia del cómic*, (Madrid: Nowtilus, 2014), 16..

Daumier en sus caricaturas políticas se desarrolló con críticas *ácidas*, que posteriormente pondría en práctica en el cómic para hacer nuevos hallazgos narrativos a partir de lo que muestra Topffer, dotando de movimiento a los dibujos. La caricatura y el cómic obtienen relevancia en la sociedad, gracias a la alfabetización (sobre todo en Estados Unidos) que comienza a estar presente en una gran parte de la población; Joseph Pulitzer y William Hearst se incorporan al periodismo dando noticias sensacionalistas con la presencia de imágenes en la prensa neoyorkina.

Se estaba dando el nacimiento de grandes imperios de comunicación, dónde se irán incluyendo en ésta el manejo de los colores a mediados de 1894 para poder dar una mejor presentación al documento.

El color se hizo presente en el diario *New York World* gracias a Pulitzer, dando oportunidad de ser explotada en la sección de cómic en 1895, donde aparecerá la primera página de historieta a color de la historia *Hogan's Alley* (El callejón Hogan) realizado por Richard Felton, el impacto que tuvo la ilustración fue masivo y los atributos que la componían se le denominó erróneamente como el primer cómic, debido a la falta de una historia con principio y fin como es conocido actualmente.

Hogan's Alley muestra un día cotidiano dentro de un barrio humilde de Nueva York teniendo como personaje principal a un niño calvo, apodado "The yellow kid" por el enorme camisón amarillo con el cual vestía, en él tenía escrito lo que el pequeño decía en el momento que fue tomado como una versión tosca del primer bocadillo.

Tuvo tanto éxito aquella página de historieta que estuvo

Hogan's Alley



Imagen obtenida: <http://x-aspirations.com/?p=3979>, visto 31/10/18

Richard Felton



Imagen obtenida: https://es.wikipedia.org/wiki/Richard_Felton_Outcault, visto 31/10/18

Katzenjammer Kids

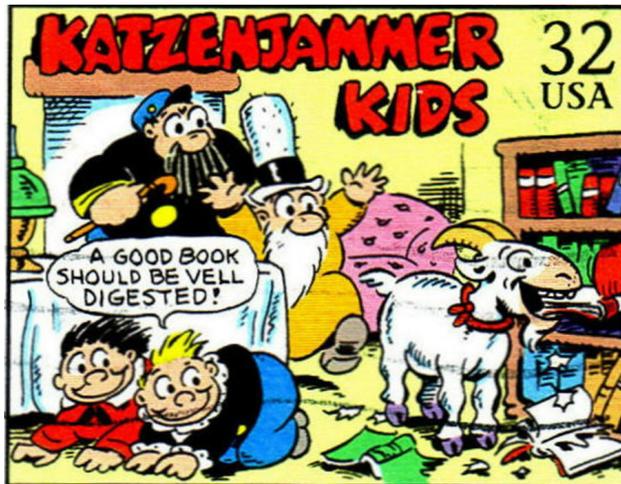


Imagen obtenida: <https://www.flickr.com/photos/28601488@N05/4946205428>, 31/10/18

Rudolph Dirks

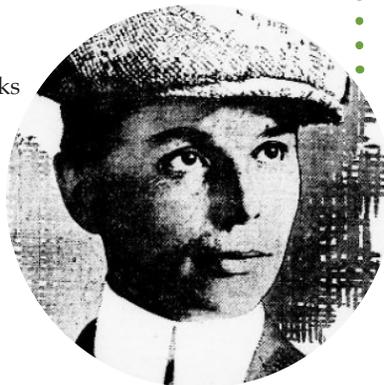


Imagen obtenida: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rudolph_Dirks_portrait_1914.jpg, visto 31/10/18

involucrado en la primera gran guerra de corporaciones de la prensa, esto es debido a que Hearst contrata a todo el personal encargado del *New York World*, donde se encontraba incluido Felton, para trabajar en una nueva publicación llamada *American Humorist*.

Pulitzer llevó este hecho a los tribunales y como resultado se le otorgó el seguir utilizando el título *Hogan's Alley*, mientras que Felton podía seguir dibujando a sus personajes pero utilizando otro nombre; ante tal situación "el resto de los periódicos satirizaron todo el proceso en sus propias viñetas y acuñaron un término para referirse a partir de entonces a los periódicos sensacionalistas derivados de *The Yellow Kid* <<Prensa amarilla>>"⁵.

En aquel entonces el cómic no tenía reglas fijas de cómo realizarlo, pues apenas emprendía el largo camino que debía recorrer hasta nuestros días, por ello muchos que se acercaron a este medio de comunicación y transmisión de ideas, pudieron explorar todo lo que les llegara a la mente sin restricción y con dar pauta a las normas a seguir para elaborar uno.

Dentro de la historia del cómic se darán a conocer muchos revolucionarios pero los más destacados serán cinco; Rudolph Dirks quien realizó una versión de Max und Mortiz por encargo de William Hearst, que dará origen a *The Katzenjammer Kids* el cual cobrará un gran éxito.

5 Vilches, *Breve historia del cómic*, 19.

Trás la realización de esta tira, Dirks decide tomarse un tiempo libre lo cual Hearst ofrece la serie a un dibujante llamado Harold Knerr, quién seguiría al frente de la página dominical; ante tal acontecimiento Pulitzer contrató de nuevo a Dirks en 1914 para seguir trabajando pero ahora bajo otro nombre en el *New York World* "*Hans und Fritz*". la cual llega a su fin en 1979.

Winsor McCay es otro de los exponentes más importantes dentro del cómic, debido a su gran capacidad para ilustrar y desarrollar velozmente el metalenguaje del cómic, los bocadillos y marcos de viñeta podían interactuar con los personajes presentados en la historieta. Estos avances los fue desarrollando en varios títulos como *Little Sammy Sneeze*, *Dream of the Rarebit Fiend* y posteriormente con *Little Nemo in Slumberland*.

Little Nemo in Slumberland apareció entre 1905 y 1914, es considerada como la primera obra maestra dentro del cómic debido a su desarrollo de herramientas narrativas y con ello influyendo a más dibujantes posteriores a él.

Pasado algunos años, en 1944 un nativo de Nueva Orleans llamado George Herriman se dio a conocer en Nueva York con su obra *Krazy Kat*, en este cómic la historia se desarrolló en un mundo que tenía sus propias leyes físicas y carecía de coherencia con toques surrealistas; teniendo su propia lengua dentro del cómic con juegos de palabras gracias a una mezcla de español, *yiddish*, francés e inglés.

Imagen obtenida: <https://comicvine.gamespot.com/winsor-mccay/4040-52253/images/>, visto 31/10/18

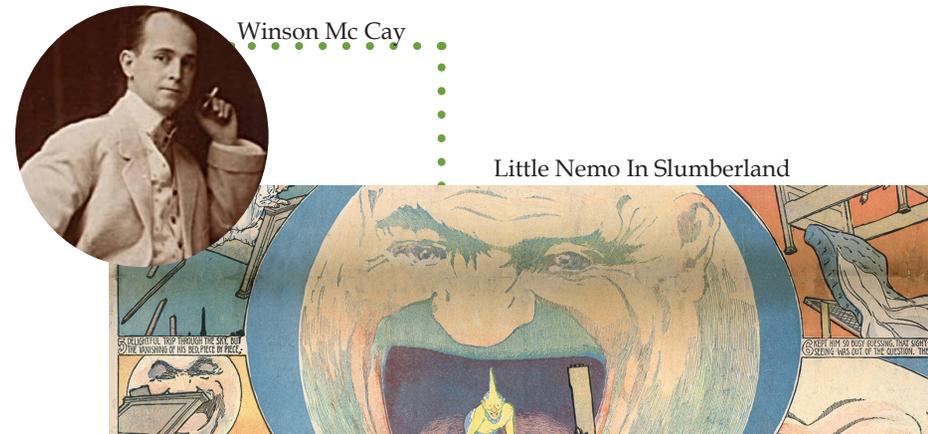


Imagen obtenida: <https://kitchendecor.club/files/the-adventures-of-little-nemo-comic.html>, visto 31/10/18

Imagen obtenida: <https://twitter.com/hoganmag/status/899980485144784896>, visto 31/10/18

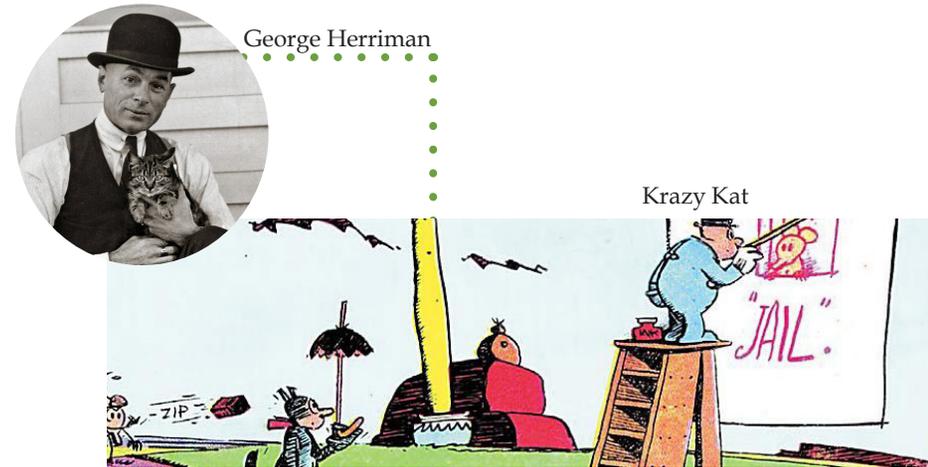


Imagen obtenida: <https://twitter.com/elportalvoz/status/921047277598400514>, visto 31/10/18

Imagen obtenida: [https://en.wikipedia.org/wiki/Frank_King_\(cartoonist\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Frank_King_(cartoonist)), visto 31/10/18

Frank King



Gasoline Alley



Imagen obtenida: <http://cifsdshpakov.blogspot.com/>, visto 31/10/18

Frank King es un pionero del cómic, originario de Wisconsin quien estudió en la Academia de Bellas Artes de Chicago y simultáneamente se ganaba la vida dibujando; sacó una serie llamada *The Rectangle* en Chicago Tribune en el año de 1913, pero “el momento en el que King comienza a hacer verdadera historia de la historieta llegará un poco después, en 1918, cuando introduzca en su tira al personaje de Walt Wallet y la renombre como *Sunday morning in Gasoline Alley*”⁶.

Este cómic se ha publicado ininterrumpidamente hasta nuestros días, King estuvo a cargo hasta el año de 1956, dando en su historia una innovación de desarrollo a base del tiempo; ocurría a la par que el mundo fuera del cómic, los personajes hacían su vida como cualquier persona y morían transcurriendo el tiempo, por ello se convirtió en una saga.

Finalmente Elzie Crisler Segar autor de *Thimble Theater*, desde 1919, fue una serie cercana al cine mudo donde se daría a conocer un personaje singular llamado *Popeye*, Segar fue perfeccionando su dibujo y a través del tiempo introduciendo más personajes en la tira, a pesar de su prematura muerte en 1938, sigue andando la tira a manos de otros artistas.

Imagen obtenida: <http://pdxretro.com/2012/03/popeye-honored-on-this-day-in-1937/>, visto 31/10/18

Elzie Crisler



Popeye



Imagen obtenida: <https://comicvine.gamespot.com/popeye/4050-48325/?page=2>, visto 31/10/18

⁶ Vilches Gerardo, *Breve historia del cómic*, 26.

1.2.1 El cómic como entretenimiento.

Al ser humano desde el inicio de su existencia le ha gustado contar ó generar historias que han dado esparcimientos en diferentes épocas, y a través de los siglos reforzando su forma de ser contada por medio de la escritura; el surgimiento de la literatura, obras de teatro, mitos, leyendas, historias de cualquier género e inclusive canciones; esto ha sido gracias a la habilidad de procesar la información y transmitirla a través de un lenguaje a los receptores.

No sólo hay entretenimiento escrito, sino también visual como lo es el cine, un arte de nuestro tiempo, *“un procedimiento técnico que permite al hombre asir un aspecto del mundo”*⁷ que ha dado no sólo una visión dentro del arte, sino también como entretenimiento, y lo podemos ver en sus inicios con los hermanos Lumiere, que dieron paso a la primera proyección al público para entretener a varias personas, tiempo después los conocidos nickelodeons dónde las proyecciones del artefacto e ideas del director se hacían en un pequeño lugar para los obreros, con un precio de cinco centavos la entrada.

Hermanos Lumiere



Imagen obtenida: <http://www.ddonosti.info/lumiere-se-presentara-en-san-sebastian/visto 31/10/18>

Entrada de un Nickelodeon



Imagen obtenida: https://howlingpixel.com/i-en/Dundas_Street/visto 31/10/18

⁷Gurben Román, *Historia del cine*, (Barcelona: Anagrama, 2014), 10 .

Música clásica



Imagen obtenida: <http://www.teknomodel.net/mansiones-clasicas.html>, visto 31/10/18

Caifanes



Imagen obtenida: <http://rrnoticias.mx/2017/06/14/caifanes-cambia-sede-concierto-ecatepec/>, visto 31/10/18

Soda Stereo



Imagen obtenida: https://www.rionegro.com.ar/cultura-show/la-huella-de-soda-y-cerati-en-la-region-JURN_4149152, visto 31/10/18

Zoé



Imagen obtenida: <http://www.info7.mx/galeria/hacen-vibrar-a-regios-en-el-world-stage/1664601>, visto 31/10/18

Editors



Imagen obtenida: <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20180427/cronica-editors-razzmatazz-6788874>, visto 31/10/18

Como se ha mencionado la música, es de igual forma un medio para poder entretenerse de manera instantánea gracias al desarrollo de la tecnología, se puede encontrar de inmediato a través de programas en la TV, videojuegos, comerciales, fuentes en internet, plataformas virtuales y artefactos físicos como lo son el celular, la radio y computadoras.

“La música presente en la sociedad actual tiene un carácter pretérito, porque de un modo un tanto simple, se puede decir que ya ha sido compuesta”⁸ ha tenido una evolución en géneros e intérpretes que dan una diversidad muy rica para la humanidad para poder relajarse o ponerse en ambiente en el momento.

Hay muchas formas de entretenimiento y el cómic no es la excepción de ello, pues muestra otra realidad con toques de fantasía, mundos que tienen sus propias reglas y da la posibilidad de que el lector se involucre en algo distinto alejándose de su realidad.

⁸ López Rodríguez Javier María, *Breve historia de la música*, (España: Nowtilus, 2011), 15.

El cómic brinda las posibilidades de explotar los siguientes aspectos:

*La imaginación

*La metalingüística, refiriéndonos “al estudio de la estructura y funcionamiento de las lenguas”⁹ dando como resultado el desarrollo de un metalenguaje, un lenguaje que versa sobre otro lenguaje, como ejemplo de ello encontramos la informática, habla con el lenguaje conocido de los números, pero el significado que tiene dentro de este lenguaje varía del común.

*Cualquier tipo de interacción con el lector y entre los mismo personajes.

Por ello conocemos a *Superman*, *Batman*, *Flash*, *Tarzán*, un sin fin de historias singulares que son diferentes a los comienzos del cómic como ya se ha visto anteriormente.

Éste se desarrolla en diferentes partes del mundo como Inglaterra, México, Suiza, España, Bélgica, Estados Unidos, Japón, entre otros, pero en este escrito sólo nos enfocaremos en los dos últimos, debido a la cercanía que tienen en su desarrollo y comprender cómo poder realizar uno haciendo sus debidas distinciones.

Imagen obtenida: <https://www.salvat.com/colecciones/dc-comics/>, visto 31/10/18



Imagen obtenida: <https://mbtskoudsalg.com/explore/marvel-super-heroes-png/>, visto 31/10/18

⁹ García Ramón, *Pequeño Larousse ilustrado diccionario*, (México: Larousse, 1991), 678.

1.2.2 Innovación en el cómic.

El cambio siempre es constante en cualquier cosa que el ser humano realiza; muchas veces resulta como un accidente o una idea bien formada dentro de la cabeza del creativo, pero a través del tiempo va sufriendo modificaciones, dependiendo de la necesidad y la era en que se desarrolla.

La innovación es una clave importante para obtener un buen rendimiento en el trabajo, es aquella que da paso a una “*conversión de ideas y conocimientos en productos, procesos o servicios mejorados para el mercado, satisfaciendo así las necesidades de los ciudadanos, empresas y administraciones públicas*”¹⁰ aquella herramienta que nos ayuda a estar al día con las tendencias que se mueven en la época.

Se hace presente en el cómic a inicios del siglo XX, se da de diferente forma, la primera es a través del medio en que se presenta al público, el periódico queda a un lado, pero no por completo, gracias al surgimiento del *cómic- book*.

Este consistía en un cuadernillo con un formato de 17 x 26 centímetros, impresos en blanco y negro o a color, que se empezó a extender gracias a una marca conocida en 1933 de detergentes y jabones, *Procter & Gamble* como un simple producto de regalo para los clientes de la marca, sin querer éste se volvió tan popular que se empezó a extender poco a poco por todo Estados Unidos.



Imagen obtenida: <https://www.pinterest.co.kr/pin/508906826632375214>, visto 31/10/18

¹⁰ Corma Francisco. *Innovación, innovadores y empresa innovadora*, (Madrid: Diaz de Santos, 2011), 1.

Aunque se puede considerar que los indicios de este nuevo método para presentar el cómic es gracias a William Hearst, debido a la recopilación que hizo de cada una de sus publicaciones de las series que editaba en sus diarios a partir de 1900.

El primer *cómic book* como tal, salió al público bajo el nombre de *famous funnies* en el año de 1934, la mayoría de estos trataban géneros de aventura, costumbrismo y humor, pero conforme pasó el tiempo los artistas que se dedicaban exclusivamente a este medio, empezaron a realizar historias con héroes enmascarados.

Malcolm Wheeler fue uno de los primeros editores que ahondó en el mundo del *cómic-book* y junto a Jack Liebowitz fundó *Detective Comics*, mejor conocida como *DC Comics* en 1937, pero pasado el tiempo, los socios de Wheeler lo traicionaron y fue obligado a ceder sus creaciones; ocurrido este hecho regresó a su antigua profesión de ser escritor en revistas pulp y por consecuencia no recibió ninguna regalía de su gran imperio.

Jerry Siegel y Joe Shuster dos jóvenes autores que laboraban en *National* como historietistas crearon al primer héroe, al famoso superman; esta historia no se tenía contemplada publicarla en un *cómic-book*, debido a que querían ser exhibidos en algún syndicate, sin embargo no obtuvieron ningún éxito, aunque en 1938 su propuesta llegó a su editor en *National*.

Vin Sullivan el editor de *National*, aceptó la historia creada por sus jóvenes que pasaría a ser la portada del *cómic-book* llamado *Action comics* en Junio de 1938, éste tuvo éxito tras su publicación que fue material de inspiración para nuevos creadores dentro de la temática de los super héroes.

Malcolm Wheller



1

Jack Liebowitz



2

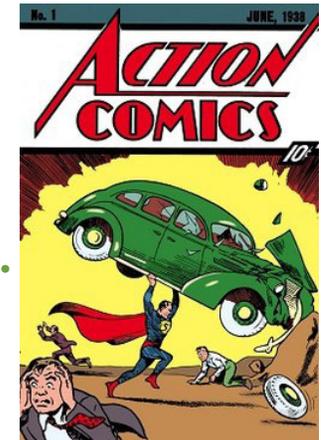
Detective COMICS

3

Jerry Stegel y Joe Shoster



4



5

Imágenes obtenidas :

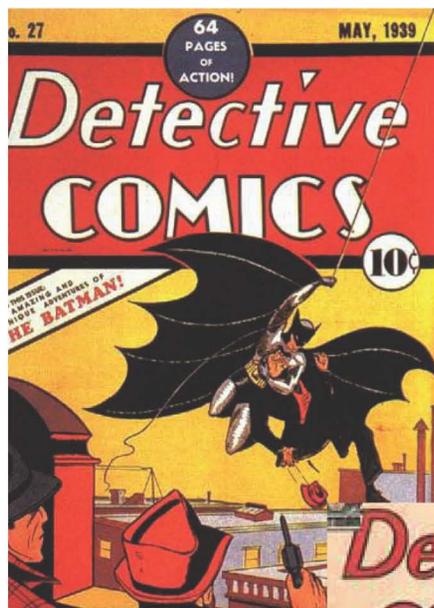
1-<http://coopfeathers.blogspot.com/2015/07/bat-men.html>

2-<https://www.pulpartists.com/Liebowitz-P.html>

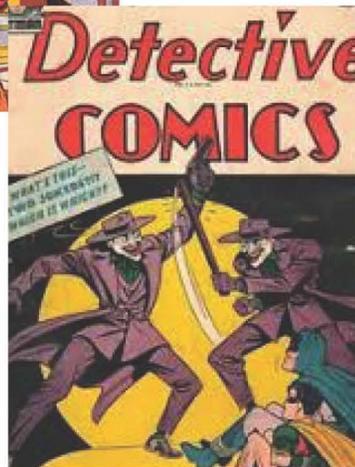
3-https://aminoapps.com/c/comics-es/page/blog/marvel-y-dc-comics-origenes/aoni_0ue402Lmb7BaZo7z7K04PqvrLe

4-<https://sektegame.com/jerry-siegel-superman/jerry-siegel-superman-magnificent-jerry-siegel-and-joe-shuster-jerry-siegel-and-joe-shuster/>

5-<https://www.hksilicon.com/articles/1477918?lang=cn>
vistas 31/10/18



1



2



3

Imágenes obtenidas:

1- <https://www.kommersant.ru/gallery/2172814#id=860974>

2- http://www.joker-mania.com/?page_id=783

3- <http://wisemamablog.com/it/3ff50a/stylish-racks-book/5606/vistas> 31/10/18

Se puede observar en otro personaje, que de igual manera es bien conocido, publicado por primera vez en *Detective Comics* número 27, el famoso *Batman* creación de Finger en el guión de la historia y dibujado por Bob Kane, pero como se ha visto en el caso de Wheeler en la *DC Comics*, Kane al igual que varios dibujantes del cómic no obtuvieron el crédito que les correspondía por su colaboración.

Finger no otorga los derechos que le corresponden a Kane y a más dibujantes que participaron en el cómic cuando se hace un convenio con *National*, ya que éste lo reconocía como único creador y autor de todo lo que conllevaba al personaje de *Batman*, sin embargo, tras la muerte prematura de Kane, Finger acepta no haber dado los créditos correspondientes a su colega.

La presentación de los *cómics- books* no varían al de sus inicios con los que podemos encontrar en nuestra era, sin embargo, los sistemas de impresión y el soporte en que es exhibido es lo único novedoso dentro de este medio de entretenimiento.

Cabe recalcar que el contenido de éste empezó a variar poco a poco, conforme pasaron los años, un ejemplo de ello es a finales de la guerra mundial, ya que el tener cómics de superhéroes no era suficiente para el público y comenzaron a salir géneros como: romántico, *western*, policíaco, bélico, ciencia ficción y terror.

Esto no quiere decir que los superhéroes quedarían fuera, ni mucho menos desaparecería, su único medio de comunicación que es el cómic- book, sin embargo, el género de terror comenzó a ganar un gran terreno dentro del público lector y de igual manera el estilo de dibujo comenzó a cambiar, de lo caricaturesco a lo real. La historieta del *Príncipe Valiente* muestra que los personajes podían fallar, caer, recapacitar, aceptar, madurar, enamorarse y tener un desamor, que realmente el protagonista no era perfecto, sino humano.

Foster continuó dibujando su obra hasta 1971 cuando contrata a "John Cullen para acabar sus bocetos, aunque siguió guionizando hasta 1980"¹¹, este sigue saliendo al público aunque ya en manos de otros autores. Como se ha mencionado anteriormente, los géneros fueron ampliándose y el terror se apoderaba del público, la primera editorial que pasará a la historia será *E.C Cómics*, a sus inicios en 1944, la cual era educativa pero conforme avanzó el tiempo abrieron paso a diversos géneros debido al deceso de su fundador Max Gaines, quien será relevado por su hijo Bill Gaines.

Bill Gaines junto con Al Feldstein remodelaron la línea de *E.C comics*, debido a ello la editorial da paso al nacimiento de tres títulos muy famosos en el terror: *the haunt of fear*, *the Crypt of Terror* y *The Vault of Horror*, estos títulos dieron mucho revuelo por su contenido altamente violento, perturbadores acontecimientos, soterrada sexualidad y sentido del humor muy negro.

¹¹ Vilches, *Breve historia del cómic*, 58.

Harold Foster

1



Tarzán



2



3



4

Crypt of Horror vol. 7

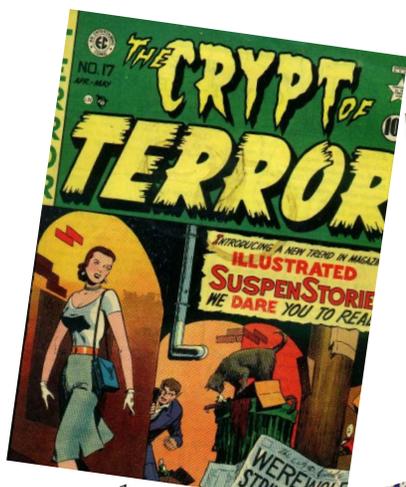
Imágenes obtenidas:

1- <https://m.imdb.com/name/nm0287831/mediaviewer/rm2648845056>

2- <http://tarzan.marianobayona.com/foster.html>

3- <http://101horrormovies.com.br/ec-comics-a-casa-dos-quadrinhos-de-horror-2/>

4- <https://www.mycomicshop.com/search?TID=752161>
vistas 31/10/18



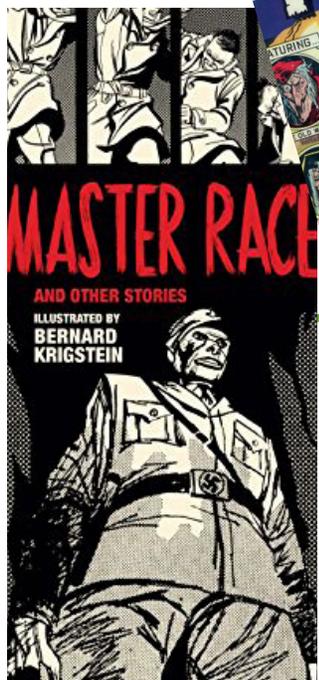
1



2



3



4



5

Bernard Krigstein

A pesar de la gran cantidad de violencia que daba a conocer los comics en esta editorial, el público adulto consumía el producto debido a la novedad de las historias y la introducción de la figura del narrador que se convertía en el anfitrión de cada serie; la aportación de esta editorial en el mundo del cómic fue muy fructífera para la historia, debido a la novedad de dar la libertad creativa y que los autores pudieran firmar sus trabajos, lo cual en ese entonces no era muy frecuente de que se hiciera.

Esto fue posible gracias a la intervención de los editores y guionistas Feldstein y Harvey Kurtzman, dando un giro radical en el cómic con el ingreso de nombres como Al Williamson, Wally Wood, Basil Wolverton, Jack Davis y Bernard Krigstein; este último personaje tomaba al cómic como arte, convencido de ello, plasmó su visión en el cómic *Master Race*, donde mostró experimentos narrativos con un tema muy polémico: los crímenes nazis.

Otra gran aportación de esta editorial con ayuda de Kurtzman, fue la entrada de la revista *MAD*, la cual contiene gran sátira y se sigue publicando en nuestros días desde 1952.

El reinado del terror dentro del cómic se vió afectado en 1954, por el psiquiatra Fedric Wertham en su libro *The seduction of the innocent*, donde expresaba la gran cantidad de violencia, homosexualidad, consumo de drogas y actos inmorales daban de “ejemplo” a toda aquella persona que los leyera, sobre todo a los jóvenes y con ello acusó al cómic del alto grado de delincuencia que estaba atravesando el país.

Imágenes obtenidas:

1- <http://bqwoh.blogspot.com/2014/03/crypt-of-terror-17.html>

2- <http://comicsbookstories.blogspot.com/2010/10/haunt-of-fear-28-issues-june1950.html>

3- <https://www.mycomicshop.com/search?dsp=issuegallery&IVGgroupID=22688829&p=5>

4- <https://www.comixology.eu/Master-Race-and-Other-Stories/digital-comic/547756>

5- <http://www.newfrontiersnerd.com.br/2013/02/master-race-de-bernard-krigstein-uma.html>
vistas 31/10/18

Debido a lo expuesto anteriormente, se llevó a múltiples audiencias en el senado para comprobar y prohibir este tipo de material, entre los convocados a estas estaban los editores de *comics- books* para dar explicaciones de sus obras, Bill Gaines se encontraba entre ellos y expresó que las portadas eran de “buen gusto” para lo representado en el cómic.

Ante todos las audiencias que aparecieron, Wertham logró su cometido ante los cómics de terror; las editoriales se verían envueltas bajo una nueva organización llamada *Comics Code Authority*, el cual velaría por el bienestar de la juventud y supervisaría el contenido de los cómics.

El *Comics Code Authority* prohibía los desnudos, mención de drogas, la sangre no podía ser roja, si se hablaba de crímenes el mal siempre debía ser castigado, los títulos no debían de tener la palabra crimen, horror o terror, si algún cómic no cumplía con las reglas establecidas, no se le daba el sello y por consecuencia no podrían ser distribuidos en los quioscos.

La editorial *E.C Comics* fue pereciendo con el tiempo y lo único que pudo sobrevivir de ellos fue *MAD* debido a la cuestión técnica de su formato *magazine*.

En nuestros días aún siguen vigentes los cómics para poder entretener al público, aunque claro, las leyes establecidas por el CCA fueron desapareciendo por los cambios de la sociedad y las grandes editoriales poniendo su propio “sello” e identificar el material apto para cada edad que ellos establecen era conveniente.

Fredric Wertham



Imagen tomada: <https://www.gamingrebellion.com/2014/12/the-hidden-anti-games-agenda-of-the-2014-tax-reform-act/>, visto 31/10/18

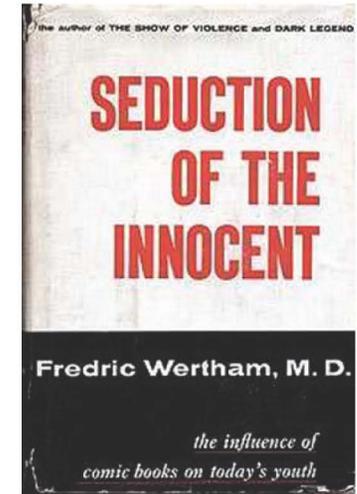


Imagen tomada: <https://muldercomics.wordpress.com/2010/04/17/la-violencia-en-los-comics-buena-o-necesaria/>, visto 31/10/18



Imagen tomada: <https://spiderum.com/bai-dang/Nguyen-nhan-cua-dinh-kien-ve-comics-5cd?comment=63789>, visto 31/10/18

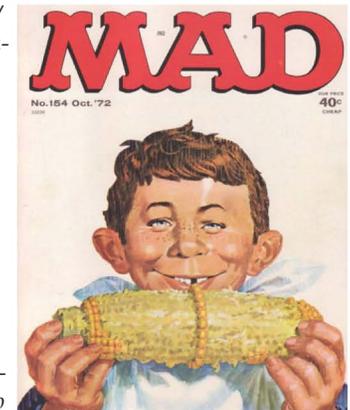


Imagen tomada: https://i3.wp.com/farm3.staticflickr.com/2238/2036805710_cd073eb09f_o.jpg, visto 31/10/18

1.3 Antecedentes históricos del manga.

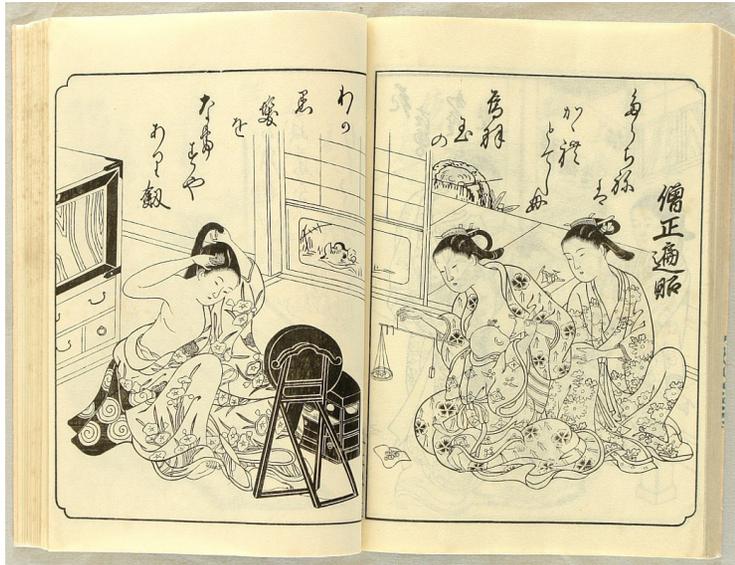


Imagen obtenida: <https://www.artelino.com/articles/ehon.asp>, visto 31/10/18

Japón tiene una cultura que desde sus inicios ha tenido una tradición pictórica y bastante visual para su población, con base a lo dicho podemos deducir que la formación del manga está conformada por partes, una interna y otra externa. La formación interna comienza con “el Chōjugiga (dibujos satíricos de animales), atribuidos a Toba no Sōjō (siglos XI- XII)”¹² en este se mostraban imágenes humorísticas con animales, se satirizaba las costumbres del clero y la nobleza, debido a la forma del dibujo “Schodt afirma que el manga como modo de expresión está íntimamente vinculado con la escritura ideogramática, la cual fusiona escritura y dibujo”.¹³

Después de los primeros mangas, se retoman tiempo después con Hokusai Katsushika. Hokusai fue quien dio el nombre manga como lo conocemos hoy en día juntando el kanji: “informal” (Man 漫) y “dibujo” (Ga 画) popularizando el vocablo con una serie de libros llamados *Ehon Manga*, mostrando ilustraciones en 15 volúmenes entre los años de 1814 y 1878, con diversos temas en ellos juntando aproximadamente 4000 ilustraciones.



Imagen obtenida: <http://mitologia-japon.blogspot.com/2014/03/>, visto 31/10/18

¹² Folleto de la Biblioteca central de la UNED, *Ehon el origen del manga*, (Madrid, 2012), 1.

¹³ Papalini Vanina, *Anime Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, (Argentina: Crujía, 2006), 28.

Aquellos “mangas” fueron de mucha ayuda para la enseñanza del dibujo, sin embargo, quien los resaltó fue el conocido Ukiyo-e, su trabajo dejó impresionados a los europeos por la belleza que transmitía en cada uno de los trazos que conforman sus ilustraciones, abriéndose paso para dar origen al manga que conocemos hoy en día junto con el esteticismo de los libros *Ehon* y el estilo de dibujo occidental.

Los libros *Ehon* se dividen en diferentes tipos, pero los principales son ejemplares donde se relatan las costumbres y fiestas que se realizaban en aquellos tiempos, pero conforme se popularizó, “abarcaron todo tipo de situaciones, acontecimientos, sobre héroes y guerreros, la vida, la naturaleza, el paisaje, la familia, el teatro y los actores del kabuki, entre otros en el periodo Edo (1603- 1868) y Meiji (1867- 1912)”¹⁴.

Por otro lado existe el *Ehon Jiraiya Setsuwa* (el cuento de Jiraiya el galante) el cual relata la historia del personaje principal Jiraiya, un ninja que puede transformarse en un gigantesco sapo, los grabados fueron realizados por Hokusai, su éxito traspasó su época, que los personajes de dicho *Ehon* siguen siendo utilizados en los mangas y animes actuales, un ejemplo es el manga y anime *Naruto* y *Naruto Shippuden* creado por el mangaka Masashi Kishimoto en 1998.



Imagen obtenida: <https://www2.uned.es/biblioteca/WebTokaido/series.htm>, visto 31/10/18

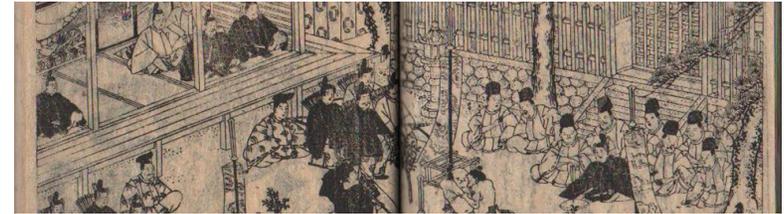


Imagen obtenida: <https://www2.uned.es/biblioteca/WebEhon/meishozue.html>, visto 31/10/18



Imagen obtenida: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/648254>, visto 31/10/18



Imagen obtenida: <http://gallery.minitokyo.net/view/477715>, visto 31/10/18

¹⁴ Folleto de la Biblioteca central de la UNED, *Libros Ehon*, (Madrid, 2012), 1.



Japan Puck

1

La formación del manga de manera externa se hizo presente gracias a la publicación de una revista satírica llamada *Japan Puck* en 1862, fue posible gracias a un inglés que residía en Japón, Charles Wirgman, la cual se basaba en la revista inglesa *Puck*, debido a la apertura cultural de la era Meiji. Después de 25 años se hizo otra publicación editada por un extranjero “*toba-e*”, eran pensadas para ser compradas por los extranjeros, pero su influencia se estableció en algunos artistas japoneses del momento y en base a estas revistas el manga emitió sus primeros formatos.



Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kembutsu

3

Debido a ellos, Rakuten Kitazawa aparece como el primer autor de manga contemporáneo, quien recuperó el término manga por Hokusai, con la primera historieta japonesa titulada *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kembutsu* (El viaje de Tagosaku y Mokubê), donde se presentaron personajes fijos por primera vez.

Al igual que el cómic estadounidense en su época de apogeo dentro de la prensa, el manga empezó a desarrollarse casi a la par mostrando nuevos recursos, estilos y géneros, durante los años previos a la segunda guerra mundial, algunos de los géneros que aparecieron fueron *Shônen* el cual era apto para chicos, para las chicas *shôjo*, niños pequeños *Yônen* y para adultos *Seinen*.

El manga *shônen* trata de aventura y peleas dentro de la historia, el *shôjo* incluye romance y drama en la trama, el *yônen* son temas infantiles con valores y finalmente el manga *seinen* por lo regular trata temas muy delicados dentro de la sociedad, política, con alta cantidad de violencia y desnudos en algunos casos.

Rakuten Kitazawa



2

Imágenes obtenidas:

1- <https://tsuzuku.co.uk/2016/03/17/manga-history/>

2- https://www.tebeosfera.com/autores/kitazawa_yasuji.html

3- http://www.animepro.com.br/blog/wp-content/uploads/2013/11/rakuten_hydrant.png
01/11/18

Dentro del nuevo estilo de “cómico” nacieron grandes mangakas con mangas, que marcaron tendencias en la historia para futuras generaciones, empezaremos con *Shô- Chan No Bôken* realizada por Oda Shôsei y Katsuichi Kabashima, esta historia contaba las aventuras que tenía el pequeño Sho- Chan junto con su ardilla mascota.

Aunque el principal manga significativo fue *Norakuro* por Suihō Tagawa donde se relata la vida de un perro que se alista en el ejército japonés, explicado con un tono de humor infantil, será bastante significativo cuando Japón entra en guerra con China ya que las autoridades presionaron para que su contenido fuera propagandístico donde se mostrará al protagonista derrotando a los chinos, representados como cerdos para dar ánimos a la población sobre el acontecimiento.

Pasada la segunda guerra mundial el manga tendrá su época de oro dentro de su tierra de origen por su entretenimiento en la sociedad, accesible para todo aquel que lo deseara y dando la posibilidad de surgir nuevas editoriales para el alquiler de mangas, el *Kashibon*.

Los *kashibon* consistían en pequeños locales donde se tenían diversos libros para el público, surgió en el periodo Edo debido a que los libros eran muy caros para que cualquier persona los comprara, así es que los alquilaban, aunque en los años 40 el manga era accesible para el público, pero pasando los años 50 los *Kashibon* fueron disminuyendo por la construcción de numerosas bibliotecas en el país y la cantidad de libros impresos ahora incluyendo los mangas.



Shô- Chan No Bôken

Imagen obtenida: <http://paccm.com.my/ms/komik-jepun/>, visto 01/11/18



Norakuro

Imagen obtenida: <https://page.auctions.yahoo.co.jp/jp/auction/d61828596>, visto 01/11/18

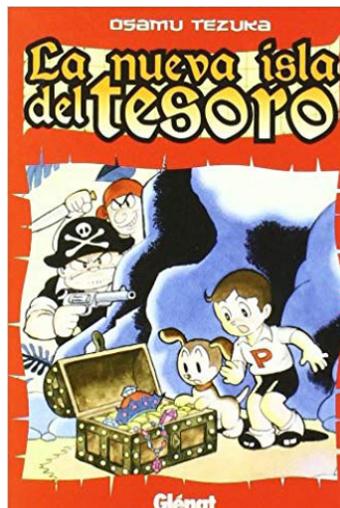


Suihō Tagawa

Imagen obtenida: <https://www.findagrave.com/memorial/7078649/suiho-tagawa#>, visto 01/11/18

La nueva isla del tesoro

Imagen obtenida: <https://www.amazon.com/PACK-GLENAT-OSAMU-TEZUKA/dp/849947764X>, visto 01/11/18



La producción de manga no era tan gentil con los autores debido a las largas jornadas de trabajo que tenían y los malos pagos que obtenían por ello, debido a la economía de Japón tras la guerra, pero se exigía la producción por millones para alejar a la sociedad y soldados de la realidad y escapar por un momento agradable llena de fantasías.

En 1946 nace el máximo autor considerado como el Dios del manga, Osamu Tezuka, quien “*revolucionó la manera en la que se hacían tebeos tras la segunda guerra mundial*”¹⁵ fue muy influyente, impactando a autores contemporáneos, quienes se dedicaron a entrar a ese mundo imitando su estilo y sus recursos.

Una gran característica del manga es la singular anatomía de los ojos que conforman el rostro del personaje, pues son grandes con brillos y sombreados muy marcados que lo constituyen, esto es atribuido por el mangaka Tezuka ya que era fanático de las películas disney tomando como referencia esta característica añadiendo más detalles en ellos.



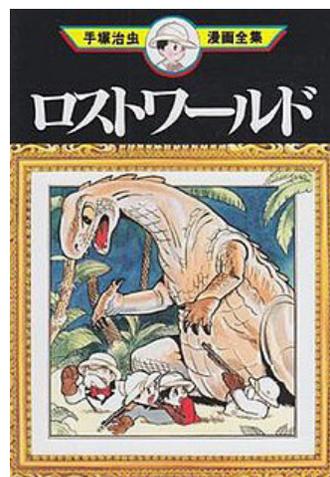
Astro Boy

Imagen obtenida: <https://manga-home.com/stati/top-50-mangi-vsekh-vremen-odobrennyjj-pravitelstvom-yaponii> visto 01/11/18

Tezuka desarrolla su primer manga, *Shin Takarajima* (la nueva isla del tesoro) a los 18 años de edad, fue publicado como tomo constituido por 200 páginas volcando su pasión por la animación y el cómic, pasando el tiempo continuará mostrando sus obras dirigidas al público infantil y juvenil, mostrando valores positivos y optimismo ante las adversidades, como ejemplo de ello encontramos los mangas: *Lost World*, *Jungle Taitei*, el famoso *Astro boy* y su obra más extensa *Hi-No-Tori* que inició en 1954. Tezuka será el maestro por excelencia dentro del manga, dando inspiración a futuras generaciones de mangakas hasta nuestros días.

Lost World

Imagen obtenida: https://i3.wp.com/farm3.sta.ticflickr.com/2238/2036805710_cd073eb09f_o.jpg, visto 01/11/18



¹⁵ Vilches, *Breve historia del cómic*, 31.

1.3.1 El manga como entretenimiento.

Como se ha visto anteriormente, el manga sirvió para alejar de la realidad a la población japonesa de todas aquellas desgracias que sufría el país en ese entonces, al igual que expresar su sufrimiento e inconformidades que se daban en la época.

Se sabe que el 9 de agosto de 1945 una bomba atómica cayó sobre Hiroshima, dejando a su paso miles de muertos y aún malformaciones en su ecosistema donde se suscitó el hecho, este momento fue documentado a través de un manga realizado por una persona que vivió los acontecimientos y consecuencias que sufrió su ciudad natal.

Estamos hablando del mangaka Keiji Nakazawa, quien a sus 6 años de edad vio como la mayoría de su pueblo se transformaba en cenizas en cuestión de segundos, afortunadamente él junto a su madre sobrevivieron al primer bombardeo atómico en la historia de la humanidad. *“Dibujante profesional desde los 22 años, no fue hasta la muerte de su madre cuando decidió utilizar sus experiencias durante el bombardeo como material de ficción”*¹⁶ realizó tres partes, la primera fue *“Kuroi Ame ni Utarete”* donde explicaba el mundo del mercado negro en Hiroshima de la posguerra, posteriormente *Ore Wa Mita* es un tomo muy corto donde narra el bombardeo en primera persona para dar paso a *Hadashi no Gen* donde el autor recopiló las experiencias vividas a través del pequeño protagonista Gen Nakaoka.

¹⁶ Cano A. José, “Artículo periodístico Cómic Pies descalzos, El manga de la bomba atómica”, *Cultura Colectiva*, 2015, sección cultura.

Keiji Nakazawa



Imagen obtenida: <https://www.hojeemdia.com.br/primeiro-plano/hist%C3%B3ria-em-quadrinhos-perde-keiji-nakazawa-1.83126>, visto 31/10/18



Kuroi Ame ni Utarete

Imagen obtenida: https://i3.wp.com/farm3.staticflickr.com/2238/2036805710_cd073eb09f_o.jpg, visto 31/10/18

Ore wa mita



Imagen obtenida: https://wikivividly.com/wiki/Barefoot_Gen_2, visto 01/11/18



Hadashi No Gen

Imagen obtenida: <https://www.panorama.it/cultura/fumetti/keiji-nakazawa-gen-di-hiroshima-recensione/>, visto 01/11/18



Imagen obtenida: <http://www.deculture.es/2012/07/barefoot-gen-la-polemica-historia-de-hiroshima/>, visto 01/11/18



Imagen obtenida: <http://www.retornoanime.com/wp-content/uploads/2015/08/BarefootGen001.jpg>, visto 01/11/18



Imagen obtenida: <http://cinefila.mx/opinion/2017/03/barefoot-gen-la-mas-triste-de-las-historias-sobre-hiroshima/>, visto 01/11/18



Imagen obtenida: <http://cinefila.mx/opinion/2017/03/barefoot-gen-la-mas-triste-de-las-historias-sobre-hiroshima/>, visto 01/11/18

Hadashi no Gen es considerado como un clásico dentro de Japón tanto que se utilizó como material didáctico dentro de las escuelas japonesas para mostrar la catástrofe que sufrió el país, de hecho, “el Gobierno japonés llegó a ofrecer copias en inglés a los representantes de los países que se incorporaban como nuevos firmantes del Tratado de No Proliferación de Armas Nucleares”¹⁷.

Incluso se animó el tomo por parte de la productora MAD House en dos partes una en 1983 y 1988.

Si bien, por ser un tema altamente delicado, por mostrar una imagen desfavorable a las tropas japonesas, cuando Nakazawa fallece la prefectura de Matsue ordena retirar los tomos de todas las bibliotecas escolares japonesas, sin embargo, permitieron a los profesores seguir utilizándolo como material didáctico, pero bajo su propio criterio. Es notorio que el manga puede llegar a ser un medio de entretenimiento pero al mismo tiempo de expresión y comunicación para el medio, muchas veces agradables, otras no, y puntos de criterio ante las situaciones, cada quien elige en qué mundo quiere ahondar y en qué momento hacerlo.

El éxito del manga ha sido muy notable, tanto en su país de origen como en el extranjero, que algunos han pasado a la parte de la animación en diferentes categorías y a la disposición de todo aquel que lo desee, ya sea en CD o en plataformas para cualquier *gadget* e inclusive han pasado a los famosos *live action*, realizados por los mismos japoneses o extranjeros de Estados Unidos.

¹⁷ Cano A. José, “Artículo periodístico Cómic Pies descalzos, El manga de la bomba atómica”, *Cultura Colectiva*, 2015, sección cultura.

1.3.2 La innovación del manga.

Gracias a la aportación dinámica que dio Tezuka al mundo del manga, se dio paso al nacimiento de varias revistas dedicadas a él, una de las primeras fue la *Shônen Jump* en 1947 y con ello el surgimiento de dibujantes jóvenes que constituirán una generación de gran apogeo para entender el cómic japonés hasta nuestros días.

Los jóvenes dibujantes se encontraban dentro de un círculo llamado *Tokiwa- Sô*, se trataba de un bloque de departamentos donde los jóvenes dibujantes se encontraban encerrados para que se concentraran en su trabajo y no obtuvieran ningún tipo de distracciones en el momento.

Se popularizó mucho cuando se supo que el mismo Tezuka se encontró en algún momento en esos pequeños departamentos dándole una experiencia fructífera para su carrera, poco tiempo después darían paso a un nuevo dibujante Shôtarô Ishinomori.

Shôtarô se convirtió en el asistente de Tezuka y poco tiempo después fue apodado "*el rey del manga*", se especializó en el tema histórico, dejando una historia de Japón en 48 volúmenes, Fujio Akatsuka es otro personaje importante por adentrarse en el mundo de lo humorístico, dejando huella en la historia con el manga *Doraemon*.

Osamu Tezuka



Imagen obtenida: <https://cooljapan.es/osamu-tezuka-padre-manga/>, visto 01/11/18

Shôtarô Ishinomori



Imagen obtenida: <https://www.cinemacafe.net/article/img/2013/06/21/17694/73299.html>, visto 01/11/18

Fujio Akatsuka



Imagen tomada: https://i3.wp.com/farm3.static.ticflickr.com/2238/2036805710_cd073eb09f_o.jpg, visto 31/10/18



Doraemon

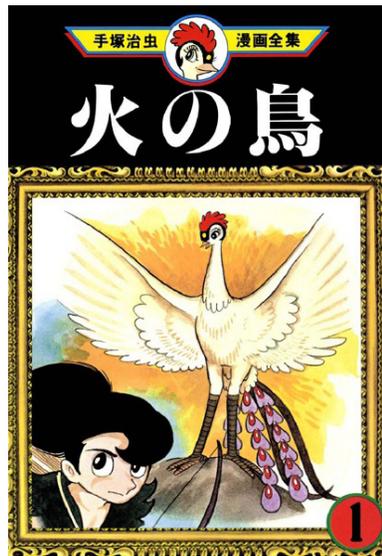
Imagen tomada: <http://getyourimage.club/resize-november-2.html>, visto 01/11/18

Kage y Machi

Imagen obtenida: <http://www.manga-land.es/2009/09/kage-sombra-y-machi-ciudad/>, visto 01/11/18



Los Tokiwa- Sô fueron muy importantes por convertir al manga en un fenómeno de masas y definición de géneros, como el Gekiga surgió por Yoshihiro Tatsumi, este consistía en historias para un público más adulto sin tabús, este género se distribuía en pequeñas librerías de alquiler y revistas como Kage (sombra), donde no daba limitación a la imaginación y expresión del autor “con su creatividad a través de géneros como el terror, el policíaco y el misterio, con mucha más violencia de la habitual e incluso sexo”¹⁸.



Hi no tori o Adolf

Imagen obtenida: <http://www.vcschengen.lu/vaboo/jprba-cra180222-0007/484/>, visto 01/11/18

El Gekiga se hizo presente con el manga Gekiga Hyôryô y fue base de inspiración para los autores de manga histórico de samurais en los años 70's y 80's, e inclusive al mismísimo Tezuka quien acabó dibujando obras más adultas como Hi no tori o Adolf y creando la revista COM donde se dio nuevas temáticas.

Ashita no Joe

Imagen obtenida: https://twitter.com/joe50_megalobox/status/947438197486661632, visto 01/11/18



Aquí nacieron varios títulos como Ashita no Joe de Asao Takamori y Tetsuya Chiba, aparecieron en la Shônen Magazine pero relataban con mucha crudeza y realismo la vida del protagonista, un boxeador profesional Joe Yabuki.

De igual manera a través de un grupo de mujeres dibujantes llamadas “grupo de las 24” renueva el género shôjo, también será la década dónde surgirán más géneros como el erótico conocido como ero-gekiga, el yaoi que consiste en el romance entre hombres, el Seinen para jóvenes y adultos dando temáticas de política y temas policíacos.

¹⁸ Vilches Gerardo, Breve historia del cómic. 104.

Es importante recalcar que no todos los personajes de los mangas tiene los ojos tan grandes como los popularizó Tezuka, y lo podemos encontrar en la obra *Kozure Okami* de Kazuo Koike y Goseki Kojima, donde rompe con lo caricaturesco y da un tono de realismo en cada una de las ilustraciones representadas en la saga.

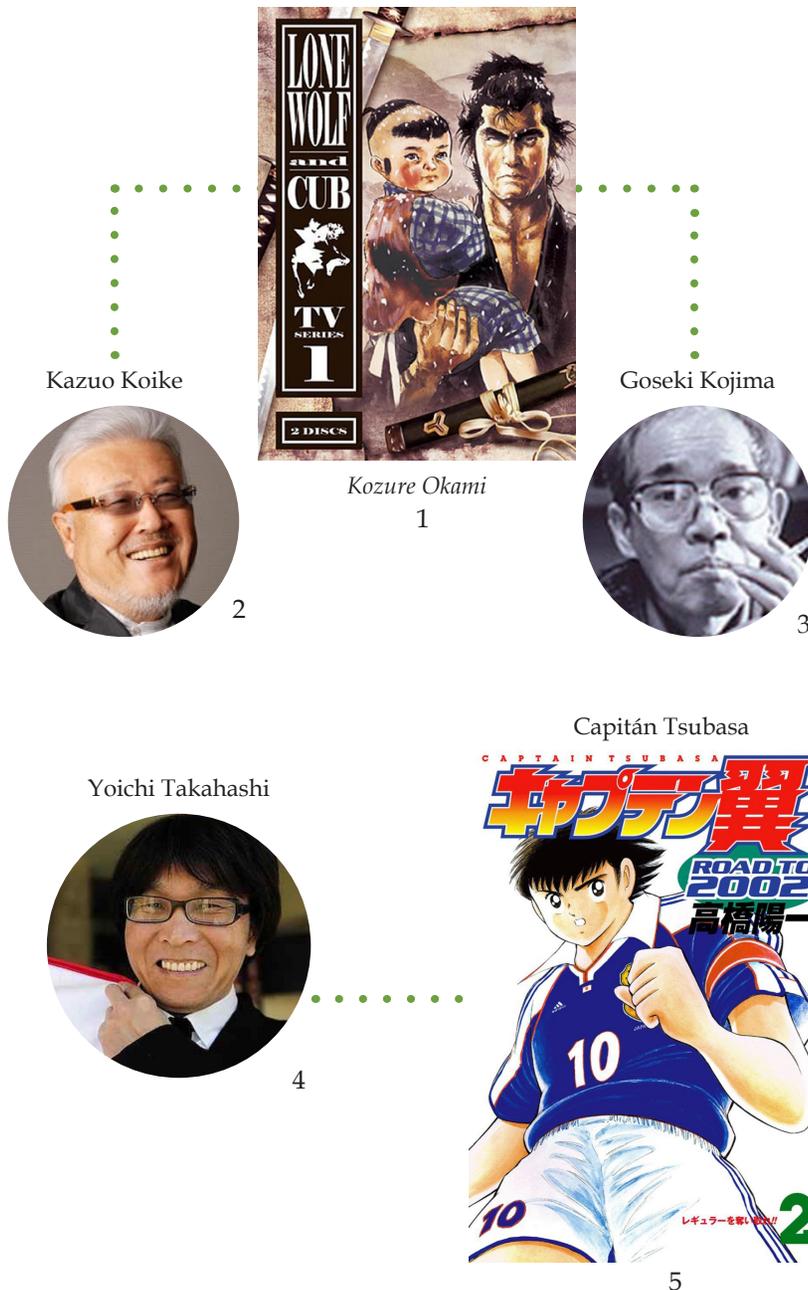
En 1968 la *Shônen Jump* de la editorial Shueisha tiene su época dorada con autores como Keiji Nakazawa, del que ya hemos hablado, con su famoso manga documentado *Hadashi no Gen*, que cuenta la vida de Hiroshima tras la bomba nuclear, el cual inspira al mangaka Shigeru Mizuki con *Sôin Gyokusai Seyo* en el mismo año.

Mizuki se enfocaba anteriormente en el público infantil y lo podemos ver en su popular manga *Ge Ge no Kitaro*, un clásico entre niños japoneses, pero en los años 70 siguió el camino de los *Gekiga* convirtiéndose en uno de los autores cruciales del manga para adulto.

Sôin Gyokusai "cuenta la historia de un escuadrón del ejército que en la guerra del pacífico es condenado a lanzar un ataque suicida contra el enemigo"¹⁹, Mizuki participó en este hecho dejándolo sin su brazo izquierdo.

En la década de 1980 la animación se hace muy presente con los mangas que obtienen gran impacto en las masas, así dando su expansión fuera del país oriental; como lo hemos visto con series muy conocidas: *Capitan Tsubasa* o mejor conocido en occidente *Los super campeones*, publicada por la *Shônen jump* de Yoichi Takahashi.

19 Vilches Gerardo, *Breve historia del cómic*, 174.



- Imágenes obtenidas:
- 1- <http://peru-amateur.com/foro/showthread.php?10204-SERIES-DE-TV-QUE-NOS-DEJARON-HUELLA-Y-TAMBIEN-TELENOVELAS/page4>
 - 2- <https://shikimori.org/people/3020-kazuo-koike>
 - 3- <https://www.zonanegativa.com/page/46/?p=category%2Farticulos%2Fanalisis>
 - 4- https://twitter.com/MarianoOjeda_/status/886655216011096065
 - 5- <https://www4.gomovieshub.io/film/captain-tsubasa-road-to-2002> vistas 01/11/18



Ranma 1/2

Imagen obtenida: https://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-560306829-manga-ranma-12-14-editorial-toukan-muchos-titulos-dispo-_JM, visto 01/11/18

Rumiko Takahashi



Imagen obtenida: <https://boards.fireeden.net/v/thread/431422705/>, visto 01/11/18

Encontramos también a Rumiko Takahashi, autora del manga *Ranma 1/2*, quien relata la historia de Ranma Saotome un chico experto en artes marciales que toma un entrenamiento junto con su padre en unos pozos mágicos en China, y accidentalmente él cae en uno donde una chica murió hace cien años dejándole a Ranma una terrible maldición, que cada vez que su cuerpo toque el agua fría se transformará en mujer; mientras que su padre cae donde se ahogó un panda y de igual forma cada vez que toque el agua fría se transformará en uno.

Este manga/ anime fue bien recibido fuera y dentro de Japón pero de igual forma muchos padres no lo veían de buena manera debido a la transformación que sufría Ranma de chico a chica.

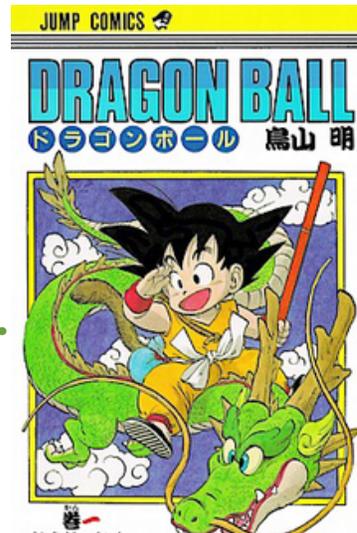
Un manga que se popularizó y sigue con fuerza es *Dragon Ball*, creado por Akira Toriyama en 1988, enfocado en la temática de artes marciales y lucha con enemigos de otros planetas, si bien, esta gran novela se ha convertido en un enfoque principal para más mangas con temática de *shōnen*, un ejemplo es *Naruto* de Masashi Kishimoto.

Kishimoto creó *Naruto* en 1999, no tal como lo conocemos pues sufrió muchos cambios al actual aunque se quedó con el mismo nombre, el trabajo que presentó en la revista *Akamaru jump* fue un sólo tomo donde plasmó las bases que hoy en día conocemos en el ya finalizado manga *Naruto*.

Akira Toriyama



Imagen obtenida: <https://boards.fireeden.net/a/thread/165547132/>, visto 01/11/18

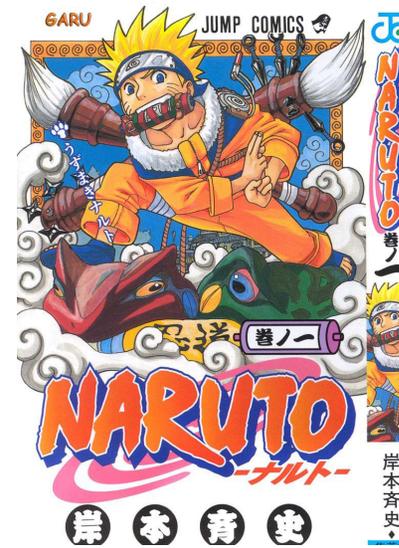


Dragon Ball

Imagen obtenida: <https://roosterteeth.com/store/index.php/group/haloreach/imagen/409849>, visto 01/11/18

Este único tomo “el argumento, no tenía nada que ver y se basaba en aventuras mágicas, la historia iba sobre la búsqueda de la amistad y la confianza en los demás”²⁰. El *Naruto* que se conoce actualmente, se dio a conocer en el número 43 de 1999 del semanario *shōnen jump*, y poco a poco fue ganando terreno dentro de la revista y seguidores de mangas con temáticas de este género.

Cómo podemos darnos cuenta, los mangakas se basan muchas veces en obras ya existentes, pero no sólo recientes, sino desde los principios de su rama, es claro con *Naruto* por tomar como referencia los antiguos “mangas” del Japón en la era Edo y Meiji e inclusive *Dragon Ball* se debe gracias al *Ehon Saiyou Zenden*, dando la explicación de una literatura China escrita en 20 volúmenes con grabados de Tora Toyohiro y Hakusai.



Naruto

Imagen obtenida: <https://25mb.ru/img1/picture/Jan/24/da7364607fe6353d281955d258d892c9/2.jpg>, visto 01/11/18

Masashi Kishimoto



Imagen obtenida: <http://www.bandodequadrados.com/bdnews/novo-manga-do-criador-de-naruto-e-confirmando-para-2018->, visto 01/11/18



Imagen obtenida: <https://www.wobamentertainment.com/2018/08/opinion-top-5-shonen-jump-manga.html>, visto 01/11/18

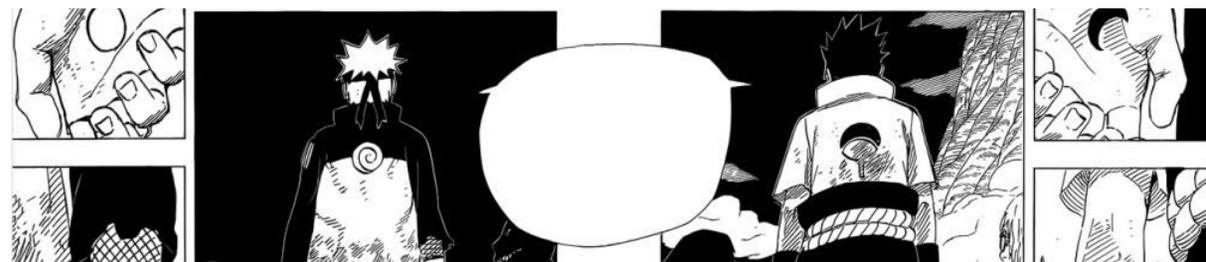


Imagen obtenida: <https://www.japanator.com/ul/32227-head2.jpg>, visto 01/11/18

²⁰ Quesada Daniel, *La voluntad de Fuego Naruto*, (Barcelona: Norma, 2004), 17.



Dr. Strange #1

Imagen obtenida: <http://jamesons.com.br/wp-content/uploads/2018/03/dr-estranho-cosmico.jpg>, visto 01/11/18

Spider man



Imagen obtenida: <https://www.amazon.com/Marvel-Comics-Spiderman-Comic-x34-25/dp/B00GJ3A8NG>, visto 01/11/18

Ajin Semi Humano tomo #11



Imagen obtenida: https://o.gnrcr.wikia.nocookie.net/ajin/images/3/34/Volume_11.jpg/revision/latest?cb=20170911065544, visto 01/11/18

Avatar el último maestro aire (The Rift, part III)



Imagen tomada: <https://www.amazon.com/Avatar-Last-Airbender-Rift-Part/dp/1616552972>, visto 01/11/18

1.4 La diferencia de Cómics y manga.

Como se ha visto en la unidad anterior, el cómic y el manga no son desconocidos; tienen sus principios de diferente forma por las culturas en donde se establecen, pero sin dejar de lado el dar a conocer una historia, ya sea fantástica o basada en la realidad del autor.

Ambos comunican y entretienen al público al cual se quieren dirigir, sin embargo, sus formas editoriales y de ilustración varían, esto influye debido a la cultura en donde se desarrollan; como se sabe, la cultura occidental lee los escritos de izquierda a derecha arriba abajo a comparación de la oriental que es de derecha a izquierda arriba abajo.

La ideología también varía por las culturas un ejemplo es el acontecimiento funerario, para los habitantes del occidente se suele vestir de color negro en representación de luto, sin embargo, los orientales consideran que lo más apto es el color blanco dando un mensaje de tranquilidad y paz para el difunto.

Para tener más claro las diferencias culturales, es necesario estudiar específicamente el perfil del consumidor o si es internacional considerar todos los hechos semióticos que conlleva en cada ilustración, las representaciones e incluso los mismos colores no significan lo mismo de una región a otra.

El manga suele elaborarse en blanco y negro debido a sus inicios ya que se consideraba más económico y práctico para el *mangaka*, tanto para su elaboración y distribución, al igual que el material al alcance de los autores era la tinta china, a diferencia de la cultura occidental los escritos se leen de derecha a izquierda, arriba-abajo, debido a la escritura acostumbrada en la tierra Nipona, las onomatopeyas son escritos con el alfabeto hiragana y dibujados sobre el fondo sin ningún bocadillo como lo expresa el cómic, los onomatopeyas sin integrados a la escena sin que se pierda entre el paisaje y el personaje, tienen una localización visible sin opacar la ilustración.

Es importante saber “*las onomatopeyas de sonidos emitidos por personajes humanos (risas, vacilaciones, gritos, etc.) suelen escribirse en hiragana, al contrario que los sonidos provocados por acciones, cosas y animales (explosiones, golpes, ladridos, etc.), que acostumbran a escribirse en katakana*”²¹, sin embargo, no es una norma que se debe de seguir rígidamente, dependerá de los gustos del autor y en cada manga suele variar.

El tamaño del manga por lo general está establecido por las editoriales en 11.5 cm x 17.5 cm, y el número de páginas varía desde 200 a 500, dependiendo de la salida que tenga hacia al público, algunos son mensuales, bimestrales o anuales.

²¹ Bernabé Marc, *Japonés en viñetas curso básico de japonés a través del manga*, (España: Norma, 2007), 21.



Bleach

Imagen obtenida: <http://animevice.boards.net/thread/12248/monkey-luffy-g4-ichigo-kurosaki>, visto 01/11/18



Ajin

Imagen obtenida: <https://4.bp.blogspot.com/-RQ0oFvJasgA/WDx86xoN7ZI/AAAAAACiOY/WVUCO-Hr4Qbg3gCtxHqu4F0XMGjn6vq0JgCLcB/s1600/Scan20013.jpg>, visto 01/11/18



Full Metal Alchemst

Imagen obtenida: <https://metruyentranh.com/truyen/full-metal-alchemist/chap-6.html>, visto 01/11/18

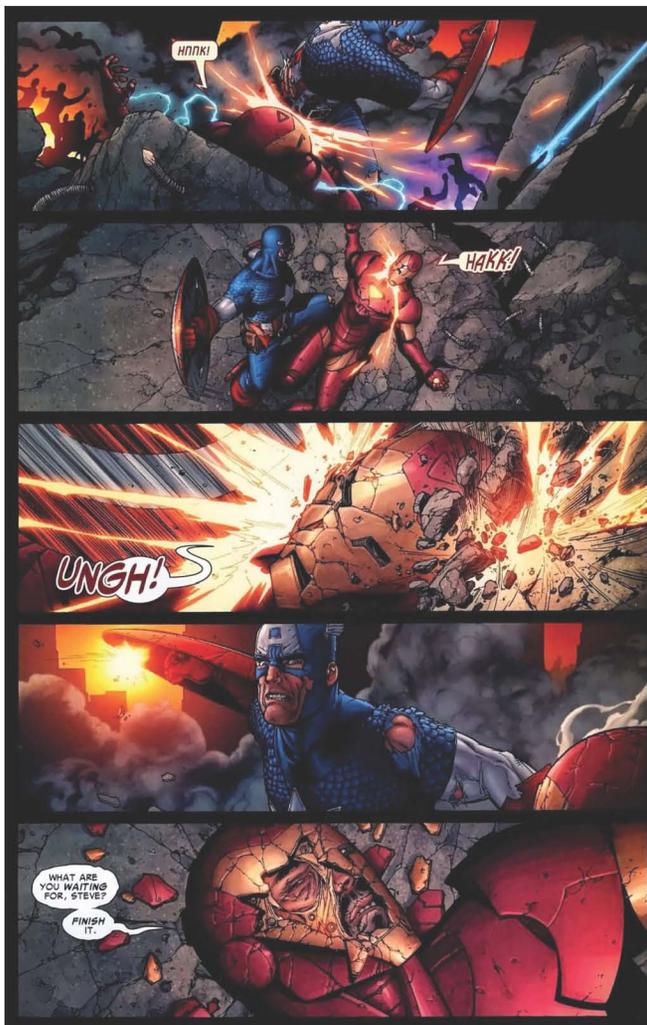


Imagen obtenida: https://www.taringa.net/+imagenes/guerra-civil-marvel-septimo-capitulo_12u6nw, visto 01/11/18

En el cómic, es común verlos a colores para aprovechar el recurso que da la llegada de la imprenta en el medio de la comunicación masiva y dar énfasis de las escenas que el autor aportaba en el material gráfico visual, la lectura es de la manera occidental, izquierda a derecha, arriba-abajo, las onomatopeyas son colocadas en bocadillos, muy característicos, dentro de las viñetas ilustradas.

El tamaño establecido por las editoriales es un poco más amplio a comparación del manga, el formato aproximado es de 25.5cm x 17cm y el número de páginas varía entre 24 a 32 páginas mensuales.



Imagen obtenida: https://i2.wp.com/www.tomosygrapas.com/wp-content/uploads/2017/12/15730._QL80_TTD_.jpg, visto 01/11/18



Imagen obtenida: <https://www.smashmexico.com.mx/marvel/civil-war-avengers-infinity-war-mcu/>, visto 01/11/18

1.5 Antecedentes históricos- sociales más relevantes en Japón para su llegada a México.

Conocer la historia de Japón ayudará a comprender como es que pudo establecer una relación con México y por consecuencia un intercambio cultural presente hasta nuestros días, la nación nipona se conoce por su gran desarrollo tecnológico y disciplinario en cualquier medio que ejerzan sus habitantes dentro o fuera de su país, esto es debido a la implementación de la imitación; Japón adoptó este medio debido a los problemas que surgieron en el siglo XIX, para comprender este hecho se tomará como punto de partida el siglo XVI.

En 1603 Japón se encontraba en una época llamada *Tokugawa*, es decir que su gobierno era feudalista centralizado; el poder absoluto lo tenía una sola persona y el resto de la población rendía lealtad y trabajo a la persona a cargo, la sociedad estaba dividida en cinco diferentes escalas sociales que se explicaran a continuación:

*La primera parte: el emperador

*La segunda parte: *shogun* y los nobles.

*La tercera parte: la clase guerrera (*Samurai*).

*La cuarta parte: los campesinos, artesanos y comerciantes.

*La quinta parte: En esta sección entraban todas aquellas personas que realizaban labores consideradas indignas, peligrosas e insalubres como prostitutas, artistas, verdugos y curtidores.

Ieyasu, primer Shogun Tokugawa

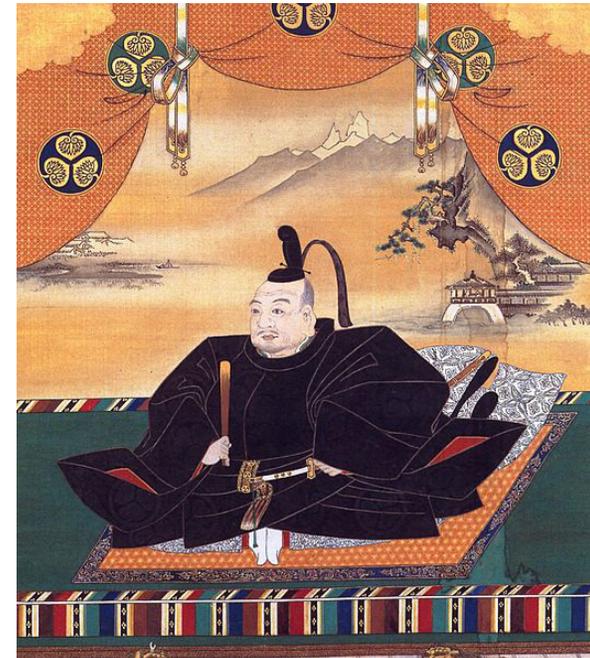


imagen obtenida: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/1/11/Tokugawa_Ieyasu2.JPG/526px-Tokugawa_Ieyasu2.JPG, visto 18/12/18

Clase campesina.



Imagen obtenida: <https://cloud10.todocoleccion.online/arte-dibujos/tc/2017/03/18/20/80312209.jpg>, visto 18/12/18

Esta jerarquía social hizo que se implementara “un severo sistema de responsabilidad colectiva para todos los contribuyentes de una aldea, comprometiendo como último responsable al jefe de aldea y asegurar el cumplimiento del pago de los impuestos”²² así poco a poco se podría introducir el pensamiento de respetar a los mayores junto a la responsabilidad familiar, reforzándose en el código samurái, estas ideas se ven aún reflejadas en la cultura japonesa; el ser un individuo responsable y útil con la familia y la familia con la comunidad es símbolo de honorabilidad.

El mandato *Tokugawa* al principio pretendía extender y fomentar el comercio de manera internacional, pero hubieron muchos obstáculos para poder llegar al objetivo, debido al incremento de rebeldes dentro de la sociedad japonesa y la amenaza constante de la religión cristiana que se extendía por toda Europa; a causa de estos hechos Japón se vio sometido a aislarse por un tiempo, lo cual causaría el surgimiento de monopolios en las zonas urbanas y un fuerte desequilibrio en las zonas rurales habitados por los campesinos; si surgía algún problema que acabara con las cosechas, la comunidad agrícola se endeudaba y por consecuencia se veía obligada a dejar sus pueblos dando paso a la migración hacia las ciudades.

La cantidad de migrantes hacia las ciudades causó un decrecimiento en los ingresos del gobierno y por consecuencia un constante gasto, la solución que se halló en aquel entonces el *Tokugawa* fue regresar el excedente de campesinos al campo pero no funcionó; se optó por crear nuevos monopolios para seguir explotando la clase campesina,

²² Toledo Daniel, *Japón: su tierra e historia*, (México: COLMEX, 1991), 136.

sin embargo, causó levantamientos “en su mayoría no eran violentos, no buscaban cambiar la forma de gobierno o la estructura social, sino se hablaba del concepto de justicia y reciprocidad, donde el objetivo era evitar que las autoridades siguieran exprimiendo de manera brutal al campesino”²³.

Al mismo tiempo en que surgieron los levantamientos campesinos, las inconformidades y hambrunas a causa de la poca producción de granos dentro de la nación nipona, la expansión europea avanzaba constantemente siendo notable a comienzos del siglo XIX pues sus embarcaciones aparecieron cerca de Japón causando que el gobierno japonés reforzara la defensa en sus costas “y en 1825, ordenó atacar cualquier barco extranjero que intentara acercarse.”

Sin embargo, los intentos de Japón por mantenerse a salvo de los europeos no funcionaron, debido a los movimientos campesinos intensificados en 1830, para el año de 1853 Matthew C. Perry llegó al puerto *Uraga* exigiendo relaciones entre Estados Unidos y Japón, al cabo de un año Perry regresó por la respuesta del gobierno japonés el cual no tuvo alternativa y se vio forzado a firmar el tratado de amistad entre ambas naciones.

En el tratado “se le exigía a Japón la apertura de más puertos, así como la cláusula de nación más favorecida, cinco años más tarde bajo la supervisión del primer consúl norteamericano Townsend Harris se le obligó a Japón a abrir cinco puertos más con libertad de comercio, era un tratado desigual, puesto que reconocía la extraterritorialidad para los extranjeros”²⁴

Xilografía japonesa con Perry (al centro) y otros altos oficiales de la Armada de Estados Unidos.



Imagen obtenida: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5c/Gasshukoku_suishu_teitoku_k%C5%8Dj%C5%8Dgaki_%28Oral_statement_by_the_American_Navy_admiral%29.png, visto 18/12/18

23 Jansen Marius, *The making of Modern Japan*, (Estados Unidos: Harvard, 2000), 232.

24 Toledo Daniel, *Japón: su tierra e historia*, (México: COLMEX, 1991), 164.

Migrantes japoneses



Imagen obtenida: <http://cubasi.cu/cubasi-noticias-cuba-mundo-ultima-hora/item/85360-exposicion-recuerda-aniversario-120-de-migracion-japonesa-a-cuba>, visto 18/12/18

todos estos hechos orillaron a Japón a firmar tratados con Gran Bretaña, Rusia y países bajos los cuales eran acuerdos ventajosos para las potencias; el inicio de estos tratos internacionales causó un fuerte golpe a la nación oriental, agravando los movimientos sociales y anti-shogun que iban en contra del gobierno *Tokugawa* llegando a su fin en el año de 1854 y abriendo paso a la era *Meiji*.

En la era *Meiji* se reestructuraron los ideales para Japón empezando por crear relaciones favorables con Occidente y para finales del siglo XIX se comenzaría a notar una industrialización con el fin de que se pudiera considerar una potencia internacional, el avance industrial se dio gracias a la implementación de la “imitación” de las experiencias europeas y norteamericanas.

Otra reforma que se estableció fue el movimiento de población, el cual consistía en mandar japoneses a diferentes territorios fuera del país con el fin de poblar en el extranjero, para poder cubrir dos puntos importantes: la sobrepoblación en Japón y tener territorios de ultramar para poder considerarse una potencia internacional, (los territorios de ultramar se tratan de colonias que siguen siendo parte de una nación pero están separados del territorio originario por el océano).

Las migraciones serían fructíferas para Japón obteniendo recursos naturales de otros países y mano de obra barata, para comenzar a levantarse de las hambrunas, problemas económicos y desabasto de recursos en el país; los principales países a los cuales migraron fueron Estados Unidos, Canadá y Australia, al llegar debían trabajar, reunir una cierta cantidad de dinero y poder regresar a su país.

Es hasta 1904 que Estados Unidos prohíbe la entrada de japoneses a su país; ante la situación, Japón se ve obligado a promover migración hacia otros países entre ellos se encontraba México, país que resultó bastante atractivo debido a la entrada al país norteamericano, pero el rechazo de japoneses en E.U.A ocasionó dos consecuencias: la salida de los nipones hacia el norte de México y el intento de entrar ilegalmente a Norteamérica.

El gobierno mexicano que estaba regido en aquel entonces por Porfirio Díaz, dio la posibilidad del establecimiento de japoneses en territorios mexicanos pues se tenía la necesidad de inmigrantes para poder poblar el país; anteriormente en el año de 1897 se había hecho un tratado de amistad entre México y Japón donde se reconocía a Japón como un igual a la población mexicana, este hecho formó un estrecho vínculo entre ambas naciones, pues como se mencionó anteriormente Estados Unidos, La Gran Bretaña y Francia daban tratos desfavorables a la nación oriental, pero al obtener un tratado de igualdad con México le beneficiaría a Japón para asegurar que ninguno de sus ciudadanos serían tratados menos.

Gracias a este tratado es que la migración japonesa comenzó a darse con mayor fuerza al ser rechazados en Estados Unidos y formando pequeñas colonias en el norte y sur de México, a partir de este momento se puede decir que ambas culturas comienzan a mezclarse y al pasar de los años reforzando e influyendo pensamientos de ambas naciones.

Primera comunidad japonesa establecida en Chiapas



Imagen obtenida: https://relatosehistorias.mx/sites/default/files/styles/relato750x650/public/pag_36_.jpg, visto 18/12/18

1.6 Influencia japonesa en México.

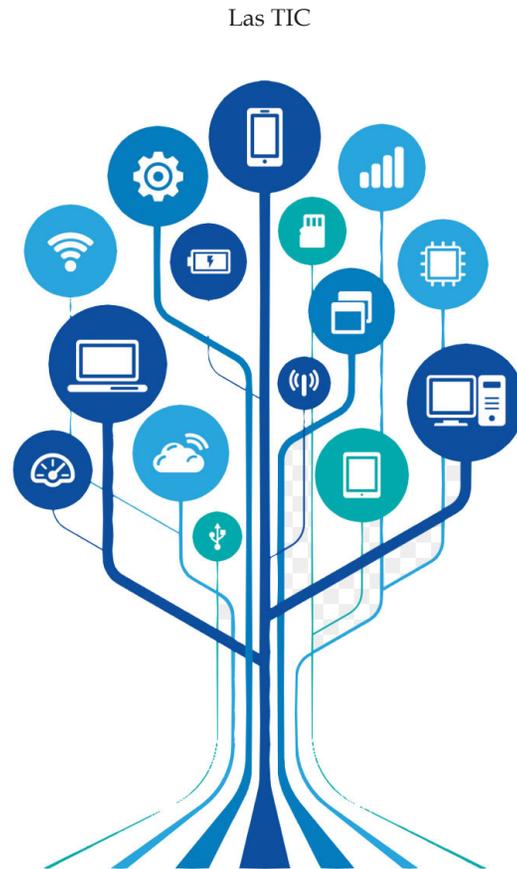


Imagen obtenida: <https://banner2.kisspng.com/20180806/qwo/kisspng-technology-impact-wall-decal-technology-tree-infor-about-us-presentation-mobility-5b6895d92f2782.0941982315335807611932.jpg>, visto 18/12/18

Como es bien sabido, las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) y el TLC (Tratados de Libre Comercio) han hecho que diferentes países establezcan comunicaciones e intercambios culturales para dar a conocer productos e ideas de cualquier tipo benéfico fuera de su país de origen, la relación de México y Japón no es la excepción; el contexto histórico que atravesaron dichos países ayudaron a entender la decisión de ambas naciones para firmar un tratado de amistad que hasta nuestra época sigue vigente.

Para comprender bien como se logró la combinación de ambas culturas (fuera de los tratados de amistad) usaremos el concepto de asimilación; la asimilación según Milton Gordon es "el paso de un inmigrante o un grupo de inmigrantes que se incorporan a una nueva sociedad que tiene una cultura dominante, el inmigrante o grupo de inmigrantes adoptarán lengua, valores, normas de la cultura dominante"²⁵ es decir que el extranjero se acoplará a lo que se hace en el país en el que se encuentra, interactuará con los habitantes según sus reglas fuera de su casa pero no quita el hecho de que pierda sus creencias, costumbre y tradiciones, que de igual forma podrá seguir realizando pero sin alterar de forma negativa a la sociedad anfitriona.

²⁵ Gordon Milton, *Assimilation in American Life*, (Estados Unidos: Universidad de Oxford, 1973), 77.

Este proceso de asimilación no sólo hará que los inmigrantes tengan “ajustes” sino también la nación dominante, pues la convivencia continua hará un intercambio de pensamientos, visiones, gustos, entre otros aspectos, que llevarán a un interés por ambas partes causando que no siempre se llegue a la “asimilación completa”, en otras palabras, que el grupo inmigrante adopte completamente los aspectos internos y externos del país anfitrión.

Con lo explicado anteriormente es posible notar que por aquellos puntos que no se llegan a cubrir para obtener una “asimilación completa” exista la posibilidad de un interés por la cultura asiática desde que comenzó la migración e inmigración japonesa a México, pero en nuestros días se ve con mayor fuerza; hay muchos tipos de aficiones sobre la cultura japonesa se mencionarán algunas de ellas para tener un contexto cultural más amplio, sin embargo, se hablará principalmente de la introducción del manga a México y como se fue expandiendo hasta nuestros días.

Los géneros musicales japoneses son muy amplios como en cualquier país, pero por lo general en México el gusto está dividido en dos notables partes:

*El *J-pop* refiriéndose al pop japonés

*El *J-rock* al rock en japonés

Muchas bandas de *J-rock* han dado conciertos en escenarios de distintos estados de la República Mexicana, entre ellos se encuentra *Versailles*, *The Gazette*, *SID*, *Asia Kung Fu Generation*, *Flow*, *Nightmare (Naitomea)*, *OLDCODEX*, *Access*

Versailles



Imagen obtenida: <https://i.pinimg.com/originals/56/ec/c9/56ecc9ef140c0d6d42a298002182bdab.jpg>, visto 18/12/18

The Gazette



Imagen obtenida: https://i.axs.com/2018/12/the-gazette-tickets_05-06-19_17_5c26264e34f9f.png, visto 18/12/18

Naitomea



Imagen obtenida: <http://3.bp.blogspot.com/-nMQzakUSzMw/TxSIAMNDbNI/AAAAAAAAACRk/WqBKnIqIOUc/s1600/1+ano+copy.png>, visto 18/12/18

OLDCODEX



Imagen obtenida: https://www.nautiljon.com/images/people/00/03/oldcodex_19530.jpg, visto 18/12/18

Shiver- ThE Gazette, segundo opening de Kuroshitsuji II



Imagen obtenida: <https://www.youtube.com/watch?v=16PSXYvW-JXE>, visto 18/12/18

Enamel- SID, tercer opening de Kuroshitsuji Book of circus



Imagen obtenida: <https://www.youtube.com/watch?v=UYeLI7I-YEx8>, visto 18/12/18

Hologram- Nico Touches the Walls, segundo opening de Full Metal Alchemist Brotherhood



Imagen obtenida: <https://www.youtube.com/watch?v=5a3wRnp1t-CY>, visto 18/12/18

por solo mencionar algunos, que se han dado a conocer gracias a las plataformas de música y video que ofrece internet, pero también por la divulgación del anime en nuestro país.

“El anime se refiere a los dibujos animados de procedencia japonesa”²⁶ algunos están adaptados al manga en su totalidad o sólo por partes, por lo general los animes tienen un tema musical que abre el inicio de cada capítulo llamado *opening* y un cierre musical llamado *ending*, es aquí donde las bandas de géneros ya antes mencionados, se hacen presente dando un parte aguas al interés musical e investigar más sobre ellos.

Por lo general las bandas de *J-Rock* adoptan una peculiar forma de vestir y peinar dando a conocer el *Visual Kei* “un movimiento entre los músicos japoneses que se caracteriza por variados niveles de maquillaje, peinados elaborados y trajes extravagantes”²⁷ generando una gran sensación y aceptación dentro y fuera de su país.

Alumina- Naitomea, primer ending de Death Note



Imagen obtenida: <https://www.youtube.com/watch?v=ADJLIWcEeNg>, visto 18/12/18

²⁶ Quiu “El anime y el manga japonés en México” por María José Pérez Ruíz, <http://quiurevista.com/el-anime-y-el-manga-japones-en-mexico/> (Consultada el 18 de diciembre de 2018).

²⁷ REDACCIÓN, “Analizan consumo e impacto de la cultura japonesa en México.” *La Jornada*, 3 de febrero de 2018, sección Sociedad y Justicia.

También encontramos el llamado *Cosplay* consiste en adoptar la caracterización de algún personaje de *manga/anime*, *cómics* o videojuego en la vestimenta, accesorios, pelucas, lentes de contacto y facciones que se acerquen a la perfección del personaje, por lo regular los cosplayers lo realizan por simple diversión, *hobbie* o concursos que se presentan en las llamadas convenciones o expos de *cómics*, *anime* y *manga*, aquí se reúnen diferentes “tribus urbanas” como los *otakus*, fanáticos a algún gusto en específico pero por lo regular se le atribuye el término a todas aquellas personas que adoran el *manga/ anime*; para consumir comida, accesorios, figuras, vestimentas, música y cualquier tipo de artículo de procedencia oriental.

Estas son sólo algunas de las actividades y gustos que se han adoptado fuera y dentro de Japón, ahora que se sabe un poco más del contexto popular japonés, nos enfocaremos en el manga y la influencia que ha tenido desde sus inicios en México.

Las primeras editoriales que se dieron a la tarea de traducir y distribuir mangas fueron *Toukan* y *Vid* en la década de los noventa, comenzaron con la publicación de *Video Girl Ai* y *Capitan Tsubasa* mejor conocido por *Los Súper Campeones*, en el año 1997; *Capitan Tsubasa* había sufrido muchos cambios, pues no se respetó la forma de lectura (derecha a izquierda), el formato original y se redibujaron las escenas para que tuviera color, algo similar sucedió con *Magic Knight Rayearth* bajo la editorial *Toukan*, “la publicación, al igual que *Los súper campeones*, fue en tamaño cómic, pero lo que más desagradó a los compradores fue que estaba coloreada, quizá este fue el motivo de que sólo se publicaron cuatro números de este título”²⁸.

28 Paakat, “El manga y su divulgación en México”, *Tecnología y Sociedad* no. 2, marzo- agosto 2012, 6.

Editorial VID

Imagen obtenida: <http://tse1.mm.bing.net/th?id=OIP.x5kdLyYZ1SxJpRbd-wZjkYAHaKF>, visto 18/12/18



Editorial Toukan

Imagen obtenida: https://pbs.twimg.com/profile_images/944199472/toukan_mango_logo_400x400.jpg, visto 18/12/18

Revista MIXX Zine de la editorial Vid.



Imagen obtenida: <https://i.pinimg.com/originals/37/19/c2/3719c2b1fc623a8d3e938898ee11032a.jpg>, visto 18/12/18

Sin embargo, la editorial *Toukan* sacó en 1998 el famoso manga *Ranma ½* de *Rumiko Takahashi*, con formato en cómic, sin la lectura tradicional japonesa, con manipulaciones de dibujo y con pésima calidad en la impresión, todos estos factores hicieron su pronta cancelación, por otro lado la editorial *Vid* a finales de ese año publicó *Dragon Ball*, llegando a 52 tomos ininterrumpidos, respetando el tipo de lectura que tenía el manga original por *Akira Toriyama*, aunque su publicación fue suspendida.

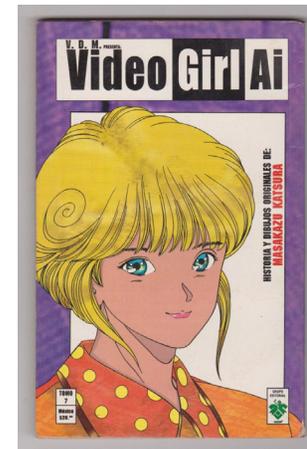
En el año de 1999 fue lanzada la revista *MIXXZine*, por la editorial *Vid* mostrando por primera vez *Sailor Moon*, manga creado por *Naoko Takeuchi*, y *Magic Knight Rayearth* creación de *CLAMP*, en formato *Flip Book* “es decir, que la revista contiene ambas obras pero para leer una de éstas hay que voltear y girar la publicación para su lectura, los títulos se imprimieron con hojas de color rosa y azul para evitar la piratería”²⁹, se conservó el formato original de lectura pero los dibujos aún dejaban mucho que desear, hubo un gran error con el manga de *Sailor Moon*, pues no fue publicado desde el primer tomo sino que se tomó en el arco llamado *Sailor Moon Super S*, mientras *Magic Knight Rayearth* se publicó desde el primer tomo, al paso del tiempo *MIXXZine* agregó *Harlem Beat* por *Yuriko Nishiyama*, pero se interrumpió en el número 24 dejando a la deriva las tres historias mencionadas.

29 Paakat, “El manga y su divulgación en México”, *Tecnología y Sociedad* no. 2, marzo- agosto 2012, 6.

Video Girl Ai hace de nuevo su aparición en la editorial *Vid* con el formato *Tankôbon*, es decir un volumen compilatorio de 170-240 páginas, presentado en México por primera vez, aunque en realidad era medio *Tankôbon* para que el precio al público fuera accesible, también fue la primera publicación que se clasificó para mayores de edad por tratar temas adultos, escenas explícitas de partes femeninas y la muestra de ropa interior de los personajes dentro de la obra.

A pesar de todos los tabúes que tenía en aquel entonces el manga se siguieron publicando diferentes títulos como *DNA2*, *Shadow Lady*, *I`s* y *Zetman*, publicados quincenalmente por la editorial *Vid*, y continuando con la secuela de *Video Girl Ai* llamada *Video Girl Len* convirtiéndose así en el primer *manga* completo publicado en México, que constaba de 30 tomos. Para finales del año 2000 *Vid* sacó el título “*Llámame princesa*” de género *Shôju* con un total de seis tomos en formato *cómic*.

Para principios del año 2001 se generó una brecha generacional, pues la “*magical girls*” que se conocieron en los noventa serían desplazadas por el *anime Sakura Card Captors* atrayendo a más personas al consumo de *manga*, artículos de procedencia asiática y creando más fans al mundo del *manga/ anime* dentro y fuera de las convenciones y expos de *cómics* realizadas en el país. Gracias al fuerte éxito que obtuvo *Sakura Card Captors* la editorial *Toukan* decide darse la oportunidad de traer el *manga* a México pero sólo modificando el formato a *cómic*, conservando así la lectura y el dibujo original, con este título *Toukan* logra terminar la publicación de un *manga* con 52 tomos tipo *cómic* que originalmente constaba de 12 tomos *SCC*.



Video Girl Ai Tomo 7

Imagen obtenida: https://http2.mlstatic.com/video-girl-ai-tomo-7-editorial-vid-D_NQ_NP_3029-ML-M3888435661_022013-F.jpg, visto 18/12/18

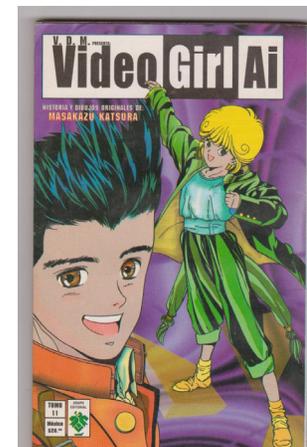
Video Girl Ai Tomo 9

Imagen obtenida: https://http2.mlstatic.com/video-girl-ai-tomo-9-editorial-vid-D_NQ_NP_3065-ML-M3883876839_022013-F.jpg, visto 18/12/18



Video Girl Ai Tomo 11

Imagen obtenida: https://http2.mlstatic.com/video-girl-ai-tomo-11-editorial-vid-D_NQ_NP_3072-ML-M3888793174_022013-F.jpg, visto 18/12/18



Esta brecha generacional hará que las editoriales den a conocer más títulos a la población mexicana, a continuación se mostrará una tabla de los mangas que llegaron gracias a las editoriales:

Título del Manga	Editorial	Año	Formato
<u>Digimon Digital Monsters</u>	<u>Toukan</u>	Finales del 2001	<u>Cómic</u>
<u>Ah Megami Sama</u>	<u>Vid</u>	A mediados del 2002	<u>Medio Tankôbon</u>
<u>Pokemon: Pokemon Adventures</u>	<u>Toukan</u>	2002	<u>Cómic</u>
<u>Pokemon Journey</u>	<u>Toukan</u>	2002	<u>Cómic</u>
<u>Gunsmith Cats</u>	<u>Vid</u>	Octubre 2002	<u>Medio Tankôbon</u>
<u>Shadow Lady</u>	<u>Vid</u>	Noviembre 2002	<u>Medio Tankôbon</u>
<u>Kodomo no Omo-chan (el diario de Sana)</u>	<u>Toukan</u>	2003	<u>Cómic</u>
<u>One Piece</u>	<u>Toukan</u>	2003	<u>Cómic</u>
<u>I's</u>	<u>Vid</u>	2003	<u>Medio Tankôbon</u>
<u>Love Hina</u>	<u>Vid</u>	2003	<u>Medio Tankôbon</u>
<u>X-1999</u>	<u>Vid</u>	2004	<u>Tankôbon Completo</u>
<u>Rurouni Kenshin</u>	<u>Vid</u>	2004	<u>Tankôbon Completo</u>
<u>Saint Seiya</u>	<u>Vid</u>	2004	<u>Tankôbon Completo</u>
<u>Ai love you</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Angel Layer</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>BTX</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Chobits</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Clover</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Cowboy Beebop</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Dragon Quest</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Fruit Basket</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Karekano</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Kirara</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Marmalade Boy</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Neon Genesis Evangelion</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Shaman King</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Slayers</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Zetman</u>	<u>Vid</u>	2005	<u>Tankôbon</u>
<u>Ai Yori Aoshi</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Angel Sanctuary</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Bey Blade</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Duklyon</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Gravitation</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>GTO Monster</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Saikano</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>DN Angel</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Inuyasha</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>N.G.E</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>

Título del Manga	Editorial	Año	Formato
<u>Iron Maden (Evangelion Parodi)</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Slam Dunk</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Tenjo Tenge</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Tsubasa Reservoir Chronicles</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>XXX Holic</u>	<u>Vid</u>	2006	<u>Tankôbon</u>
<u>Clamp Campus Detectives</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Death Note</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Elfen Lied</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Ichigo 100%</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Psycho Trader Chinami</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Wish</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Bleach</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Chrono Crusade</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Gantz</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Nana</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Naruto</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Ranagnarok</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Yu yu Hakusho</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Blood The Last Vampire</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Miyuki Chan un Wonderland</u>	<u>Vid</u>	2007	<u>Tankôbon</u>
<u>Full Moon</u>	<u>Vid</u>	2008	<u>Tankôbon</u>
<u>Clarymore</u>	<u>Vid</u>	2008	<u>Tankôbon</u>
<u>D-Gray Man</u>	<u>Vid</u>	2008	<u>Tankôbon</u>
<u>Hunter x Hunter</u>	<u>Vid</u>	2008	<u>Tankôbon</u>
<u>Lovely Complex</u>	<u>Vid</u>	2008	<u>Tankôbon</u>
<u>Razefon</u>	<u>Vid</u>	2008	<u>Tankôbon</u>
<u>Kajika</u>	<u>Vid</u>	2008	<u>Tankôbon</u>
<u>Sand Land</u>	<u>Vid</u>	2008	<u>Tankôbon</u>

Como se puede observar el imperio de *Vid* pudo prevalecer durante varios años ininterrumpidos, sin embargo, el declive comenzó a partir de 2008, cuando dejó de sacar nuevos títulos, dejando incompletas la mayoría de las series que fue sacando cada año, muy pocas llegaron a su totalidad y en 2011 se corrió el rumor de que la editorial abandonaría el mercado temiendo que la publicación y distribución del *manga* en México desapareciera.

Pero en 2013 aparecería una nueva editorial que firmará un contrato con la editorial mexicana *Caligrama* para comenzar a publicar de manera conjunta, se trata de *Panini*, una editorial Italiana conocida en México por los álbumes de estampas con temáticas de futbol o caricaturas de moda; esta editorial retomaría la edición de mangas en el país comenzando con *Fairy Tail*, *Full Metal Alchemist* y *Naruto*, para prevalecer hasta ahora en 2019 con más de 139 títulos aproximadamente, retomando varios mangas ya publicados en México como *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Bleach*, *Naruto*, *Gantz*, *Saint Seiya*, *Hunter x Hunter*, *Inuyasha*, *Death Note*, entre otros, con salidas mensuales o bimestrales dependiendo de la obra, dando géneros variados y clasificaciones para todo público, algunos títulos ya han sido finalizados o siguen con las secuelas que tienen, son en formato *Tankô-bon* completo, respetando dibujo, lectura y el característico blanco y negro de las páginas, con color en las portadas y en dado caso con números especiales con acabados diferentes en las portadas si es que la serie lo requiere.



Imagen obtenida: https://3.bp.blogspot.com/-J7bY2r-fhKQc/WSctlyX5UfI/AAAAAAAAABSM/sm_TrimE-BL4y5b8PRwBSF_yuZgsOdaB-QCLcB/s1600/18221840_706546182858418_2581681351427377636_n.png, visto 18/12/18



Imagen obtenida: <https://3.bp.blogspot.com/-sByfrBGtyp8/Vapzhik9wAI/AAAAAAAAAEus/rMV-UWnPRcE/s1600/Fairy%2BTail%2B1%2Bde%2BPanini%2BComics%2BManga.jpg>, visto 18/12/18

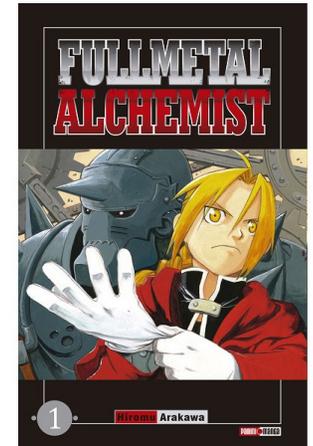


Imagen obtenida: http://cdn62.paninicloud.com/store/media/catalog/product/cache/52/image/800x600/9df78eab33525d-08d6e5fb8d27136e95/Q/M/QMF-MA001_0.jpg, visto 18/12/18



Imagen obtenida: <https://i.ytimg.com/vi/Y2WusF9oHCo/maxresdefault.jpg>, visto 07/01/19

Es notable que el manga en México ha tenido mucho impacto y sigue extendiéndose por toda la república mexicana, mostrando que la asimilación completa que fue mencionada a principio del subtema no se culminó debido a la mezcla y aceptación de ambas culturas en el país anfitrión que otorgó asilo a los japoneses desterrados de Estados Unidos en el año de 1904.



Imagen obtenida: https://www.mediafire.com/convkey/d843/3btz7d3zt9z5y5v6g.jpg?size_id=5, visto 18/12/18

1.7 Aplicación de la ética en el proceso de producción.

La ética siempre ha sido parte fundamental para nuestra sociedad y su desarrollo en cualquier ámbito en el que se quiera pensar; es un conjunto de normas que establece la humanidad para poder tener una convivencia digna con todo su entorno y lo que con lleve en ella.

Lo podemos ver claramente en las empresas, ya sean grandes o pequeñas, de cualquier parte del mundo, que aplican un código de ética para tener una imagen impecable y ganar más clientela, conservarla y tener mayor impacto en el mercado.

No sólo debe aplicarse dentro del trabajo sino de igual forma en la vida cotidiana de los que conforman la empresa, debido a que, si se actúa diferente fuera del área de trabajo quedaría dañada la imagen, generando problemas y perdiendo credibilidad.

Para muchos la ética es algo que no importa y realizan cualquier acción para llevar a cabo sus actos, sin pensar en las consecuencias, por ello esta disciplina es muy importante, es la que entiende el ser pensante, y pasa por alto el ignorante sin capacidad para razonar.

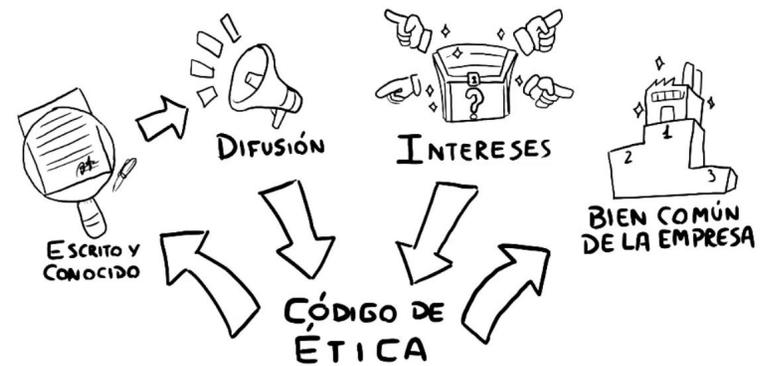


Imagen obtenida: <https://i.ytimg.com/vi/EdA155cGnJA/maxresdefault.jpg>. visto 18/12/18

Sócrates

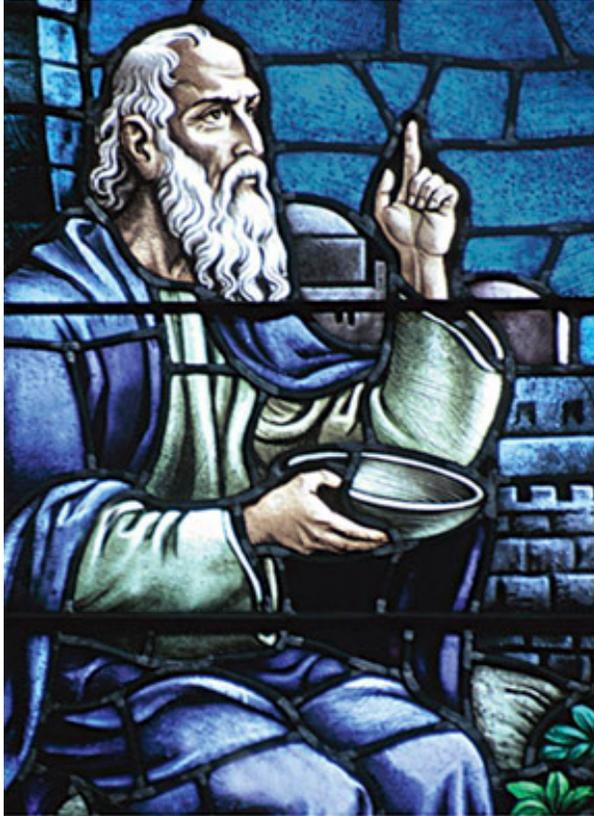


Imagen obtenida: http://www.wescoregames.com/dynimgs/games/pc-socrates-101/socrates_101_234824.jpg, visto 18/12/18

Para poder entender mejor el concepto, debemos conocer los antecedentes de la ética con ayuda de Sócrates, para él es importante saber acerca del hombre, es racionalista donde establece tres puntos a seguir para ello:

*Concepción del bien (felicidad del alma) y lo bueno (útil para la felicidad)

*La virtud; con ello se refiere a la capacidad radical y última que debe de tener el hombre para obtener conocimiento, sin embargo, *“el vicio es ignorancia, el que obra mal es porque ignora el bien”*³⁰.

*Finalmente, la virtud que obtenga el hombre podrá tener la capacidad para transmitirla y enseñarla a los demás. Para Sócrates *“el hombre obra rectamente cuando conoce el bien, se siente dueño de sí mismo y es, por tanto, feliz”*³¹.

Como se puede ver el que tiene la capacidad de razonar y ver por un futuro de sus acciones podrá obrar de buena manera sin importar en el contexto en el que se encuentre la persona.

Para una ética profesional consideramos que todos quienes conforman una empresa es un gremio donde deben de obrar para bien dentro y fuera de éste, ayudando a quien lo necesite incondicionalmente, para poder avanzar y obtener buenos resultados en el trabajo.

30 Sánchez Adolfo, *Ética*, (México: DeBolsillo, 2016), 217.

31 Sánchez Adolfo, *Ética*, (México: DeBolsillo, 2016), 217.

Los profesionales "se agrupan con la intención de conservar y acrecentar el patrimonio tanto intelectual como moral de su comunidad, defendiendo deberes y derechos mediante el acuerdo de normas y criterios"³² , con ello dan:

*La humanidad tiene el derecho de exigirle al profesionista que de un bien

*Ejercer su actividad con vocación

*Deben poseer conocimientos, habilidades y capacidades, licencias y credenciales para poder ejercer.

*Trabajar permanentemente en favor de la excelencia profesional

*Participar en la elaboración de códigos éticos, principios morales y establecimientos de los valores necesarios.

Para la ética profesional consideramos la libertad, la razón, la voluntad, la responsabilidad y la justicia de un ambiente favorable en el trabajo del profesional;

La libertad: toda aquella acción que se tome debe de tener un fin con moralidad, esto quiere decir que debe de ser bien definida y valorar las consecuencias de la acción, no dejar pasar que la toma de la decisión no debe pasar sobre la libertad de los demás.

Quien ejerce bien la libertad, reconoce la libertad de los demás hombres, "la libertad moral es tanto un derecho como un compromiso"³³.

32 Hernández Baqueiro Alberto, *Ética actual y profesional. Lecturas para la convivencia global en el siglo XXI*, (México: Thomson, 2006), 309.

33Hernández Baqueiro Alberto, *Ética actual y profesional. Lecturas para la convivencia global en el siglo XXI*, (México: Thomson, 2006), 309.



Imagen obtenida: https://cloud.educaplay.com/recursos/117/3754462/imagen_1_1527186094.jpg, visto 18/12/18

Dentro del manga, la libertad es un factor importante que puede ejercer el mangaka para poder plasmar toda su imaginación y dedicación al público que desea, sin embargo, como se ha visto, no debe dejar de lado la libertad de los demás por ello es importante especificar que tipo de obra (género) es el material que se presenta impreso al espectador, pues muchos géneros no son del agrado del público.

“Es indispensable considerar a todos aquellos que estén implicados en ésta acción y los que puedan ser afectados”³⁴.

La razón: indispensable para toda acción moral que se quiera llevar y debe de aplicarse en la vida cotidiana, con ello el sujeto toma una relación favorable en la sociedad y lazos aceptables con los demás y obtener una aprobación en todas sus acciones, esto es debido a tener comodidad o placer en los vínculos o por temor al castigo si no se procede con moralidad por las normas que rigen en la sociedad.

La ignorancia o el desconocimiento es un impedimento para el razonamiento, por eso es necesario ser guiado para tener conocimiento de todo lo que involucra en nuestra persona, nos regimos en un mundo de derechos y deberes en cualquier sitio donde nos encontremos.

³⁴ Hernández Baqueiro, *Ética actual y profesional. Lecturas para la convivencia global en el siglo XXI*, 311.

Para un mangaka es importante, como cualquier profesionalista, tener siempre presente el razonamiento para actuar moralmente y éticamente con el cliente que se está relacionando, esto quiere decir que debe de haber un intercambio de acciones sin abusos, ni situaciones forzadas a trabajos o acciones que se quieran implementar fuera de las normas. Se debe de establecer por los diversos contextos culturales que puede involucrar la obra, para evitar problemas morales que pudieran surgir en su interacción.

La voluntad: Teniendo libertad y razonamiento dentro del individuo no importará mucho, y no ejercerá de manera moral sino tienen una voluntad propia, esto se refiere a que las normas y reglas del lugar en donde se está relacionando las haga suyas, de manera autónoma actúe y no por miedo al castigo que conlleva si es que viola alguna de ellas.

Si las hace suyas comprenderá y estará en un posicionamiento mayor para convertirse en una persona moral en el campo profesional y cotidiana, sino las hace suyas, simplemente no piensa por sí mismo y actuará siempre de manera heterónoma, es decir sin voluntad propia.

Sucede lo mismo con la industria del manga, el mangaka debe de estar consciente de que no debe de plagiar ninguna obra ya existente para no involucrarse en problemas legales, por ello es necesario que conozca muy bien su origen y antecedente, incluyendo los materiales que han existido, su actuar profesional debe de ser recto para no dañar su reputación ante los demás profesionales y todo aquel aficionado a su trabajo, ya que se vería afectado de manera inmediata su trabajo sin remedio alguno.

Plagio de Incarnate hacia Bleach

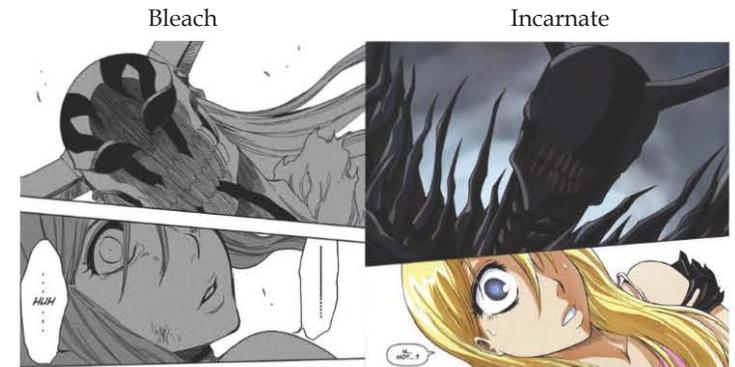


Imagen obtenida: <https://www.bleedingcool.com/wp-content/uploads/2010/02/r3.jpg?x70969>, visto 18/12/18

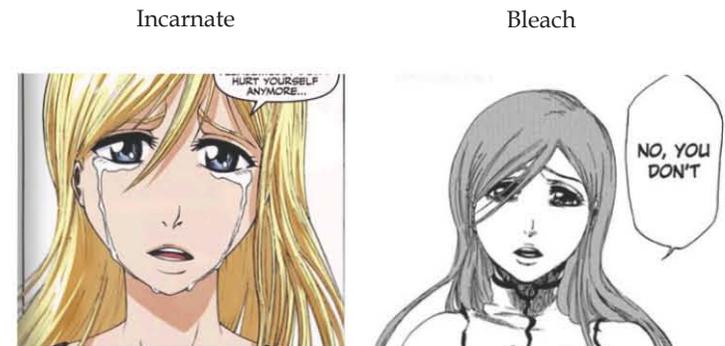


Imagen obtenida: http://www.animation.net/blog/wp-content/uploads/2010/02/Bleach_Incarnate_2.jpg, visto 18/12/18

La responsabilidad: la voluntad de las personas para decidir debe de estar relacionada con la libertad y el razonamiento (puntos que ya se han visto con anterioridad) para poder analizar con cautela y actuar conforme a ciertos valores en las consecuencias que conllevará lo que el individuo tiene planeado ejecutar.

Aquel que actúa de manera ética responsable, se volverá un crítico de todos sus actos sin culpar a otro individuo por sus propios actos, lo verá reflejado en cada uno de los momentos de su vida, debido a que se vuelve un hábito con el cual no podrá dejar de lado por más que lo desee la persona.

En cualquier profesión se hace una protesta para poder ejercer al momento de ser egresado de la carrera, donde se compromete el individuo en ejercer profesionalmente su labor con la sociedad de manera eficaz y moral, sin ocultar información que debe de saber quien requiera los servicios que ofrecerá al público que lo desee, y con ello se compromete a que si no lo ejecuta como debe de ser podrá ser llevado a un juicio por falta de profesionalismo, si fuera el caso.

En la industria del manga, el profesional debe de hacerse responsable de cada una de las ideas que plasma en papel, si traería una consecuencia en cuanto el lector lo adquiriera, el impacto social- cultural que tendrá, si es benéfico o dañino para el consumidor; por ello es necesario que el mangaka establezca desde un principio el género que está dando a conocer como las edades recomendadas para que sea leído.

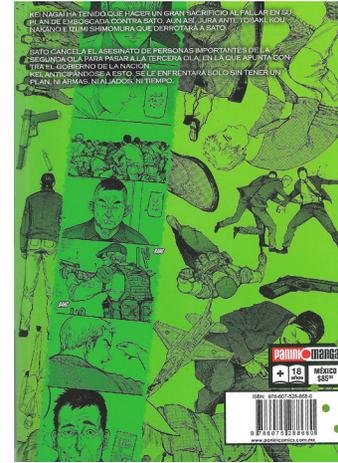
Sin estas advertencias, si es un contenido de violencia o escenas explícitas para adultos y lo adquiere un niño, el profesional se metería en un lío moral y ético, pues no todos los materiales son aptos para cualquier público y se arriesga a una demanda de propiedad intelectual al igual que una falta a su integridad profesional moral y ético.

La justicia: abarca a cualquier profesional por el crecimiento ético que ha obtenido, es ser equitativo con aquellos que están en su área de trabajo, no tener favoritismos ni hacer menos a algún personal del trabajo, siempre apoyarse, brindar y crecer profesionalmente y personalmente.

Se puede creer que la justicia se aplica a todo aquello que tienen relación dentro de lo jurídico o algo similar, pero en realidad es con cualquier individuo. Para poder obrar de manera justa y responsable, conlleva coherencia, honestidad, valor, concientización, lealtad y sabiduría, por ello Aristóteles consideraba a ésta “*como la virtud completa y, en consecuencia, perfecta*”³⁵.

Por lo general los mangakas trabajan con pequeño o mediano grupo de personas, dependiendo de su proyecto, para poder sacarlo adelante, algunos se encargan de entintar, poner diálogos, correcciones gramaticales, perspectivas, degradados, fondo, entre otros aspectos; sin embargo la persona quien tiene mayor rango dentro de ese pequeño grupo es el autor de la obra.

³⁵ Hernández Baqueiro, *Ética actual y profesional. Lecturas para la convivencia global en el siglo XXI*, 317.



Manga Ajin, tomo número 11



Clasificación



Imagen obtenida: <http://www.retornoanime.com/wp-content/uploads/2016/09/Rese%C3%B1a-Panini-AJIN.jpg>, visto 18/12/18



Imagen obtenida: <https://www-randstad-es.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2016/08/trabajo-en-equipo-880.jpg>, visto 18/12/18



Imagen obtenida: <http://www.clasesdeperiodismo.com/wp-content/uploads/2016/09/trabajo-en-equipo.jpg>, visto 18/12/18

Esa persona está encargada de ser justa, equitativo, con la carga de trabajo con cada uno de sus asistentes para evitar conflictos y todo el proyecto funcione de manera correcta para las fechas que se debe de entregar, si no se actúa de esta manera como líder, los demás seguirán el pésimo ejemplo y decaerá todo.

El trabajo en equipo es indispensable en cualquier área de trabajo para poder avanzar, es como una máquina donde todos los engranes deben embonar y así seguir con la producción de manera efectiva, pero si alguno de los engranes falla, los demás se verán obligados a laborar más duro o simplemente estropea todo el funcionamiento.

Todos estos aspectos debe de cubrir el profesional para tener una reputación y un trabajo impecable en ámbito laboral y personal, con ello se destacará entre los demás y por consecuencia solicitado en diversos puntos de su misma área.

Para que esté siempre presente el tipo de comportamiento que se debe de seguir en el área de trabajo, se establece un CE código de ética, el cual es constituido con la colaboración de todas las personas que conforman la empresa o equipo de trabajo para un mejor rendimiento y no tener problemas al laborar debido a que *“El ser humano es un ser eminentemente social que necesita de los demás para vivir en plenitud, y esa socialización, sólo es posible cuando se habla con la verdad y se actúa con el bien”*³⁶.

³⁶ Ibarra Ramos Ramón, *Código de ética: cómo implantarlo en la empresa*, (México: Trillas, 2002), 6.

El código de ética debe ser sencillo y práctico, nos referimos a que las normativas que se pongan en éste deben de ser claras para todo aquel que lo consulte en cualquier momento y por consecuencia estar en constante mantenimiento debido a los tiempos y tecnologías que se van agregando al área de trabajo.

Quien posee el código de ética resultan ser mejor beneficiados en el ámbito laboral, pues actúan de mejor manera con el cliente y con ello establecen fuertes vínculos que las personas no reemplazarían al igual que ascensos y nombramientos laborales dependiendo de la empresa.

Para un mangaka es de igual importante establecer un CE para sus subordinados y él mismo, debido a su constante contacto con el público para poder ganarse la confianza y demostrar que su trabajo es mejor que cualquiera en el mercado, quien se da conocer y está en constante contacto con los medios de comunicación debe de portar una imagen impecable para dar seguridad y simpatía a las masas. Es importante saber las leyes que hay en el lugar donde se está trabajando para no pasar por alto ninguna normativa que establezca el país y los que rigen los derechos humanos; con ello conseguirá el cumplimiento de la ley y la seguridad de quienes trabajan y el trabajo mismo.

Los siguientes puntos nos ayudarán a poder establecer un CE y el cómo funciona en el campo laboral:

- *Liderazgo
- *Selección, contratación y promoción de personal
- *Redacción y promulgación del CE
- *Comunicación
- *Entrenamiento permanente
- *Refuerzo de actitudes ética

Firma de autógrafos por Jesulink



Imagen obtenida: <https://jesulink.com/img/salones/madrid14/jesulink-tve1.jpg>, visto 18/12/18

Estudio de las mangakas de CLAMP



Imagen obtenida: http://assets.fancueva.com/2010/08/clamp_studio.jpg, visto 18/12/18



Imagen obtenida: <http://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/images/edu/manga/comicart/img-top.jpg>, visto 18/12/18

El liderazgo: es necesario tener en cuenta que todos los administrativos que rigen el equipo laboral debe de ser un ejemplo de vida personal, con principios éticos institucionales, quienes viven con la verdad, compromiso y el bien, deben estar conscientes que siempre serán el ejemplo a seguir de los demás que conforman el equipo de trabajo.

En el área del manga, el autor de la obra debe de hacerse de un buen equipo que esté dispuesto a llevar bien el trabajo; también de saber aliarse con editoriales de ética incuestionable, competitivos de manera positiva y con personal que esté capacitado y familiarizado con un CE inquebrantable. Con ello el autor ganará un buen terreno dentro del mercado y estableciendo lazos productivos que le ayudarán a lo largo de su proyecto.

Selección, contratación y promoción de personal: el conjunto de valores personales que posee el personal que quiera ingresar al grupo de trabajo deben de coincidir, esto es para que no haya roces en el momento de ejercer, que su capacidad de adaptarse y vivir en el ambiente de trabajo le favorezca tanto a él como al medio laboral y finalmente para promover al personal, su comportamiento en la compañía debe ser intachable siguiendo los puntos que conforman el CE del trabajo.

El equipo del mangaka debe coincidir en los valores que se requieran en el trabajo al igual que las habilidades que el autor necesite como aliados, para poder controlar bien el trabajo, tener un ambiente de paz y confianza para ayudarse y crecer en la industria.

Redacción y promulgación del CE: el primer paso que se debe de dar es la realización de un CE y para ello es necesario la colaboración de todos los que conforman el equipo para poner sobre la mesa todos los puntos que ellos proponen y llegar a un fin en común con cada uno de ellos, al igual que será coherente para todo aquel que lo lea dentro y fuera del trabajo; al considerar a todos para la realización de este, se creará una atmósfera de aceptación, humanidad y confianza.

Es importante que quede claro la diferencia entre un código de conducta, el credo de una compañía y el reglamento de trabajo:

1. El credo enuncia la filosofía y sus valores fundamentales.
2. El reglamento atiende específicamente las funciones de los departamentos de una firma.
3. El código de ética será seguido por todos los miembros de la empresa.

La comunicación: Una vez que se haya realizado el CE es importante su difusión con todos los empleados del equipo para que estén conscientes de lo que está permitido dentro y fuera del área del trabajo, también al ser difundido cobrará importancia y credibilidad, al igual que la empresa o grupo de trabajo donde se establece; el CE tendrá la capacidad de frenar actos impropios.

Entrenamiento permanente: el objetivo es que todos entiendan que las normas éticas no son preceptos que constriñen el actuar humano, sino al contrario *“es un camino que hace más pleno y dignificante ese actuar”*³⁷. Con el constante entrenamiento se hace por los siguientes motivos:

*la gente olvida

*los temas éticos varían por cambios en la ley, en la tecnología, entre otras.

*Al recordar se envían una señal, que la organización está pensando constantemente en la ética.

Gracias a éste se enriquece y tiene un constante progreso para todo aquel ser humano que lo lleve a cabo. Refuerzo de actitudes éticas: las actitudes y los comportamientos éticos deben promoverse y reforzarse mediante reconocimientos a aquellos empleados que han sido un ejemplo para empresa o círculo de trabajo, con ello motivará a los demás a seguir al pie de la letra el CE y hacerlo suyo al paso del tiempo, al igual que da una satisfacción al empleado el hecho de trabajar para esa empresa o equipo.

37 Ibarra Ramos, *Código de ética: cómo implantarlo en la empresa*, 6.

Unidad II Elementos de dibujo y editorial implementados en el proceso creativo del manga.

2.1 El proceso creativo.

La creatividad juega un papel muy importante para cualquier profesión, en diseño siempre está muy presente para la creación de nuevos productos, resolver alguna problemática o una necesidad que requiera la sociedad; con ello nos queda claro que la creatividad no es sólo imaginación, sino es una fuente para resolver problemáticas.

Para poder aprovechar este recurso que todos poseemos es importante ver siempre más allá de lo superficial de los objetos, la vista siempre será nuestra mejor aliada al igual que los demás sentidos, sin embargo, se hace más énfasis en ella debido a que somos una sociedad muy visual, con ello aceptamos o descartamos las cosas que nos rodean.

“El proceso creativo que parte de la observación, elabora unas formas, y, después de una toma de decisión, el artista procede a la materialización plástica de las ideas de su pensamiento”³⁸ para su desarrollo es necesario siempre tener material visual para una lluvia de ideas, pero con cautela para evitar una familiarización con las cosas, pues puede frenar la creatividad y caer en la monotonía.

Si bien el sentido de la vista siempre será nuestro mejor recurso para poder generar ideas, como ya ha quedado claro, pero de igual forma podemos contar con la ayuda de la tecnología, como las cámaras digitales, pues son útiles para captar todo aquello que sea enfocado, debe ser usado con sabiduría y destreza para obtener una nueva idea en la toma realizada.



Imagen obtenida: https://www.elcato.org/sites/default/files/styles/story_default-2x/public/images/stories/2015_csiblog_embracing-passion-creativity-883x432.jpg?itok=29bf1Dyh×tamp=1461759150, visto 18/12/18

³⁸ Porta Carmen, *Color, forma y composición en el proceso creativo*, (Barcelona: Universitat de Barcelona, 2013), 16.

Para ello es necesario desarrollar la habilidad de “aprender a ver”, lo que ayudará a analizar cada cosa que observamos directamente con nuestra vista o a través de un aparato tecnológico, y a tener un criterio más amplio al igual que abierto para cualquier posibilidad, que la imaginación no se cierre a ninguna posibilidad sino al contrario, ver todo lo que hay en el mundo.

“Podemos dividir en siete etapas el proceso creativo; identificación, preparación, incubación, calentamiento, iluminación. elaboración y verificación”³⁹.

*Identificación: El reconocimiento del problema y con ello nos guiaremos para desarrollar el proceso.

*Preparación: se divide en dos etapas, directa e indirecta; la directa se refiere a la búsqueda de información sobre todo aquello nos puede servir para la solución de la problemática. La indirecta es a nivel inconsciente, cuando se está comprometido con la búsqueda de la solución y una vez agotada la información pertinente al alcance se empieza con una investigación que de una posible solución fuera de la común.

*Incubación: se desarrolla inconscientemente en el individuo, el cual requiere una intensa actividad.

*Calentamiento: este proceso es consciente y es donde se tiene la sensación de que se obtendrá la solución del problema, con ello empiezan a surgir la lluvia de ideas para poder aterrizar la idea con firmeza.

39 Ingeniería UNAM Planeación generación y análisis de alternativos, México, Pág. 3. <http://dicyg.fi-c.unam.mx:8080/sistemas/publicaciones/TEMAV.1.pdf> (Consultada el 31 Octubre de 2018).

*Iluminación: en esta fase la solución cobra solidez para poder ejecutarlo, es el resultado de largos periodos de elaboración y calentamiento (paso anterior).

*Elaboración: se organizan las ideas con ayuda de una teoría o formulando un plan para la ejecución de este, se comienza a asociar con datos conocidos de la realidad, con el fin de convertirlo en familiar aunque sea desconocido en el momento.

*Verificación: es la necesidad de comprobar lo elaborado, que en realidad si es una solución a la problemática.

Los puntos establecidos con anterioridad nos podrán ayudar a darnos una idea de como es el proceso de la creatividad para poder ejecutarla, si bien es claro que es un arduo trabajo pero no imposible, es poder dejar de lado por un tiempo todas las reglas y pensamientos implantados desde pequeños, pues a corta edad nuestra imaginación es fresca, libre de pensar y crear lo que sea posible, pero pasando el tiempo la sociedad misma inculca estereotipos y parámetros en la imaginación la cual afecta al transcurrir los años en el individuo.

El leer ayuda a muchas personas a el desarrollo de la creatividad, con ella despierta el interés del individuo sobre algún hecho, por ejemplo, al leer una historia lo hace pensar en posibles finales conforme va avanzando en su lectura y llegado el final puede ser lo que pensó o no, con este proceso el espectador ya fue obligado “inconscientemente” a pensar y crear posibilidades en lo que acaba de leer.



Imagen obtenida: <https://www.bigbangnews.com/comunidad/Meditar-para-entrenar-la-mente-y-vivir-mejor-20180118-0035.html>, visto 18/12/18



Imagen obtenida: <https://www.muyinteresante.com.mx/ciencia-y-tecnologia/escuchar-canciones-tristes-aporta-beneficios-emocionales/>, visto 18/12/18

Visitar lugares también es una buena opción para desarrollar la creatividad, ayuda a imaginar cómo fue hace muchos años, como será en un futuro, las posibilidades de algún acontecimiento ante un conflicto, el actuar de las personas que viven allí, cómo son los ciudadanos entre ellos, qué costumbres tienen, pensamiento, tradiciones y rutinas diarias, el explorar otros lugares muestra distintas visiones a lo que se está acostumbrado y rompe con la monotonía en la que yace la persona.

Escuchar música y meditar al momento de la acción suele relajar al creativo, crea un ambiente de paz o conflicto dependiendo de la selección que se haga, por lo general las pistas instrumentales crean historias dentro del individuo, proponen visiones de lugares o acciones que ejecuta algún personaje creado en el instante.

Las tres sugerencias descritas anteriormente son fuente principales que ayudan personalmente a la servidora, es importante tener siempre un medio para vaciar las ideas que vengan a la mente, no necesariamente pueden ser positivas, de igual forma lo negativo ayuda a formar una historia en lo escrito, tener una problemática suele despertar la inquietud y necesidad de resolverlo de cualquier forma, las ideas positivas auxiliarán al individuo a encontrar la solución y con ello inventar nuevas reglas o parámetros.

2.2 Técnicas en el dibujo.

“Debido a su particular apariencia y su obligada manera de manejarlo, cada material está penetrado de un único espíritu y poesía que, en las manos del artista, refuerza enormemente el carácter de la representación, y para el cual no hay sustituto”⁴⁰ Debe quedarnos claro que los materiales siempre requerirán un tratamiento diferente y plasmados en soportes diferentes para soltar su naturaleza y no se vea estropeado o similar a otro, es importante saber que cada uno fue hecho para una tarea en específico y los instrumentos que ayudarán a su realización deben estar en armonía y equilibrio con ellos.

Para la ejecución de una buena técnica, es decir el manejo correcto del sustrato sobre el soporte en el cual se realizará el boceto, dibujo o pintura sea seca o mojada, es necesario conocer primero los tipos de soportes que existen y que son más utilizados dentro del mundo del manga, el primordial siempre será el lápiz debido a que los mangakas realizan bocetos previos a los dibujos que serán entintados y en su caso muy particular coloreados con rotuladores o tinta china, pues pasa primero por el visto bueno de la editorial a la cual está aliado el autor.

El lápiz puede ser ejecutado sobre la mayoría de soportes, algunos de ellos son: la opalina, papel revolución, fabriano, ilustracion, batería y el clásico papel bond; por ahora nos enfocaremos principalmente en el último soporte mencionado, debido a que es mayormente utilizado en el proceso de bocetado.

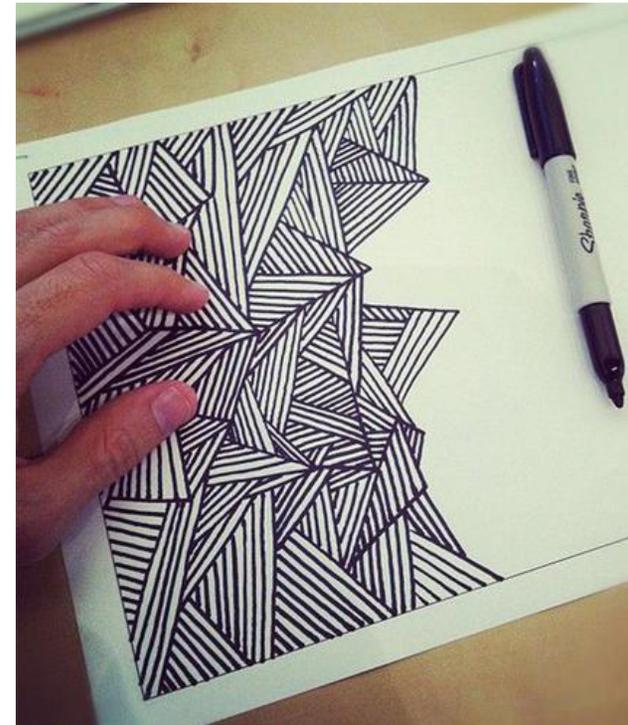


Imagen obtenida: <https://i1.wp.com/dibujoy pintura.net/wp-content/uploads/2018/03/T%C3%A9cnicas-Sencillas-De-Dibujo-Para-La-Ansiedad.jpg?fit=500%2C500&ssl=1>, visto 18/12/18

⁴⁰ Lambert Susan, *El dibujo, técnica y utilidad una introducción a la percepción del dibujo*, (Madrid: Hermann Blume, 1996), 13.



imagen obtenida: <http://www.dibujemos.com/artistica/articulos/tipos-y-grados-de-lapices/>, visto el 31/10/18

Antes y después, personaje Ichigo Kurosaki, manga Bleach por Tite Kubo.



imagen obtenida: <https://www.taringa.net/Le-on/mi/ZPEtt>, visto el 31/10/18

Se tiene diversas graduaciones en el lápiz para poder realizar diferentes tonalidades como lo requiera el individuo “tienen una letra y un número, esto indica sus características, los que tienen letra H, se utilizan para trazar líneas, son de grafito más duro y de trazo claro, los que tienen letra B, son de grafito más blando, de trazo más oscuro y normalmente se utilizan para realizar sombras”⁴¹.

Puede ser utilizado en diferentes superficies pero el más común es en papel bond, es necesario no recargar mucho el material sobre el sustrato, pues sufrirá lesiones el soporte y con ello una mala presentación y calidad de trazo, se requiere que la mano del individuo trate al lápiz como si fuera la continuidad de su cuerpo para poder soltar sus movimientos y librarse del miedo al momento de dibujar.

Por ello es necesario los ejercicios de práctica como trazado de líneas, círculos, puntos y figuras orgánicas que podemos encontrar en cualquier dirección donde se pose nuestra vista.

El principal error que realiza el principiante es desechar los trabajos que a su parecer no cumplen con una estética, no es recomendable continuar con esta práctica, es mejor guardarlo para analizar y ver los errores que servirán como experiencia en el futuro, se volverá un hábito que mostrará el progreso de la persona; sin embargo, si es que se requiere borrar es preferible utilizar una goma de migajón para no lastimar el papel.

⁴¹ Garza Bernardo, *Dibujo artístico- Nociones básicas*, (México: Autoedición, 2009), 5.

Para entintar es recomendable la tinta china, pinceles, plumillas, estilógrafos y en caso de poner color acuarelas y rotuladores; el manejo de estos materiales es diferente a los lápices de dibujo, que tiene una consistencia granulosa debido al grafito que lo constituye, por el requerir de agua y su cuerpo es líquido, por ello se aplican en sustratos que están compuestos por algodón como el Fabriano, liberón, arches, guarro, entre otros debido a su capacidad de absorción y desplazamiento de los sustratos al contacto.

El pincel tiene la capacidad de atrapar la tinta entre sus cerdas y soltarla en el sustrato en diversas cantidades dependiendo de la presión que ejerza la persona. Es necesario probar primero en soportes que no serán los definitivos para practicar cuantas veces se requiera; al igual que los lápices se sugiere realizar líneas, puntos, círculos para relacionarse con el material y la herramienta. Existen diversos tipos de pinceles como:

*Pincel redondo estos ayudan a realizar trazos de detalle, bordes o pintar grandes áreas dependiendo del tamaño que se elija.

*Pincel delineador es apto para la ejecución de líneas curvas y finas con precisión.

*Pincel plano ideal para cubrir áreas grandes de pintura, el borde del pincel permite crear contornos parejos, crear trazos anchos o formas cuadradas.

*Pincel lengua de gato es recomendado para esfumar bordes y colores suavemente, crear formas como hojas o plumas.

*Pincel abanico ayuda a crear pasto o pelaje.



imagen obtenida de <http://magdalenaiglesias.com/tipos-de-pinceles/>, visto 31/10/18

Acuarela Húmeda por Manolo Jiménez.



imagen obtenida: <https://tecnicasdeacuarela.wordpress.com/2011/04/21/humedo-sobre-humedo/>, visto 31/10/18

Acuarela Húmeda por Mary Glez.



imagen obtenida: <http://artstudiowatercolor-meryglez.blogspot.com/p/se-conoce-como-acuarela-seca-la-tecnica.html>, visto 31/10/18

Las plumillas tiene diversos números que nos indican el grosor de cada una, son utilizadas tanto para trazar dibujos y realización de tipografía. Para su aplicación es necesario empaparla lo suficiente para no quedarnos sin tinta a media línea o cualquier trazo que se esté realizando, no es necesario aplicar tanta fuerza pues suele lastimar el sustrato.

Los estilógrafos tiene diversos puntos para dar diferentes grosores en la línea o rellenar con facilidad alguna área que se requiera, su manejo es similar a una pluma y no necesita de gran esfuerzo en el trazado pues puede afectarse la punta de la herramienta y soltar más tinta de la necesaria.

La técnica de acuarela debe siempre mostrar lo acuoso del sustrato, esto no quiere decir que no puede estar cargada de color; existen dos formas para ejecutarla:

Acuosa: la cual consiste en mojar el papel y sobre él dar capas de color poco a poco.

Seca: El papel se utiliza totalmente seco y en cada pincelada se carga de agua y color.

Por regla general, en las superposiciones, se debe aplicar primero el color más cálido, por ejemplo, para obtener un color anaranjado se pondrá primero el color rojo y al momento de secar se colocará el color amarillo. Cuando un color resulte opaco o apagado y requiere luminosidad, se deberá velar con una tinta más luminosa y transparente.

Los rotuladores son una técnica muy común dentro del manga, sobre todo en las portadas, debe de aplicarse con precisión y agilidad por lo acuoso que es el sustrato, puede aplicarse en algunas formas como:

*Plano: consiste en pasar el rotulador sobre el papel para rellenar los espacios que se desean, sin embargo deben de ser trazos rápidos para que la tinta no tenga tiempo de secarse hasta la finalización del entintado.

*Con mascarilla: es útil cuando se requiere definir fuertemente un borde, se coloca cinta adhesiva sobre las zonas que no se quieran colorear y retirarla al finalizar el coloreado.

*Trazado en líneas: Consiste en hacer un único movimiento prolongado con el rotulador y con ella definiendo contornos.

Portada del manga Ao no Exorcist con rotuladores

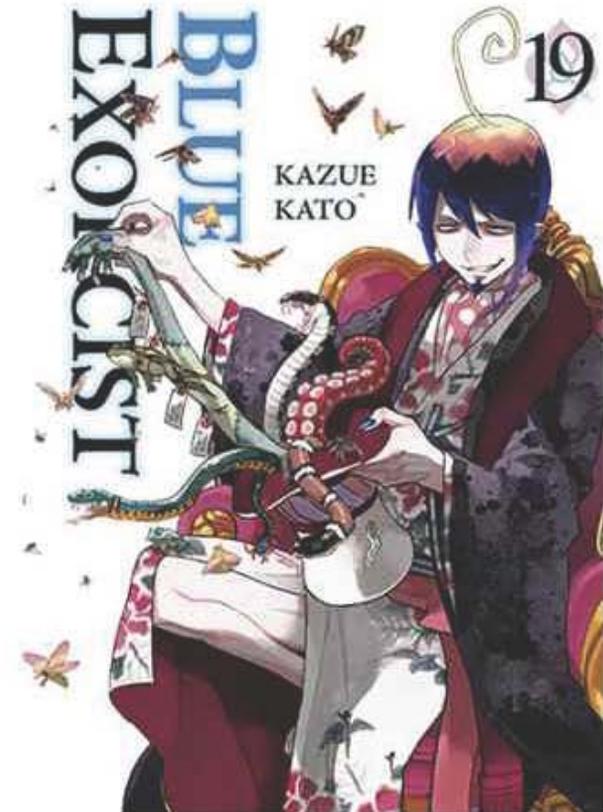


Imagen obtenida: Kato Kazue, Ao no Exorcist no. 19, México, Panini, 2017, portada.

2.3 La perspectiva como efecto tridimensional.

“La perspectiva es un procedimiento no solamente utilizado por arquitectos e ingenieros, para plasmar mediante ella imágenes de casas, edificios o grandes construcciones en su expresión más exacta, sino también por pintores y grabadores, que buscan la representación objetiva de la realidad que los rodea, para después realizar su propia interpretación de los mismo modelos pero con un toque completamente artístico”⁴².

No debemos descartar la perspectiva, si nuestro trabajo sea caricaturesco o artístico, aunque sea un proceso matemático, nos ayudará a dar diferentes enfoques de un objeto y/o paisaje que el individuo quiere plasmar en un sustrato por su propia mano y lo que capta su retina, no se debe de ver como un impedimento a la imaginación y realización de un dibujo, es muy útil como herramienta para poder dar profundidad y realismo a lo plasmado con ayuda del sombreado y conocimiento de la caída de luz en los objetos.

Debemos tener conocimiento sobre los elemento básicos para poder realizarla, en primer lugar tener presente nuestra línea de horizonte que nos ayudará a poner nuestro punto de fuga dónde saldrán las líneas para la realización de los objetos que deseamos trazar.

⁴² Villegas, *Introducción al dibujo artístico*, 87.

Los puntos de fuga pueden localizarse más de una vez en un mismo dibujo por las diferentes vistas que pueden tener y la posición que se quiera, la perspectiva isométrica es la que nos ofrece tres vistas a la vez del objeto, normalmente es la más utilizada en los cómics al igual que la perspectiva con dos puntos de fuga para la representación de los edificios que se dibujan.

Algunas perspectivas existentes son las siguientes:

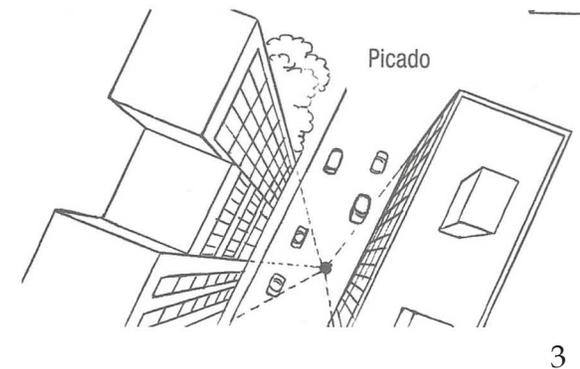
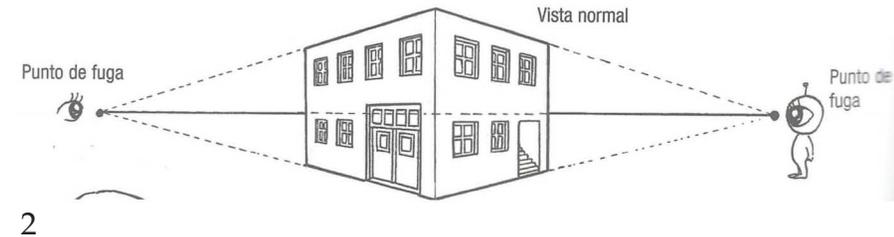
*Perspectiva paralela: se trabaja con un solo punto de fuga ubicado en la línea del horizonte y con ello producir una sensación de profundidad.

*Perspectiva oblicua: se trabaja con dos puntos de fuga ubicados en la línea de horizonte, las líneas verticales quedan intactas y el resto se unen a los puntos de fuga

*Perspectiva aérea: hay tres puntos de fuga presentes, dos de ellos ubicados en la línea de horizonte y el restante colocado arriba o abajo de ella.

*Perspectiva de importancia: los objetos o personajes se grafican según la importancia que tengan, los sobresalientes tendrán más detalles ante los otros.

*Perspectiva menguante: se aplica para representar la distancia de los objetos, los que se encuentren más alejados van perdiendo nitidez y color.



Imágenes obtenidas del libro:

1 y 3- Matsumoto Angel, *Cómo Dibujar Manga*, (España: Norma, 2004), 85.

2- Matsumoto Angel, *Cómo Dibujar Manga*, 84

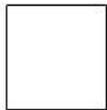
2.3.1 Volumen.

“El volumen en el dibujo es la representación de las superficies de un cuerpo; con este se representa la magnitud física que expresa la extensión de un cuerpo en tres dimensiones: largo, ancho y alto”⁴³.

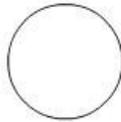
Triangulo



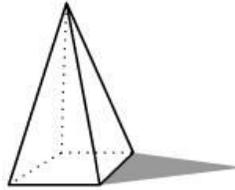
Cuadrado



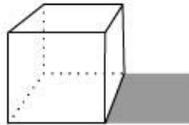
Circulo



Piramide



Cubo



Esfera

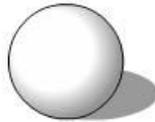


Imagen obtenida: <https://i.pinimg.com/originals/09/6f/65/096f6536b207081303cd863ac45a0ecb.jpg>, visto 01/11/18

Con ayuda de la perspectiva se podrá dar un enfoque tridimensional a los trazos en 2D que se realicen, para su representación correcta es necesario conocer el siguiente aspecto del volumen con ayuda de los objetos que nos encontramos cotidianamente: La luz influye en la representación de éste, por ello es fundamental analizar las direcciones que tiene sobre los objetos, su cantidad y finalmente su calidad.

Para apoyarnos podemos utilizar objetos acomodados en diversos puntos y observarlos detenidamente: la luz que llega directamente en la superficie, la luz media que toca al objeto entre la luz intensa y su ausencia total, las sombras que genera en sí mismo, y la sombra que proyecta fuera de éste.

Hay muchos tipos de luces que nos darán diversas representaciones cuando son ejecutadas en la pintura, fotografía, dibujo, cine entre otros que serán explicados detenidamente para una mejor comprensión.

⁴³ Guadarrama Simón, *Dibujo II*, (México: Red Tercer Milenio, 2012), 69.

2.3.2 Luz.

La luz se hace presente en todo momento, en mayor o menor intensidad; natural, artificial o combinadas siempre han estado ahí como dice Henri Alekan *“La luz es nuestro baño cotidiano; es por lo que el hombre nace, vive y muere en un clima de luz solar y de luz artificial no parece atribuirle importancia.*

Está de tal manera acostumbrado que no percibe los efectos”⁴⁴.

Tiene diversos efectos y formas de llamarla dentro de las bellas artes, es un recurso indispensable para crear atmósferas, volúmenes, sensaciones, entre otras cualidades; algunos tipos de luces que existen son:

Luz frontal: es la que llega al objeto de frente, las sombras se eliminan, por lo que el objeto se distingue por su color. Los objetos pierden volumen y por lo tanto la definición de las formas, a partir de los impresionistas empezó a ser usada este tipo de luz en el arte.

Luz frontal lateral: esta luz se dirige al cuerpo desde arriba en un ángulo de 45 grados, es la que explica mejor la forma y el volumen de los cuerpos.

Luz lateral: irradia desde un lado, dejando oscuro el otro. Los objetos se ven contrastados, su efecto es dramático.

Luz Frontal



Imagen obtenida: http://milenaararecalde-ipsis.blogspot.com/2013/03/blog-post_4262.html, visto 01/11/18

Luz Lateral



Imagen obtenida: <http://pinedadamaris.wixsite.com/blurryface/luz-y-sus-direcciones>, visto 01/11/18

⁴⁴ Castillo Ignacio Javier, “El sentido de la luz Ideas, mito y evolución de las artes y los espectáculos de luz hasta el cine” (Tesis de doctorado, 2005), 116.

Contraluz



Imagen obtenida: <https://www.flickr.com/photos/jhgarcia/2327177277> visto, 01/11/18.

Cenital



Imagen obtenida: <https://www.fotopro.es/blog/consejos-para-que-a-tus-fotos-nada-les-haga-sombra--n106> ,visto 01/11/18.

Contraluz o semi contraluz: la luz llega de atrás, esto ensombrece la imagen que observa el artista.

Luz cenital: luz natural que llega desde una abertura o ventana elevada, se considera una forma de iluminación clásica.

Estos no son los únicos tipos de luz que existen, igual se pueden diferenciar por la cantidad de iluminación que dan a los objetos en lugar de la posición como los anteriores; algunos de ellos son:

Luz directa. Dicha luz alcanza al modelo en forma directa, ya sea del sol o de una fuente artificial. Las sombras son bastante marcadas, los medios tonos casi desaparecen.

Luz difusa. Es luz que no llega directamente, ya sea por un día nublado, o debido a que el modelo se encuentra dentro de una habitación, o por utilizar una pantalla para que la luz no alcance directamente al modelo. En este caso, las sombras se difuminan y los medios tonos abundan.

Podemos jugar con las luces para poder dar diversos enfoques a una escena ya sea para fotografiar, grabar, dibujar, pintar e incluso dentro de la arquitectura al poner vitrales, ventanas, la posición de columnas, puertas y techos de la obra arquitectónica.

2.3.3 Textura.

La textura se percibe mejor con el sentido del tacto, pero eso no impide al dibujo poder representarla, su estructura se vuelve bidimensional, el cual limita al espectador el poder sentirlo sin embargo, si se ejecuta con gran habilidad dará la sensación de relieve y poder tenerlo a su alcance.

Tiene tres tipos de características fundamentales:

1) Según la configuración de su superficie:

- 1.1 Táctil: cuando la superficie que la determina es tridimensional
- 1.2 Visual: si la superficie que la configura es bidimensional.

2) Según su origen:

- 2.1 Natural: depende del material del que está hecho el objeto
- 2.2 Artificial: es una textura natural modificada según una técnica determinada

3) Según su uniformidad:

- 3.1 Orgánica: cuando sus elementos son semejantes y están dispuestos según la propia configuración de la materia
- 3.2 Geométrica: cuando sus elementos son iguales, trazados con materiales de precisión, de manera regular y con una organización geométrica

2.3.4 Espacio.

Manga Ranma 1/2 por Yumiko Takahashi
Escuela Secundaria Furinka.

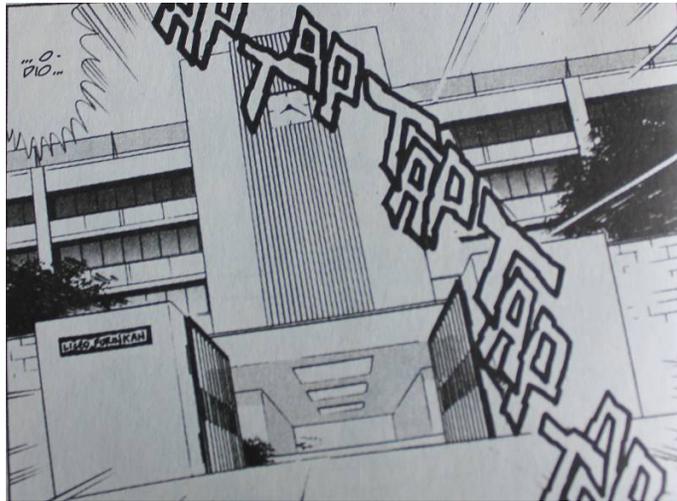


Imagen obtenida: <http://es.youinjapan.net/lugares-otaku/ranma.php>,
visto 01/11/18

Manga Ranma 1/2 por Yumiko Takahashi
Pueblo Nerima



Imagen obtenida: <http://es.youinjapan.net/lugares-otaku/ranma.php>, visto
01/11/18

El espacio es un punto vital para que el espectador quede totalmente envuelto en la historia, reforzará la situación en la que se está desarrollando el personaje o personajes de lo que el autor está describiendo, es importante que el espacio no opaque la acción aunque si ese es el objetivo se considerará como un trabajo bien realizado, sino, debe de tener armonía y equilibrio ambas partes para complementar la narración de la historia presentada.

Consideramos espacio el lugar designado para la creación de cada recuadro que constituye el manga, por ello es necesario la realización de un borrado, y pensar que parte de la historia escrita irá en cada hoja; en el caso de un manga la historia se ilustra de derecha a izquierda, arriba abajo, es necesario seguir estos lineamientos obligatorios del formato.

“Siempre hay que contestar claramente las preguntas: ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Quién? y ¿Qué? por ello el dibujante tiene que dar la máxima información posible de la escena en los dibujos”⁴⁵ de igual forma con ayuda del fondo podemos poner tipografía que indique el lugar en donde esté el personaje e igualmente no abusar del texto para que el lector no pierda interés en el manga.

⁴⁵ Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, Barcelona, Ed. Norma, 2009, Pág. 104.(

2.3.5 Color.

Algunos tomos de varios mangas vienen a color por ediciones especiales o aniversarios, dependiendo de la editorial en la que se publican, sin embargo, siempre están ilustrados en blanco y negro.

Aunque muchos los ven como una desventaja, resulta muy favorable debido a los énfasis que realizan los personaje e incluso en el manejo de los fondos, como la representación de la noche y con ayuda de tinta blanca realizar estrellas, la luna o una constelación completa, de igual forma el juego de luces es básico para saber donde oscurecer los objetos e incluso dar un fuerte enfoque a una escena con los tipos de luz que se vieron anteriormente.

Establecer la paleta de colores del personaje siempre debe de prevalecer, aunque trabajemos en escala de grises es necesario para convertirlo de manera correcta al manga, pues los colores oscuros pueden chocar y confundirse en el dibujo finalizado.

Para evitar este problema el método positivo y negativo nos será de ayuda para poder jugar con las formas, espacios y fondos, dando enfoques correctos que no aturden o confunden al espectador.

Dragon Ball Z por Akira Toriyama



Imagen obtenida: https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/manga-is-color-worth-it/vqtn_uN5jaXd5WER0kdQ7Lbr13dBk2, visto 01/11/18

2.4 Retículas.

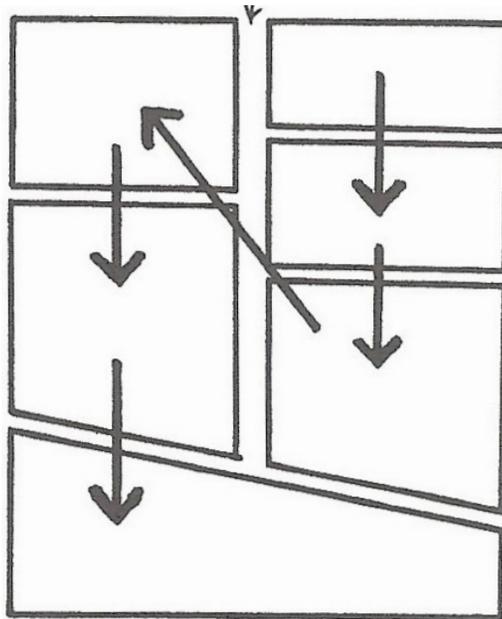
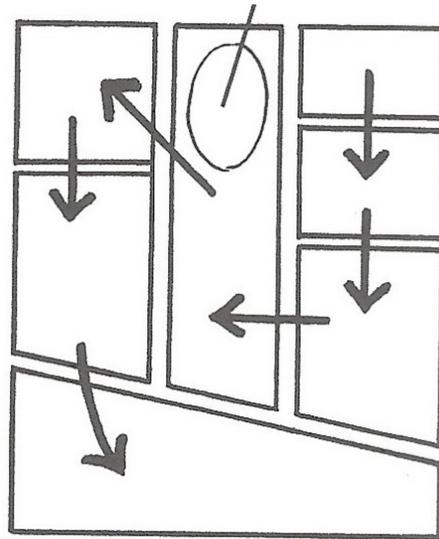
Siempre estarán presentes para dar orden y estilo al diseño y/o maquetación del manga, es decir, que nos ayudará en el acomodo de los dibujos dentro de la hoja de papel.

Las retículas tiene muchos diseños gracias a las figuras básicas y líneas que las conforman, la más utilizada es de cuadros o rectángulos, debido a su gran facilidad de manipulación para acomodar el contenido en pequeños y grandes módulos dependiendo de su tamaño.

Para comenzar el manga es fundamental considerar las cuadrículas para convertirlas en viñetas, *“las viñetas se leen de derecha a izquierda. Es importante estructurarlas bien para que el lector no se pierda por no saber dónde seguir”*⁴⁶.

Podemos hacer una distinción de tamaños en un seguimiento lineal de arriba a abajo para que el lector sepa hacia dónde dirigirse y seguir con la lectura de la historia *“Si dejas líneas de casillas al mismo nivel, el lector se desorientará”*⁴⁷.

No con esto se quiere decir que todas las viñetas deben ser cuadradas al contrario teniendo una cuadrícula base se podrán crear en esta misma trapezoides, para llevar un lineamiento dentro de la composición estructurada, no es recomendable realizar seguimientos circulares, debido a la confusión de la lectura.



Imágenes obtenidas del libro: Matsumoto Ángel, *Op. Cit*, 107.

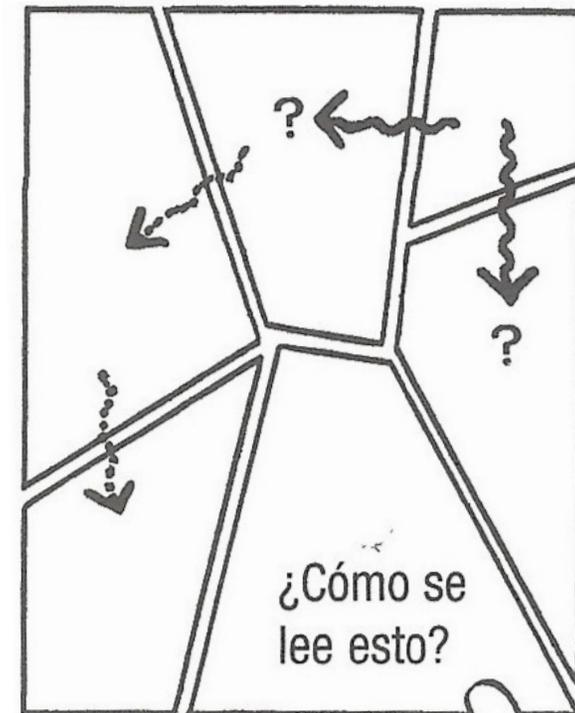
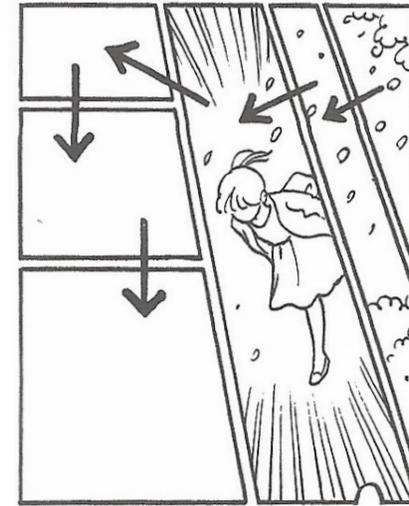
⁴⁶ Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, (Barcelona; Norma, 2009), 106.

⁴⁷ Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, 106.

Todas las páginas del manga deben de estar proporcionadas, esto quiere decir que deben tener los mismos márgenes para una buena presentación y liberación de espacio para que el espectador pueda descansar su vista al momento de leer. Es importante recordar que no es necesario llenar la hoja con dibujos muy cargados; es también fundamental dar espacio para darle “un respiro” al manga.

2.5 Elementos del manga.

Como cada material que se realiza tiene sus propias normas y lineamientos que se deben de seguir para que funcione correctamente, y de igual manera no se confunda con algo ya existente, el manga se caracteriza por otros elementos aparte de los ya mencionados con anterioridad y se especificarán en el siguiente espacio.



Imágenes obtenidas del libro: Matsumoto Angel, Op. Cit, 107.

2.5.1 *Textos narrativos.*

Nos ayudarán los textos narrativos a contar la historia o parte de ella con una voz en off dando algún dato relevante, de igual forma a dejar intrigado al espectador a saber qué es lo que sucederá en la historia.

No es favorable que el texto sea mucho, pues el lector perderá el interés y competirá fuertemente con las imágenes que se presenten; por lo regular son cortos y directos al punto para no agobiar con tanto texto.

La redacción es una parte importante, no es conveniente cambiar de persona de manera constante, pues se perderá el hilo de la historia y confundirá al lector o simplemente los ignorará por la difícil comprensión que pueda tener.

Es necesario realizar un escrito de la historia para hacer cualquier corrección gramatical y/ u ortográfico que pueda aparecer al momento de darle lectura.

2.5.2 *Bocadillos.*

Este es un elemento que caracteriza al cómic y no es la excepción debido a su derivación del cómic americano; los bocadillos pueden tener el estilo del mangaka quien los realiza, pero de igual forma no puede confundir al lector con ellos.

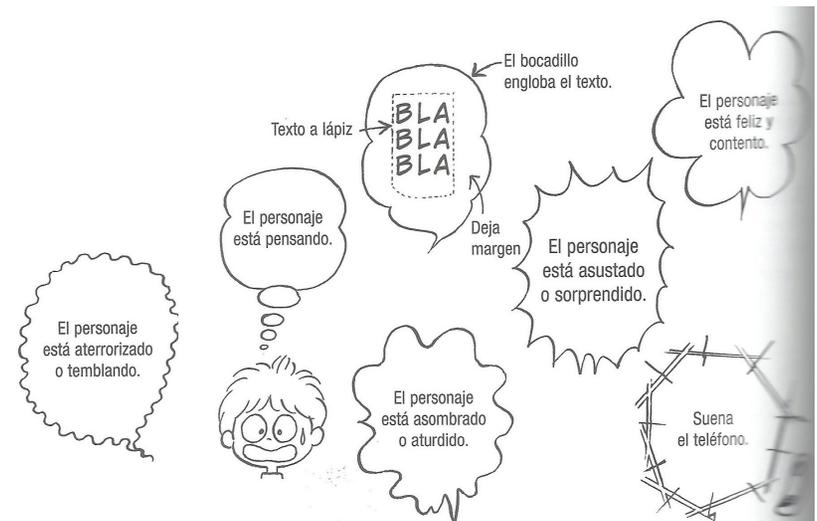
Con esto nos referimos a no querer cambiar el lineamiento de cada bocadillo, pues existe más de uno, el de pensamiento, grito, bullicio, el sonido de algún aparato o mejor conocido como onomatopeyas.

De igual forma se debe de tener un margen al momento de meter la caja de texto en los bocadillos, no deben chocar ni amontonarse, para que tengan una fácil lectura y estética visual, siempre debe de englobar al texto sin importar la extensión o anchura del diálogo.

Es recomendable utilizar papel calca para ponerlo sobre el dibujo del bocadillo y acomodar de forma favorable el texto y una vez que esté bien ubicado copiarlo en el trabajo de entrega; con esto se evitará el conflicto de repetir las hojas ya entintadas con el dibujo terminado o *“se puede adjuntar el título o el bocadillo al original utilizando una transparencia”*⁴⁸.

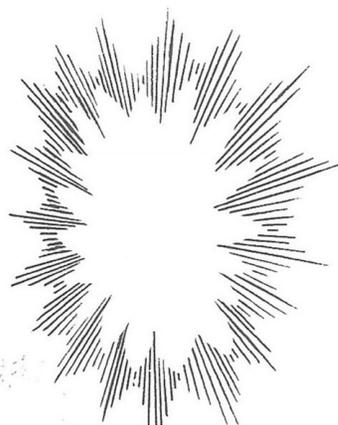
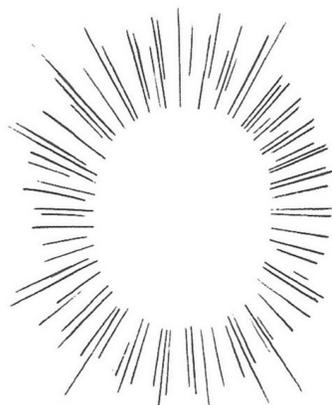
También existe la posibilidad de escribir todo a lápiz, en una hoja aparte e indicar cuando se presente qué tipo de rotulación se quiere con ayuda digital.

Para dibujar los bocadillos es necesario establecer qué clase es, un ejemplo es el pensamiento, tanto puede ser una nube que salga cerca de la cabeza del personaje o líneas que rodearán el texto.



Imágenes obtenidas del libro: Matsumoto Angel, Op. Cit, 32.

⁴⁸ Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, 33.



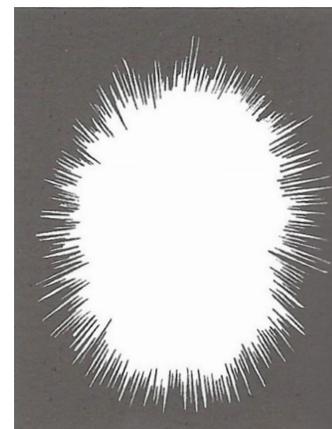
*Imágenes obtenidas del libro: Matsumoto
Angel, Op. Cit, 34.*

Si se escoge esta última es más utilizada en un pensamiento más profundo, en el que el personaje está aislado de la realidad que sólo escucha sus propios pensamientos o imaginación de una situación que está formando ella/ él misma(o), su realización debe de ser con ayuda de los puntos de fuga:

*Marcar el punto de fuga y trazar a lápiz la forma deseada.

*Dibujar a lápiz con ayuda de una regla, líneas que se dirijan al punto de fuga. Girar el papel conforme se traza. Con estos pasos se obtendrán los bocadillos de pensamiento o mejor conocidos como “estallidos”.

Considera que el texto siempre va a variar dependiendo al público que se quiera dirigir, los interlineados para los adolescentes y adultos suelen ser más cortos que los textos para niños pequeños, para los textos pequeños que abarcan dentro de este público.



2.5.3 Énfasis y exageración.

Se ha mencionado mucho el énfasis dentro del manga pues con él se da mejores resultados de expresión o realización de los actos que da el personaje, con ellos complementan la escena, se consideran como "efectos especiales que se consiguen mediante líneas simples o con negros intensos"⁴⁹.

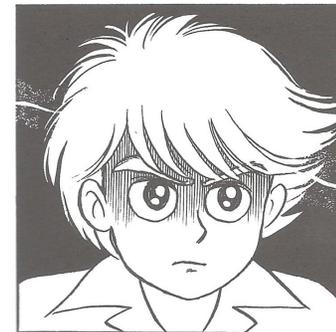
Es necesario el uso de puntos de fuga para tener una limpieza en el trazo principalmente para efectos de sorpresa en la escena,

También se encuentra para poder hacer sombreados mediante líneas de cualquier tipo o dar a entender un movimiento brusco, velocidad, brinco o sorpresa.

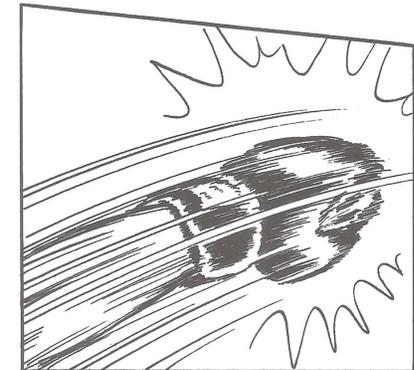
Los puntos de fuga pueden encontrarse fuera de la escena, para ello necesitamos una hoja extra que nos servirá de apoyo para realizarlos, las escuadras son primordiales al igual que las plumillas, y al trazar cada línea es necesario limpiar con cuidado la herramienta de apoyo del trazo para no manchar la hoja de trabajo.

Las pistolas francesas son útiles para los movimientos bruscos, correr o velocidad, el punto clave para realizar estos trazos es tener la mano relajada y hacer un movimiento rápido, con ello se obtendrá una línea fina.

De la misma forma se puede optar por poner el fondo completamente en negro dejando uno que otro espacio en blanco para dar un efecto de confusión o tensión en la viñeta.



En esta imagen, se utiliza el negro opaco para el fondo y se añaden líneas para ensombrecer la parte que rodea los ojos.



Esta escena se representó mostrando sólo un puño.



La emoción se expresa mediante líneas de irradianes.

Imágenes obtenidas del libro: Matsumoto Angel, Op. Cit, 7.

⁴⁹ Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, 6.

2.5.4 Rejillas y puntillismo.

Las rejillas ayudarán al mangaka a poder utilizarlas no sólo en fondos sino también en los personajes, animales, objetos, vegetación etcétera, gracias a estas rejillas se puede dar volumen al dibujo 2D.

Como ya se ha estudiado los diferentes tipos de luces se podrá aplicar en esta técnica; hay diversas rejillas:

*Rejilla simple: que consta de muchas líneas en una sola dirección

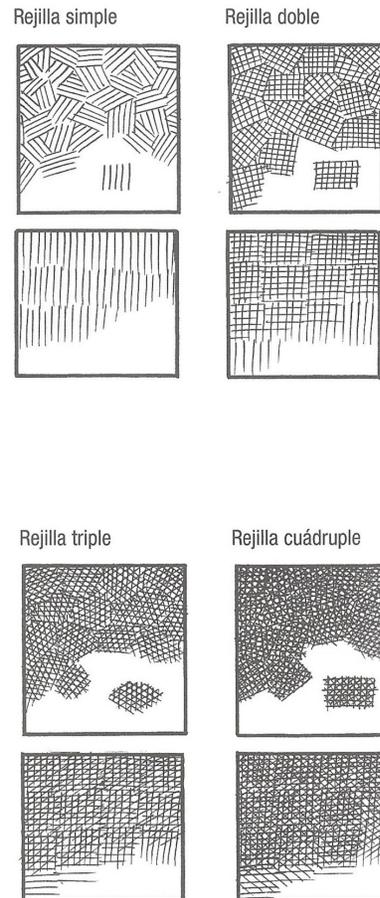
*Rejilla doble: combinación de líneas en dos diferentes direcciones, normalmente vertical y horizontal.

*Rejilla triple: es similar al doble sólo que se le agrega líneas en diagonal en una sola dirección.

*Rejilla cuádruple: Se agrega una línea extra a la rejilla triple, sólo que la nueva línea en diagonal será al sentido contrario de la principal.

Llevando a cabo este tipo de rejillas podremos sombrear cualquier superficie que se desee, la mayoría de veces se recurre a esta técnica para las sombras fuertes o fondos representando la oscuridad del paisaje.

El degradado reforzará el volumen de las cosas y con ayuda de las rejillas es posible también.



*Imágenes obtenidas del libro: Matsumoto
Angel, Op. Cit, 16.*

Si se desea una escena tierna, conmovedora o romántica el puntillismo es una buena opción para lograr esa atmósfera de paz y tranquilidad, para conseguirlos es necesario lo siguiente:

* Utiliza una puntilla y un lápiz para hacer el borrador

*Añade puntitos con una plumilla por todo el dibujo, dando poco a poco la forma que desees con una transición suave, que no se note, entre más junto estén los puntos por consecuencia tendrá más carga visual y sombreado, entre más grandes y separados estén los puntos se obtendrá un degradado.

Cuando se está empezando esta técnica *“las plantillas de círculos vienen bien para su realización”*⁵⁰.

El puntillismo puede variar de formas tanto puede ser circular para dar sentimiento de ternura y esperanza como puede ser lineal *“para representar la niebla, el sol y el pasado del tiempo”*⁵¹.

Obra de Paul Signac- the railway at bois colombes



Imagen obtenida: <https://trianarts.com/paul-signac-el-puntillismo/#sthash.YkeoHEav.dpbs>, visto 01/11/18

⁵⁰ Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, 30.

⁵¹ Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, 31.

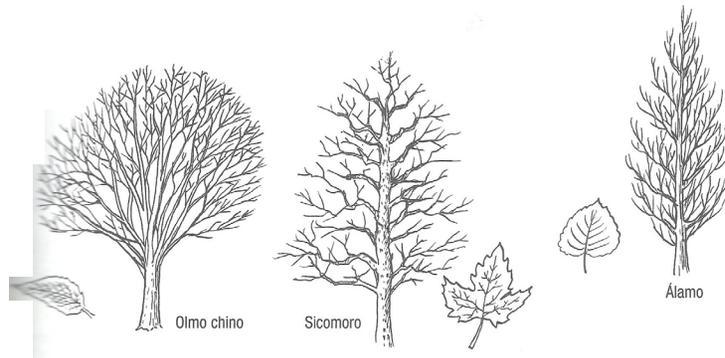
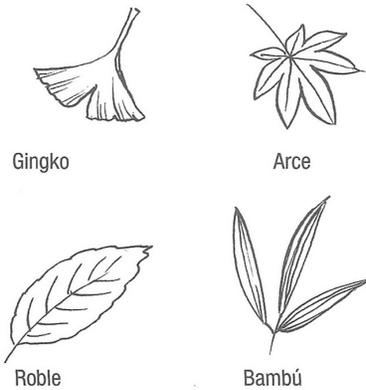
2.5.5 Elementos de naturaleza y objetos en 3D.

La vista será nuestra mejor aliada para poder realizar este apartado del manga, si se desea dibujar insectos podemos seccionarlos en tres partes: cabeza, cuerpo y parte trasera, para dibujar detalladamente su anatomía.

Para los árboles y plantas es necesario observar el tipo de follaje que lleva cada uno de ellos, estudiarlos y saber dónde se desarrollan estas especies para tener una coherencia en el dibujo, no por ser fantasía deba de ser incoherente o a menos que la historia así lo describa.

Las figuras geométricas nos podrán ayudar en el dibujo de follaje y flores, un ejemplo son los árboles, están compuestos por cilindros para el tronco o en su defecto triángulos, mientras que el follaje se conformará por círculos, óvalos o triángulos dependiendo de la especie.

Nuestra vista y cerebro deberán descomponer todo aquello de la naturaleza en figuras geométricas para su mejor desarrollo al momento de pasarlo a papel para nuestra historia, un apoyo pueden ser también en las enciclopedias o revistas de naturaleza en específico para su estudio fisionómico, siempre debemos recordar que un mangaka debe tener información diversa para poder contarlo en una historia mediante el dibujo y texto narrativo concreto entretenido.



Imágenes obtenidas del libro: Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, 47.

Recordemos que al igual que una toma fotográfica, los elementos que se encuentren en primer plano deberán ir más detallados que los que se van alejando en la toma para tener armonía en la composición.

Para la representación de los objetos la mayoría de los dibujantes lo tienen enfrente para estudiarlo y tener todas las vistas posibles para realizarlo, lo recomendable es dibujar cualquier cosa que se tenga cerca para familiarizarse poco a poco con la composición física de los objetos.

2.6 Tipos de planos implementados.

Las tomas son importantes para dar diferentes perspectivas de un acontecimiento, el manga utiliza varias enfoques como en la fotografía, no sólo se queda en una toma recta o lineal, sino que también juega con la visión del espectador para llevarlo a otro nivel de interés y conocimiento.

Hay muchos tipos de planos pero se hablará de los más conocidos y destacados en las escenas.

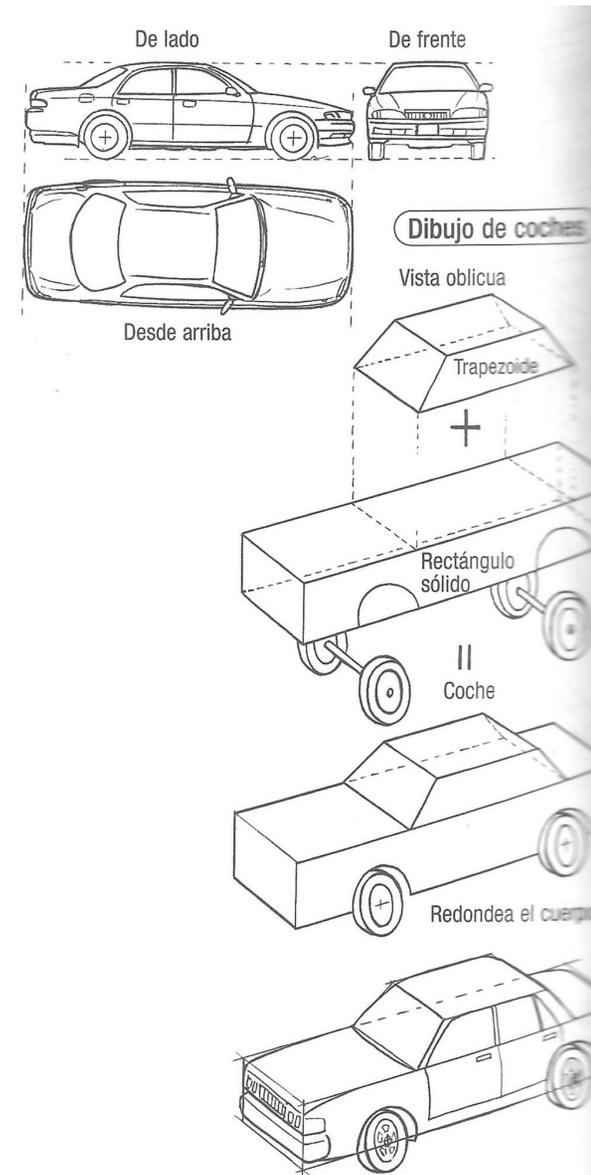


Imagen obtenida del libro: Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, 70.

2.6.1 Plano general.

Conocido como Long Shot es un tipo de plano que ayuda a enfocarnos panorámicamente en un lugar “La figura humana es apenas perceptible y ocupa una pequeña porción de la imagen total”⁵².

El plano nos viene bien para la colocación de escena que queremos transmitir al lector, pues da más detalle del lugar en que se desarrollan los hechos que la misma trama en sí. Con ella daremos a conocer en qué estación del año se encuentran los personajes, el clima, el país con ayuda de los elementos característicos del lugar sin necesidad de escribirlo en un bocadillo o con voz en *off*.



imagen obtenida: <https://www.hofmann.es/blog/tipos-de-planos-fotograficos-y-cuando-utilizarlos/>, visto 31/10/18

⁵² Pariente José Luis, *Composición fotográfica, Teoría y práctica*, (México: Sociedad Mexicana de Fotógrafos profesionales A.C, 1990), 102.

3.6.2 Plano medio.

Plano de conjunto o Medium Long Shot, es el más utilizado en el manga debido al detalle que da la toma de todos los elementos que componen la escena debido a que *“las figuras se distinguen con claridad como un todo”*⁵³. Es recomendado para mostrar el entorno donde está posicionado el personaje sin necesidad de una descripción escrita en el manga, mostrando al personaje de la cintura para arriba.

2.6.3 Close up.

Es utilizado para dar mayor énfasis a las expresiones de los personajes, normalmente en escenas de tensión, terror, suspenso, asombro, entre otros consiguiendo mostrar el sentimiento del personaje en la escena misma, puede abarcar toda la cara o tomas más cerradas como la parte del antifaz para mostrar con mayor claridad los ojos o cualquier parte del cuerpo o lugar para mostrar detalles “ocultos” a simple vista.

⁵³ Pariente José Luis, *Composición fotográfica, Teoría y práctica*, (México: Sociedad Mexicana de Fotógrafos profesionales A.C, 1990), 103.

Plano medio, managa One Piece por Oda Eiichiro.



Imagen obtenida: <http://www.sutorimanga.com/2013/07/encuadre-tipos-de-plano-y-punto-de.html>, visto 31/10/18

Close up, fotografía por Ignacio Cariño.



Imagen obtenida: Pariente José Luis, *Composición fotográfica, Teoría y práctica*, México, Ed. Sociedad Mexicana de Fotógrafos profesionales A.C, 1990, Pág. 104.

Toma en Picada, fotografía por GonzaloMMD



Imagen obtenida: <https://www.dzoom.org/es/los-5-angulos-de-disparo-clave-en-fotografia/>, visto 31/10/18

Toma en contrapicada, fotografía tomada por andreykuzmin

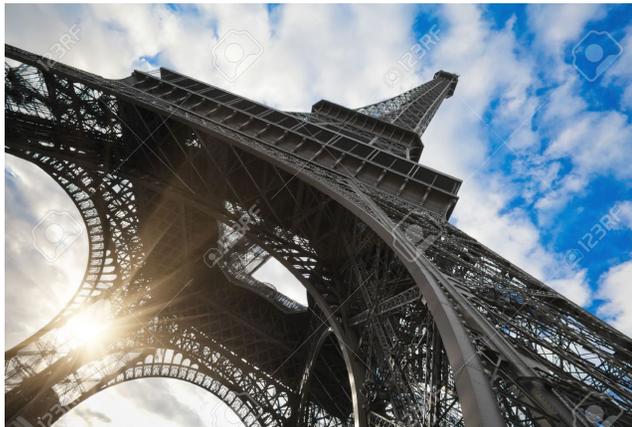


imagen obtenida: https://es.123rf.com/photo_10508241_torre-eiffel-en-par%C3%ADs-disparo-gran-angular.html, visto 31/10/18

2.6.4 Picada y Contra Picada.

“En la terminología cinematográfica se denominan emplazamientos, y se refieren a la posición de la cámara en un movimiento vertical”⁵⁴ llamados emplazamientos por la fotografía ayudan mucho al cómic para poder hacer escenas de conflictos o terror.

Las tomas en picada juegan un papel de gran sorpresa y disgusto hacia una situación, dejando al descubierto, en su mayoría, el rostro del personaje aunque también es utilizado en la composición de escenarios con edificios desde una toma “aérea”.

Por otro lado la contra picada son tomas que van desde el suelo hacia arriba, éstas suelen utilizarse cuando el personaje se encuentra acostado en alguna superficie observando a su alrededor, es una escena rica debido a que el espectador puede sentirse como el personaje y estar dentro de la historia por unos segundos, contemplar la vista que tiene el personaje creado por el *mangaka*.

⁵⁴ Pariente, *Composición fotográfica, Teórica y práctica*, 104.

Unidad III Proyecto de diseño manga.

3.1 Proceso metodológico.

3.1 Proceso metodológico.

El hombre produce constantemente aprendizaje y conocimiento en cualquier ámbito que le interese o forme parte de su vida cotidiana, la mayoría de las veces la curiosidad y la búsqueda de perfección hacen que nuestra especie realice “fórmulas” para obtener un resultado exitoso en lo desarrollado.

Para ello existen las metodologías, pero, ¿Qué es exactamente una metodología? sin importar la profesión u oficio se realizan constantes observaciones de las cosas con ayuda de una serie de pasos para lograr el cometido, las metodologías no son simplemente para los científicos, como la mayoría de las veces es visto, sino que está presente todo el tiempo hasta en las actividades más cotidianas de nuestro mundo.

“La metodología es la ciencia que nos enseña a dirigir determinado proceso de manera eficiente y eficaz para alcanzar los resultados deseados y tiene como objetivo darnos la estrategia a seguir en el proceso”⁵⁵.

Otros conceptos que necesitamos conocer para una mejor percepción del tema son:

Método: “Es un procedimiento específico para abordar un problema dentro de una disciplina científica determinada”⁵⁶

⁵⁵ Iglesias León Miriam, *Generalidades sobre metodología de la investigación*, (México: Colección Material Didáctico, 2004), 8.

⁵⁶ E. Nora, *Apuntes de cátedra, métodos y estrategias de diseño*, (Argentina), 1.

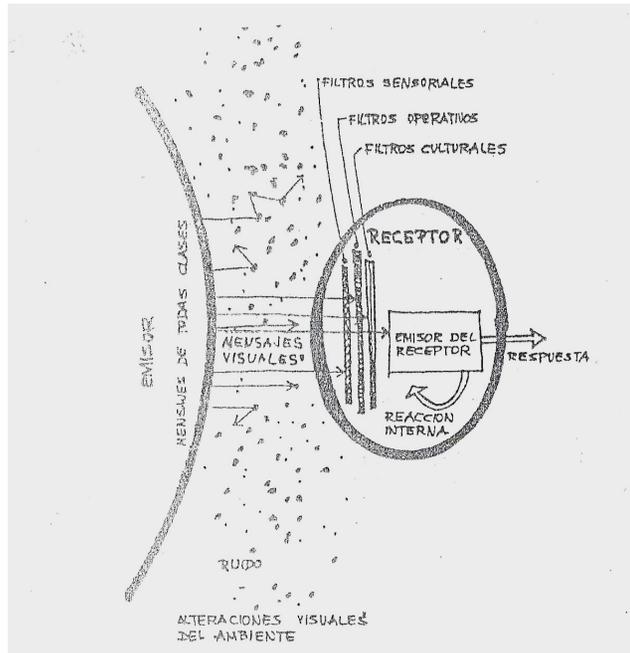


Imagen obtenida del libro: Vilchis Luz del Carmen, metodología del diseño fundamentos teóricos, México, Claves Latinoamericanas, 1998, pág. 90..

con ello se puede inferir que el método es un orden de reglas que nos llevan a un fin en específico, muchas veces su definición es confundida con la metodología, pero cabe resaltar que la metodología es el estudio crítico del método, el cual conlleva a una investigación.

Investigación: con ella podremos pensar y meditar sobre los hechos, es "una actividad cognoscitiva de análisis y de reflexión que se desarrolla en la práctica sobre un problema práctico y real y procede a una determinada intervención de la realidad"⁵⁷.

Con los puntos anteriormente mencionados se desarrollaron metodologías de diseño que consiste en una guía para ordenar y reflexionar sobre el proceso que "determina la secuencia de las acciones (cuando), el contenido (qué), y los procedimientos específicos (cómo), es decir: la estrategia, el proceso, el método"⁵⁸.

El diseñador siempre que realice algún producto, cualquiera que fuere, como: un cartel, un anuncio publicitario, portadas de discos, infografías, etiquetas, entre otras, deberá considerar estos aspectos para llegar al fin requerido, pues es bien sabido que el creativo debe de ordenar sus ideas y trabajar bajo los principios del diseño, con ello dará paso a estrategias de diseño, que ayudarán a definir un plan que está analizado desde una o varias perspectivas para el objetivo que se desea, "en este caso es encontrar los puntos- ideas- conceptos claves ó de singular importancia para el objetivo del proyecto"⁵⁹

57 Glan A. Gill, *Cómo se investiga*, (Barcelona: Avance, 1975), 8.

58 E. Nora, *Apuntes de cátedra, métodos y estrategias de diseño*, (Argentina), 1.

59 E. Nora, *Apuntes de cátedra, métodos y estrategias de diseño*, 2.

Proceso de diseño: Una serie de pasos para poder examinar y juzgar el diseño de la situación que estamos trabajando para saber si es apto o no el resultado para transformarlo hasta que el producto satisfaga los requerimientos que se necesitan.

Método de diseño: Este concepto es básicamente igual al método científico, un procedimiento para resolver la problemática pero en este caso de diseño, "Es una herramienta flexible, puede decirse que es "como" resolver determinado problema ó situación de diseño"⁶⁰. Es todo aquello que el individuo utiliza para la solución de la problemática: los procedimientos, técnicas, herramientas e instrumentos.

Existen varias metodologías para la realización de una investigación, en este caso se utilizará para obtener información acerca del tema que interesa para desarrollar el manga, algunas metodologías populares dentro del diseño son las siguientes:

*"*Método Proyectual: Bruno Munari*

**Diseño Generalizado Integrado: Victor Papanek*

**Relación Inputs- Outputs: Christopher Jones*

**Proceso creativo de solución de problemas: Bernd Löbach*

**Método/ Taxonomía: Abraham Moles*

**Modelo general del proceso de diseño UAM Azcapotzalco"⁶¹*

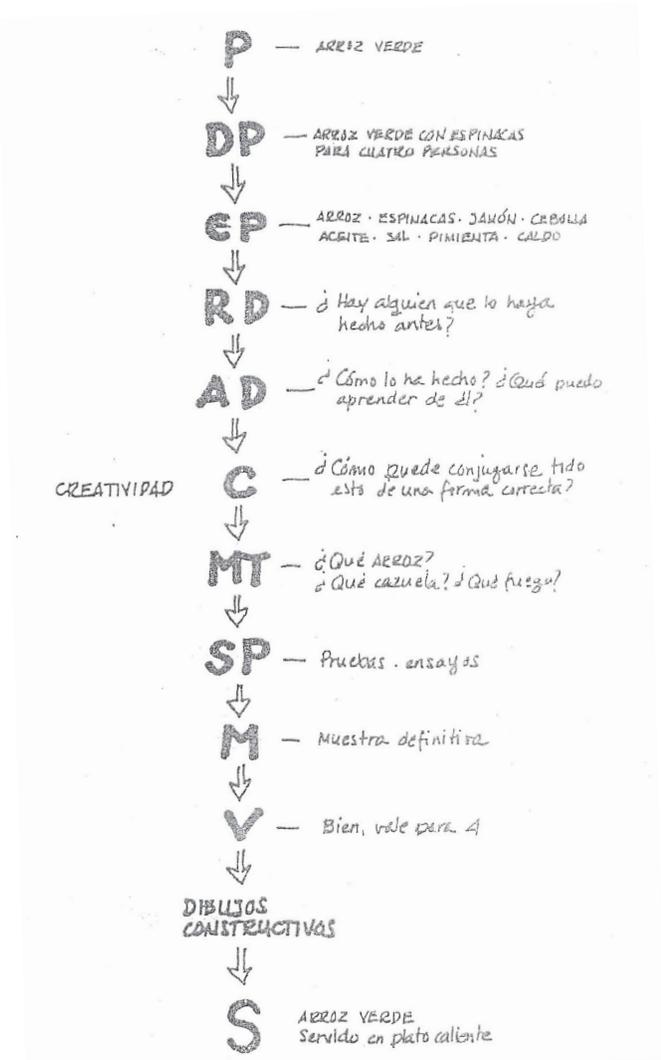


Imagen obtenida del libro: Vilchis Luz del Carmen, Op, Cit, pág, 93.

60 E. Nora, *Apuntes de cátedra, métodos y estrategias de diseño*, 2.

61 Vilchis Luz del Carmen, *Metodología del diseño, fundamentos teóricos*, (México: claves latinoamericanas, 2000), 89.

Cada metodología tiene diferentes pasos a seguir para llegar al proyecto terminado, sin embargo, todas contiene 4 pasos fundamentales dentro de ellas.

*Información e investigación. Recopilación y orden de los materiales que nos apoyará de manera relativa para el problema a resolver.

*Análisis. Descomponer la información que hemos recopilado para el proyecto y contextualizarla en demandas, requerimientos o condicionantes.

*Síntesis. Proponer criterios para cubrir la mayor parte de las demandas que se tiene en cuenta en el proyecto de manera formal para su desempeño con una buena estructura y coherencia en estas.

*Evaluación. sustentación de la respuesta son la realidad. La elección de la metodología dependerá de los puntos que establece cada una y se acople mejor al proyecto para su desarrollo y evaluación.

Para el desarrollo del manga, que se presentará al final del

documento, tomaré los cuatro principales puntos que lleva una metodología, anteriormente mencionados.

La investigación se desarrolló de la siguiente manera:

*Información e investigación: Para el desarrollo de la historia sé elegió una ubicación y una época en específico, con el fin de no tener una brecha de tiempo muy extensa, siguiendo la línea histórica del imperio Japonés en los siglos VIII al XII donde aparecieron los samurais, al no tener un conocimiento amplio sobre una fecha en específico, consulté reportes periodísticos, libros y notas en revistas de National Geographic que hablaran sobre su aparición, su vida, como se desarrollaron en la historia y la función principal que tenían en aquel entonces.

*Análisis: Al tener varios lugares de consulta y ver la coincidencia de información entre un documento y otro, decidí ubicarme en el siglo XII unos años antes de las llamadas guerras Genpi debido al gran impacto del guerrero samurai en la historia japonesa, la madurez y tipo de armadura que solían usar como es bien conocido en nuestros tiempos, sin embargo, la historia del samurai Taira no Masakado ubicada en el siglo X resultó de interés y sé retomó su necesidad de lucha (el poder por el imperio) dando una alternativa en la historia con un nuevo personaje que retomará su lugar con una visión más allá que la de Masakado, por su fiel devoción hacia él.

Defendiendo a su señor
El monje budista Musashibo Benkei se enfrenta a los enemigos de su señor Yoshitsune en el puente que va de Gojo a Kyoto. estampa del siglo XVIII



Imagen obtenida: https://www.nationalgeographic.com/es/historia/grandes-reportajes/samurais_7919/4,visto 01/11/18



*Síntesis: Se llegó a la conclusión de poner tres personajes principales para la primera parte de la historia.

-El emperador Ryuu, quien tendrá una élite de samurais que se dedicarán a proteger su pueblo, entre ellos se encontrará un Seii Taishōgun (Gran general apaciguador de los bárbaros).

-Samurai Dakureddo, será puesto al mando de un nuevo grupo de jóvenes listos para convertirse en samurai.

-Kyosuke, un joven queriendo convertirse en samurai junto a tres muchachos más.

Con estos personajes puestos en escena como los principales, se presentará la forma en la que viven dentro de Japón en el siglo XII.

*Evaluación: Ubicar a los personajes en un arco histórico, definiendo el papel principal que desempeñará dentro del prólogo sin dejar huecos argumentales, es decir que queden inconclusas sus participaciones y así evitar confusiones.

Teniendo las ideas principales, se procedió a realizar un guión literario, que es la base principal para desarrollar un "Plot" y finalmente dibujar el manga.

3.2 Guión literario.

El guión literario es fundamental para aterrizar ideas, ponerlas en orden con una secuencia coherente, una con la otra y así contar una historia que podrá ser conocida al espectador que desee leerlo y en este caso visualizarla por medio del manga, ésta debe de contemplar tres pasos fundamentales para llegar al objetivo:

*Planteamiento: La presentación del personaje o personajes principales se debe de desarrollar en este punto, pues dará pauta a los intereses del protagonista que pondrá en juego la capacidad de este para poder llegar al objetivo en cuestión dando *“un giro a los acontecimientos o los acentúe y que sumerja al personaje en una situación inesperada que será la que marque la auténtica línea de acción de la historia”*⁶².

*Desarrollo o nudo: normalmente el protagonista trata de conseguir por todos los medios su objetivo principal por lo cual atravesará diversos conflictos o personajes que se pondrán en el camino, dando una lucha *“que acelera los acontecimientos y nos mete de lleno en el tercer acto”*⁶³.

*Desenlace: El clímax que se dio en el desenlace debe llegar a una solución, el autor decidirá qué tipo de final debe de tomar la historia, no hay una guía la cual establezca que la historia debe de tener un final feliz, eso dependerá del mangaka y el género que eligió para desarrollar la historia.

62 Fernández Díez Federico, *El libro del guión*, (España: Díez de Santos, 2005), 12.

63 Fernández Díez Federico, *El libro del guión*, (España: Díez de Santos, 2005), 13.

No se debe dejar un cabo suelto, cada hecho tendrá un final de lo escrito anteriormente.

El guión literario no sólo ayuda a los mangakas en el desarrollo de su historia, los directores de cine trabajan con ello para la producción de sus películas y/o cortometrajes que elaborarán, los escritores trabajan todo el tiempo con él para edición de sus libros. Al término del guión literario, el mangaka procederá a preparar el bocetado de los personajes de la historia.

3.3 Creación de personajes.

Es normal que los lectores se identifiquen con un personaje en específico debido a las acciones que toma a lo largo de la historia, para obtener este tipo de resultado se consideran

los siguientes aspectos al momento de crear personajes.

Aclararnos cuántos participarán en la historia para desarrollar las tres fases que ayudarán a esclarecer dudas y tener bajo control el rendimiento de cada uno:

*La descripción física: esto va desde la elaboración de los vestuarios, cabello, ojos, talla, peso, entre otros y deberán ser anotados para familiarizarse con las características y no confundir un personaje con otro, *“pues todo depende del rol que se da al personaje, se utilizará su físico para caracterizarlo, así un personaje alto y delgado no tendrá el mismo papel que otro bajo y gordo”*⁶⁴.

Las proporciones del cuerpo suelen guiarse por la cabeza *“basta con tomarla como referencia para determinar las proporciones de los demás elementos”*⁶⁵ sin embargo pueden tener rasgos más caricaturescos, aunque en su mayoría el manga maneja cuerpos bien proporcionados.

*La descripción psicológica: el perfil psicológico de los personajes debe ser congruente a la época en que se está desarrollando la historia, si se quiere hacer una modificación

64 Beaudenon, Thierry, *Dibujo y pinto personajes de cómic*, (Barcelona: hispano Europea, 2010), 4.

65 Huy Ta, Van, *Dibujar manga shonen*, (París: Fleurus Panini, 2006), 10.

debe de esclarecer en la trama de la historia para que el espectador pueda comprenderlo, por ello el proceso metodológico nos ayuda a obtener información elemental para la historia. Cada personaje tendrá una manera única de pensar, como lo es una persona real, ante diversos acontecimientos que suceden, mostrando su verdadera naturaleza.

*La descripción sociológica: es importante describir el comportamiento de cada uno, su visión y misión en la historia, se podrán dar a conocer poco a poco en cada una de las páginas donde sea requerida su participación; los *flashbacks* suelen ser de gran ayuda para mostrar partes del pasado del personaje y entender el porqué de su postura, es un recurso que puede ser o no utilizado.

“Sin embargo, los autores utilizan diferentes clasificaciones, coincidiendo todos ellos en la acción como exteriorización del carácter del personaje”⁶⁶.

Cuando se tienen los tres puntos básicos para la elaboración del personaje, se llevará a cabo el proceso de dibujo de cada uno, con ayuda de lo anotado anteriormente, las características del personaje como la ropa, expresiones y accesorios que llevarán, se mostrarán en cuerpo completo (laterales, frente y trasera) para facilitar su realización dentro del manga, si el personaje porta algún accesorio u objeto significativo se deberá de describir en él con alguna anotación a su costado y haciendo *close up* del objeto, señalando su localización.

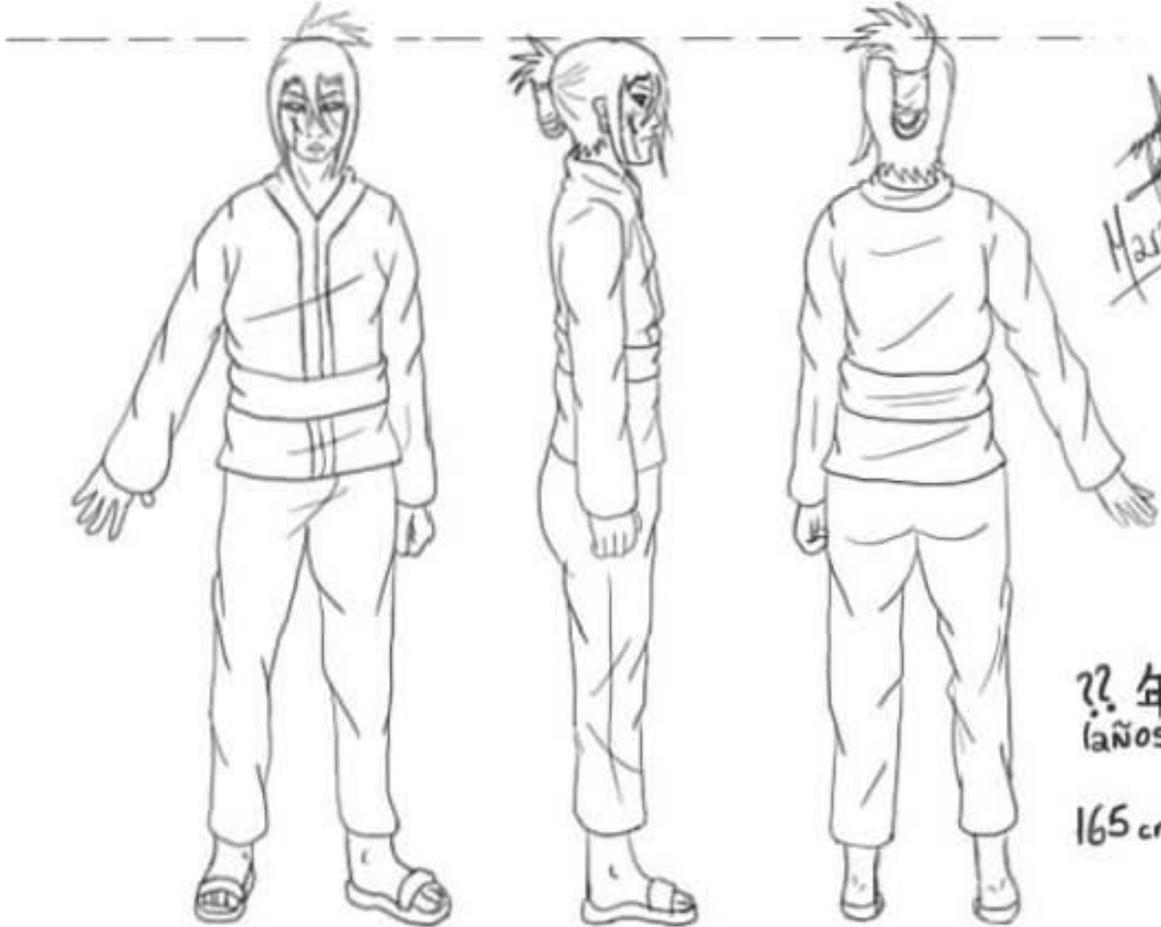
66 Galán Fajardo Elena, *Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales*, (Madrid, CES Felipe II, 2007), 2.

Considerar las vistas *close up* del rostro son importantes para dar detalle a las expresiones comunes del personaje (frente, tres cuartos y contra-picada), con ello se muestra la actitud común que tiene.

Por lo general los bocetos de los personajes no van a color por la caracterización del manga, sin embargo, muchos de ellos contienen algunas páginas a color por ediciones especiales, esto dependerá del autor y que toque quiera darle a su trabajo.

ダクレド ①

DAKUREDO



Hara-Chan

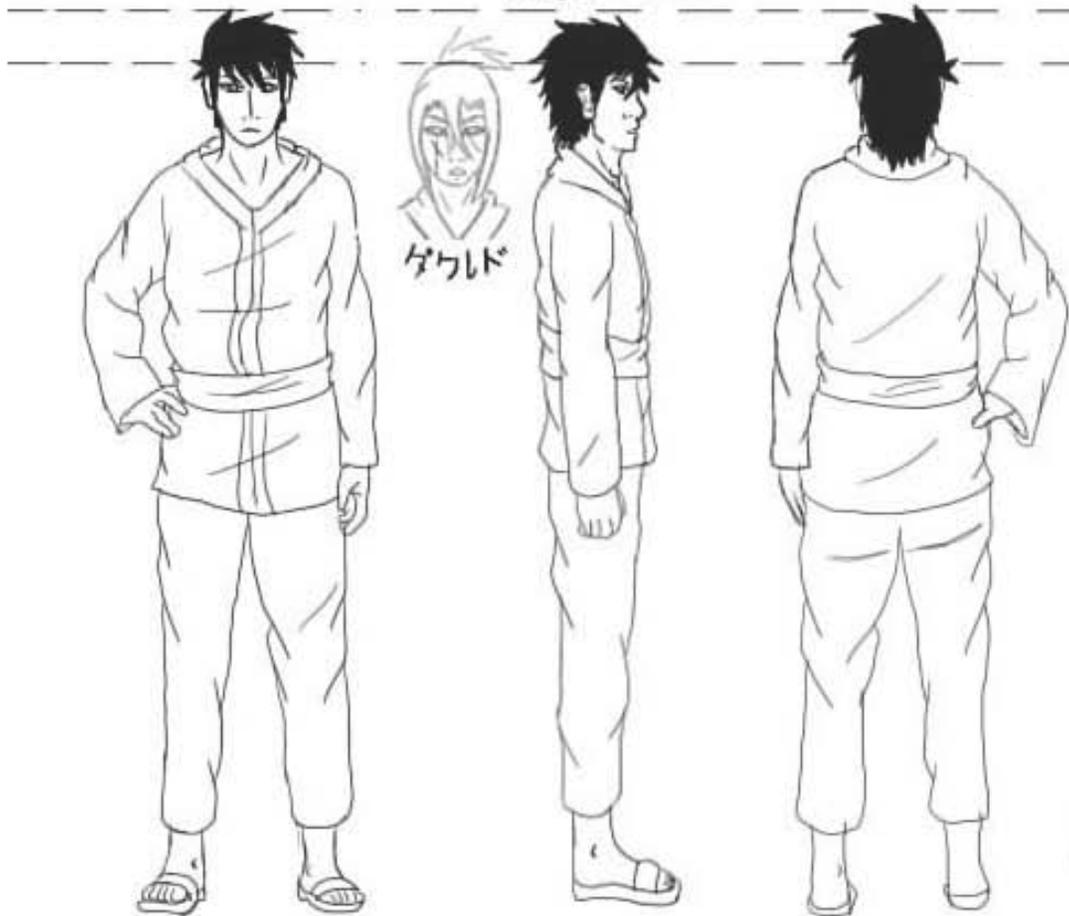
?? 年
(años)

165 cm.



恭助 ②

KYOSUKE



Hara-Chan

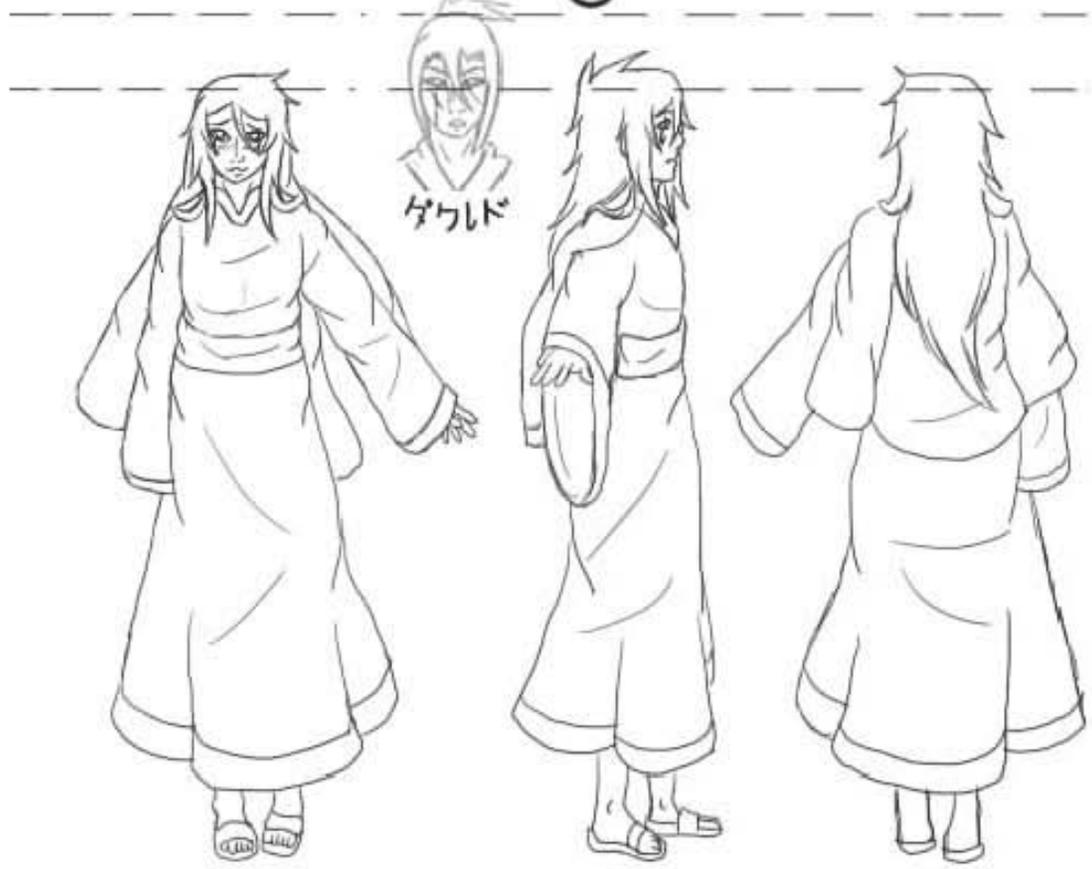
19年
(años)

175 cm.



アソツエラ ③

Angela



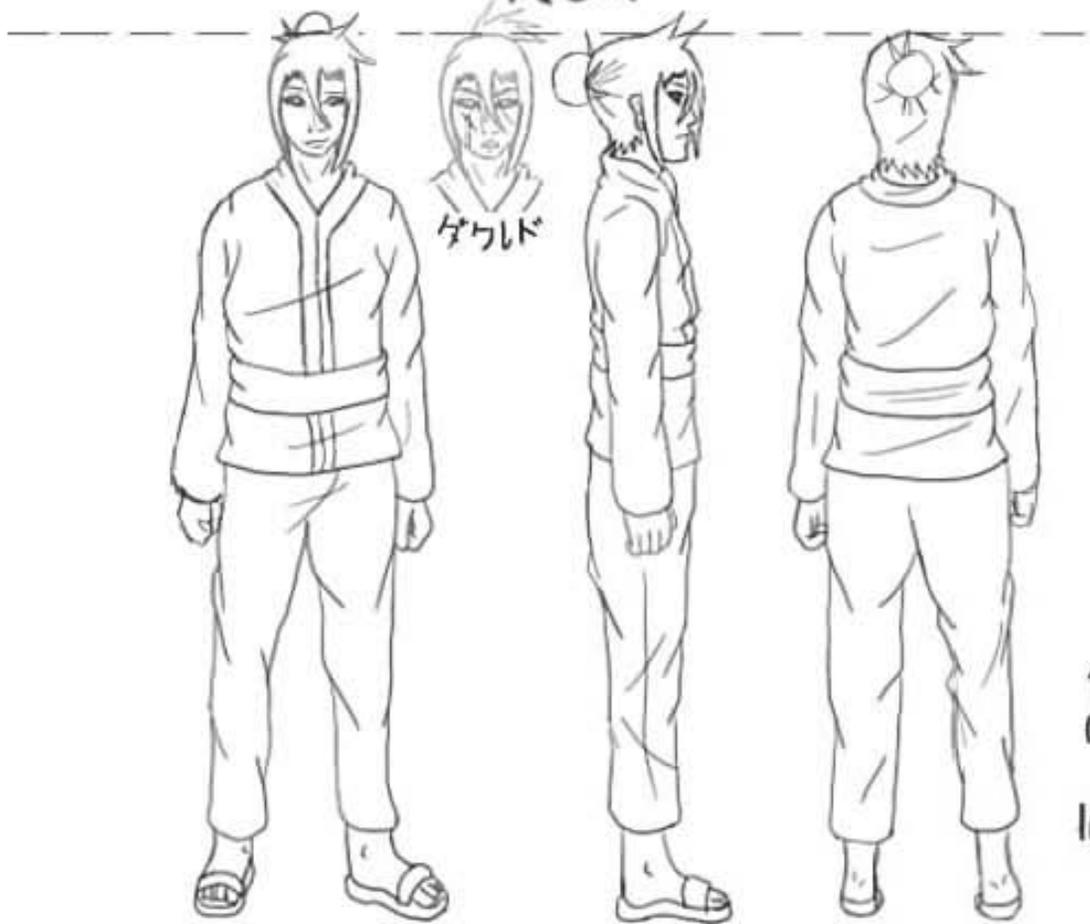
Hasa-Chan

20年
(años)
154cm.



レノ

Ren



Hasa-Chan

19年
(años)

165 cm.



しゅん ⑤

Shun



Hara-Chan

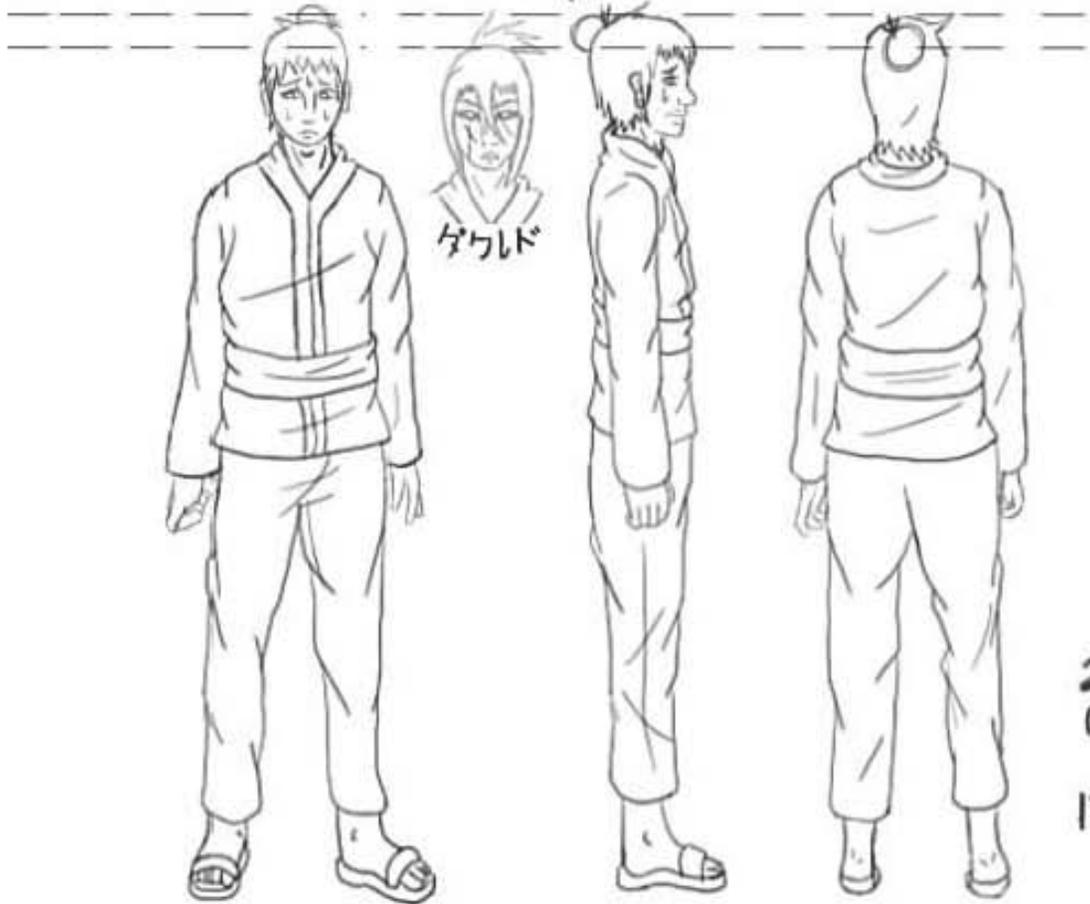


19年
(años)
160cm.



ケイ ⑥

Kei



Hara-Chan

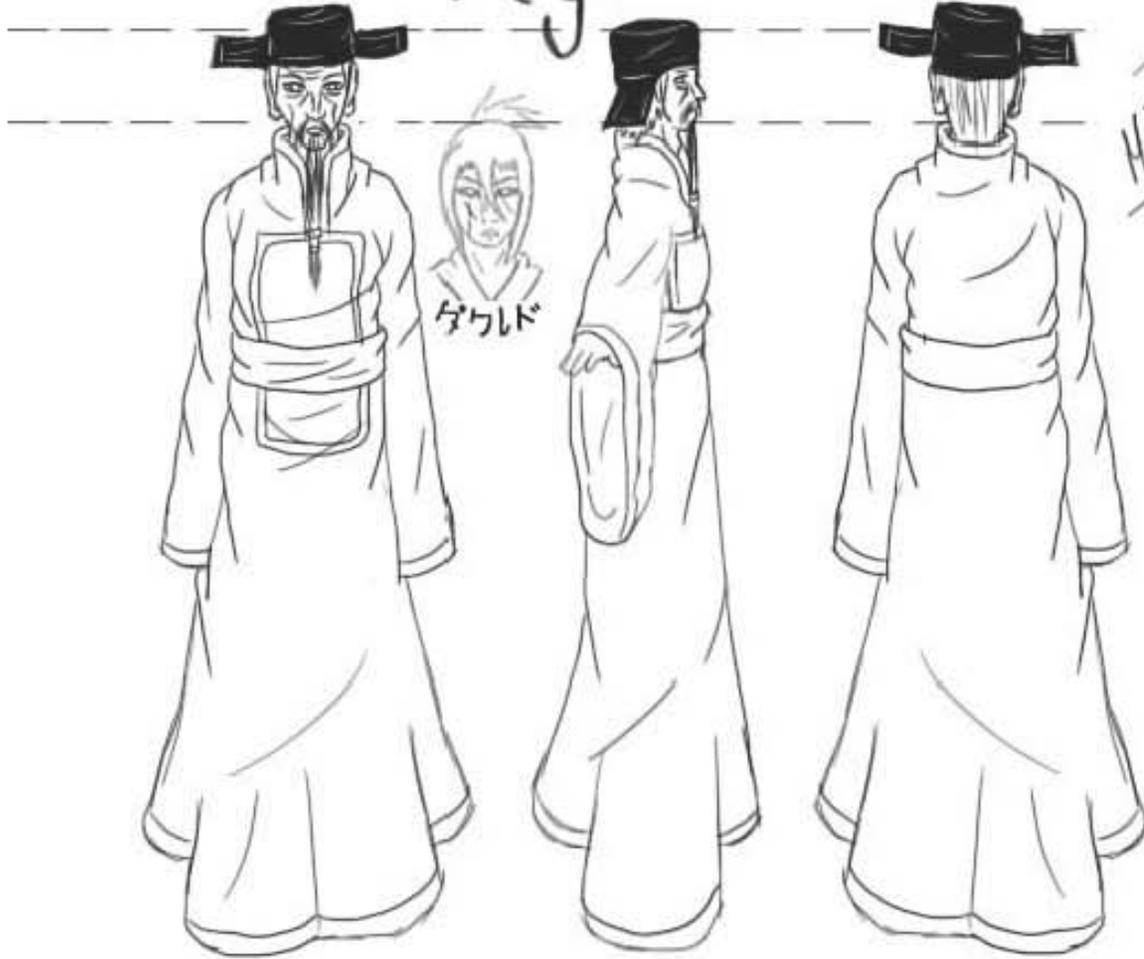
22年
(años)
170cm.



龍

⑦

Ryu



Hara-Chan



??年
(años)

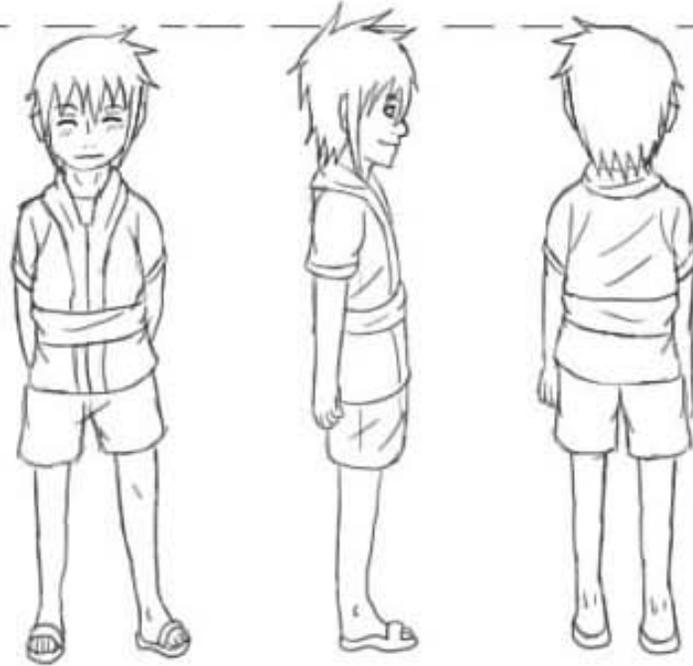
180cm.

キヨシ®

Kiyoshi



Haru-Chan



7年
(años)

110cm.



マラシ ⑨

Marashi



Marashi



11年
(años)

130cm.



3.4 Storyboard y entintado.

En producción audiovisual es fundamental la realización de un *storyboard* como posproducción para establecer los hechos de cada escena que se filmará, tanto en cámaras como en audio; para tener una congruencia y realizar las modificaciones necesarias para un resultado exitoso.

En el caso del manga es igual, la mayoría de los mangakas

*realizan un “Plot” esto quiere decir que se pone “*la descripción del capítulo, la trama de este*”⁶⁷, todas las ideas que tenga el autor debe plasmarlas en este apartado para mostrarlas a la editorial que está afiliado el mangaka.

*Después de la realización del Plot, se deberán distribuir los actos que llevará el episodio en cada una de las páginas del manga, se colocará una breve explicación del contenido a dibujar.

*Una vez aprobada la distribución del episodio por los editores, comienza el proceso de bocetado de acuerdo al orden establecido en el paso anterior, “*dibujar el borrador es un trabajo donde se deciden los cuadros en los que se dibujará el episodio*”⁶⁸.

*Posterior a ello, se inicia el dibujo de los bocetos en el original.

67 Kato Kazue, *Manga Ao No Exorcist Tomo No. 3*, (México: Panini Manga, 2016), 195.

68 Kato Kazue, *Manga Ao No Exorcist Tomo No. 3*, (México: Panini Manga, 2016), 196.

*Finalmente terminado el boceto, se comienza a entintar con lo que más se acomode el mangaka, ya sean plumillas, pinceles, estilógrafos y/o rotuladores, *“los originales terminados se trabaja del siguiente modo: fondos- personajes- líneas de efectos y corrección con blancos”*⁶⁹.

Los cinco pasos anteriores son para la presentación final de un manga, sin embargo puede ser creativo el mangaka y combinar técnicas en su manga; proporcionarle color es una opción al igual que combinar lo tradicional con lo digital como el mangaka Hiroya Oku creador del famoso manga *Gantz*, Oku combina la fotografía, *software* en 3D y entintado tradicional para dar un efecto de realismo a los paisajes que muestra en cada una de las hojas del manga.



⁶⁹ Kato Kazue, *Manga Ao No Exorcist Tomo No. 3*, 198.

3.5 Manga Terminado



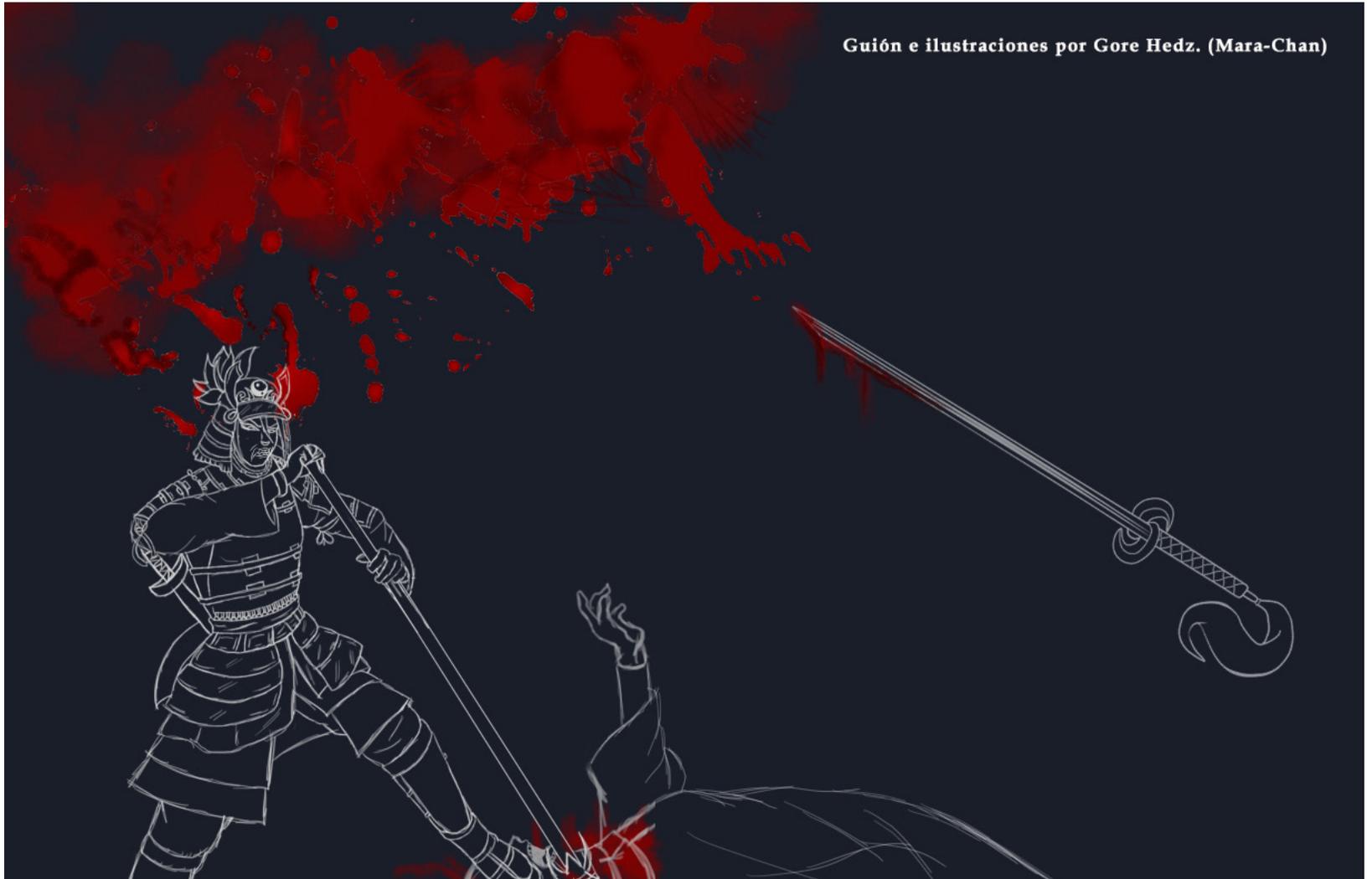
Es el siglo XII en Japón,
un nuevo imperio ha surgido,
la paz está en constante amenaza.
El emperador Ryu decide que la clase guerrera
debe continuar para la protección de todo el pueblo
con ayuda del mejor Seii Taishogun.

Gore Hedz. (Mara-Chan)

+18 años

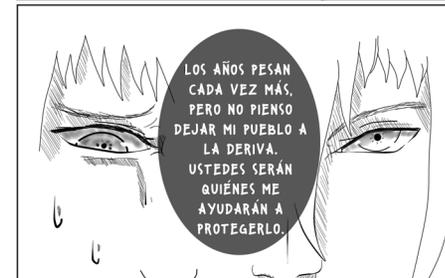
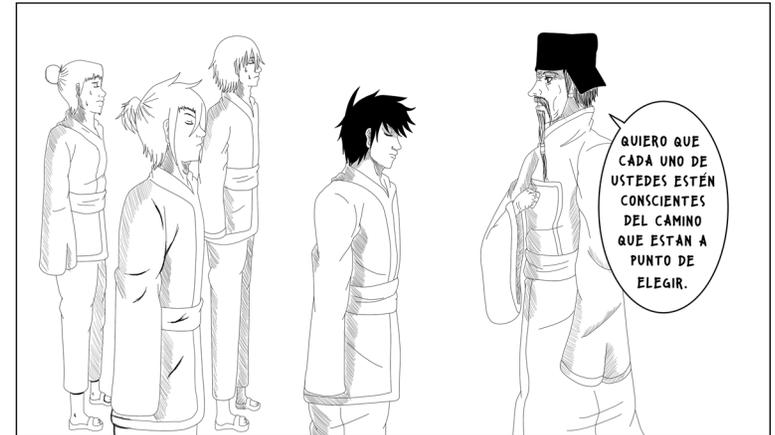
ダウシド言佳?
Dakureddo dare?

Guión e ilustraciones por Gore Hedz. (Mara-Chan)

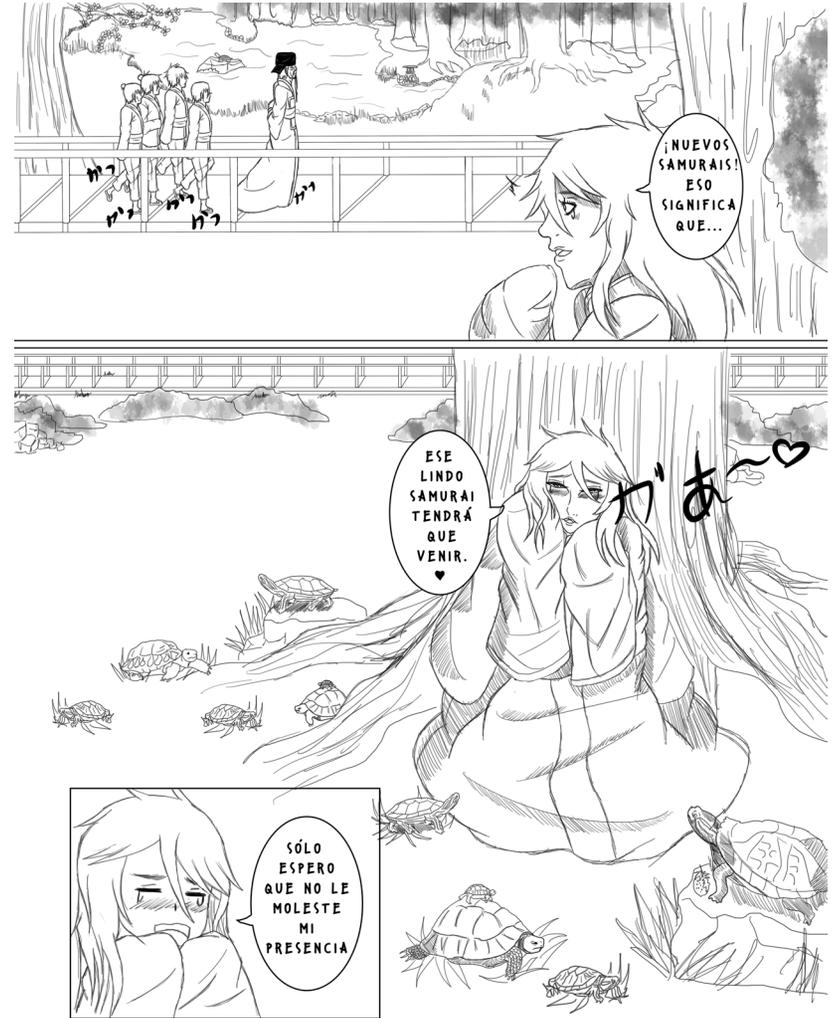


ダクシト言佳?
Dakushito, dare?

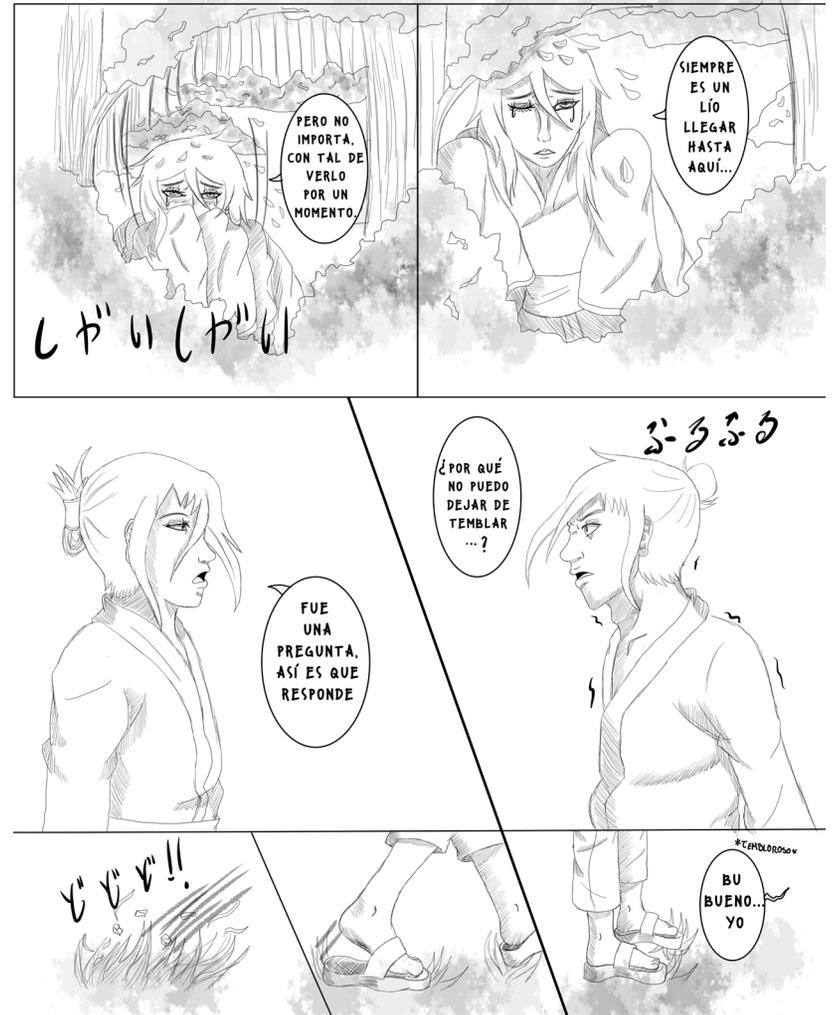
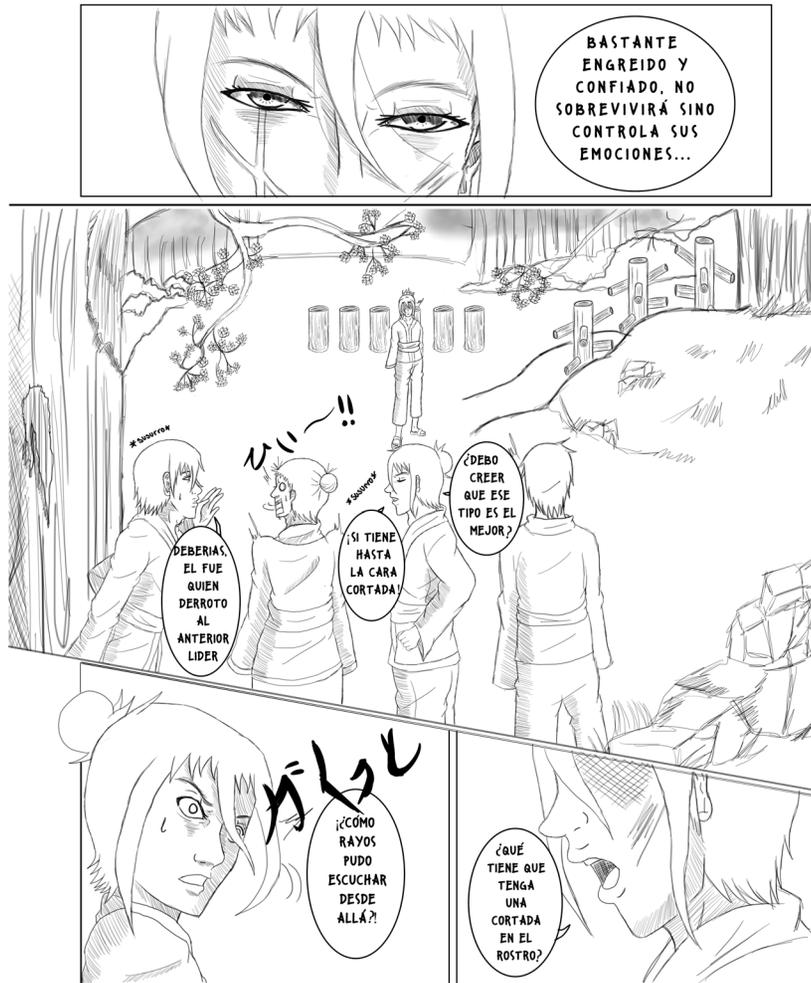




La lectura de las viñetas es de derecha a izquierda como cualquier manga original.













ダクレド言佳?

Dakureddo, dare?



15



16



Dakureddo



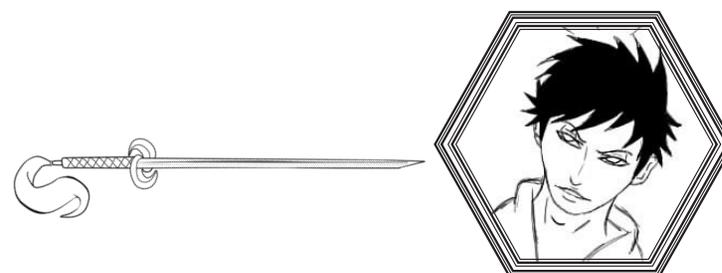
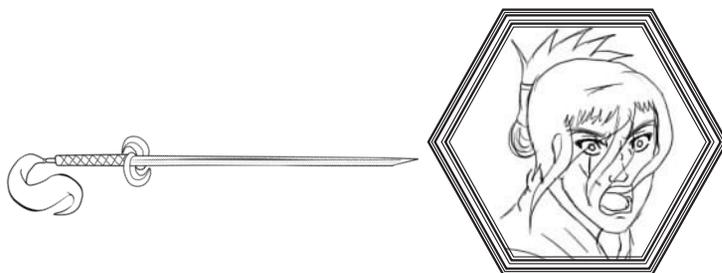
Fecha de Nacimiento	CLASIFICADO.
Edad	CLASIFICADO.
Estatura	165 cms.
Peso	58,320 kgs.
Sexo	CLASIFICADO.
Hobbie	Dibujar y meditar.



Kyosuke



Fecha de Nacimiento	23 de agosto.
Edad	19 años.
Estatura	175 cms.
Peso	71,891 kgs.
Sexo	Masculino.
Hobbie	Tocar el Shakuhachi.





Ángela



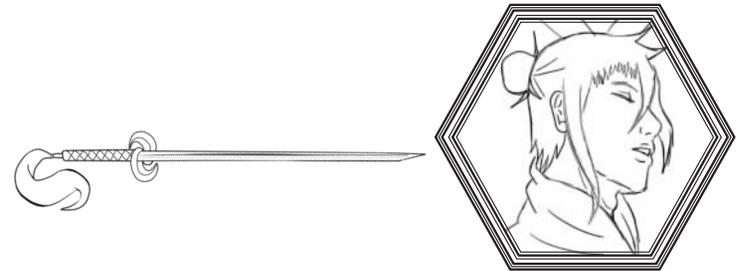
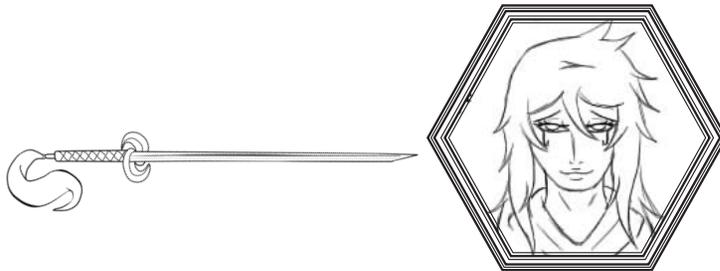
Fecha de Nacimiento	18 de enero.
Edad	20 años.
Estatura	154 cms.
Peso	49,550 kgs.
Sexo	Femenino.
Hobbie	Alimentar a las tortugas y peces del palacio.



Ren



Fecha de Nacimiento	25 de julio.
Edad	19 años.
Estatura	165 cms.
Peso	59,856 kgs.
Sexo	Masculino.
Hobbie	Correr por las mañanas.





Shun

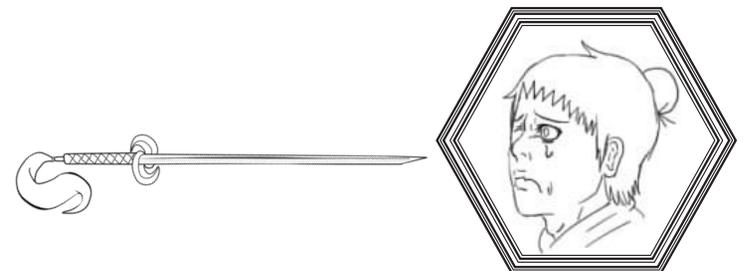
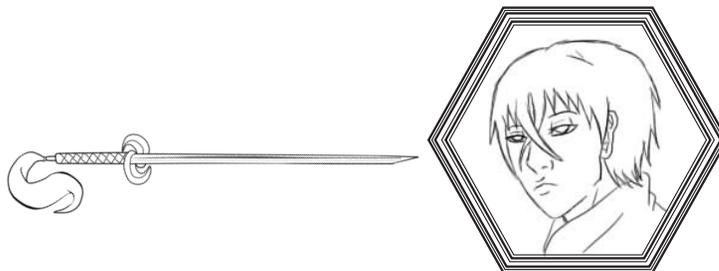


Kei



Fecha de Nacimiento	19 de noviembre.
Edad	19 años.
Estatura	160 cms.
Peso	55,425 kgs.
Sexo	Masculino.
Hobbie	Conversar y conocer gente.

Fecha de Nacimiento	21 de mayo.
Edad	22 años.
Estatura	170 cms.
Peso	69,350 kgs.
Sexo	Masculino.
Hobbie	Hacer origami.





Ryuu

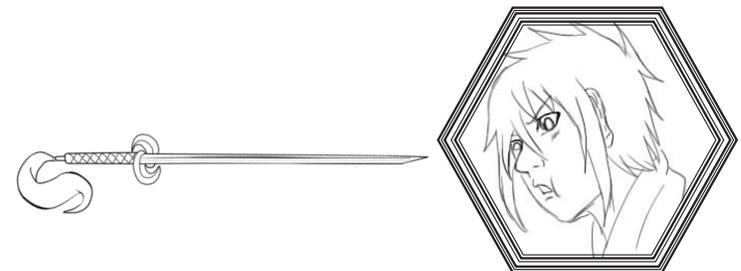
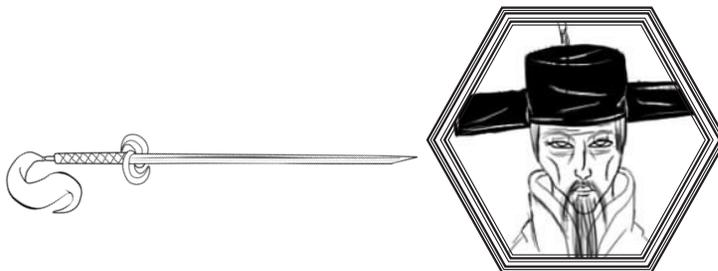


Kiyoshi



Fecha de Nacimiento	CLASIFICADO.
Edad	CLASIFICADO.
Estatura	180 cms.
Peso	73,568 kgs.
Sexo	Masculino.
Hobbie	Leer y pasear por el pueblo.

Fecha de Nacimiento	26 de enero.
Edad	7 años.
Estatura	110 cms.
Peso	22,210 kgs.
Sexo	Masculino.
Hobbie	Curar a las personas, principalmente a su hermana.

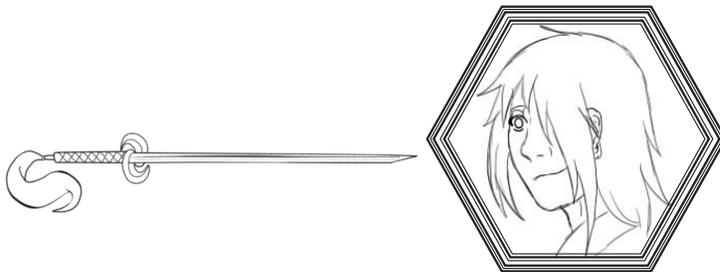




Marashi



Fecha de Nacimiento	24 de octubre.
Edad	11 años.
Estatura	130 cms.
Peso	28,350 kgs.
Sexo	Femenino.
Hobbie	Perseguir ranas y luciérnagas.



Agradecimientos.

Bueno, la verdad esto fue un gran desafío personal, el hacer un pequeño "manga".

La mayoría de las veces, sólo dibujo una que otra escena (de otra historia que tengo) por falta de tiempo o ganas x'D

Pero no quería quedarme con las ansias de hacerlo, así es que me aventuré.

Sé que "los monos chinos" no son bien queridos por muchos, pero continué con el proyecto hasta terminar.

Agradezco a mi madre por apoyarme con mis gustos (infantiles), darme una educación y creer en mí siempre, a mis profesores de todos los niveles por enseñarme y alentarme a llegar lejos.

:3 <3

A tres de mis tías y uno de mis tíos por admirar mis trabajos, (aunque me falta crecer aún más :P) A los amigos que tengo desde la primaria hasta la facultad, pues me animaron a concluir el proyecto, a mi Usuratonkachi por admirar todo mi trabajo de la carrera y creer en mi *u* <3 y finalmente... ¡A TI! por tomarte el tiempo de leer mi trabajo. QwQ <3

Y cómo olvidar a mi perro, que me acompañó cada madrugada hasta que terminaba mis trabajos x'D



ダクレド言佳?

Dakureddo, dare?

GUIÓN E ILUSTRACIONES: GORE HEDZ. MARA-CHAN

Tesis de producto: Propuesta y Procedimiento creativo de un cómic estilo manga.

Primer impresión, Cuautitlán Izcalli, México, 2019.

Universidad Nacional Autónoma de México.

Facultad de Estudios Superiores Cuautitlán Campo 1.

Diseño y Comunicación Visual especialidad en Diseño Editorial e Ilustración.



Fb: Gore Hernández.

¡ALTO!

ESTÁS LEYENDO AL REVÉS.

RECUERDA QUE LOS MANGAS SE PUBLICAN EN SENTIDO CONTRARIO A LOS CÓMICS, POR CONSECUENCIA ESTE ES EL FINAL .



Una pequeña muestra de como debe leerse cada página del manga.



Guión e ilustraciones por Gore Hedz. Mara-Chan

Conclusiones.

El trabajo de investigación previamente presentado, nos ha demostrado se requiere conocer el contexto histórico del dibujo para conocer sus antecedentes, los cambios significativos que ha tenido, demostraron que primero surgió el *Chōjugigai*, que dió base a los libros *Ehon* y conforme al paso del tiempo llegamos al manga actual, los personajes importantes que han contribuido en algún aspecto en dibujar manga como se vió con Tezuka el denominado Dios del Manga y los elementos que conforma su elaboración.

Dibujar manga implica considerar métodos y una metodología, es un punto clave para el mangaka ya que le permite establecer una base, un punto a desarrollar, garantiza una recopilación basta de información, como se ha visto, para aterrizar todas las ideas que lleguen al momento de leer e indagar, refuerza los aspectos de la investigación, análisis y descomposición de información que es de utilidad para el proyecto permite esclarecer y añadir puntos de manera fácil a la historia que se quiere presentar.

La historia propuesta, cualquiera que ésta fuere, pues con ella se llama la atención del espectador, no queremos decir que el dibujo sea menos importante, pero como se ha demostrado, el enriquecer una historia con tramas y giros inesperados en el relato ofrece una oportunidad al receptor de tener un entretenimiento más rico y deseoso de saber más conforme va leyendo. La creatividad se hace presente con la intención de explotar todas aquellas ideas que se van formando en la cabeza y al mismo tiempo fortalece el manga, mostrando cosas fuera de lo común de todo aquello que se ha visto repetitivamente.

Al realizar el manga presentado paso por paso, me demostró que todo es un sólo elemento, que cada trazo, bocadillo, paisaje, personaje, escena y tipos de tomas hacen que tengan un significado, dando impacto en la trama, se demuestra la posición de cada personaje ante las situaciones que se plantea. La información tomada para realizar la historia despertó un interés mayor por saber cómo fue la época de los samurai, tipo de lenguaje, costumbres y creencias que se tenían en aquel entonces requiriendo un estudio interdisciplinario en especial de antropología y sociología, las leyendas y mitos que surgieron me dieron la posibilidad de crear una en el manga formando complejas historias dentro de la principal, con desenlaces trágicos, para que no sólo quede en un trabajo de tesis sino dar continuidad al proyecto fuera de esto.

Si bien el trabajo es arduo para que una sola persona lo desarrolle, la dedicación y disciplina ayudan a poder lograr el objetivo planteado, dicha investigación demuestra que un estudiante puede lograr elaborar un manga con ayuda de los puntos presentados en cada unidad, dando la posibilidad de que encuentren su estilo en contar historias y crear personajes en ellas; estudiando la historia del manga ayuda a conocer personajes importantes que empezaron la elaboración de un manga a través de diferentes formas, no sólo comunes sino que también a través de tragedias personales como fue el caso de Keiji Nakazawa, esto demuestra que nuestro deseo de comunicar no tiene límites y cada uno encuentra la forma de hacerlo, el manga es uno de ellos, pero como se ha visto debe de especificarse para qué público está dirigido, el tipo de temática a presentar y tener la ética profesional que se requiere para su elaboración.

Bibliografía.

- Lambert Susan, *El dibujo, técnica y utilidad*, (Madrid: Blume, 1996).
- Matsumoto Ángel, *Cómo dibujar manga*, (Barcelona: Norma, Barcelona, 2004).
- Quesada Daniel , *La voluntad de Fuego, Naruto*, (España: manga books, 2008).
- Vilches Gerardo, *Breve historia del cómic*, (Madrid: Nowtilus, 2014).
- Kato Kazue, *Blue Exorcist 3*, (México: Panini, 2016).
- Huy Ta Van, *Dibujar manga Shonen*, (París: Fleurus Panini, 2006).
- García Ramón, *Pequeño Larousse ilustrado diccionario*, (México: Laousse, 1991).
- Beaudenon Thierry, *Dibujo y pinto personajes de cómic*, (Barcelona: Hispano Europea, 2010).
- Sánchez Vázquez Adolfo, *Doctrinas éticas Fundamentales*, (México: De bolsillo, 2016).
- Hernández Alberto, *La ética profesional frente a la ética General*, (México: Thomson, 2006).
- Ibarra Ramos Ramón, *Código de ética: cómo implantarlo en las empresas*, (México: Trillas, 2002).
- Garza Bernardo, *Dibujo artístico- Nociones Básicas*, (México Monterrey , 2009).
- Parienete José Luis, *Composición Fotográfica*, (México: Sociedad Mexicana de fotógrafos Profesionales, 1990).
- Urquiza Ignacio, *El ABC de la fotografía digital consejos y técnicas para tomar fotos como un profesional*, (México: Larousse, 2012).
- Historia y biografías, *El arte rupestre primeros dibujos del paleolítico finalidad*, https://historiaybiografias.com/arte_rupestre/
- Villegas Maciel Carlos, (material electrónico de la UNAM CCH Expresión gráfica) introducción al dibujo artístico, México, 2012.
- Barush Jorge Armando, (tesina digital) *cómic norteamericano*, México, 2014.
- Gubern Román, *Historia del cine*, (Barcelona: anagrama, 1969).
- López Rodríguez Javier María, *Breve historia de la Música*, (Madrid: Nowtilus, 2011).

<http://www.ukiyo-e.es/documentos/Folleto%20Ehon.pdf> (artículo periodístico)

Papalini Vanina, *Anime, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*, (Argentina: Crujía, 2006).

<http://www.ukiyo-e.es/Ehon/index.html> (inicios del manga)

<http://www.thecult.es/Comic/historia-del-manga-el-comic-japon.html> (artículo periodístico) Historia del manga, el cómic japonés, Guzmán Urrero

<https://culturacolectiva.com/cine/el-oscurito-anime-japones-que-muestra-el-horror-de-las-victimas-de-hiroshima/> (artículo periodístico) Víctimas de Hiroshima, Alonso Martínez

<http://www.elmundo.es/cultura/2015/07/24/55b1fe1e46163f722e8b4570.html> (artículo periodístico) El manga de la bomba atómica, José A, Cano

Porta Salvia Carmen, *Color, forma y composición en el proceso creativo*, (Barcelona: Universitat de Barcelona, 2005).

http://www.ingenieria.unam.mx/~jkuri/Apunt_Planeacion_internet/TEMAV.1.pdf (material electrónico de la UNAM INGENIERÍA)

Guadarrama Simón, *Dibujo II*, (México: Red Tercer Milenio, 2012).

Castillo Ignacio, *El sentido de la luz. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de luz hasta el cine*, (Barcelona Editorial Universitat de Barcelona, 2005).

Jansen Marius, *The making of Modern Japan*, (Estados Unidos: Harvard, 2000).

Toledo Daniel, *Japón: su tierra e historia*, (México: COLMEX, 1991).

Gordon Milton, *Assimilation in American Life*, (Estados Unidos: Universidad de Oxford, 1973).

Quiu “El anime y el manga japonés en México” por María José Pérez Ruíz, <http://quiurevista.com/el-anime-y-el-manga-japones-en-mexico/>

REDACCIÓN, “Analizan consumo e impacto de la cultura japonesa en México.” *La Jornada*, 3 de febrero de 2018, sección Sociedad y Justicia.

Paakat, “El manga y su divulgación en México”, *Tecnología y Sociedad no. 2*, marzo- agosto 2012.