



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

**Manga: Fantasía Sustentada en realidad.  
Análisis narrativo del manga Tokyo Ghoul.**

**TESIS**

Que para obtener el título de:

**Licenciada en Ciencias de la Comunicación**

**PRESENTA**

Fernanda Hoyanna Rosales Ramírez

**DIRECTORA DE TESIS**

Mtra. Virginia Estela Reyes Castro



Ciudad Universitaria, Cd. Mx., 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.

Para crear lo fantástico, primero debemos  
entender lo real.

Walt Disney

Este trabajo esta dedicado:

A mis padres, que siguen enseñándome a  
soñar todos los días.

A la Mtra. Virginia Reyes, por la  
generosidad con la que me compartió sus  
vastos conocimientos y su guía a lo largo  
del desarrollo del proyecto.

A Luis, Bethoel y Melani, por viajar  
conmigo, gracias por acompañarme en la  
aventura.

<b>Introducción</b>	5
<b>Capítulo 1. Narrativa, arte secuencial y lo fantástico</b>	9
<b>1.1 Narrativa. Pasear por el bosque</b>	10
<b>1.1.1 Entre lectores y autores.</b>	11
<b>1.1.2 Elementos de la narrativa</b>	12
<b>1.1.2.1 Analepsis y prolepsis</b>	12
<b>1.1.2.2 Fábula y trama</b>	13
<b>1.1.2.3 Dilación y elipsis</b>	14
<b>1.1.2.4 Pacto de ficción</b>	15
<b>1.1.2.5 Narrativa natural y narrativa artificial.</b>	16
<b>1.1.2.6 Ficción narrativa</b>	16
<b>1.1.3 Traducción, simplemente, decir casi lo mismo.</b>	17
<b>1.2 Un bosque diferente.</b>	19
<b>1.2.1 El cómic y el arte secuencial.</b>	19
<b>1.2.2 El texto y la imagen</b>	20
<b>1.2.3 Ritmo y tiempo</b>	21
<b>1.2.4 Viñetas</b>	23
<b>1.2.5 La anatomía y su expresividad.</b>	26
<b>1.2.6 Arte secuencial y escritura</b>	28
<b>1.2.7 Taxonomía del arte secuencial</b>	30
<b>1.2.7.1 Arte secuencial de enseñanza</b>	30
<b>1.2.7.2 Arte secuencial de entretenimiento</b>	31
<b>1.3. Lo fantástico. Entre héroes y monstruos</b>	33
<b>1.3.1 Lo fantástico y el género fantástico</b>	33
<b>1.3.2 El héroe. Su mito y su definición.</b>	38
<b>1.3.2.1 Las transformaciones del héroe</b>	42
<b>1.3.2.2 Las clasificaciones del héroe</b>	44
<b>1.3.3 El monstruo. Espejo del hombre</b>	46
<b>1.3.3.1 Los tipos de monstruo</b>	48
<b>El monstruo y el héroe</b>	49
<b>Capítulo 2. Manga: El arte de la novela gráfica.</b>	50

<b>2.1 Definiciones</b>	52
2.1.1 Manga	52
2.1.2 Arte	53
2.1.3 Arte popular	54
2.1.4 Novela gráfica	56
<b>2.2 Historia del manga</b>	57
2.2.1 El Siglo XX	58
2.2.2. La posguerra	59
2.2.3 Ozamu Tezuka	62
<b>2.3 El manga hoy</b>	67
2.3.1 El manga como técnica.	67
2.3.2 Géneros del manga	68
2.3.3 Actualidad en el manga	73
2.3.1 La encuesta de 2015	73
2.3.2 La encuesta de 2016	93
<b>3. Análisis de la narrativa del manga Tokyo Ghoul a partir de las teorías narratológicas contemporáneas</b>	97
<b>3.1 Bienvenidos a Tokyo</b>	98
3.1.1 Sobre el autor	98
3.1.2 He aquí mi tragedia	99
3.1.3 Personajes	101
3.1.3.1 Kaneki Ken	102
3.1.3.2 Ghouls	103
3.1.3.2.1 Anteiku	104
3.1.3.2.2 Aogiri	108
3.1.3.3 Humanos	111
3.1.3.3.1 CCG	112
3.1.3.3.2 Amigos de ghouls.	114
<b>3.2 Formas de destruir un mundo. Método de análisis</b>	116
<b>3.3 Destruyendo un mundo. Análisis Narrativo</b>	131
<b>Conclusiones</b>	162

<b>Anexos</b>	168
<b>A1. El manga en México.</b>	169
<b>A2. Encuestas de Charapedia.</b>	181
<b>A3. Animación y <i>Live action, spin off, ova</i> y Re</b>	184
<b>Fuentes</b>	189

## Introducción

Es curioso que en la actualidad se busque en la literatura nociones de la realidad, pues es en ella donde actualmente se retratan verdades que en la antigüedad sólo sucederían, en el plano de lo real, en sus más salvajes sueños. Un fenómeno literario que en los últimos años no sólo ha cautivado a los jóvenes mexicanos, sino que también a los de todo el mundo, es el producto cultural japonés llamado “manga”.

La presente tesis se une a esos trabajos que buscan en la literatura nociones de la realidad, pues, analiza uno de los muchos títulos de manga traducidos al español, lo que se propone en el presente trabajo es la creación de un modelo de análisis que complementa tanto los modelos literarios como aquellos que analizan la hibridación entre texto e imagen enfocándolos al manga en específico. Para ello nos enfocaremos principalmente en dos autores, Umberto Eco, quien plantea un modelo de análisis de la narrativa literaria y Will Eisner, quien con su teoría del arte secuencial nos brinda un modelo de análisis del cómic.

Tanto el cómic como el manga han presentado lugares y personajes que reflejan pensamientos, políticas e ideologías sociales de las élites de poder a nivel mundial, a través de escenarios de la vida cotidiana actual, pasada o futura, creando así una delgada línea entre el pasado, presente y futuro de la sociedad.

El lenguaje del cómic y manga mezcla la imagen y la palabra en un mismo lugar, articulándose entre sí para lograr que el lector se vea envuelto en su atmósfera, generándole emociones y reacciones que contribuyen a hacer más eficaz el mensaje.

En un principio, el manga representó el ideal del pueblo japonés por alcanzar la modernización que mostraban los países occidentales, teniendo su primer origen en la copia de las narraciones primitivas del cómic, pero su evolución se muestra en el momento en que se innova sin renunciar a su tradición artística.

Tras la Segunda Guerra Mundial, el manga cobra más fuerza en Japón pues al ver toda la desgracia que les rodeó los grandes dibujantes buscaron llevarle a su pueblo un momento de alegría con la lectura de sus historias.

El manga y el anime son dos de los principales insumos culturales de Japón que desde hace ya algunos años son considerados pilares de la economía nipona, sin olvidar que ambos elementos no sólo nos hablan de un bien económico, también tiene una importancia más profunda, ya que a partir de ellos podemos encontrar la historia de un país y su herencia cultural, los cuales son prueba de sus diversas transformaciones y también nos hablan de una sociedad involucrada con los cambios mundiales, y de igual manera, unidos a la globalización.

Los mangakas (escritores del manga) hacen uso de recursos tan cercanos a ellos como lo es su cultura hasta mitos del mundo occidental, los cuales plasman de manera magistral. Claro está que este último tipo de temática han sido modificados en estos relatos, teniendo de diversas maneras la presentación de héroes y villanos, manteniendo la esencia de mitos y leyendas, pero acoplándolas a la situación actual. Así mismo nos brinda personajes que viven en un mundo de sueños que a su vez les permite estar en un mundo hoy, ayer y mañana.

El manga a analizar es un ejemplo de ello. *Tokyo Ghoul* es una historia que mezcla demonios originarios de la mitología árabe situados en el Tokio moderno, aquí el autor combina la mitología de una tierra lejana con la cotidianidad de las calles de la ciudad capital de Japón.

La elección de esta historia se debe, como se verá más adelante, a que es una de las historias más leídas en su país de origen, sustentado por dos encuestas realizadas en 2015 y 2016, así mismo es la única historia dirigida a adultos que se encuentra dentro de las más leídas por el público japonés. *Tokyo Ghoul* y su segunda parte *Tokyo Ghoul : re* son algunos de los muchos títulos publicados en México por la casa Editorial Panini Manga México.



Para ayudar al lector a comprender mejor el análisis a realizar se hará una descripción general de las teorías a emplear durante el primer capítulo, para posteriormente hablar más a profundidad de la historia de este medio de comunicación en el segundo apartado y se finalizará con la exposición del manga *Tokyo Ghoul* y su análisis.

Por otro lado, en el primero se abordan de manera general las bases teóricas actuales que sirven de apoyo y sustento para el análisis del manga a estudiar, en él se describirán los elementos que componen a la teoría narratológica y se da una noción de lo que compone a la narrativa del cómic, así mismo se aborda el género fantástico.

En este capítulo se expone la teoría narrativa de Umberto Eco, con la finalidad de presentar al lector su modelo de análisis narrativo. De igual manera se desglosa la teoría del arte secuencial de Will Eisner, haciendo ligeras acotaciones a las diferencias más marcadas entre cómic y manga para posteriormente hablar del género fantástico, el mito del héroe y la definición de monstruo.

Esto con la finalidad de apoyar el posterior análisis con la creación de un modelo que permita examinar no sólo el título en cuestión, sino que quede como precedente para futuros estudios sobre el tema.

Posteriormente en el segundo capítulo se aborda la historia general del manga y los diversos conceptos que tendrán relevancia en el presente trabajo, conceptos que favorecerán el entendimiento de la temática a todo aquel que tenga curiosidad sobre el tema, ya sea experto o no.

Es importante destacar que el manga ha sufrido diversas modificaciones a lo largo del tiempo, si bien en el capítulo dos del presente trabajo se aborda la evolución técnica gráfica, en este espacio se da una breve referencia histórica a las transformaciones de la palabra manga en sí.

En el caso del manga un error común al intentar buscar su origen es remitirse a los kanji que componen la palabra intentando así vincular los bosquejos contemporáneos con las manifestaciones artísticas del Japón primitivo, sin tomar en cuenta que muchos de estos ideogramas se usan de forma arbitraria para la creación de palabras, así como según la época a la que se remonte, el uso de la palabra será el significado de la misma, por ejemplo en la obra llamada *Hokusai Manga* esta última palabra significa colección de bocetos y dibujos arbitrario, un significado muy diferente al concepto originario de la palabra, que en los textos del siglo XII se puede traducir como pájaro espátula.

Actualmente, la palabra manga significa cómic y puede escribirse de diferentes maneras, ya sea usando los kanji o cualquiera de los dos silabarios japoneses, así como se pueden emplear las letras occidentales. Es importante aclarar que la forma más común para escribir la palabra es el silabario katakana, el cual suele emplearse para las palabras extranjeras o los neologismos, recordando así el origen real del manga contemporáneo.

Finalmente, en el capítulo tres, se analiza el manga *Tokyo Ghoul* a partir de las teorías y conceptos planteados desde el inicio del presente trabajo, para así poder descubrir si el manga es fantasía sustentada en realidad o no, brindando así, actualidad a las teorías narratológicas contemporáneas.

Es aquí donde se empleará el modelo creado a partir de la hibridación del modelo de análisis narrativo y el de análisis del arte secuencial y cómo es que esto crea un análisis más completo, mostrando como la unión de ambos modelos cubre los puntos ciegos que se tendrían al analizar a partir de un único modelo.

En dicho modelo se presentan la relación entre la narrativa, la temática fantástica así como al héroe y al monstruo, presentes desde las primitivas historias de la antigüedad, seres que se mezclan en el tiempo y brindan perspectivas diferentes, mostrando lecciones a través de dos puntos de vista distintos, encontrando el mal y el bien para mostrar los pros y los contras de las elecciones que acompañan el devenir del hombre.

# Capítulo 1

## Narrativa, arte secuencial y lo fantástico

- 1.1 Narrativa. Pasear por el bosque
  - 1.1.1 Entre lectores y autores.
  - 1.1.2 Otros elementos de la narrativa
    - 1.1.2.1 Analepsis y prolepsis
    - 1.1.2.2 Fábula y trama
    - 1.1.2.3 Dilación y elipsis
    - 1.1.2.4 Pacto de ficción
    - 1.1.2.5 Narrativa natural y narrativa artificial.
    - 1.1.2.6 Ficción narrativa
  - 1.1.3 Traducción, simplemente, decir casi lo mismo.
- 1.2 Un bosque diferente.
  - 1.2.1 El cómic y el arte secuencial.
  - 1.2.2 El texto y la imagen
  - 1.2.3 Ritmo y tiempo
  - 1.2.4 Viñetas
  - 1.2.5 La anatomía y su expresividad.
  - 1.2.6 Arte secuencial y escritura
  - 1.2.7 Taxonomía del arte secuencial
- 1.3. Lo fantástico. Entre héroes y monstruos
  - 1.3.1 Lo fantástico y el género fantástico
  - 1.3.2 El héroe. Su mito y su definición
    - 1.3.2.1 Las transformaciones del héroe
    - 1.3.2.2 Las clasificaciones del héroe
  - 1.3.3 El monstruo, espejo del hombre
    - 1.3.3.1 Los tipos de monstruo
    - 1.3.3.2 El monstruo y el héroe

**Imagen 1.** Bosque. Recuperada de OVACEN (2016)  
<https://ecosistemas.ovacen.com/bioma/bosque/>



## **Capítulo 1. Narrativa, arte secuencial y lo fantástico**

### **1.1 Narrativa. Pasear en el bosque.**

El relato es una constante en el devenir humano, lo encontramos en mitos, leyendas, fábulas y también en una conversación cotidiana, desde vitrales hasta la contemporaneidad de la tira cómica, ya que “el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias” (Niccoli, 1997; Pp. 65) y es el mismo Roland Barthes quien nos asegura que “el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad” (Niccoli, 1997; Pp. 65).

No existe un solo tipo de relato, y es por ello que puede ser estudiado desde el punto de enfoque de diversas ciencias, es así que desde las pinturas rupestres, los mitos orales, los textos impresos y las jóvenes formas digitales, el relato ha brindado al hombre tradición, cultura y memoria.

Todo texto narrativo es una forma de expresión que nos narra una serie de sucesos que afectan a un sujeto o sujetos, ya sea este humano o no, en cuyo caso siempre se le brindaran características antropomorfas, teniendo de esta manera la seguridad de que una narración es un acto comunicativo que cuenta con una intención y una finalidad.

Existen narraciones literarias y no literarias, la diferencia entre ambos consiste en que las narraciones literarias por lo general no narran hechos verídicos o se les da un toque de misticismo, mientras que las no literarias siempre van a buscar presentar hechos verídicos con la finalidad de informar al receptor sobre un acontecimiento ocurrido en el plano de lo real.

Para este trabajo nos enfocaremos principalmente en las narraciones literarias, en las cuales no sólo los elementos de la historia que nos narra son importantes, pues “el lobo puede no estar, y veremos enseguida que en su lugar

podría estar un ogro, pero el lector está siempre, y no sólo como componente del acto de contar historias, sino también como componente de las historias mismas.” (Eco, 1997; Pp. 9) esta situación se explicará más a fondo en el siguiente inciso. Es de esta manera que se introduce dentro del texto narrativo al lector teniéndolo como el receptor del acto comunicativo que se produce en los textos narrativos.

Es el lector, quien al tener un texto narrativo en sus manos debe realizar elecciones en todo momento, por ello Umberto Eco plantea como metáfora para los textos narrativos al bosque, ya que “en un bosque no hay sendas abiertas, todos podemos trazar nuestro propio recorrido decidiendo ir a la izquierda o a la derecha de un árbol y proceder de este modo, haciendo una elección ante cada árbol que encontremos” (Eco, 1997; Pp. 14) es de igual manera que existen tantos tipos diferentes de textos como de bosques en el mundo.

Otro de los aspectos que resulta importante dentro de la narrativa, y que será abordado más adelante, es el idioma original, ya que este juega un papel importante al momento de interpretar el texto según las reglas marcadas por el autor, y en muchas ocasiones esto se ve limitado por las traducciones a los diferentes idiomas, debido a las diversas reglas gramaticales que difieren entre uno y otro.

La narrativa, que en dado caso es la historia que se presenta en el texto narrativo, consta de diversos elementos necesarios, así como de un secuencia básica, los cuales serán descritos en este apartado, iniciando por dos de los elementos imprescindibles para que está exista, el emisor y el receptor, que en dado caso son el autor del texto y su lector.

### **1.1.1 Entre lectores y Autores.**

Es el mismo Umberto Eco, quien nos describe dos clases de autores y dos de lectores. Cada uno de estos tipos tiene sus características especiales y puede diferenciarse fácilmente gracias a la propia narrativa y su interacción con ella.

Los tipos de Autores que nos presenta son el Autor Modelo y el Autor Empírico, la diferencia que existe entre ambos tipos de autores es que el autor empírico se nos presenta como el ser de carne y hueso del cual podemos leer su biografía en diversos libros, mientras que el Autor modelo “es una voz que habla afectuosamente (o imperiosamente, o subrepticamente) con nosotros, que nos quiere a su lado, y esta voz se manifiesta como estrategia narrativa, como conjunto de instrucciones que se nos imparten a cada paso” (Eco, 1997; Pp. 22-23)

Para Umberto Eco “El lector, como principio activo de la interpretación, forma parte del marco generativo del propio texto.” (1993; Pp. 16) es por ello que los divide en dos tipos, el Lector Modelo y el Lector Empírico, aunque ambos sean lectores del mismo texto la diferencia entre ellos es muy amplia ya que el lector modelo se pierde en el bosque de la narrativa y sigue las señales que le son dejadas en él, como claves o acertijos que lo guiaran a la salida del bosque. Es importante remarcar que no existe un solo tipo de lector modelo, pues “de cada uno de estos lectores el texto espera un tipo de cooperación diferente” (Eco, 1997; Pp. 25)

El lector empírico, por el contrario, se abandonara por completo a los sentimientos y se dejara llevar a través de la narrativa por ellos, sin prestar atención a las reglas que el autor ha dejado dentro del bosque.

### **1.1.2 Elementos de la narrativa.**

#### **1.1.2.1 Analepsis y prolepsis**

La analepsis y la prolepsis son un par de elementos narrativos comunes en nuestra vida diaria, por lo general hacemos uso de ellos sin siquiera conocer sus nombres y sin hacer mucho énfasis en su presencia.

La analepsis son aquellos datos que nos ayudan a comprender mejor el relato, pero que a simple vista pueden parecer olvidos del narrador, así como también se pueden entender como pequeñas interrupciones cargadas de contexto que nos facilita el entendimiento de lo que ocurre en la narración.

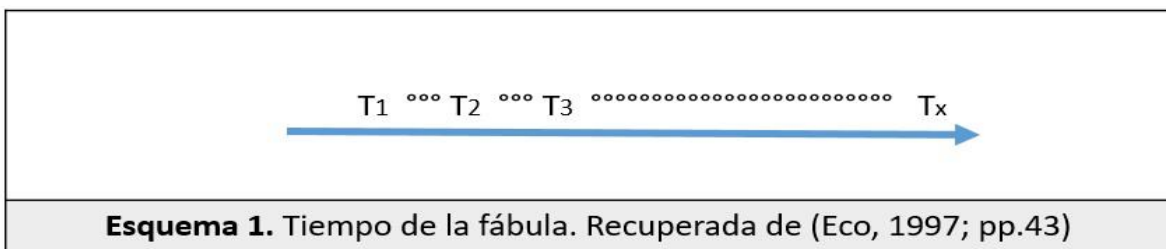
Mientras que la prolepsis se puede entender como una muestra de impaciencia, en la que nos adelantamos fragmentos de lo que puede llegar a ser la situación que se narra, mostrándola como un pequeño dejo de ansiedad por parte del narrador o de la misma narrativa.

En pocas palabras, la analepsis son vistazos al pasado que nos brindan un complemento perfecto al contexto de la narrativa, mientras que la prolepsis es una mirada al futuro próximo, que nos hace partícipes de la impaciencia de la trama por los acontecimientos venideros.

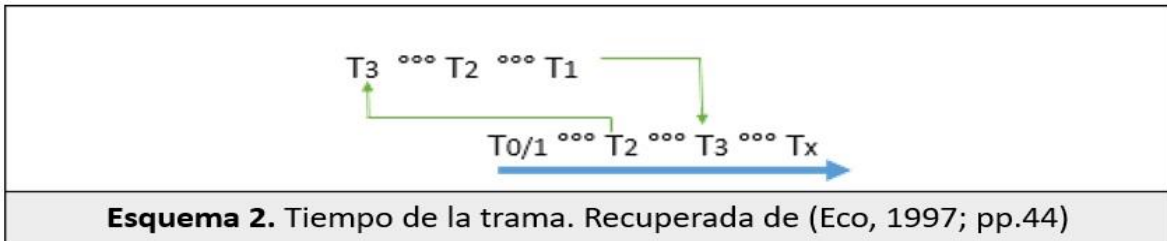
### 1.1.2.2 Fábula y trama

Fábula y trama son dos conceptos que surgen de teorías narrativas contemporáneas, su nombre en especial surge de los formalistas rusos. Ambos elementos se pueden encontrar en las narrativas desde los antiguos cantares, como por ejemplo “*La odisea*”.

La fábula se encuentra en todo relato ya que es el contenido de la narración, consta de un tiempo lineal, es decir, que la historia es constante (inicia en el  $T_1$  y termina en el  $T_x$ ) por lo que no tiene analepsis ni prolepsis y aun así cuenta con una organización y forma, a esta forma se le conoce como forma simple, un ejemplo de ello son los cuentos de hadas.



La trama puede verse como una forma de narrar los hechos, gracias a que hace uso de la analepsis y la prolepsis no es necesario que inicie con el principio de la historia, ya que puede ser a medias res (a mitad de la historia) o en extrema res (al final de la historia), por ello su tiempo de inicio se marca como  $T_0$ .



Llegados a este punto es importante mencionar que en un texto narrativo puede llegar a faltar la trama, pero jamás la fábula y el discurso, este último llega a formar parte de la estrategia del autor modelo, creando de esta manera un canal por el cual se manifiesta a modo de organizar la fábula, sin la necesidad de recurrir a la trama y por medio de los acontecimientos que ocurren en este se le pide al lector que se intente entender lo que se narra.

### 1.1.2.3 La dilación y la elipsis

Estos dos conceptos son polos opuestos, uno nos permite pasear tranquilamente por el bosque, disfrutando de cada uno de sus componentes con total tranquilidad, el otro nos pide que corramos lo más rápido que podamos para salir de ahí o el lobo podría atraparnos, en pocas palabras ambos son elementos que ayudan a moderar el ritmo de la narración.

La dilación se encarga de moderar el ritmo de la narración, hace descripciones cuando es necesario, ya sea de lugares, personajes o paisajes, los deja ver también ser considerados dilaciones, éstas son usadas para que el lector se identifique con el personaje y sueñe ser como él. La dilación también favorece la prevención de sucesos por medio de lo que Eco llama “paseos inferenciales”, a partir de los cuales el lector se remite a sus propias experiencias de vida o a otras historias ya leídas.



La elipsis por su parte es la rapidez del texto, ésta se estima con respecto al tipo de lector al que se dirige un texto. La rapidez es el proceso de elección de sucesos que se van a contar, claro que no todos ellos son de libre elección, pero al ocurrir muchas cosas al mismo tiempo dentro de un texto, siempre se puede presentar una elección.

#### **1.1.2.4 Pacto de ficción**

En el pacto de ficción es un requerimiento al entrar a cualquier tipo de bosque, ya que se suspende la incredulidad, aunque no de todo, es por ello que en él “el autor finge que hace una afirmación verdadera. Nosotros aceptamos el pacto ficcional y fingimos que lo que se cuenta ha acaecido de verdad” (Eco, 1997; Pp. 85)

El encanto de toda narración es encerrarnos dentro de las fronteras de un mundo e inducirnos a tomarlo en serio, en algunas ocasiones toma prestadas las características geográficas de mundo real, claro que, en algunos textos como los cuentos de hadas, se cambia la proporción entre realidad e invención.

Es así que el mundo más increíble, tiene como fondo lo que es posible en el mundo real, es por ello que se considera que “los mundos narrativos son parásitos del mundo real” (Eco, 1997; Pp. 92), por ello es que “el lector debe conocer muchas cosas sobre el mundo real para poderlo adoptar como fondo de un mundo ficticio” (Eco, 1997; Pp. 94)

Los mundos de ficción se extienden indefinidamente, por lo que no acaba con la historia que narra, y sin embargo el texto no nos permite salir de sus límites, por lo que nos vemos obligados a explorarlo a profundidad. Una característica común del ser humano es que “somos proclives a mezclar ficción y realidad, a leer la realidad como si fuera ficción y la ficción como si fuera realidad” (Eco, 1997; Pp. 132) y es por ello que “nosotros colaboramos para construir un universo que posea una especie de coherencia interna, y sólo sucesivamente decidimos si debemos

entender esas proposiciones como la descripción de un universo real o de un mundo imaginario” (Eco, 1997; Pp. 133)

### **1.1.2.5 Narración natural y narración artificial**

Como ya se mencionó al inicio de este capítulo existen la narrativa literaria y la no literaria, pero otra forma de nombrarlas es narrativa natural y artificial. La narrativa natural o no literaria narra una secuencia de acontecimientos que sucedieron realmente, que el locutor cree que ocurrieron, o quiere hacer creer (mintiendo) que realmente ocurrieron, ejemplos de este tipo de narrativa son las noticias del periódico o lo que cuento que me pasó ayer.

La narrativa artificial o literaria es representada por la ficción narrativa, la cual finge decir la verdad dentro de un universo de discurso ficcional, ésta es más compleja, estructuralmente hablando, que la narrativa natural. Se reconoce a la narrativa artificial gracias al “paratexto”, que es toda la información que rodea al texto, desde el título hasta la aclaración de ser una novela, el autor también puede ser interpretado como un paratexto así como la fórmula introductoria “había una vez...”

### **1.1.2.6 Ficción narrativa**

Como se vio en el inciso anterior, la ficción narrativa finge decir la verdad dentro de un universo de discurso ficcional, es por ello que inicia con una falsa marca de veracidad, mezclando estrechamente elementos fantásticos y referencias exactas del mundo real. Existen marcas de ficción muy explícitas, por ejemplo, iniciar la narración in medias res, iniciar mediante un diálogo, insistir en una historia individual y no en una general o, en especial, cuando se marcan inmediatas señales de ironía.

Aun así la ficción narrativa le pide al lector que rellene espacios vacíos, pues ésta no puede decirlo todo del mundo que está creando. Es gracias a la mezcla entre ficción y realidad el lector obtiene la sensación de estar perdido y no saber dónde se

encuentra, debido a ello surge el fenómeno de creer en la existencia real de personajes y sucesos ficticios, y el tomar a personajes ficticios en serio, produciendo narrativas intertextuales donde la entrada de uno o más personajes de otra novela funciona como señal de veracidad, es así que “cuando personajes ficticios pueden emigrar de texto a texto, ello significa que han adquirido derecho de ciudadanía en el mundo real” (Eco, 1997; Pp. 140)

### **1.1.3 Traducción, simplemente, decir casi lo mismo.**

La mayor parte de la literatura clásica proviene de diversos países a lo largo del mundo, teniendo de esta manera que, gran cantidad de estos textos, son traducidos a los diversos idiomas.

Una cosa es analizar una obra en su idioma original y otra es analizar la versión traducida, en la cual el traductor tiene que decir casi lo mismo, ya que en muchas ocasiones por diversas cuestiones no se puede decir exactamente lo que el texto fuente decía. En este apartado se intentara dar un muy pequeño resumen de lo que es un texto traducido y como es que llega a decir casi lo mismo que el texto original.

Pero, antes que nada, tenemos que tener una noción común de lo que se va a entender como traducción, en cuyo caso será:

“traducir quiere decir entender tanto el sistema interno de una lengua como la estructura de un texto determinado en esa lengua, y construir un duplicado textual que, *según una determinada descripción*, pueda producir efectos análogos en el lector, ya sea en el plano semántico o sintáctico o en el estilístico, métrico, fonosimbólico, así como en lo que concierne a los efectos pasionales a los que el texto tenía” (Eco, 2008; Pp. 23)

En ocasiones el duplicado textual que tiene que salir de la traducción no es una copia exacta del texto fuente, pues, así como las lenguas son diferentes también lo son sus reglas gramaticales, y cómo en el caso del japonés y el español, existen conceptos que no mantienen la misma significación al traducirlo, que

sencillamente no existe traducción y el concepto pasa tal cual se encuentra en el texto fuente. Es por ello que:

“la traducción es una de las formas de la interpretación y que debe apuntar siempre, aun partiendo de la sensibilidad y de la cultura del lector, a reencontrarse no ya con la intención del autor, sino con la *intención del texto*, con lo que el texto dice o sugiere con relación a la lengua en que se expresa y al contexto cultural en que ha nacido.”  
(Eco, 2008; Pp. 22)

Llegando a este punto puede parecer incierta la manera en que el texto respeta todo lo antes mencionado y llega a decir casi lo mismo, la respuesta reside en que “la traducción se basa en procesos de negociación, siendo la negociación, precisamente, un proceso según el cual para obtener una cosa se renuncia a otra, y al final, las partes en juego deberían salir con una sensación de razonable y recíproca satisfacción a la luz del principio áureo por el que no es posible tenerlo todo” (Eco, 2008; Pp. 25) Y aun así el lector puede esperar a que el texto traducido pueda decir de la mejor manera lo que se encontraba escrito en el texto fuente.

## **1.2 Un bosque diferente.**

### **1.2.1 El cómic y el arte secuencial.**

Will Eisner es un reconocido historietista norteamericano, y es justamente el quien nos brinda una amplia descripción de la narrativa del cómic, a lo que él llama “arte secuencial”, una forma de arte que no se limita al mundo del cómic, sino que también es aplicable, por ejemplo, al cine.

El estudio de Eisner sobre el cómic tiene su origen en el hecho de que “sus principales elementos integrantes, a saber, el diseño, el dibujo, la caricatura, y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos en un formato único se ha ganado un lugar insignificante en el mundo literario y artístico.” (Eisner, 1998; Pp. 8)

Para el artista los cómics se comunican en un “Lenguaje’ basado en una experiencia visual de la que participa tanto el profesional como el público. Se espera de los jóvenes lectores una fácil comprensión de la combinación de imagen y palabra, acompañada del tradicional desciframiento del texto” (Eisner, 1998: Pp. 9) por ello plantea que al cómic se le puede llamar lectura, pero no en el sentido tradicional de la palabra, sino en un sentido más amplio del que ésta se suele entender.

Lo anterior obedece a que el cómic se basa en un montaje de imagen y palabra, es por ello que le exige a su lector emplear sus facultades visuales y verbales. A partir de ello Will Eisner fundamenta la existencia de un lenguaje propio del cómic pues:

En su definición más básica, los cómics se sirven de una serie imágenes repetidas y símbolos reconocibles. Cuando éstos se usan una y otra vez para dar a entender ideas similares, se convierten en un lenguaje, o si se prefiere, en una forma literaria. Y es esta aplicación disciplinada la crea “la gramática” del arte secuencial” (Eisner, 1998; Pp. 10)

Es así que se considera al cómic como una forma de lectura y de esa manera se inicia la descripción de una serie de elementos narrativos que componen al arte secuencial, pilar vital del cómic.

### **1.2.2 El texto y la imagen**

Dentro de los estudios de la comunicación existe la separación arbitraria del texto y la imagen, elementos que fundamentan al cómic, tratándolos como disciplinas independientes, pero “En realidad, son derivados de un mismo origen, y es en el manejo diestro de palabras e imágenes donde yace el potencial expresivo de este medio” (Eisner, 1998; Pp. 15)

Una posibilidad dentro del cómic surge, precisamente, del común origen de la imagen y la palabra, ya que se puede presentar al texto como imagen. Si bien la imagen requiere de una experiencia común para poder comprenderla, al convertir el texto en imagen le brindamos al cómic un nivel de expresividad mayor del que posee por sí mismo.

Es por ello que “El éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen” (Eisner, 1998; Pp. 15) aunado a su vez a que “El estilo y el uso de la técnica adecuada se convierten en parte de la imagen, y por tanto también en lo que ésta quiere decir.” (Eisner, 1998; Pp. 16)

En el manga el emplear texto como imagen es más notable, ya que “Durante el desarrollo de los ideogramas chino y japonés, tuvo lugar una fusión entre la mera imagen visual y el símbolo derivado.” (Eisner, 1998; Pp. 16) a partir de estas representaciones surge el arte de la caligrafía la cual, individualmente, evoca belleza y ritmo. Al aplicar algunos de los principios de la caligrafía al cómic o manga “la suma del estilo y la sutil aplicación de la composición, énfasis y trazos se combinan para lograr belleza y transmitir un mensaje” (Eisner, 1998; Pp. 16)

Si bien el texto es un gran soporte para la historia, es posible también contarla únicamente con imágenes. Aunque este tipo de historias, contadas únicamente con imágenes parezca sencilla es, en realidad, la que más conocimiento exige a su lector, ya que “es necesario tener una experiencia común y una capacidad de observación para interpretar los sentimientos del actor.” (Eisner, 1998; Pp. 26)

### **1.2.3 Ritmo y tiempo**

El ritmo y el tiempo son dos elementos importantes dentro del arte secuencial, y están presentes por medio de estrategias narrativas diferentes a las que normalmente se usan en los textos, ya que dentro de un cómic percibimos el paso del tiempo de manera visual. En las secuencias de imágenes que se nos presentan tienen que estar implícitos de una u otra manera, pues “Un cómic resulta “real” cuando tiempo y ritmo son ingredientes del proceso creativo.” (Eisner, 1998; Pp. 28)

Es por ello que hemos de entender al tiempo como una “Acción sencilla que transcurre en escasos segundos” (Eisner, 1998; Pp. 27) y al ritmo como “Acción sencilla, en la que se prolonga el resultado final para intensificar la emoción” (Eisner, 1998; Pp. 27) en el caso del ritmo, el elemento decisivo para la creación de mensajes y emociones específicas son, las viñetas.

Otro elemento que ayuda a la comprensión del tiempo y el ritmo dentro del cómic son los bocadillos o globos, éstos también requieren de la ayuda del lector ya que se debe de llevar una secuencia para ser entendibles. Will Eisner define a este elemento como “un intento desesperado que logra capturar y hacer visible un elemento etéreo: el sonido” (Eisner, 1998; Pp. 28)

Tanto en el cómic como en el manga los bocadillos se leen siguiendo las reglas convencionales del texto, teniendo que para occidente son de izquierda a derecha y de arriba a abajo, mientras que en oriente es de derecha a izquierda y de arriba a abajo, la posición del hablante también es un factor que influye en la forma en que se leen.

A lo largo del tiempo el bocadillo ha evolucionado, haciéndose cada vez más sofisticados, contribuyendo así a la narrativa. El cambio en este elemento se presenta principalmente en su forma, especialmente sus contornos ya que estos “no tardaron en asumir la tarea de incrementar el significado y transmitir el tono de la narración” (Eisner, 1998; Pp. 29) así mismo “Dentro del bocadillo, la rotulación refleja la naturaleza y emoción del habla” (Eisner, 1998; Pp. 29) de igual manera la tipografía empleada en la rotulación tiene efecto sobre la personalidad, el sonido y el estilo del habla del personaje, además de ser útiles para describir el tiempo.

La teoría de la relatividad propuesta por Einstein, se hace realidad para el lector de un cómic en cada viñeta, pues “Mostrar la acción en viñetas no sólo define sus contornos, sino que establece la posición del lector con respecto a la escena y muestra la duración de los hechos. Efectivamente, las viñetas ‘narran’ el tiempo” (Eisner, 1998; Pp. 30)

Aunque es importante remarcar que la viñeta por sí misma no puede expresar el tiempo transcurrido, sino que “La fusión de símbolos, imágenes y bocadillos dan por resultado el enunciado” (Eisner, 1998; Pp. 30) en dado caso “El hecho de enmarcar en viñetas separa las escenas y actúa como signo de puntuación” (Eisner, 1998; Pp. 30) y es así que al unir todos estos elementos y brindarles una secuencia se obtiene lo que podemos llamar tiempo. Otro factor que interviene en ello es la cantidad y el tamaño de las viñetas, pues éstas contribuyen al ritmo y el paso del tiempo dentro de la historia, tomando en cuenta que en el cómic el ritmo y la velocidad están entrelazados.

Ahora bien, el tiempo dentro de la historia narrada por el cómic resulta vital cuando lo que se busca es ir más allá de una simple decoración, es decir cuando pretende imitar la realidad, dando una serie de acontecimientos y consecuencias que tienen un significado propio con la finalidad de generar empatía o algún otro sentimiento con respecto a lo que en ella se cuenta.



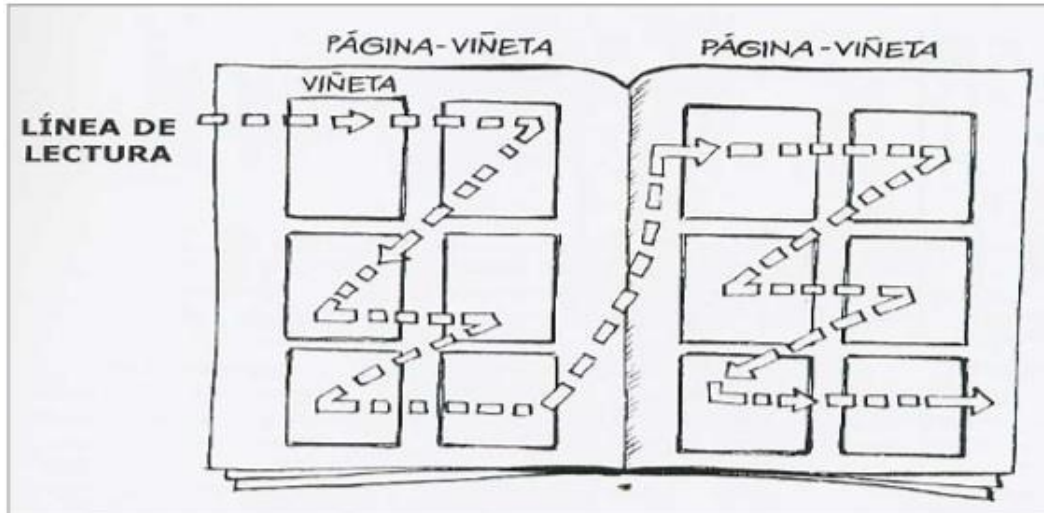
#### 1.2.4 Viñetas

Habiendo escrito sobre ellas en el apartado anterior, en este apartado se ahondará más en este elemento tan importante para el cómic. Este elemento, forma parte del proceso creativo, pues brinda un espacio a través del cual las imágenes (compuestas por palabra y dibujo) se mueven comunicando así historias o ideas ya que “la viñeta trata de incluir los elementos más esenciales del diálogo: lo visualmente cognoscitivo y perceptivo” (Eisner, 1998; Pp. 40)

Como en todo trabajo literario depende completamente de la destreza del autor para poder balancear las experiencias del lector, ya que un cómic “no requiere del lector tanto su capacidad para analizar algo como para reconocerlo” (Eisner, 1998; Pp. 40) es así que lo importante en ello es ofrecer una secuencia de acontecimientos que llenen los vacíos de la acción

Es por ello que la viñeta encapsula la imagen pues “La interpretación de los elementos dentro de la viñeta, la disposición de las imágenes y su relación entre sí en la secuencia son la “gramática” básica con la que se construye la historia” (Eisner, 1998; Pp. 41) ya que lo que el artista intenta hacer es “registrar un flujo de experiencias y mostrarlo tal como sería captado por la vista del lector” (Eisner, 1998; Pp. 41)

En los cómics el lector tiene la posibilidad de hacer saltos temporales dentro de la historia ya que el ojo tiende a vagar a lo largo de la hoja, por ello uno de los principales retos del artista es captar la atención del lector y crear una secuencia en la que el lector seguirá la narración. Es aquí donde surge una diferencia entre el cómic americano y el japonés ya que, como se mencionó anteriormente, al lector occidental se le enseña a leer de arriba a abajo y de izquierda a derecha mientras que al lector oriental se le enseña a leer de derecha a izquierda y de arriba a abajo, lo cual se refleja en la forma en que se ordenan las viñetas. Las siguientes imágenes representan los flujos ideales de lectura dependiendo del lugar de origen del cómic.



**Imagen 2.** Forma de lectura occidental. Recuperada de (Eisner, 1998; pp. 43)



**Imagen 3.** Forma de lectura oriental. Recuperada de (Toriyama, 1996; pp. 51)

Una vez se tiene claro en qué orden se escribirán la viñetas lo siguiente es iniciar con la creación de las mismas, lo cual comienza con la elección de los elementos necesarios en la narración, así mismo se elige la perspectiva que tendrá el lector para observar la historia y se determina la parte de los elementos o símbolos que harán su aparición en dicha viñeta.

Para ello “no sólo se tiene en cuenta el dibujo y la composición, sino también su coherencia narrativa.” (Eisner, 1998; Pp. 43) Esto es logrado en su mayoría por

el estilo del autor, aunque la comprensión de la misma es plenamente trabajo de la capacidad visual e intelectual del lector, pues dependiendo del plano empleado en la redacción, el autor y el lector pueden llegar a tener un “diálogo visual” en el cual el autor le exige al lector “ciertas suposiciones, propias de una experiencia común” (Eisner, 1998; Pp. 45)

Ahora bien, la viñeta puede tener diversas formas, entre las cuales la más básica es la que permanece cuadrada y rígida. La principal función de las viñetas es contener la vista del lector, sin excluir que éstas puedan ser usadas como parte del “lenguaje no verbal” del arte secuencial. Al alterar las líneas que componen a la viñeta se le puede impregnar significados diversos, esta situación varían dependiendo del origen del cómic.

Así mismo el marco puede emplearse para transmitir algo referente a la acción, ya sea el clima emotivo o algo relacionado al sonido, de igual forma puede contribuir a la atmosfera de la página completa y de esta manera involucrar al lector en la narración, más de lo que ya está.

Su entramado también se compone del contorno de la viñeta, lo cual sirve para sugerir las dimensiones en las que se narra la historia, también se tiene que “La innovación de la reciprocidad entre el espacio contenido y el ‘no espacio’ (el margen) entre viñetas transmite asimismo un mayor significado dentro de la estructura narrativa” (Eisner, 1998; Pp. 51)

La forma que pueden llegar a tener los contornos está limitada únicamente por la narración y lo que esta requiera, así mismo la dimensión de la hoja presenta cierta influencia sobre ellos, teniendo que pueden influenciar emocionalmente al lector con la historia o bien formar una “síntesis de la velocidad, acción a varios niveles, narración y dimensiones del escenario” (Eisner, 1998; Pp. 65) al conformarse en una viñeta que ocupa la página entera.

La viñeta, como el escenario, controla el punto de vista del lector, estableciendo en ella la perspectiva desde la que se ve la acción, ayudando así a

demostrar la intención narrativa del autor. Dentro de las perspectivas se nos puede brindar una visión completa de la locación y como estas se relacionan con lo que se narra, buscando manipular y crear emociones en el lector.

Gracias a la perspectiva, el cómic puede brindarle al lector la sensación de ser un espectador más que un participante cuando se enfoca la escena desde arriba o si por ejemplo, se enfoca desde abajo se intenta crear una sensación de miedo, es por ello que Will Eisner plantea que “La forma de la viñeta y el uso de la perspectiva pueden manipularse con miras a conseguir del lector emociones diversas” (Eisner, 1998; Pp. 92) pero también tienen en cuenta que “el cómic es un arte realista consagrado a la emulación de la experiencia real” (Eisner, 1998; Pp. 93) aunque también admite, que en ocasiones es irresistible incrementar el sentido de realidad de la historia cayendo así en la fantasía.

#### **1.2.4 La anatomía y su expresividad**

Un común elemento en el cómic es la presencia de la figura humana, y es por ello que el lenguaje corporal forma parte importante del cómic, por ello el artista del cómic debe tener un gran manejo de éste, “el crecimiento constante de la tecnología de la comunicación ha servido para universalizar imágenes basadas en una experiencia humana común.” (Eisner, 1998; Pp. 103) gracias a ello el cómic puede hacer uso de un lenguaje corporal de carácter universal.

Pero, la experiencia personal y las observaciones de su entorno son lo que apoya al artista al empezar a dibujar, basándose en una serie de gestos comunes, incluso para el lector. La habilidad para comunicar ciertas emociones surge en la elección de la postura o del gesto, la cual “debe transmitir matices, apoyar el diálogo, sostener la intensidad de la historia y transmitir un mensaje” (Eisner, 1998; Pp. 105)

La manera en la que se ocupa la imagen, dentro del cómic, define y a su vez modifica el significado de la palabra, por ello la postura corporal y la gesticulación son tan importantes en este tipo de arte, así mismo las imágenes “pueden sugerir una cierta emoción y dar modulación auditiva al hablante” (Eisner, 1998; Pp. 105)

El empleo de gestos y posturas dentro del cómic está sujeto a un profundo análisis por parte del autor, sin embargo “será el lector quien deba mostrar su acuerdo con la elección y decidir si la elección es apropiada o no” (Eisner, 1998; Pp. 106). La postura que se presenta en una viñeta es “un movimiento seleccionado de una secuencia de momentos relacionados a una acción” (Eisner, 1998; Pp. 107) es así como este fragmento congelado de acción resume todas las acciones que van antes y después de él.

Lo anterior responde al deseo del artista por generar en el lector el pensamiento de que no existe otra manera de llegar a dicho fragmento sino es por la manera planteada por él, de igual manera esta “Es un esfuerzo por comunicar al lector algo más que una simple idea de estilo de vida de un personaje: una observación sociológica.” (Eisner, 1998; Pp. 109)

En este sentido, la manera en la que se dibujan el cuerpo y la cara son importantes, pues, es en ellos donde el ser humano encuentra una mayor sensación de emoción. La cara suele ser un reto para el dibujante pues “La distinción entre postura y gesto en la cara no resulta fácil de definir, debido a los límites de su anatomía” (Eisner, 1998; Pp. 111) y aun así resulta ser parte fundamental de la narrativa del manga pues “En la comunicación, su papel en registrar las emociones” (Eisner, 1998; Pp. 113) y es por ello que a partir de la observación de los gestos presentados en un cómic el lector espera que “las combinaciones de los elementos movibles de la cara le revelan una emoción y actúen como adverbio respecto a la postura o gesto del cuerpo.” (Eisner, 1998; Pp. 113)

Además de respaldar la palabra hablada dentro del texto “El uso de las posturas corporales y expresiones faciales (ambas igual de relevantes) es empresa de gran importancia y área de frecuente fracaso” (Eisner, 1998; Pp. 113) Dependiendo de su uso, el dibujo, puede cargar con la narrativa al grado de no ser necesario ningún tipo de escenario o algún otro apoyo narrativo, los cuales resultarían innecesarios, ya que “El uso de la anatomía expresiva, a falta de

palabras, es menos exigente, pues la amplitud del dibujo es mayor.” (Eisner, 1998; Pp. 113)

### **1.2.6 Arte secuencial y escritura**

Will Eisner define la escritura del cómic como “la concepción de una idea, la disposición de los elementos gráficos, la construcción de la secuencia de dicha narración y la composición de los diálogos.” (Eisner, 1998; Pp. 124). Dicho de otra manera es una habilidad especial, de la cual sus requisitos que no guardan relación con los de otras formas de escritura, pues, ésta tiene una técnica especial.

El escritor de cómic guarda gran semejanza con los dramaturgos, con la única diferencia de que el autor de cómic no sólo brinda guiones, sino que también otorga imágenes, es por ello que Eisner plantea al arte secuencial como “el acto de tramar un tejido” (Eisner, 1998; Pp.124) puesto que el dibujo y la escritura dentro de éste se encuentran irremediabilmente entrelazados.

Una de las principales diferencias entre la literatura convencional y el cómic es que “Al escribir sólo con la palabra, el autor dirige la imaginación del lector. En los cómics, al lector se le da lo imaginado.”(Eisner, 1998; Pp.124) pero aquí también nace una de las grandes virtudes del cómic pues “las palabras se fusionan a la imagen y ya no sirve para describir, sino para proporcionar sonido, diálogo y textos de apoyo” (Eisner, 1998; Pp. 124)

En la creación moderna de los cómics se aptado con contar con dos personas: el guionista y el dibujante, sin embargo esta no es sólo un acción que cumplen dos personas, pues, lo ideal es que una sola persona cumpla ambos papeles, situación que es más común en oriente que en occidente.

El cómic es, ante todo, un medio de comunicación visual, y esto lo impacta directamente todo el tiempo, pues lo primero que atrae las miradas de los lectores son los dibujos, pero si éste se sirve únicamente del dibujo se convertirá en un completo fracaso por lo que se debe sustentar con una buena historia de fondo, la

cual se verá reflejada en el guion, del cual se basa el artista para conformar la secuencia de viñetas.

Llegado a este punto la palabra y el dibujo se vuelven inseparables pues “El ‘control’ del oído del lector es vital, si lo que pretenden los diálogos es transmitir el mensaje que el escritor concibió originalmente” (Eisner, 1998; Pp.127) y es justamente en el dibujo donde se adquiere dicho control. Al fusionar el texto con la imagen adquiere un gran número de posibilidades de uso entre las que se encuentran el diálogo, los textos de apoyo y la descripción, dichos elementos ayudan a leer el resultado de la fusión como un conjunto visual.

Las historias que narran los cómic en muchas ocasiones parecen sencillas y obvias debido a que “Desde un principio, la concepción y composición escrita de la historia se ve afectada por las limitaciones del medio, que prácticamente dictan el campo de acción de la historia y la profundidad de la narración” (Eisner, 1998; Pp. 129) así mismo “La elección de una historia y su narración se encuentra sujeta a limitaciones del espacio, al saber hacer del dibujante y a la tecnología de la reproducción” (Eisner, 1998; Pp.129)

Sin embargo a pesar de lo que diversos teóricos de la comunicación sustentan, como es el caso de Umberto Eco, con respecto al cómic “desde el punto de vista gráfico como literario, este medio puede tratar materias y temáticas de gran sofisticación.” (Eisner, 1998; Pp. 129)

En este tipo de narración en el cual el texto es parte de la forma no hay manera de brindar una proporción de exacta entre el dibujo y la palabra, ya que “El texto usado en la introducción de una secuencia o interpuesto entre viñetas sirve para enunciar el paso del tiempo y el cambio de escenario” (Eisner, 1998; Pp. 129) así mismo es el diálogo el que brinda sentido a uno de los elementos agraciados de la historia, la acción.

La forma más pura del arte secuencial, según Eisner, es lo visual “pues intenta emplear la mezcla de letra e imagen como un lenguaje con el que narrar”

(Eisner, 1998; Pp. 130) pero el proceso para consolidar esa forma es arduo y complejo ya que en un principio se debe decidir si lo que se va a narrar será una idea, un problema y su solución o se buscará transportar al lector a lo largo de una experiencia, así mismo se decide que trato (cómico o realista) y se definen las limitaciones de la narrativa, en otras palabras, se contempla el espacio necesario para desarrollar la historia y se compara y ajusta al espacio que se tiene para la misma. Todo lo anterior depende totalmente de la capacidad del autor para limitar su redacción a lo justo y necesario, definiendo todo a partir de la creación del boceto.

### **1.2.7 Taxonomía del arte secuencial**

El arte secuencial se puede resumir en dos funciones básicas, el entretenimiento y la enseñanza, en ambos existen contenidos diversos que adquieren, principalmente, el formato del cómic el cual tiene sus variantes dependiendo del tipo de función al que este enfocado.

#### **1.2.7.1 Arte secuencial de enseñanza**

Manuales y folletos son los principales componentes de esta función del arte secuencial, en los cuales se hace uso de ella con la finalidad de enseñar a usar un cierto producto o con el fin de publicitarlo para obtener mayores ventas del mismo, como ya se dijo anteriormente, se tiende a usar el formato del cómic en ellos.

En los manuales o cómics de instrucción técnica el proceso de aprendizaje se muestra desde el punto de vista del lector, en él se dan las instrucciones del procedimiento a realizar, su método y el modo en el que se va a emplear el objeto al cual corresponde dicho manual, generalmente se hace referencia al ensamblaje de aparatos y la forma de repararlos. Se considera que este instrumento es exitoso si al lector no le cuesta entender lo que se le explica, teniendo en cuenta que todos los elementos que componen al manual están cuidadosamente calculados.

Otra función de este medio son los instructivos de aptitudes, en los cuales se suele condicionar la actitud para un cierto trabajo, gracias a la versatilidad del dibujo



resulta más rápido influenciar al lector de este instrumento, que intentar hacerlo por otro medio, ya que el tiempo que se tiene para procesar la información contenida es ilimitado, por lo que se le permite al lector, a la vez, abordar desde diferentes ángulos el contenido de dicho material.

El *Story Board* usado generalmente en la industria audiovisual tiene la función de aprendizaje más que la de entretenimiento, debido a que su principal uso es llenar el espacio entre el guion y la fotografía, permitiendo un ensamblaje más visual de la historia, sin embargo a diferencia de otros tipos de arte secuencial éste no hace uso de bocadillos, ya que no está hecho para ser leído.

### **1.2.7.2 Arte secuencial de entretenimiento**

Las tiras cómicas, los *comic book* y la novela gráfica son los principales ejemplos del arte secuencial de entretenimiento, pero, a pesar de que su principal función es entretener también pueden hacer uso de técnicas del arte secuencial de aprendizaje, con la finalidad de impregnar mayor emoción a la narrativa que estos presentan.

En lo que respecta a las tiras cómicas o a los *comic book* se enfrentan no sólo a lo que se ha descrito a lo largo del capítulo, sino que también cuentan con el desafío que brinda el intentar representar la abstracción, ya que el dibujante no cuenta con mucho tiempo o espacio para representar una acción. Ello favorece a que la exigencia para que el dibujante muestre un alto grado de innovación y creación se incremente a gran escala, y justamente es en esta área donde surge la posibilidad de creación y expansión del arte del cómic, situación que orilla al artista a arriesgarse con la posibilidad de fracasar o a caer en los típicos clichés de dicho arte.

La novela gráfica por su parte es un nuevo horizonte narrativo del cómic, presentado en el formato del *comic book*, enfocado principalmente a un público adulto, brindando así temas sofisticados en narraciones sutiles, sin embargo el

campo de este medio es aún muy joven en comparación con la amplia historia del cómic y aun así es un área que refleja un futuro prometedor.

### **1.3 Lo fantástico. Entre héroes y monstruos**

Lo fantástico, el héroe y el monstruo comparten un elemento en común, la narración. Pese a tener diferentes significado y usos estos tres elementos conviven entre sí desde los inicios del hombre, primero en la tradición oral y al paso del tiempo en las narraciones escritas.

El presente apartado tiene como finalidad presentar los conceptos básicos para el entendimiento de lo que posteriormente será el análisis de una historia que combina estos elementos, para de forma teórica dar sustento a lo que posteriormente se presentará como un ejemplo de la constante narrativa del cómic actual.

Sin más preámbulos se inicia con la descripción de lo fantástico, un tema que ha estado en tela de juicio desde hace ya varios años, pues a pesar de tener diversos teórico interesados en el tema no se ha llegado a un común acuerdo de lo que este es en realidad, por lo que para fines prácticos del presente proyecto se presentaran dos posturas que, hasta cierto punto, difieren entre sí.

#### **1.3.1 Lo fantástico y el género fantástico**

Al hablar de literatura fantástica nos referimos, por lo general, a una variante de la literatura conocida como género literario. Tomado como sinónimo de lo maravilloso, lo fantástico se debate entre lo real y lo sobrenatural. Es importante entender la diferencia entre lo fantástico y lo maravilloso, pues, lo fantástico se disputa entre lo real y lo sobrenatural, es decir:

El que percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o bien se trata de una ilusión de los sentidos, de una producto de imaginación, y las leyes del mundo siguen siendo lo que son, o bien el acontecimiento se produjo realmente, es parte integrante de la realidad, y entonces esta realidad está regida por leyes que desconocemos. (Todorov, 1981; Pp. 18-19)

Lo maravilloso por su parte “puede ser como pre fantástico y surge cuando lo imposible se percibe como natural” (Nieto, 2015; Pp. 15) Es así que al hablar de narraciones donde la magia o las criaturas místicas se perciben como algo natural y se considera que cumplen con las leyes del mundo nos referimos a una narración maravillosa, mientras que al referirnos a una narración donde los personajes, el narrador implícito y el lector dudan entre lo real y lo imaginario se habla de una narración de corte fantástico.

Actualmente existe una amplia investigación sobre este género, sin embargo para fines del presente trabajo se tomaran como base únicamente dos tesis sobre el tema, la escrita por Tzvetan Todorov, precursor de la investigación de lo fantástico y una tesis contemporánea latinoamericana desarrollada por Omar Nieto, quien plantea una modernización del modelo de análisis de Todorov.

Todorov propone tres condiciones básicas para determinar si el texto es fantástico o no, entre las cuales se encuentra como **primer punto** la vacilación del lector, es decir, el lector debe permanecer en duda pues “ Tanto la incredulidad total como la fe absoluta nos llevarían fuera de lo fantástico” (Todorov, 1981; Pp. 23), **la segunda** de ellas es la identificación del lector con uno de los personajes , aunque existen casos en los que la vacilación no se representa en el texto por lo que el lector no puede identificarse con ninguno de los personajes, esto convierte esta en una condición facultativa de lo fantástico pues “este puede existir sin cumplirla; pero la mayoría de las obras fantásticas se someten a ella” (Todorov, 1981; Pp. 23), **la tercer condición** es la interpretación del texto ya que “Lo fantástico implica pues no solo la existencia de un acontecimiento extraño, que provoca una vacilación en el lector y el héroe, sino también una manera de leer que (...) no debe ser ni ‘poética’ ni ‘alegórica” (Todorov, 1981; Pp. 24), en otras palabras, se busca que el lector adopte cierta actitud frente al texto.

Así mismo propone dos principales clasificaciones temáticas, los temas del “yo” y los temas del “tu”. Los temas del “yo”, o temas de la mirada, son aquellos en los que “toda aparición de un elemento sobrenatural va acompañada de la

introducción paralela de un elemento perteneciente al campo de la mirada” (Todorov, 1981; Pp. 88-89) esto se debe a que dichas temáticas hacen referencia a la “estructuración de la relación entre el hombre y el mundo” (Todorov, 1981; Pp. 88) en lo que Freud llama sistema de percepción-conciencia.

Así pues, los temas que componen esta primera clasificación son: las casualidades particulares, el pan-determinismo (con esto nos referimos a los seres más poderosos que los humanos, por ejemplo las hadas o los genios), la multiplicación de la personalidad o las personalidades múltiples, la ruptura del límite entre el sujeto y objeto (con esto se refiere a los sonidos que son emitidos por un objeto imperceptible para la vista) y la transformación del tiempo y el espacio.

Los temas del “tu” por otra parte nos hablan de la relación del hombre con su deseo y con su inconsciente, pero a diferencia de las temáticas anteriores, en éstas el hombre se convierte en un ser de acción sobre el mundo que lo rodea, participando “de una relación dinámica con otros hombres” (Todorov, 1981; Pp. 101), estos son los temas del discurso, pues a diferencia de los temas de la mirada “el lenguaje es, en efecto, la forma por excelencia y el agente estructurante de la relación del hombre con su prójimo.

Esta clasificación contiene los temas que tienen que ver con el deseo sexual, las perversiones, la crueldad, la violencia, las preocupaciones relativas a la muerte, la vida después de la muerte, los cadáveres, el vampirismo y al amor ligado a cualquiera de los anteriores.

Primera condición	La vacilación de lector, éste debe permanecer en duda para decir que un texto es fantástico.
Segunda condición	La identificación con un personaje, una condición facultativa pues la vacilación puede no estar presente en el texto, lo que impide la identificación con un personaje.
Tercera condición	La interpretación del texto, esta no debe ser ni "poética" ni "alegórica", esperando, por parte del lector cierta actitud frente al texto.
<b>Tabla 1.</b> Condiciones básicas de lo fantástico. Elaboración propia con base en (Todorov, 1981; pp. 23-24)	

Una vez descrita la teoría de Tzvetan Todorov toca el turno de lo planteado por Omar Nieto, quien en primera instancia nos señala que no es necesario hablar de una lista temática para obtener una clasificación de lo fantástico, es más el seguir clasificando los textos como fantásticos a partir de este concepto resulta poco realista ya que “ningún tema *a priori* encarna lo fantástico” (Nieto, 2015; Pp. 48)

Para este autor lo fantástico tiene que enmarcarse en tres clasificaciones paradigmáticas básicas: El fantástico clásico, el fantástico moderno y el fantástico postmoderno, cada uno de ellos con características particulares que permiten la distinción y clasificación de los textos dentro de lo que el autor nombra *sistema de lo fantástico*.

Iniciemos por describir el paradigma del fantástico clásico. Este paradigma está definido por una irrupción lineal de lo extraño en el mundo familiar, que es acechado, agredido y traspasado por la otredad conforme avanza el relato, al hablar de este elemento como lineal y continuo se hace referencia a la invasión de un ente estable (el mundo real, un núcleo familiar o un estado psicológico) para perturbarlo, negarlo o aniquilarlo.

Ahora bien, “Este elemento extraño, casi siempre, es diseñado como una figura antropomorfizada o como un elemento etéreo, pero siempre externo al hombre” (Nieto, 2015; Pp. 103) ejemplo de este elemento son los vampiros, las brujas, la

Muerte, los hombre lobos el Diablo, etc. Es decir, este elemento, generalmente, introduce terrores imaginarios en el mundo real.

Aunque, también es cierto que no siempre, la otredad, es una figura antropomorfa, también puede tratarse de una fuerza abstracta que acecha a la cotidianidad. Así mismo, es importante remarcar que no sólo el terror caracteriza lo fantástico clásico, sino también cualquier fuerza de carácter extraordinario, pues lo fantástico se nutre de escandalizar a la razón, de igual manera en esta clasificación solo hay una verdad absoluta que es asechada por el elemento sobrenatural y que puede ser destruida en sus manos.

Por otra parte, lo fantástico moderno el elemento extraño, la otredad está al interior del hombre y no fuera de él como sucede en el caso del paradigma clásico. Así mismo “en el paradigma moderno hay un sistema de valores que ya no es absoluto, hay varias posibles verdades dentro de él” (Nieto, 2015; Pp. 107) de esta manera “rompe con la lógica del camino único y de la única verdad” obteniendo un sistema donde varias verdades son posibles y brindando diferentes maneras de interpretación, ya que no se sabe la verdad absoluta sobre el motivo de la invasión de la otredad.

Este paradigma usa la estructura textual de lo maravilloso para crear una nueva forma de lo fantástico, ejemplo de ello es la influencia de las historias de hadas, el romance, lo mágico y lo surrealista, prescindiendo del miedo, pues busca alcanzar una trascendencia al hacer que la otredad surja de un nuevo postulado de la realidad, ejemplo de ello es *La metamorfosis* de Franz Kafka.

El paradigma posmoderno, por su parte, resulta en un sistema más complejo que los dos mencionados con anterioridad, pues, a pesar de tener una dependencia estrecha con la realidad (al igual que el clásico y el moderno) el uso de esta difiere totalmente, ya que en este paradigma “relativiza los estatutos de realidad y sobrenatural para hacerlos itinerantes dentro de la estructura textual” (Nieto, 2015; Pp. 234)

Esto es posible gracias a que dentro de la narrativa se muestra la artificialidad de cualquiera de los dos o en algunos casos ambos resultan ser artificiales, creando así pseudoparadojas que buscan dejar una enseñanza al mostrarse como simulacros de paradojas o bien como un simulacro de nuestro propio mundo, es decir, se trata de historias que hacen uso de las realidades alternas o del mundo virtual que nos rodea en la actualidad.

Paradigma del fantástico clásico	Son historias donde lo extraño surge del exterior, acehando, agrediendo y traspasando el mundo familiar. En este paradigma sólo existe una verdad absoluta.
Paradigma del fantástico moderno	En este paradigma la otredad proviene del interior del ser humano, a diferencia del paradigma clásico existe más de una verdad.
Paradigma del fantástico postmoderno	En este paradigma tanto lo real como lo extraño pueden ser artificiales, es decir dentro de la narrativa se muestran realidades alternativas con entes externos o internos reales o bien una realidad en la que se inventa lo extraño o una realidad virtual o alternativa con un ente artificial, pero en todos los casos se busca dejar una enseñanza al crear simulacros de nuestro mundo.
<b>Tabla 2.</b> Paradigmas de lo fantástico. Elaboración propia con base en ( Nieto, 2015; pp. 23-24)	

### 1.3.2 El Héroe. Su mito y su definición.

Tanto las historias clásicas como las modernas comparten un elemento en común, un personaje principal cuya vida nos será presentada a través de su respectiva narrativa, pero dependiendo de las instrucciones dejadas atrás por el autor modelo, dicho personaje podrá ser un héroe o no.

Los héroes adoptan un carácter universal al estar representados por elementos comunes sustentados en los diversos relatos que han acompañado al ser humano en su devenir, tomando en cuenta situaciones históricas y culturales específicas que obligan a un ajuste de sus atributos para proyectarse como un modelo ético, político y como la única esperanza de salvación frente a las fuerzas



que perturban y ponen en riesgo la vida humana. De igual manera un héroe es una persona que existe para proteger y cuidar a los llamados “débiles”.

El principal precursor de lo que hoy se conoce como el mito del héroe es el mitólogo estadounidense Joseph Campbell, quien en su libro *El héroe de las mil caras* plantea diferentes etapas que el héroe debe enfrentar. Estas son: La partida, la iniciación y el regreso, tomando en cuenta que cada una de ellas cuenta con sus sub etapas, las cuales representan los pasos a seguir para completar el camino que recorre el héroe.

Como se mencionó con anterioridad, las etapas que el héroe debe recorrer para ser considerado como tal consisten en la partida, la iniciación y el regreso. Las etapas planteadas en este mito, son aplicables, según los psicoanalistas, a las etapas que debe pasar el niño para llegar a la adultez.

A continuación se presentan las etapas, sus sub etapas y una breve explicación de ellas, con la finalidad de facilitar su entendimiento.

### **A. La partida**

En esta fase se inicia en lo cotidiano, en la normalidad, donde inclusive un pequeño error puede ser un signo que abra las puertas a la aventura, es aquí donde se inicia con las sub etapas que debe pasar el héroe para empezar su viaje.

- 1) **La llamada de la aventura:** inicia con la aparición del “mensajero” quien llama a la realización de una empresa que puede ser tanto para la vida como para la muerte, así mismo podría ser una hazaña histórica o una iluminación religiosa. En pocas palabras “el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de la sociedad a una zona desconocida” (Campbell, 1959; Pp. 60)
- 2) **La negativa al llamado:** Por miedo al cambio, a lo desconocido, o por apego el héroe rechaza la llamada, convirtiéndolo por un momento en una víctima que debe ser salvada, ejemplos de ello existen en mitos y cuentos populares

de todo el mundo, poniendo en claro que “la negativa es esencialmente una negativa a renunciar lo que cada quien considera como su propio interés” (Campbell, 1959; Pp. 62)

- 3) **La ayuda sobrenatural:** Esta es una figura que brinda apoyo, protección, experiencia o sabiduría, ayudando a aceptar e llamado y brindando más información sobre la aventura, así mismo es “Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o un anciano) que proporciona al aventurero amuletos” (Campbell, 1959; Pp. 70)
- 4) **El cruce del primer umbral:** En esta etapa se abandona el mundo para llegar a la guarida del guardián del umbral, una criatura que teme y debe superar, aquí las reglas y los límites no están bien definidos, y “Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro” (Campbell, 1959; Pp. 77)
- 5) **El vientre de la ballena:** Representa la separación del mundo conocido, marcando así una esfera de renacimiento simbolizada por el vientre de la ballena, aquí el héroe “en vez de conquistar o conciliar la fuerza del umbral es tragado por lo desconocido y parecería que hubiera muerto” (Campbell, 1959; Pp. 88)

## **B. La iniciación**

En esta fase, tras cruzar el umbral el héroe se mueve en el paisaje de los sueños, a través de formas distorsionadas, donde deberá pasar una serie de pruebas.

- 1) **El camino de las pruebas:** Se profundiza el problema del primer umbral y la pregunta de si puede exponerse a la muerte del ego permanece constante. Al fracasar en alguna de las pruebas que se le presenten (lo que sucede a menudo) comienza, verdaderamente, su transformación. En esta etapa encuentra aliados y adversarios, así como aprende las reglas de la misión. “Ésta es la fase favorita de la aventura mítica” (Campbell, 1959; Pp. 94)
- 2) **El encuentro con la diosa:** Aquí se presenta el alma triunfante unida a la diosa del mundo, lo que encara la promesa de perfección. Ésta es la última

prueba del talento con la finalidad de ganar el don del amor que engendra la vida misma. Esto es “La última aventura, cuando todas las barreras y los ogros han sido vencidos” (Campbell, 1959; Pp. 104)

- 3) **La mujer como tentación:** El héroe se enfrenta a las debilidades de la carne y el placer que pueden alejarlo de su misión, “el matrimonio místico con la reina diosa del mundo representa el dominio total de la vida por el héroe; porque la mujer es la vida y el héroe es su conocedor y dueño” (Campbell, 1959; Pp. 114)
- 4) **La reconciliación con el padre:** Es el punto central del viaje, en este punto el héroe debe abandonar la dualidad del bien y el mal, con la posibilidad de aferrarse a la figura protectora femenina, “con la seguridad de esa ayuda , el individuo soporta la crisis, sólo para descubrir, al final, que el padre y la madre se reflejan el uno al otro y que son en esencia los mismos” (Campbell, 1959; Pp. 123)
- 5) **Apoteosis:** Es ir mas allá de los opuestos, para encontrar el conocimiento divino, el amor y la felicidad, es un periodo de descanso, paz y plenitud.
- 6) **La gracia última:** Es el don obtenido con el logro de la misión, en esta etapa ya no comete errores ni encuentra obstáculos, aquí “La facilidad con que esta aventura se lleva a cabo significa que el héroe es un hombre superior, un rey nato” (Campbell, 1959; Pp. 160)

### C. El regreso

La misión del héroe se ha llevado a cabo y ahora debe emprender el camino de regreso a casa

- 1) **La negativa al regreso:** El héroe debe regresar con su trofeo, para llevar sabiduría a su gente, pero rechaza dicha responsabilidad pues no quiere volver a su mundo tras encontrar iluminación y felicidad “El ciclo completo, la

norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría (...) al reino de la humanidad” (Campbell, 1959; Pp. 179)

- 2) **La huida mágica:** Ya sea con la aprobación de los dioses o en contra de su voluntad, el héroe regresa exponiéndose a una nueva aventura, es así que “el último estadio de su aventura está apoyado por todas las fuerzas de su patrono sobrenatural” (Campbell, 1959; Pp. 182)
- 3) **El rescate del mundo exterior:** El héroe es asistido para poder retornar, es decir “pudiera darse el caso de que el mundo tuviera que venir y rescatarlo” (Campbell, 1959; Pp. 191)
- 4) **El cruce del umbral del regreso:** Simboliza la conservación de la sabiduría adquirida así como su incorporación a la vida mientras busca la manera de compartirla, debiendo aceptar lo pasajero de la vida y sobrevivir al impacto del mundo. “El héroe se aventura lejos de la tierra que conoce para internarse en la oscuridad” (Campbell, 1959; Pp. 200)
- 5) **La posesión de los dos mundos:** Representa el equilibrio entre lo material y lo espiritual, cómodo y competente en lo interior y exterior el héroe obtiene “La libertad para atravesar en ambos sentidos la división de los mundos” (Campbell, 1959; Pp. 210)
- 6) **Libertad para vivir:** En esta fase el dominio de sí mismo lo libera del temor a la muerte, al comprender lo impermanente se reconcilia la conciencia individual con la voluntad universal, que se representa con vivir el presente y se aprende que “el campo de batalla es simbólico del campo de la vida, donde cada criatura vive de la muerte de otra” (Campbell, 1959; Pp. 218)

### 1.3.2.1 Las transformaciones del héroe

Antes que nada, es importante mencionar que Campbell hace una primera distinción en lo que se trata del héroe pues para él en los mitos se transmiten dos principales formas de presentarlo, estas son el héroe primordial y el héroe humano. El primero es un ser que cuenta con características no humanas, por ejemplo una serpiente con cabeza de toro, pero que lleva desde su nacimiento “la fuerza

espontanea creadora del mundo natural” (Campbell, 1959; Pp. 285) en el otro extremo encontramos al héroe humano, quien “debería ‘descender’ a restablecer las conexiones con lo infrahumano” (Campbell, 1959; Pp. 285), es esto lo que da sentido a la aventura del héroe.

El héroe humano ha sido dotado con dones extraordinarios desde su nacimiento en lugar de presentarlos como “meros seres humanos que traspasaron los horizontes que limitarían a sus hermanos y regresaron con los dones que sólo puede encontrar un hombre con fe y valor” (Campbell, 1959; Pp. 285)

Tal parece ser que “el heroísmo está predestinado” (Campbell, 1959; Pp. 285) pues “la vida del héroe se muestra como un conjunto de maravillas con la gran aventura central como culminación” (Campbell, 1959; Pp. 285). Es justamente en la infancia cuando el héroe se enfrenta a un largo periodo de oscuridad, enfrentando peligros extremos, impedimentos o desgracias, y gracias a ello “Es lanzado a sus propias profundidades interiores o hacia afuera, a lo desconocido; de cualquier manera todo lo que toca es la oscuridad inexplorada” (Campbell, 1959; Pp. 291)

Todos los mitos coinciden en un solo punto, para enfrentarse y sobrevivir a esta experiencia es necesaria una capacidad extraordinaria, tras pasar por este periodo de oscuridad el regreso del héroe marca el final de su infancia, aunque “este acontecimiento puede precipitar una crisis importante, porque equivale al surgimiento de fuerzas hasta entonces excluidas de la vida humana.” (Campbell, 1959; Pp. 294) y es así como surgen diferentes transformaciones del héroe al pasar a su vida adulta, las cuales se mencionan a continuación.

- A. **El héroe como guerrero:** Es el que surge de la oscuridad con la misión de luchar contra un enemigo grande y poderoso que convierte en ventaja propia la autoridad de su posición, ejemplo de los enemigos a enfrentar por éste son los dragones o los tiranos.
- B. **El héroe como amante:** Simboliza, principalmente, el rescate de la dama en peligro, aquella por la cual hay que vencer al dragón o al tirano, ella es la

victoria del héroe personificada, la otra mitad del héroe. Es la imagen de su destino.

- C. **El héroe como emperador y como tirano:** Cuando el héroe que se decide a gobernar y enseñar los dones y la sabiduría obtenida durante su viaje, ya no relaciona su reinado con el ciclo cosmogónico, ya no funge con su misión, ya no es el mediador de dos mundos, convirtiéndose así en aquel del que debe ser salvado el mundo.
- D. **El héroe como redentor del mundo:** Es un héroe que ha alcanzado una iluminación superior, el periodo de desolación del que salva este tipo de héroe normalmente son mencionadas como consecuencias de una pena moral del hombre. Representa lo estable.
- E. **El héroe como santo:** Es el héroe que renuncia al mundo. Abandona el amor y el odio para vivir en soledad abandonándose a la meditación. Este héroe esta por encima de la vida y del mito.

### 1.3.2.2 Las clasificaciones del héroe

En la historia de la humanidad encontramos diversos tipos de héroes, estos serán descritos y ejemplificados en las siguientes líneas, pero antes de ello es importante remarcar que cada tipo de héroe tiene relación con el avance de la humanidad y los miedos que esto conlleva:

- 1) **El héroe civilizador:** Este tipo de héroe procede del mundo de lo divino, ya que están emparentados con las deidades de quienes heredan sus condiciones divinas. Su tarea es enseñar a los hombres los principios de la civilización, son los encargados de brindarle el fuego, la herrería, el cultivo y el tiempo, lucha contra las fuerzas del caos que impiden la cultura. Es origen de razas y linajes, pero sus descendientes carecen de sus facultades divinas, es la muerte del héroe la que propicia la fundación de la sociedad. Su tiempo es cíclico. Por ejemplo *Prometeo*, es una buena referencia de este tipo de héroe.

- 2) **El héroe trágico:** Los héroes trágicos instauran la ley y la defienden, a pesar de tener orígenes en lo divino son humanos y como tal sufren. Este tipo de héroe constituye el mundo humano por ello su tiempo es línea, mantiene la tradición y evade el regreso al mundo oscuro. Jamás duda ante sus tareas aunque estas impliquen el sufrimiento, pues de sus acciones depende el orden y el curso ascendente de la civilización. También se le conoce como héroe épico. *Edipo* es una referencia a este tipo.
- 3) **El héroe novelesco:** Surgen de la literatura, en un tiempo institucionalizado por la narración de la novela. A diferencia de los dos anteriores el héroe novelesco se mueve más allá de la ley y justifica su existencia en ella y reafirma su propio ser enfrentando al mundo, que resulta injusto y es justamente esto lo que se encarga de revelar. En él la tragedia resulta en un hilo conductor pues debe sufrir las consecuencias de sus actos. Un ejemplo de ello es *Don Quijote*.
- 4) **El súper héroe:** El mundo de éstos son los cómics y las películas de acción, son poseedores de elementos arquetípicos como fuerza y el reconocimiento de la justicia que se dedican a defender y restaurar cuando ésta es dañada. Encarnan los miedos e ideales de la sociedad moderna, enfrentando seres que usan la ciencia y la tecnología en detrimento de la humanidad. Su principal misión es luchar contra las fuerzas destructoras y creadoras del caos, a sabiendas que el sentir humano es lo que lo ayuda a salir vencedor en sus afrentas. Ejemplos de ellos es *Capitán América* o los *X-men*.
- 5) **El antihéroe:** También en el cómic encontramos este tipo de héroe. A diferencia de todos los héroes anteriores éste no suele actuar impulsado por la justicia, lo que lo mueve es el egoísmo, lo que a primera vista nos haría pensar que es lo opuesto al héroe, pero en realidad se trata de un nuevo tipo de héroe. Es el más humano de todos los tipos pues no posee características divinas. Sus tácticas son tan extrañas que llegan a estar al nivel de las de los villanos. Un ejemplo de este tipo es *Batman* un héroe motivado por la venganza.

### 1.3.3 El monstruo, espejo del hombre.

El héroe no es la única constante dentro de un relato, desde tiempos antiguos se tiene noción de otro ser, que en lugar de ser amado suele ser repudiado, el monstruo. Así como el relato, el monstruo comienza con la historia misma de la humanidad, está presente en todos los tiempos, lugares y sociedades. Los monstruos son “portadores de noticias extrañas, muchas veces de catástrofes anunciadas, de triunfos azarosos, de cambios inminentes.” (Santiesteban, 2003; Pp. 15)

Los diversos pueblos a lo largo de su historia ha dado a sus dioses, demonios así como a otras entes espirituales una corporeidad monstruosa pues “si o que se busca es expresar un ser sobrenatural, lógico será que se le represente, así mismo, de una manera sobrenatural” (Santiesteban, 2003; Pp. 13)

El monstruo es un ser especial, pues estos “se filtran entre los diversos individuos de diferentes culturas; se multiplican y se transforman con el tiempo y son infinitos” (Santiesteban, 2003; Pp. 15) y sin importar cuanto avance la sociedad “el monstruo sigue apareciendo como tal y a veces disfrazado en nuestro mundo tecnológico, porque las formas cambian; sin embargo, obedecen patrones. Aún transformándose, el monstruo sigue siendo el (él) mismo” (Santiesteban, 2003; Pp. 18)

Así que, sin importar cuanto avance la sociedad, el hombre no podrá desprenderse de ellos pues “el hombre encuentra al monstruo en donde quiera que se encuentre a sí mismo. El monstruo y su concepción son objetos de suma importancia para la mejor comprensión del fenómeno *hombre*” (Santiesteban, 2003; Pp. 15), una de las razones de esto radica en que “el monstruo tiene varias aristas; es algo de lo que vemos, e incluso de lo que nos imaginamos; tiene un por qué y un para qué, depende de si lo que muestra es pasado, presente o futuro. Es causa, es efecto, y algunas veces, es fin en sí mismo” (Santiesteban, 2003; Pp. 23)



Tal es la relación entre el hombre y el monstruo que “el hombre lo ha creado, ha salido de él, de sus entrañas; ya en un sentido literal, ya en un sentido figurado. Nosotros seremos partícipes de ese horror y ese prodigio. El hombre comparte lo monstruoso con el monstruo mismo” (Santiesteban, 2003; Pp. 32) con relación al resto de los seres del cosmos existen algunos problemas de vinculación pues “los prodigios heredan la fiereza y la determinación a la violencia de su inspiración, si esta es demoníaca; o de la violencia y degeneración de sus padres; o por designio divino para mostrar el mal por venir con el mal venido ya. El monstruo *muestra*” (Santiesteban, 2003; Pp. 32) así mismo “los monstruos aparecen íntimamente relacionados y hasta fusionados con los hombres, los dioses, los demonios y los animales. El monstruo es, en cierto sentido, espejo del hombre” (Santiesteban, 2003; Pp. 32)

Aún así el monstruo tiene su propio lugar en el cosmos, se le encuentra dentro de la creación, siendo una existencia plural que apunta a la unidad, pues consiste de varios elementos que forman un solo ser articulado y orgánico, que existe en todos los niveles de la creación, siendo, en ocasiones, racional y en otras irracional, predominando, generalmente, la irracionalidad.

El monstruo puede ser un ente de la razón, un ente real o un ser verbal. El ente de la razón “es aquel cuya existencia se remite y es propia del aparato psíquicos” (Santiesteban, 2003; Pp. 30) con ello nos referimos a do tipos de seres: los metafísicos y los suprarreales, es decir “los monstruos fabulosos serían para nosotros [...] en el caso de que les negáramos existencia terrenal; entes de razón” (Santiesteban, 2003; Pp. 30)

Por su parte un ente real “se trata de monstruos reales y tangibles” (Santiesteban, 2003; Pp. 30) es decir “mutaciones de seres normales que nacen desfigurados” (Santiesteban, 2003; Pp. 30) este tipo de monstruo surge a partir de un juicio antropocéntrico, dándole cierto sentido de humanidad con la finalidad de degradar en lugar de dignificar. El tercer tipo, el ser verbal, es “el ser que no se

explica ni con la imagen, ni con la razón. Ejemplo de ello sería un ‘circulo cuadrado’” (Santiesteban, 2003; Pp. 30)

Es importante remarcar también que “El ente de razón es creado por un hombre. El monstruo es creado por la humanidad entera, pero también *la esencia del monstruo está incierta en la humanidad [...] La mente transforma y conforma a los monstruos*” (Santiesteban, 2003; Pp. 31) por ello “El monstruo tiene que tener una cierta dimensión, un cierto peso, una cierta entidad se diría en derecho” (Santiesteban, 2003; Pp. 30)

### 1.3.3.1 Los tipos de monstruo

A pesar de que existen diferentes maneras de clasificar a los monstruos, una de las principales clasificaciones es aquella que atiende la actitud del monstruo, esta nos brinda 4 principales formas de monstruo:

- **El activo:** posee independencia de comportamiento, actúa e interactúa guiado por una entidad superior. Por ejemplo Godzilla.
- **El cuasiactivo:** actúa como autómatas, encarna una fuerza libre de toda moral, no es ni bueno, ni malo debido a que no posee libre albedrío ni decisión. Por ejemplo los golems.
- **El pasivo:** sirve de resguardo o protección contra algo o alguien, no es necesario que entre en acción, ya que su propósito es disuadir sobre la realización de algún acto. Un ejemplo son los guardianes de cuevas o tesoros.
- **El neutro:** es el que muestra algo, ya sea una señal o un acontecimiento, sin ejecutar acción o impedir algún acto. Un ejemplo de este tipo son los monstruos que mueren al nacer. Un ejemplo de este tipo son los monstruos que mueren al nacer.

Además de esta existen otras clasificaciones, entre las que se encuentran su origen, su función o su ser.

### 1.3.3.2 El monstruo y el héroe

La relación entre monstruo y héroe es algo que está presente en la mayor parte de las narraciones, ya sea que se hable de un héroe monstruoso, del monstruo como la parte negativa del propio héroe o de ambos como unidad es seguro que estos dos personajes se encontrara en el camino del héroe.

La principal razón de este encuentro resulta en el monstruo como un guía que se encarga de mostrar al héroe las fases que ha de pasar el ser humano para encontrarse a sí mismo. De igual manera se puede presentar como el protector de un tesoro, que a lo largo del tiempo ha pasado de ser un don espiritual a uno material, lo que haría pensar que el héroe es movido por la codicia. En este caso la diferencia entre el héroe y el monstruo será que este último busca el tesoro para sí mismo y el otro lo busca para su pueblo.

Aún que es necesario decir que el héroe también puede enfrascarse en su lado monstruoso y en las leyendas antiguas hay ejemplos de sus desplantes parecidos a los de animales furiosos, con los que son comparados los propios monstruos.

---

A pesar de que en el presente capítulo se describen las teorías que serán empleadas para la realización del análisis del presente trabajo, es importante recordar que no sólo la teoría juega un papel fundamental. En el siguiente capítulo se presentan las bases necesarias para comprender la historia del manga y la corriente narrativa que sigue, dicha información en su totalidad (tanto teoría como historia) será empleada para examinar la narrativa del manga *Tokyo Ghoul*.

# Capítulo 2

## Manga: El arte de la novela gráfica.

### 2.1 Definiciones

#### 2.1.1 Manga

#### 2.1.2 Arte

#### 2.1.3 Arte popular

#### 2.1.4 Novela gráfica

### 2.2 Historia del manga

#### 2.2.1 Siglo XX

#### 2.2.2 La posguerra

#### 2.2.3 Ozamu Tezuka

### 2.3. El manga hoy

#### 2.3.1 El manga como técnica.

#### 2.3.2 Géneros del manga

#### 2.3.3 Actualidad en el manga

##### 2.3.3.1 La encuesta de 2015

##### 2.3.3.2 La encuesta de 2016



**Imagen 4.** La gran ola de Kanagawa.  
Recuperada de Jigsawclub (2019)  
<http://www.jigsaw.jp/shop/g/gcut3505357045/>

## **Capítulo 2. Manga. El arte de la novela gráfica japonesa.**

Los principios del manga datan desde los inicios de Japón, los primeros diseños se remontan al tradicional dibujo monocromo, el cual gira en torno a elementos fantásticos, eróticos, humorísticos o violentos que aún se mantienen, sin embargo estos han ido avanzando tanto de manera artística como de complejidad de trama.

El manga y el anime son dos de los principales insumos culturales de Japón que desde hace ya algunos años son considerados pilares de la economía nippona. Sin embargo, ambos elementos no sólo nos hablan de un bien económico, también tiene una importancia más profunda ya que a partir de ellos podemos encontrar la historia de un país y su herencia cultural, son prueba de sus diversas transformaciones y también nos hablan de una sociedad involucrada con los cambios mundiales, y de igual manera, unida a la globalización.

El manga ha tenido un fuerte impacto, tanto a nivel gráfico como a nivel discursivo, ya que el mismo lector tendrá que decidir si se trata de fantasía basada en la realidad o realidad aterrizada en la fantasía. Así mismo nos brinda personajes que viven en un mundo de sueños que les permite estar en el mundo de hoy, ayer y mañana.

## 2.1 Definiciones.

### 2.1.1 Manga

Si en una conversación cotidiana escuchamos el término *Manga* no pensaríamos en el cómic o novela gráfica japonesa, seguramente lo primero que se piensa es en una sección de tela que puede o no existir en la ropa.

Sin embargo, una de las definiciones más cercanas a describir este tipo de literatura es la que se nos presenta en *El gran libro del manga*, en el cual se dice que el manga es una “denominación que se da en Japón a las historietas. Por extensión, cualquier obra que se adecue al canon estilístico imperante en el país o que, en cierto modo, recoja algunas de sus influencias.” (ILYA, 2007, Pp.vi)

Si buscamos su definición en el diccionario de la Real Academia Española (RAE) encontraríamos 55 definiciones antes de “cómic de origen japonés” (RAE, 2016), sin embargo esta definición es demasiado corta para exponer la grandeza del manga. Ya que este tipo de novela gráfica tiene estructuras básicas que difieren de la novela gráfica occidental. Y aun así su modelo narrativo ha sido reproducido en diferentes partes del mundo, tanto en oriente, como en occidente.

Es por esa razón que la definición del *El gran libro del manga* no se cierra únicamente al asegurar que es el nombre que se le da a las historietas en Japón, esto se debe a que, como lo menciona el autor, “el manga se ha convertido en un medio universal y se cultiva con el mismo ahínco en Japón como en lugares tan “exóticos” como Tailandia, Livia, Suecia o, quién iba a decirlo, Gran Bretaña o Estados Unidos.” (ILYA, 2007, Pp. vi-vii)

Es importante remarcar que en Japón “el manga es mucho más que un entretenimiento, debido a que tiene un gran impacto cultural, y muchas veces tiene mayor penetración en el público masivo que la televisión, la radio o el cine.”(Hernández, 2001, pp. 27-28) por ello no es de extrañarse que el manga emplea todos los géneros desde el romance hasta el horror, y todas las posibles combinaciones entre ellos.

### 2.1.2 Arte

Como muchas otras actividades, el arte es una creación meramente humana y como tal es de difícil definición; en su definición más burda encontramos al arte como la capacidad o habilidad para hacer algo, como ésta se pueden encontrar otras 9 definiciones en el diccionario de la RAE, pero para los expertos “No hay ninguna definición universal de “arte”. El arte no puede describirse fácilmente por los materiales que emplea o por lo que se hace con esos materiales.” (Cavallaro, 2001, Pp. 18) Si nos dejamos llevar por esta definición, se entiende que cada persona puede encontrar su propia definición de lo que es el arte y sin embargo no existirá una definición común a él, pues “el arte es un objeto de creencias” (Bourdieu, 2010; Pp. 27).

No obstante, existen teóricos del arte que expresan una opinión un tanto diferente en este punto, pues para ellos “No existe, realmente, el Arte. Tan sólo hay artistas” (Gombrich, 1995;Pp.15) y es por eso que se necesita saber que es un artista, para algunos “Éstos eran en otros tiempos hombres que cogían tierra coloreada y dibujaban toscamente las formas de un bisonte sobre las paredes de una cueva; hoy, compran sus colores y trazan carteles para las estaciones del metro” (Gombrich, 1995;Pp.15) pero es importante mencionar que también se difiere en cuanto a esta definición diciendo que “el artista es aquel de quien los artistas dicen que es un artista” (Bourdieu, 2010; Pp. 25) dando a entender que sólo aquel que este dentro del mundo del arte puede decidir si este es un artista o no.

Sin embargo es importante tomar en cuenta que el arte, difiere de las ciencias en sentidos básicos, ya que la ciencia compara, abstrae y generaliza, mientras que el arte por medio de las diversas combinaciones de los elementos que representan la imagen, es el medio por el cual el artista expresa su visión del mundo, haciendo de esta manera que el arte sea, en comparación con la ciencia, particular.

Es aquí donde surge otro concepto, la obra de arte, y tendremos que “Una obra de arte puede considerarse un objeto físico o un modelo formal, pero en cualquier caso es difícil establecer si hay algo “único” en ella.” (Cavallaro, 2001, Pp.

18) es así como el arte a partir de la expresión particular de un artista crea un objeto físico que puede verse influenciado por el contexto social y cultural, lo cual puede generar que dichos objetos carezcan de un algo único, a partir de ello súrgela búsqueda de las primeras creaciones consideradas como obras de arte, teniendo que “La obra de arte más antiguas surgieron, como sabemos, al servicio de un ritual que primero fue mágico y después religioso.” (Walter, 2003, Pp.49)

### **2.1.3 Arte Popular**

Arte popular es un concepto usado en México desde el año 1921 y con ello se hace referencia a los productos que surgen de las manos de los artesanos mexicanos, sin embargo hablar de “lo popular no es lo mismo si lo ponen en escena los folkloristas y antropólogos para los museos, los comunicólogos para los medios masivos, los sociólogos políticos para el Estado o para los partidos y movimientos de oposición”. (García Canclini, 1991; Pp. 20)

Es por ello que para fines del presente proyecto se tomará en cuenta que “el arte popular representa una identidad específica y una elaboración de las condiciones sociales de las que parte, y supone pautas colectivas de producción – y tradicionalmente– circuitos de circulación y consumo comunitarios”. (Escobar, 2004; Pp. 152) así como tener la certeza de que el arte popular contemporáneo es el resultado de “la acción difusora y homogeneizadora de la industria cultural (...) lo popular es lo que se vende masivamente, lo que gusta a multitudes” (García Canclini, 1991; Pp. 204).

Un ejemplo de ello lo encontramos en Japón, país de origen del objeto de estudio del presente trabajo, donde sus teóricos remarcan que:

La canción popular es una de las numerosas expresiones del arte popular, que establece lo que podríamos llamar *patrones expresivos* que representan los sentimientos de las masas de una época determinada. Pero a cambio, las innumerables variedades en los matices de los sentimientos de las masas son



podadas a cada paso por los amanerados estereotipos de sus formulaciones. (Mita, 1996; Pp. 31)

Prestar atención a lo que se conoce como arte popular resulta de gran importancia, pues “identificar las expresiones estereotipadas de las artes populares es una premisa de investigación, y la tarea verdaderamente difícil es indagar, hasta donde sea posible, la profundidad de los sentimientos populares de una época determinada.” (Mita, 1996; Pp. 31)

El arte popular no muestra los sentimientos comunes de forma plana y directa, sino que tiene sus propias maneras de expresar el sentir común al estilizar, glorificar, materializar e hiperbolizar las experiencias del día a día cotidiano. Para comprender mejor estos conceptos, a continuación se cita una definición de cada uno:

La estilización es la reducción de expresiones a ciertos modelos básicos de conceptualización y sus variantes [...] La glorificación significa la sustitución de los sentimientos diversos y de las experiencias variadas de la vida cotidiana por imágenes o figuras bellas como tundras, islas del mar del sur, puertos cubiertos de neblina, calles de ciudades exóticas, mudas de cigarras, lluvias otoñales, rocíos y juegos pirotécnicos.

La materialización significa la sustitución de la soledad psicológica de “la masa solitaria” por la soledad física de “un viajero solitario” o de “un pájaro perdido” o de la expresión figurada del recuerdo como una “rueca de hilar” o de la sensación de sin salida como una “jaula”, lo que tiene algo en común con el simbolismo de los sueños.

La hipérbole es un método de expresión exagerada de sentimientos y de situaciones diversas y cotidianas, e incluye la exageración espacial [...] la exageración de la circunstancia social, como ser huérfano, mendigo o vagabundo ex convicto; o la exageración sentimental como “apuesto mi vida en este amor”. (Mita, 1996; Pp. 35)

Hasta este punto se sobreentiende que las artes populares expresan el sentir popular, sin embargo cuentan con un factor que las desvía un tanto de este punto, y eso es su creador, ya que, no son las masas quienes construyen las piezas de arte popular, en su lugar este tipo de arte es creado para las masas, es por ello que “para tener éxito estas artes populares tienen que encontrar un resonador en alguna parte del sentimiento del público de la época que las consume.” (Mita, 1996; Pp. 33)

#### **2.1.4 Novela Gráfica**

Un término que es empleado actualmente para referirse a ciertos tipos de cómic es la novela gráfica, sin embargo, pareciera que éste se usa a diestra y siniestra sin comprender exactamente lo que significa.

Eddie Campbell es un historietista de origen escoses, él observo que existía un nuevo concepto de lo que es y podía llegar a ser un cómic, denominando a éste novela gráfica. Es allí donde surge un interés por teorizar dicho concepto y crea su “Manifiesto de la novela gráfica”, en el cual se plantean en diez puntos, todas las características que el dibujante ha observado en ese tipo de historietas.

El autor se percata que dicha denominación no es la más indicada “pero resulta conveniente siempre que no olvidemos que no podemos interpretarlo como un híbrido de los conceptos «novela» y «gráfica» en sus acepciones originales.” (García, 2014; Pp. 23)

Este es un concepto muy ligado a la definición de manga pues, el cómic y la novela gráfica están emparentados, ya que "la novela gráfica es un formato distinto para presentar cómics de variadas temáticas, que promueven el pensamiento y que amplían su área de influencia. Nada mal para una mera diferencia semántica." (Vidal, 2011; Pp. 7)

## 2.2 Historia del manga

El origen del manga es una de las cosas más difíciles de definir, tanto en lo que respecta a la palabra como al grafismo. En este último aspecto existen dos corrientes de estudio, la tesis de la continuidad y la tesis de la no-continuidad.

La tesis de la continuidad plantea los inicios del manga desde los inicios del Japón, remontándose al tradicional dibujo monocromo, en los rollos creados por el sacerdote Tobo Sojo en el siglo XI, en los que se muestran animales antropomorfos realizando actividades de la vida cotidiana. Este trabajo lleva el nombre de *Choju Jinbutsu Giga* y actualmente se encuentra expuesto en el Tokyo National Museum.

Esta tesis es la más extendida por occidente y a mediados del siglo pasado hizo eco en los teóricos japoneses pues seduce al buscar referencias en el arte ancestral del Japón, pero la teoría más generalizada entre los estudiosos nipones es la que promueve la no-continuidad, en la cual se plantea el nacimiento del manga a finales del siglo XIX e inicios del siglo XX "cuando los ilustradores japoneses entran en contacto con la caricatura satírica y tiras cómicas de la prensa estadounidense" (Estrada,2015;Pp. 11)

Los primeros periódicos japoneses que imitaban los diarios occidentales surge en la segunda mitad del siglo XIX y es entonces cuando muchos de los artistas que trabajaban para los antiguos periódicos de Edo se incorporan a ellos como dibujantes, publicando así las primeras tiras cómicas japonesas.

Es así como el manga tiene su origen, gracias al "cóctel entre esta primitiva narración gráfica -a imagen del cómic occidental- y la capacidad nipona de innovar sin renunciar a su tradición, profundamente arraigada en su idiosincrasia como pueblo" (Estrada,2015;Pp. 11)

### 2.2.1 El siglo XX

Durante los primeros 36 años del siglo XX el manga se convierte en un producto cultura común, en estos años las dulcerías vendían pequeños libros de manga, muy parecidos a los panfletos que podemos encontrar hoy en día, que con el fin de llamar la atención y mantener a las pequeñas casas editoriales que los publicaban, hacían uso de gran cantidad de tinta roja en las portadas, es por este motivo que a estos mangas se les conocía como “Akahon” o Libro rojo, cuyos ejemplares costaban apenas unos centavos.

En contraste con lo barato que llegaba a ser un libro rojo, existían mangas publicados por grandes casas editoriales, con sede en Tokyo, que costaban 10 veces más, estas publicaciones contaban con pasta dura y estuches especiales para guardarlos.

Entre estas casas editoriales hay dos que resaltan en especial, la primera es la editorial “*Kodasha*”, quien publicaba tanto libros ilustrados como manga, sin embargo la editorial más importante de la época, considerada una editorial de lujo, fue “*Nakamura Shoten*”, cuyos ejemplares es raro encontrar en la actualidad.

El 7 de julio de 1937 es una fecha importante no sólo para la historia del manga, sino que también para la historia de Japón y el mundo, ya que en esta fecha tiene lugar el incidente del puente de Marco Polo, lo que marca el inicio de la guerra contra china, y pasa a la historia como el preámbulo de la participación de Japón en la segunda guerra mundial.<sup>1</sup>

En octubre de 1938, el Ministerio del Interior publica una lista de directivas especiales designadas a “purificar el material de lectura de los niños”, siendo este el inicio de una serie de regulaciones gubernamentales muy estrictas sobre “la lectura popular con fines de lucro y complacencia con los gustos de los niños” y junto a estas reglas se dicta la orden de reducir la producción de manga. Es de esta manera que el Ministerio del interior y los militares inician la caída del manga.

---

**NOTAS:** 1.- Es hasta septiembre de 1940 que Japón entra a la alianza militar de Alemania e Italia, conformando así el eje Berlín-Roma-Tokyo.

### 2.2.2 La posguerra

La evolución estética del manga ha sido constante, pasando por títulos como “*astro boy*” hasta las más recientes como “*Death Note*”, que son verdaderos ejemplos de la evolución de este género literario. Sin embargo un periodo de estancamiento de dicha evolución se dio durante la segunda guerra mundial. Durante esta época existe una escases de papel, lo que provoca que no se puedan continuar editando las revistas semanales. Es hasta 1945, cuando se inicia la reconstrucción nacional, que surge el cómic japonés actual debido a una renovada demanda de dicho material, por lo que se inició nuevamente la publicación de revistas de manga.

Muchas fueron las vivencias de los soldados durante la segunda guerra mundial, y justamente uno de ellos, el Capitán Mizuki Shigeru, sobrevivió aferrándose al recuerdo de las viejas historias que le contaba su abuela, historias de demonios, espíritus vengativos y todo tipo de seres sobrenaturales, que formaban parte de su folklore, es por ello que a su regreso a Japón emprende la tarea de revivir y actualizar las leyendas y criaturas míticas que componen la tradición cultural de la isla.<sup>2</sup>

Es importante mencionar que los personajes descritos por el capitán Shigeru son retornados para la narrativa de diversos mangas, en ellos se presentan como protagonistas, antagonistas o bien, fungen un papel importante dentro de la historia, pero no son los únicos en participar dentro de las narrativas de este género, ya que criaturas del folklore occidental y de otros países de Oriente figuran en la inmensa narrativa de los mundos que genera cada título.

En 1946 la tira cómica “*Sazae-san*” inicia su publicación en un periódico vespertino de la época. Es una creación de Machiko Hasegawa, la primer mujer en incursionar dentro el mundo del manga. *Sazae-san* narra la historia de una joven mujer recién casada; en general la historia narra el día a día de las familias japonesas durante la posguerra.<sup>3</sup>

---

**NOTAS:** Para más información consultar:  
2.- Castillo Castro, Vianca (2007) *Entre magia, prodigios y seres oscuros: el manga en México*. Pp. 29  
3.-Misma tesis página Pp. 42

Gracias al crecimiento económico de finales de los 50, las publicaciones de manga sufren un boom y es en los 70 cuando se consolidan los manga para adultos y las revistas semanales, esto es reafirmado por Yasuyuki Takahashi ex vicecónsul del Japón en Barcelona quien afirma que “Mientras la economía crecía rápidamente después de la segunda guerra mundial, una particular manifestación de la cultura japonesa crecía y se desarrollaba también: el manga, el cómic japonés” (Bernabé, pp. 5)

Es por estos años que vuelve a aparecer en escena Maiko Hasegawa pues no sólo marca la historia del manga por ser la primera mujer en publicar, sino que también es quien funda la primera casa editorial dedicada a la edición y publicación de mangas creados por mujeres.

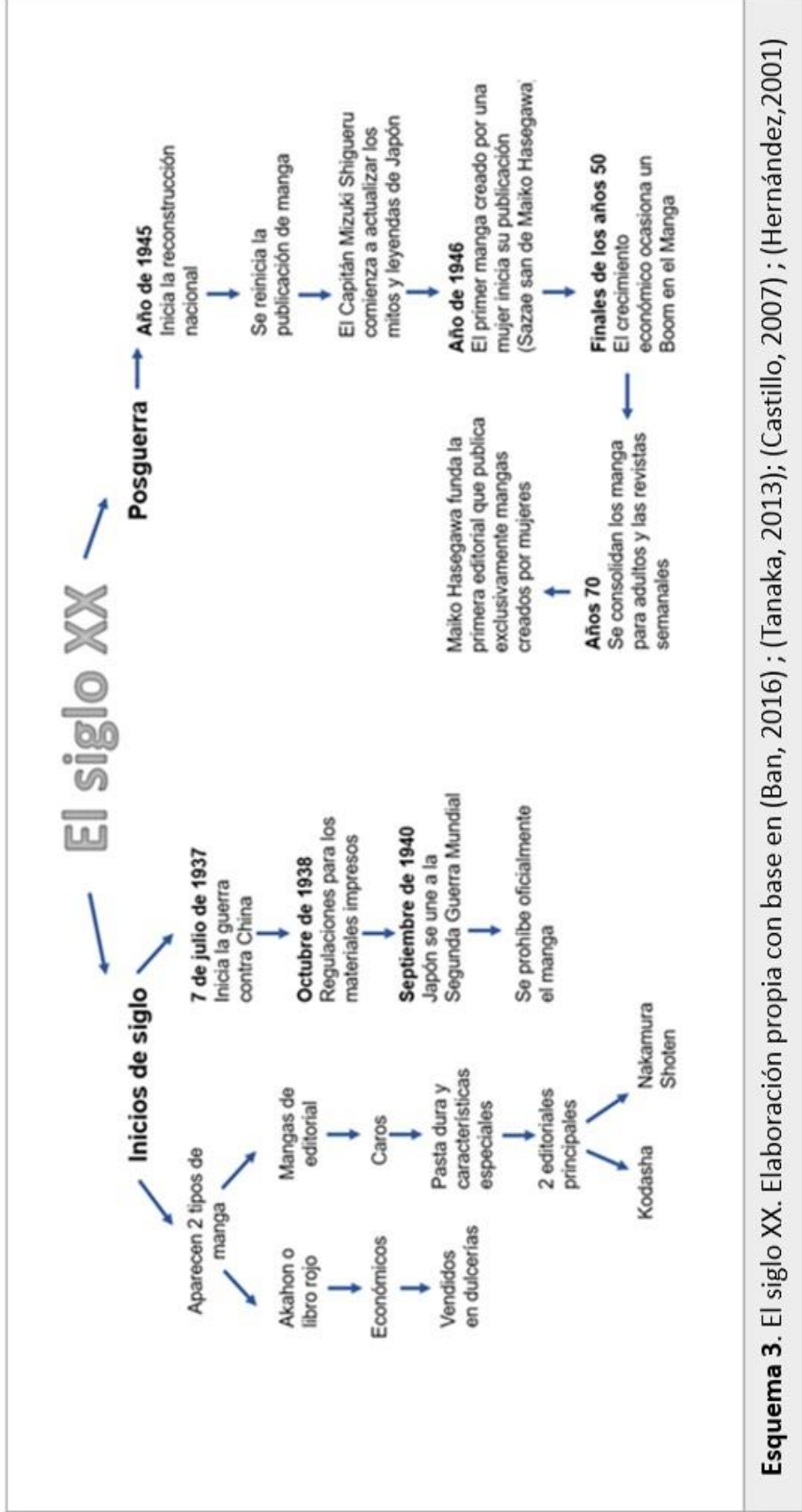
Una constante en muchos mangas de la postguerra es la cicatriz dejada en el corazón de Japón, la terrible desgracia producida por los constantes bombardeos a las ciudades nipponas y la herida causada por el ataque nuclear a Hiroshima y Nagasaki.

Evidencia de ello se pueden encontrar en las creaciones del *Manga no Kamizama*, quien muestra en sus trabajos el horror y la devastación que la energía nuclear puede causar, tal como se afirma en el escrito de María Antonia Martí Escayol.<sup>4</sup>

El estilo actual del manga surge de las mezclas de personajes pertenecientes al folklore de diversas regiones del mundo, los que surgen gracias a la batalla de occidentalización que se da desde el periodo Edo y se refuerza en la posguerra. Con la entrada de periodistas occidentales a tierra nippona se contribuyó en la creación del actual estilo estético del manga, sin embargo no sólo occidente contribuyó a dicho estilos, el mangaka<sup>5</sup> Osamu Tezuka, posteriormente conocido como el manga no kamizama, es un ícono de la historia del manga ya que marca el inicio de una larga pauta estética para este producto cultural.

---

**NOTAS:** 4.- «En el episodio E ga shindeiru! [絵が死んでいる！] (La pintura está muerta, 1975) de la serie Black Jack, el personaje de Gxan enferma por unas pruebas nucleares realizadas en la isla donde vive y dedica sus últimos días de vida a pintar el infierno de la radiación y así liberar su angustia interior y dejar para la posteridad una constancia de los horrores de lo nuclear» (Cid, 2014, pp. 312)  
5.- Mangaka: Autor o ilustrador de manga (Fath, 2016; Pp. 42)



**Esquema 3.** El siglo XX. Elaboración propia con base en (Ban, 2016) ; (Tanaka, 2013); (Castillo, 2007) ; (Hernández,2001)

### 2.2.3 Osamu Tezuka

Osamu Tezuka, uno de los mangakas más reconocidos en el mundo del manga y el anime<sup>6</sup>, nació el 3 de noviembre de 1928 en la ciudad de Toyonaka, prefectura de Osaka, siendo así el primer hijo de Yutaka y Fumiko Tezuka. Su infancia y adolescencia se desarrolló en la ciudad de Takarazuka, prefectura de Hyougo, lugar al cual se mudó la familia cuando el mangaka aún era muy joven.



Imagen 5. Osamu Tezuka. Recuperada de Nipponario (2013) <http://nipponario.abranera.com/?p=2997#sthash.jhoXlhV9.dpbs>

Durante sus primeros años de vida el joven Osamu Tezuka se vio rodeado de compañías teatrales locales y de cuentos de su madre, lo que lo ayudó a que desde muy pequeño mostrara grandes dotes para la creación de historias, un ejemplo de ello se encuentra en los eventos ocurridos durante la primavera de 1935, cuando durante la primera reunión de padres de alumnos de primer año de primaria, el joven Tezuka se ofreció a ser el primero en realizar la actividad sugerida por su profesor titular, pasar al frente para hablar sobre algo, él contó una pequeña y sencilla historia, sin embargo la impresión que este causó fue tan grande que años después, cuando Osamu Tezuka ya era un mangaka de renombre, las madres de sus compañeros de grupo continuaron contando aquella anécdota.

Sin embargo, esto no fue lo único que influenció a Osamu Tezuka en su creación de historias, fueron muchos los factores que influyeron en el desarrollo de su creatividad, pues además de asistir a los eventos organizados por los grupos teatrales locales, su madre lo llevaba a ver las funciones de Kamishibai<sup>7</sup>, así como su padre le mostraba pequeños cortometrajes y lo proveía con mangas de la editorial Nakamura Shoten. Su interés por el espacio también surgió en esta época, pues solía acudir al planetario local con sus compañeros de clase.

Es importante mencionar que el mangaka que hoy conocemos no existiría sin el apoyo temprano de su profesor de tercer año de primaria, ya que desde muy chico a Osamu Tezuka le gustó dibujar y crear pequeñas historias que acompañaran a sus dibujos, sus cuadernos de manga circulaban por toda la clase y al ser

---

#### NOTAS:

6.-Anime: Película o serie de animación japonesa. (Fath, 2016; Pp. 42)

7.-Kamishibai: Narración con imágenes pintadas en cartulina (Fath, 2016; Pp. 126)



decomisados por su profesor también eran leídos en la sala de profesores, fue este profesor quien lo animó a seguir dibujando manga.

Y es a partir de las palabras de aliento de su profesor que comienza a esforzarse cada vez más en perfeccionar su técnica de dibujo y creación de historias, así mismo sus hermanos contribuyeron en su desarrollo, pues los tres se divertían dibujando juntos, creando personajes que posteriormente sirvieron como inspiración de sus trabajos profesionales.

En abril de 1941, Osamu Tezuka inicia la escuela media en Osaka, una escuela que en años anteriores a la segunda guerra mundial era conocida por ser liberal, pero que en ese momento estaba bajo el cuidado del ejército, pues debido a la situación que se vivía en ese entonces se les tenía que dar entrenamiento militar, por ello la escuela pasó de ser liberal a estricta.

En esta escuela fue asignado al departamento de arte, pero mientras la guerra empeoraba, dibujar fue prohibido y la clase de arte se convirtió en una constante exposición de diapositivas, sin embargo el deseo de Osamu Tezuka por dibujar era tan grande que sus cuadernos se llenaron con dibujos.

Si bien en aquellos tiempos el dibujar estaba prohibido, crear manga equivalía a traición, pero esto no detuvo su amor por crear manga, por fortuna su profesor de arte solía defenderlo diciendo que era uno de sus estudiantes con más talento para la creación de dibujos animados, aunque esto no lograba salvarlo de los severos castigos del sargento encargado de su escuela por realizar dichos actos de traición.

La tensión aumentó más cuando el 8 de diciembre Japón ataca la base militar de Pearl Harbor, teniendo así la declaración de guerra a Gran Bretaña y Estados Unidos, dando inicio a la guerra del Pacífico, estos acontecimientos propiciaron que la realización de ejercicios militares fueran más frecuentes.

Dentro de todos estos ejercicios militares existía un programa especial (obligatorio) que buscaba el que los niños hicieran correctamente educación física, el que consistía en un campo de entrenamiento al cual eran enviados los niños más delgados, en donde eran entrenados estrictamente y mal alimentados, es por ello que los niños se turnaban para escapar del campo y pedir algo de comida a sus familias para ellos y sus compañeros, es por este tiempo que Osamu Tezuka sufre una enfermedad que estuvo a punto de hacerle perder sus manos.

Gracias a los cuidados de su madre, tras un largo periodo de no poder emplear sus manos, el joven Tezuka pudo volver a hacer uso de ellas, al año siguiente de padecer esta enfermedad tuvo una recaída, sin embargo está no fue tan mala como la primera y se curó rápidamente, tras este incidente surge el deseo de convertirse en médico.

En otoño de 1944 los estudiantes se vieron obligados a abandonar los estudios para trabajar a tiempo completo en las fábricas, en este periodo Osamu Tezuka solía dibujar durante sus descansos y mientras los supervisores no lo veían y con el fin de que los demás leyeran sus creaciones sin que nadie supiera que él las escribió, pegaba las hojas en el baño.

Los ataques aéreos sobre Japón se intensificaron a finales de 1944, en el periodo que comprende entre enero y el 14 de agosto de 1945 cuando la guerra finalmente terminó, hubieron 58 ataques aéreos a la prefectura de Osaka, uno de los blancos fue la fábrica junto al río en la que trabajaba Osamu Tezuka, cuya horrible experiencia narraría años después en su manga autobiográfico *Kami no Toride*<sup>8</sup>, durante este ataque, fue testigo de muchas muertes, entre la destrucción de la fábrica y varios sitios de la ciudad, es así que tras dichos ataques emprende su largo camino a casa, durante su trayecto es ayudado en una granja, la cual en un ataque aéreo posterior fue completamente destruida. Estos acontecimientos, posteriormente, se convirtieron en un tema de sus mangas.

---

**NOTAS:**

8.- Fortaleza de papel

El primero de agosto de 1945 Osamu Tezuka es admitido al Colegio de Medicina de la Universidad de Osaka, aún después de haber sido admitido él continuó dibujando manga, los cuales hacía por pura diversión, los engargolaba a mano y se los mostraba a sus amigos, pues no tenía la esperanza de que dichos trabajos llegaran a ser publicados, nombró a esos libro “Osamu Tezuka series de manga”

Tras la guerra Japón vivió una etapa de completa hambruna, cada vez más gente moría y sus cuerpos eran dejados en el lugar en el cual caían muertos, a lo que el autor comentó “*This is the way things were after the war. I felt I was seeing humans in their absolute worst condition*”<sup>9</sup> (Ban, 2016; pp. 199) es gracias a esta difícil situación que el autor se decide a enviar parte de sus creaciones a un periódico local con el fin de probar su propia fortuna, el autor aseguró que “*In an era of devastation and emptiness, we need more humor and laughter. Newspapers need good manga, and rather than manga for established professionals, they need manga from new talent...And it just so happens I have a lots of manga I drew during the war.*”<sup>10</sup> (Ban, 2016; pp. 200-201)

Es a partir de este acto que surge el despues nombrado *Manga no Kamizama*<sup>11</sup>, título que obtiene gracias a la creación de más de 150,000 páginas de manga, sumadas a su peculiar estilo, en el que encontramos la atribución de los ojos grandes a los personajes, rasgos de dicho estilo siguen siendo empleados por los mangakas contemporáneos.

---

## NOTAS:

\* Traducción:

9.- “Así fueron las cosas después de la guerra. Sentí que estaba viendo a los humanos en su absoluto peor condición.”

10.- “En una era de devastación y vacuidad, necesitamos más humor y risas. Los periódicos necesitan un buen manga, y en lugar de manga de los profesionales establecidos, se necesita manga de nuevo talento... Y sólo pasa que tengo un montón de manga que dibujé durante la guerra”

11.- Manga no kamizama: Dios del manga

El impacto que la obra de Osamu Tezuka causó en Japón fue tan grande que en la editorial del ejemplar correspondiente al 10 de febrero de 1989, del periódico Asahi Shinbun se puede leer “Why do japanes love manga, or comics, so much? To foreingers, it apparently seems odd... but why don't they read them as much as we do? One answer is that they didn't have Ozamu Tezuka.”<sup>12</sup> (Ban, 2016; pp. 5)

---

**NOTAS:** \* Traducciones:

12.- ¿Por qué los japoneses aman los manga, o cómics, tanto? Para los extranjeros, parece aparentemente extraño... pero ¿Por qué no los leen tanto como nosotros? Una respuesta es que no tenían a Osamu Tezuka.

## **2.3 El manga hoy**

Para hablar de la actualidad en el manga hay varios aspectos que se deben abordar, y en esta sección se toman en cuenta, estos son abordar al manga como una técnica narrativa, hablar de su desarrollo temático y finalmente, mostrar lo que se lee en la actualidad, éste último aspecto se retomará a partir de encuestas realizadas a lectores de manga en Japón, la nación que vio nacer a este medio de comunicación.

### **2.3.1 El manga como técnica.**

El manga como técnica narrativa tiene características propias, que son diferentes a las empleadas por los cómics originados en occidente, así mismo “Que lectores del mundo entero lean y disfruten del cómic japonés, es la mejor demostración de que el manga no ha abandonado los elementos narrativos del medio al que pertenece.” (Estrada, 2015; Pp. 191)

Sin importar las connotaciones positivas o negativas que se le atribuyan, la narrativa secuencial ensamblada por imagen y palabra es reconocida en tres ámbitos diferentes, en las cuales sus particularidades obtiene relevancia, estas son su origen, su contexto cultural y su estilo gráfico. Aunque, en un sentido amplio, se puede considerar al manga como un estilo gráfico en sí.

Al llamarlo estilo gráfico se hace referencia a “obras que siguiendo otros criterios – formato, género, público – serían muy diversas presentan un ‘conjunto de características artísticas’, unos elementos visuales que permiten identificarlas como de estilo manga” (Estrada, 2015; Pp. 191) a pesar de que los diversas narrativas englobadas como manga mantienen elementos en común es importante tomar en cuenta que también tienen variaciones proporcionadas por “el enorme volumen del mercado japonés, sus muchas décadas de publicación y la libertad creativa y personalidad de cada autor” (Estrada, 2015; Pp. 191)

Para definir un estilo, ya sea de manga o de algún otro tipo de cómic, existen tres puntos a considerar, los cuales son: el formato de publicación condiciona la forma, de igual manera hay que tomar en cuenta que “En este mercado maduro y organizado, el dónde y cómo se publica un manga condiciona la creación artística” (Estrada, 2015; Pp. 192), existen particularidades en la aplicación de elementos de la narrativa como lo son la composición de la página y los elementos gráficos, y el último punto a considerar es el código cultural propio, que se tendrá que interpretar pues éste está formado a partir del cúmulo de información e innovación de cada método. Estos puntos son importantes pues “El manga no existe en el vacío: es producto de una sociedad, una industria y un autor, en ese orden, que a su vez tampoco existen de forma aislada” (Estrada, 2015; Pp. 192)

### **2.3.2 Géneros del manga**

En los últimos años el manga ha ganado gran popularidad a lo largo del mundo, en el caso de algunas regiones, éste empezó a publicarse tiempo después de la llegada de otro producto cultural japonés, el anime.

Tal es el caso de América, sin embargo este hecho trajo consigo un gran problema pues la población empezó a cargar dichos productos con prejuicios, lo que llevó a pensar que eran productos dirigidos exclusivamente a niños, y a su vez se externaba que contenían un exceso de violencia y sexualidad no aptos para este público.

El manga, como la literatura, tiene géneros y públicos meta específicos, que ante todo están segmentados por grupos de edad y género, por ello a continuación se presentan las principales categorías de clasificación de este medio de comunicación, pues:

Una de las características del manga es su progresión a la hora de concretar categorías demográficas que marcan los argumentos e incluso los grafismos.

De hecho estas tipografías han acabado por convertirse en géneros en sí mismas, aunque en los grandes apartados demográficos (como shōnen y shōjo) encontramos argumentos de todo tipo y condición. (Estrada, 2015; Pp. 62)

## 1. Shōnen manga

El shōnen manga (少年漫画), como lo dice en su nombre, es la clasificación dirigida a chicos menores de 18 años, sin embargo “shōnen es un género difícil de definir porque contiene, a su vez, mil géneros: fantasía, aventura, ciencia ficción, samuráis, shōnen romance, cocina, etc., y sus lectores son más diversos de lo que se supone, en edad y género” (Estrada, 2015; Pp. 65). En este género la constante en sus historias son la victoria, la amistad y la perseverancia.

Durante un breve periodo de tiempo este género fue el manga moderno en su totalidad, el punto de partida de este género fue *La nueva isla del tesoro* (1947) de Ozamu Tezuka. Sin embargo son los años 70 los que marcan la evolución de estilo del shōnen y de su continuo descubrimiento temático.

Las historias de este género están enfocadas a mostrar el crecimiento personal de protagonistas, generalmente masculino, a través de diversas aventuras o retos que se pueden presentar en una infinidad de escenarios, pues “el cómic juveniles un fenómeno generacional: se nutre de los escolares de primaria (de 6 a 12 años) y de los de secundaria obligatoria (*chugaku*, 12 a 15 años) que, entre sus experiencias comunes cuentan con los mangas y los *anime* de moda durante esos años” (Estrada, 2015; 64)

Algunos ejemplos de este tipo de manga son *Dragon Ball* de Akira Toriyama, *One Piece* de Eiichiro Oda, *Naruto* de Masashi Kishimoto o *Bleach* de Tite Kubo.

## 2. Shōjo manga

El shōjo manga (少女漫画) está dirigido a chicas entre los 11 y los 18 años “De todos los géneros demográficos, el shōjo siempre ha sido el más fiel a su público pero, en los últimos años, hay una corriente que atrae a los lectores masculinos”

(Estrada, 2015; Pp. 61) En un inicio las historias de este género fueron escritas por hombres que mostraban heroínas sumisas y preadolescentes que vivían dramas terribles esperando la llegada de su príncipe azul.

Es a mediados de los 60 cuando las revistas enfocadas a dicho género se percatan de la necesidad de contratar autoras que pudieran entender al público meta, es entonces cuando el shōjo alcanza la categoría de género.

Una de las autoras que sobresalen en esta etapa es Yoshiko Nishitani, quien inventó las historias de instituto que aún hoy en día siguen siendo la base del shōjo manga, aunque “la temática de los manga fue modernizándose y haciéndose cada vez más atrevida” (Estrada, 2015; Pp. 88-89)

En este género los trazos son más suaves, las flores son una constante dentro de las viñetas, en ocasiones el marco de la misma desaparece y, a pesar de la modernización de las temáticas, sigue existiendo la figura masculina idílica, representada por los Bishōnen (美少年), que son chicos extremadamente guapos, y que poseen todo lo que una chica podría desear.

Algunos ejemplos son *Card Captor Sakura* de Clamp, *Inu x Boku SS* de Cocoa Fujiwara, *Ore-sama Teacher* de Izumi Tsubaki o *Aoha Ride* de lo Sakisaka.

### **3. Seinen manga**

El Seinen manga (青年漫画) es una etiqueta editorial surgida a finales de los años sesenta, su público meta son hombres de entre 18 y 30 años de edad (aunque existe un porcentaje de mujeres que lee este género), sus historias son más realistas, aunque “El humor, la fantasía e incluso el deporte poseen su lugar en este tipo de manga” (Estrada, 2015; Pp. 108) poseen contenido violento explícito, las debilidades del protagonista son visibles y el contenido sexual que puede tener está plenamente enlazado con la vida de los personajes, ya que cuentan “con argumentos elaborados, giros inesperados y personajes bien desarrollados” (Estrada, 2015; Pp. 108)



En el seinen se cuentan historias con una psicología de personaje más elaborada, más centrada en la auténtica naturaleza humana, por ello “no todos los seinen tienen protagonistas rudos, violentos e implacables” (Estrada, 2015; Pp. 108)

Ejemplos de este género son *Tokyo Ghoul* de Ishida Sui o *Death Note* de Takeshi Obata.

#### **4. Josei manga**

En 1980 aparece la primera revista dedicada a mujeres de entre 20 y 30 años, el Josei manga (女性漫画), este es “en esencia, una continuación del shōjo. Su público es el mismo: chicas que, de forma natural, al dejar atrás la adolescencia cambian de revista. Pero tanto a nivel de contenido como de dibujo, el josei resulta bastante diferente” (Estrada, 2015; Pp. 109)

Este género trata temas de la vida cotidiana de forma realista, las protagonistas suelen ser profesionistas, que recién se han integrado al mercado laboral, con dificultades para separar su vida personal de la laboral o bien pueden ser amas de casa con dificultades a resolver, pero no se debe olvidar que “Los temas del josei se han ido diversificando, siguiendo las modas de la literatura y el cine” (Estrada, 2015; Pp. 110)

Este tipo de manga a diferencia de los tres tipos anteriores suele tener historias que se desarrollan en un solo tomo, y son raros los casos en los que la historia se desarrolla más a fondo.

#### **5. Yaoi**

El Yaoi (ヤオイ), shōnen Ai, boy's love o BL aparecen en los años 70, y tienen en común el ser historias de amor entre hombres jóvenes y guapos, dirigidos principalmente a un público femenino, la diferencia entre ellos radica en el hecho de que el shōnen Ai carece de escenas sexuales mientras que el Yaoi contiene este tipo de escenas de manera explícita, dicha diferencia surge en los años ochenta cuando “se crea un termino para describirlas y diferenciarlas del género shōnen ai.

Así nació la palabra yaoi, que es el acrónimo de **Y**ama nashi, **O**chi nashi, **I**mi Nashi, algo así como sin cima, sin resolución, sin sentido” (Estrada, 2015; Pp. 95)

Tras la generación de mercados dirigidos a la comercialización de mangas amateur surge el estilo llamado dōjinshi (同人誌), en donde se narran historias de amor entre los protagonistas masculinos de mangas shōnen. El término boy's love o su abreviación BL se utiliza en la actualidad para referirse a cualquiera de los dos tipos de historias antes mencionadas.

## 6. Yuri

Yuri significa “lirio” en japonés, en 1971 el editor Ito Bungaku empleo dicha palabra para referirse a la comunidad lésbica de Japón, y desde entonces el termino se acuña a las relaciones entre mujeres. Por ello el manga denominado Yuri (ユリ) es el opuesto exacto del Yaoi, pues en él se muestran relaciones entre dos jóvenes mujeres.

En este tipo de manga también se pueden encontrar escenas sexuales explícitas. De igual manera existen trabajos de dōjinshi en donde se narran historias de amor entre las protagonistas de mangas shōjo.

## 7. Hentai

El Hentai (変態) o “perversión” son “historias con un estilo narrativo adulto y realista que utilizan el sexo como un elemento central” (Estrada, 2015; Pp. 102) que por lo general tiene relación con el fetichismo.

Las leyes japonesas en el artículo 175 del código penal japonés aprobado en 1907 y aún vigente prohíbe la publicación de material obsceno, la representación detallada de genitales, vello púbico y relaciones sexuales en publicaciones de ocio, aún sean dibujos, por lo que los autores han ideado diferentes recursos gráficos para evitar la censura, es por ello que gran parte de este material muestra escenas eróticas entre personajes no humanos.

Los géneros descritos anteriormente son los más básicos al hablar de manga pues, como es el caso en otras narraciones, también tiene sus subgéneros, los cuales están enfocados en el qué se va a contar y no en el posible receptor, ejemplos de éstos son la fantasía, el suspenso, las temáticas deportivas, la ciencia ficción, el Harem manga, mecha, etc., de igual manera “los lectores crecen y se gradúan, del instituto pero no del manga si pueden seguir leyendo historias que les interesen...o si deciden crearlas” (Estrada, 2015; Pp. 64)

### **2.3.3 Actualidad en el manga**

Habiendo ya retomado algunos de los Mangakas más representativos de la historia, sólo resta mencionar a aquellos autores que después de Osamu Tezuka lograron impactar con sus historias al público japonés y que a su vez son bastante famosos en el resto del mundo, por ello los autores mencionados en esta sección serán seleccionados a partir de los resultados de la encuesta anual realizada por el portal japonés *Charapedia*, la cual es un importante sitio web enfocado al tema del manga y el anime.<sup>13</sup>

#### **2.3.3.1 La encuesta de 2015.**

La encuesta se contestó entre el 2 y 7 de julio de 2015, en la cual el 52% de los votantes fueron hombres y el 48% mujeres. El 72,5% tenía una edad cercana a los 20 años de edad y el 27,5% superaba la treintena, en esta encuesta fueron tomados en cuenta los 30 mejores autores de manga, los cuales son descritos a continuación:

---

#### **NOTAS:**

13.- Dicha encuesta la podrán consultar en los anexos.

## 1. Hideaki Sorachi con su obra 'Gintama'

Es un mangaka nacido en Hokaido el 25 de mayo de 1979, sus trabajos son publicados en la revista Shonen Jump de la Editorial Shueisha. Al ser tímido no existen fotos públicas del autor, lo único que se tiene para identificarlo es una caricatura hecha por el mismo.



Imagen 7. Portada del primer tomo de *Gintama*. Recuperada de NTTsolmare (2004) <https://www.cmoa.jp/title/56558/>

Su manga "Gintama" inició su publicación en 2004, el manga nos narra la historia de Gintoki Sataka y Shinpachi Shimura, quienes trabajan de manera independiente en un Edo (actual Tokio) dominado por una fuerza extraterrestre llamada "Amanto" la cual prohibió el uso de espadas desde que iniciaron su mandato 20 años atrás. A lo largo de la historia se van haciendo con nuevos compañeros junto a los cuales buscarán resolver sus variadas misiones con la finalidad de ganar dinero.



Imagen 6. Hideaki Sorachi. Recuperada de Anime planet (2001) <https://www.anime-planet.com/characters/hideaki-sorachi>

## 2. Eiichiro Oda con su obra 'One Piece'

Es un mangaka nacido en la prefectura de Kumamoto el 1 de enero de 1975, sus trabajos son publicados en la revista Shonen Jump de la Editorial Shueisha. Este es uno de los autores de esta lista que ha logrado hacer que su trabajo llegue al resto del mundo, la obra por la cual se encuentra en esta lista es publicada en México por la casa Editorial Panani Manga México.



Imagen 8. Eiichiro Oda. Recuperada de La Republica (2019) <https://larepublica.pe/cine-series/1392688-one-piece-eiichiro-oda-anuncia-final-dice-fan-avivina-cambiara-film-gold-film-z-manga-one-piece>

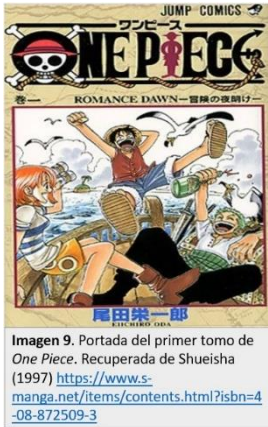


Imagen 9. Portada del primer tomo de *One Piece*. Recuperada de Shueisha (1997) <https://www.s-manga.net/items/contents.html?isbn=4-08-872509-3>

Su manga “*One Piece*” inició su publicación en 1997, el manga nos narra la historia de Monkey D Luffy, mejor conocido como Luffy, de diecisiete años de edad quien desea encontrar el Legendario tesoro llamado *One piece* y convertirse en el rey de los piratas, es así que inicia su viaje en busca de camaradas que lo acompañen en la búsqueda para realizar su sueño, creando su propia tripulación pirata. Durante una entrevista el autor reveló que la trama del manga apenas lleva desarrollado alrededor de un 65%, por lo que los fanáticos esperan tener más aventuras de Luffy y sus amigos por un tiempo.

### 3. Akira Toriyama con su obra ‘*Dragon Ball*’

Es un mangaka que nació en Kiyosu el 5 de abril de 1955. Sus trabajos son publicados en la revista Shonen Jump de la Editorial Shueisha. La obra por la que se encuentra en esta lista es considerada un clásico del manga, y también es publicada en México por la casa Editorial Panini Manga México.

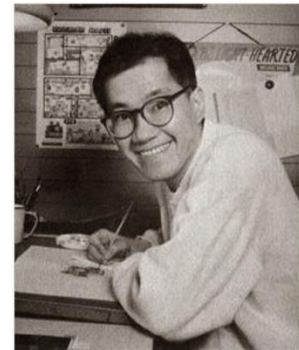


Imagen 10. Akira Toriyama. Recuperada de Next Library Corporation (1978) <https://matome.naver.jp/odai/2143512332564737801/2143512399367031603>

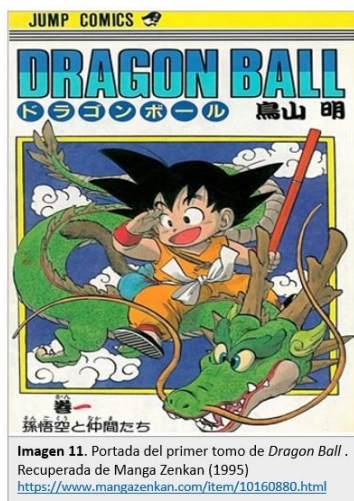


Imagen 11. Portada del primer tomo de *Dragon Ball*. Recuperada de Manga Zenkan (1995) <https://www.mangazekan.com/item/10160880.html>

Su manga “*Dragon Ball*” inició su publicación en 1984, éste nos narra la historia de Son Goku, un bebé que llega a la tierra después de que su planeta es destruido, quien tras la muerte del anciano que lo cría se embarca en la búsqueda de las legendarias esferas del dragón, las cuales pueden cumplir cualquier deseo.

#### 4. Hiromu Arakawa con su obra '*Full Metal Alchemist*'

Es una mangaka que nació en Hokkaido el 8 de mayo de 1973. Sus trabajos son publicados en Shonen Gangan la revista de la Editorial Square Enix. Este manga es publicado en México por la casa editorial Panini Manga México.



Imagen 12. Hiromu Arakawa. Recuperada de Alchetron (2019) <https://alchetron.com/Hiromu-Arakawa>

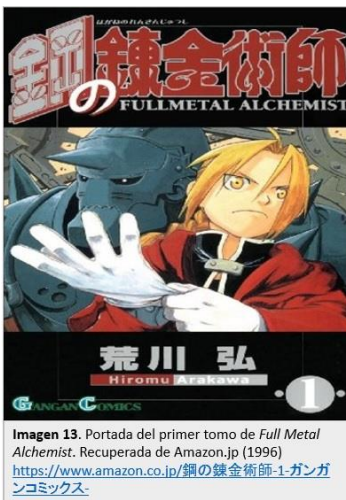


Imagen 13. Portada del primer tomo de *Full Metal Alchemist*. Recuperada de Amazon.jp (1996) <https://www.amazon.co.jp/鋼の錬金術師-1-ガンガンコミックス/>

Su manga "*Full Metal Alchemist*" inició su publicación en 2001, nos narra la historia de los hermanos Edward y Alphonse Elric, quienes tras perder a su madre a causa de una enfermedad terminal, deciden resucitarla a través de la alquimia, el intento falla y Edward pierde su pierna izquierda, mientras que Alphonse pierde su cuerpo, en un desesperado intento por salvar a su hermano Edward sacrifica su brazo derecho para sellar el alma de su hermano en una armadura, es así que tras una serie de eventos Edward y Alphonse se embarcan en la búsqueda de una manera para recuperar sus cuerpos.

#### 5. Hirohiko Araki con su obra '*Jojo's Bizarre Adventure*'

Es un mangaka que nació en Sendai el 7 de junio de 1960. Sus trabajos son publicados en la revista Shonen Jump de la Editorial Shueisha. Actualmente su obra es publicada en México por la casa editorial Panini Manga México.



Imagen 14. Hirohiko Araki. Recuperada de tv tropes (2018) <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Creator/HirohikoAraki>



Su manga “*Jojo’s Bizarre Adventure*” inició su publicación en 1987, la obra nos narra a historia de las desventuras del linaje Joestar, una poderosa familia de origen británico. Cada miembro del linaje tiene una mancha de nacimiento con forma de estrella sobre su hombro izquierdo. La obra abarca varias generaciones, teniendo cada una de ellas un descendiente de los Joestar como protagonista, así como un gran número de personajes.



Imagen 15. Portada del primer tomo de *Jojo's Bizarre Adventure*. Recuperada de Amazon.jp (1987) <https://www.amazon.co.jp/ジョジョの奇妙な冒険-1-ジャンプコミック>

## 6. Takahashi Rumiko con su obra ‘*Ranma 1/2*’

Es una mangaka que nació en Niigata el 10 de octubre de 1957. Sus trabajos son publicados en la revista *Shuukan Shonen Sunday* de la Editorial Shougakukan. El manga que la coloca en esta posición es publicado en México por la casa editorial Panini Manga México.



Imagen 16. Takahashi Rumiko. Recuperada de My anime list (2019) [https://myanimelist.net/people/1891/Rumiko\\_Takahashi](https://myanimelist.net/people/1891/Rumiko_Takahashi)



Imagen 17. Portada del primer tomo de *Ranma 1/2*. Recuperada de Middle Edge (2016) <https://middle-edge.jp/articles/I0001713>

Su manga “*Ranma 1/2*” inició su publicación en 1987, nos narra la historia de Genma y Ranma Saotome quienes durante un entrenamiento en china caen en un par de lagos malditos, obteniendo cada uno una maldición diferente, Genma es maldecido para cambiar de forma en un panda cuando se moja con agua fría, regresando a la normalidad cuando se moja con agua caliente, bajo las mismas circunstancias Ranma se transforma en una mujer.

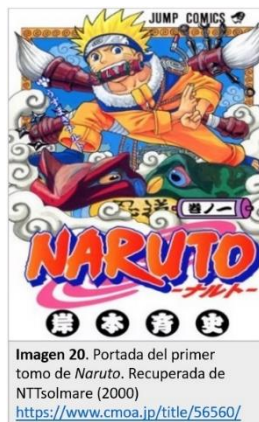
## 7. Sui Ishida con su obra 'Tokyo Ghoul'

Este es quizá el más enigmático de los autores que figuran en esta lista pues no se tiene información sobre él o ella, ni existen fotos públicas del autor, por lo que su identidad es completamente desconocida. Su obra cumbre "Tokyo Ghoul" es tratada como el objeto de análisis del presente trabajo, por lo que será abordada más adelante.



## 8. Masashi Kishimoto con su obra 'Naruto'

Es un mangaka que nació en Nagi el 8 de noviembre de 1974. Sus trabajos son publicados en la revista Shonen Jump de la Editorial Shueisha. Su trabajo es publicado en México por la casa Editorial Panini Manga México.



Su manga "Naruto" inició su publicación en 1999, en ella se narra la historia de Naruto, un niño huérfano, despreciado por toda la aldea que sueña con convertirse en Hokage, el gobernante de la aldea, con la finalidad de ganarse el cariño y respeto de su gente, para ello tiene que ser el ninja más fuerte de todos.



## 9. Gosho Aoyama con su obra 'Detective Conan'

Es un mangaka que nació en Hokuei el 21 de junio de 1963. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Sunday de la Editorial Shougakukan.





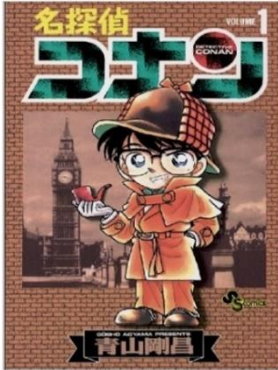


Imagen 22. Portada del primer tomo de *Detective Conan*. Recuperada de NTTsolmare (1994) <https://www.cmoa.jp/title/25327/>

Su manga “*Detective Conan*” inició su publicación en 1987, es la historia del joven detective Shinichi Kudo, quien tras un intento de asesinato se ve transformado en un niño de siete años. Con la finalidad de proteger a las personas cercanas a él oculta su identidad y se nombra a si mismo Conan Edogawa, quien se muda a vivir con su amiga de la infancia y el padre de ella, quien es un detective no muy bueno, es allí donde poco a poco se ira involucrando en la resolución de los casos del padre de su amiga.

## 10. Yana Toboso con su obra ‘*Kuroshitsuji*’

Es una mangaka que nació en Warabi el 24 de enero de 1984. Sus trabajos son publicados en Monthly GFantasy la revista de la Editorial Square Enix. Su trabajo es publicado en México por la casa Editorial Panini Manga México.



Imagen 24. Portada del primer tomo de *Kuroshitsuji*. Recuperada de Amazon.jp (2007) <https://www.amazon.co.jp/黒執事-1-Gファンタジーコミックス-板-やな/dp/475751963>

Su manga “*Kuroshitsuji*” inició su publicación en 2006, la historia que nos relata este manga se centra en Sebastian Michaelis, un demonio que se hace pasar por mayordomo quien se ve obligado a servir al conde Ciel Phantomhive, quien a sus doce años de edad ya es el líder de la familia Phantomhive, debido a un contrato que realizó con él.



Imagen 23. Yana Toboso. Recuperada de Amino (2017) [https://aminoapps.com/c/kuroshitsuji/page/blog/yana-toboso/jDep\\_rPSKu8zV5MzKKE1vo7JbW84pmKRn5](https://aminoapps.com/c/kuroshitsuji/page/blog/yana-toboso/jDep_rPSKu8zV5MzKKE1vo7JbW84pmKRn5)

## 11. Yoshihiro Togashi con su obra ‘Hunter X Hunter’

Es un mangaka que nació en Shinjou el 27 de abril de 1966. Sus trabajos son publicados en la revista Shonen Jump de la Editorial Shueisha. Su obra es publicada en México por Panini Manga México.



Imagen 26. Portada del primer tomo de. Recuperada de Amazon.jp (1998)  
<https://www.amazon.co.jp/HUNTER-X-1-ジャンプコミックス/dp/4088725719>

Su manga “Hunter x Hunter” inició su publicación en 1998, nos narra la historia de Gon Freecs, quien busca seguir los pasos de su padre para convertirse en un cazador, emprendiendo un largo camino en el que aprobar el examen para obtener su licencia apenas será el principio, haciendo aliados y enemigos entre una serie de eventos llenos de complicaciones y elementos bizarros.



Imagen 25. Yoshihiro Togashi. Recuperada de Miya media (2018)  
<https://miyamedia.net/togashi-income/>

## 12. Hajime Isayama con su obra ‘Ataque a los Titanes’

Es un mangaka que nació en Hita el 29 de agosto de 1986. Sus trabajos son publicados en la revista Bessatsu Shounen Magazine de la Editorial Koudasha. Su obra es publicada en México por la casa Editorial Panini Manga México.



Imagen 28. Portada del primer tomo de Ataque a los titanes. Recuperada de NTSolmare (2019)  
<https://www.cmoa.jp/title/41198/>

Su manga “Ataque a los Titanes” inició su publicación en 2009, nos narra la historia de Eren Jagger, un chico que vive protegido tras el muro María, un muro que protege a la humanidad de los terribles titanes, gigantes de entre 3 y 15 metros que comen humanos, pero el mundo de Eren cambia cuando el llamado “Titán Colosal” rompe el muro y los titanes tienen libre acceso a través de la grieta que este crea.



Imagen 27. Hajime Isayama. Recuperada de Matome (2013)  
<https://matome.naver.jp/odai/2137249751964646101/2137250293965825103>

### 13. Cocoa Fujiwara con su obra '*Inu x Boku SS*'

Es una mangaka que nació en Kitakyushu el 28 de abril de 1983 y murió el 31 de marzo de 2015. Sus trabajos fueron publicados en la revista Gangan Joker de la Editorial Square Enix .

Su manga "*Inu x Boku SS*" inició su publicación en 2009, esté nos narra la historia de Shirakiin Ririchiyo quien decide ir a vivir sola a la Mansión *Ayakashi*, también conocida como *Ayakashikan*, la cual es una mansión de alta clase que cuenta con la mejor seguridad a la que sólo a aquellos que cumplan con los requisitos, se les permite la entrada, y a cada persona se le asigna un agente del Servicio Secreto. Ririchiyo rechaza tener un guardaespaldas, pero al llegar a la mansión se encuentra con el agente que se le ha asignado para protegerla y a pesar de sus intentos por expulsarlo, él se niega a separarse de su lado, ofreciendo su vida a su servicio.



Imagen 29. Portada del primer tomo de *Inu x Boku SS*. Recuperada de Matome (2017) <https://matome.naver.jp/odai/2149120698250413101>

### 14. Tadatoshi Fujimaki con su obra '*Kuroko no Basket*'

Es un mangaka que nació en Tokio el 9 de junio de 1982. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha. Su obra es publicada en México por la casa Editorial Panini Manga México.

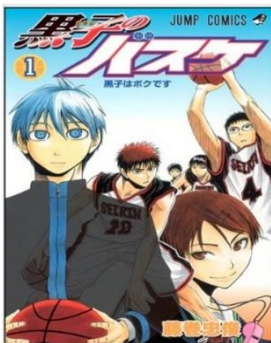


Imagen 31. Portada del primer tomo de *Kuroko no Basket*. Recuperada de Amazon.jp (2009) <https://www.amazon.co.jp/黒子のバスケ-1-ジャンプコミックス-藤原-忠俊/dp/4088746945>

Su manga "*Kuroko no Basket*" inició su publicación en 2008, esté narra la historia de Tetsuya Kuroko quien solía ser miembro del equipo de baloncesto de la Secundaria Teikō el cual se convirtió en el mejor equipo a nivel de secundaria, tras lograr ganar el torneo durante 3 años de manera consecutiva. Los integrantes de este equipo son conocidos como la "Generación de los Milagros" refiriéndose en específico a los cinco chicos que



Imagen 30. Tadatoshi Fujimaki. Recuperada de Matome (2014) <https://matome.naver.jp/odai/2140951948040467501/2140952858745009803>

conformaban el equipo principal. Después de graduarse de la secundaria, estas cinco estrellas fueron a estudiar a las preparatorias con los mejores equipos de baloncesto; Sin embargo, muy pocos saben que hubo otro jugador en la "Generación de los Milagros", el sexto jugador conocido como el jugador fantasma. Este misterioso jugador es Kuroko quien ahora cursa su primer año en la Preparatoria Privada Seirin, una escuela nueva con un poderoso pero desconocido equipo de baloncesto. Ahora, Tetsuya Kuroko, el sexto miembro de la "Generación de los Milagros", y Taiga Kagami, un jugador de talento natural que pasó la mayor parte de la escuela secundaria en Estados Unidos, tienen como objetivo llevar a Seirin a ser los número uno de Japón, jugando contra los equipos de las cinco estrellas de la "Generación de los Milagros".

### 15. Yuusei Matsui con su obra 'Assassination Classroom'

Es un mangaka que nació en Saitama el 31 de enero de 1979. Sus trabajos son publicados en la revista Shonen Jump de la Editorial Shueisha. Su obra es publicada en México por la editorial Panini Manga México.



Su manga "Assassination Classroom" inició su publicación en 2012, esta obra trata sobre Koro sensei, un maestro que destruye parcialmente la luna y amenaza con destruir la Tierra en el plazo de un año, a menos que algún alumno de la clase 3-E de la secundaria Kunugigaoka (a los que él imparte clase) lo asesine antes de la graduación. Para motivar a la clase a matar a Koro-sensei, el gobierno promete dar como recompensa 10 billones de yenes a quien lo consiga.



**Imagen 32.** Yuusei Matsui. Recuperada de Kyohakuren (2018) <http://www.kyohakuren.jp/news/2018/01/post-49.html>



## 16. Clamp con su obra 'Card captor Sakura'



Imagen 35. Portada del primer tomo de *Card Captor Sakura*. Recuperada de Kodansha (1996) <http://kc.kodansha.co.jp/product/?item=0000031602>

Es un grupo de 4 mangakas que surgió en 1987. Sus trabajos son publicados en la revista Shoujo Nakayoshi de la Editorial Kodansha. En México es publicado por la editorial Kamite Manga México.



Imagen 34. CLAMP. Recuperada de Norma Editorial (2018) <https://www.normaeditorial.com/autor/99/1/clamp/>

Su manga "Card Captor Sakura"

inició su publicación en 1996, éste narra las aventuras de Sakura Kinomoto, una niña de diez años que accidentalmente libera un conjunto de cartas que se encontraban dentro de un libro, el cual había descubierto en la biblioteca privada de su padre. A su vez el guardián del libro llamado Kero emerge y, al enterarse de que la mayoría de las cartas conocidas como cartas Clow se habían esparcido por todas partes, le dice a Sakura que ahora es su responsabilidad ir en busca de ellas para evitar que ocurra una catástrofe en el mundo.

## 17. Tite Kubo con su obra 'Bleach'

Es un mangaka que nació en Hiroshima el 26 de junio de 1977. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha. Su obra es publicada en México por la casa Editorial Panini Manga México.



Imagen 37. Portada del primer tomo de *Bleach*. Recuperada de Book Live (2012) [https://booklive.jp/product/index/title\\_id/185409/vol\\_no/001](https://booklive.jp/product/index/title_id/185409/vol_no/001)



Imagen 36. Tite Kubo. Recuperada de Matome (2016) <https://matome.naver.jp/odai/2147939291175792101/2147939394276769903>

Su manga "Bleach" inició su publicación en 2002, y narra la historia de Kurosaki Ichigo quien vive en la ciudad de Karakura, Ichigo no es completamente normal pues desde muy joven puede ver espíritus. Su vida es tranquila, serena aunque sin sentido, hasta que se encuentra con Kuchiki Rukia, una *Shinigami*<sup>14</sup> de

**NOTAS:** 14.- Shinigami: Dios de la muerte

la Sociedad de Almas quien se encontraba en una misión la cual se salió de control, y con el fin de salvar a la familia de Ichigo, quienes se vieron envueltos en el problema, toma la única opción de transferirle su poder convirtiéndolo en un Shinigami Sustituto. Ambos se vieron involucrados desde ese momento en la batalla para proteger a la Ciudad de Karakura y a sus amigos.

## 18. Takehiko Inoue con su obra '*Slam Dunk*'

Es un mangaka que nació en Kyushu el 12 de enero de 1967. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha. Su obra es publicada en México por la casa Editorial Panini Manga México.

Su manga "*Slam Dunk*" inició su publicación en 1990, éste narra la historia de Hanamichi Sakuragi, un pandillero que entra al equipo de baloncesto con la intención de conquistar a una chica de su secundaria.



Imagen 38. Takehiko Inoue . Recuperada de Pinterest (2019) <https://www.pinterest.com.mx/pin/153192824804477134/>

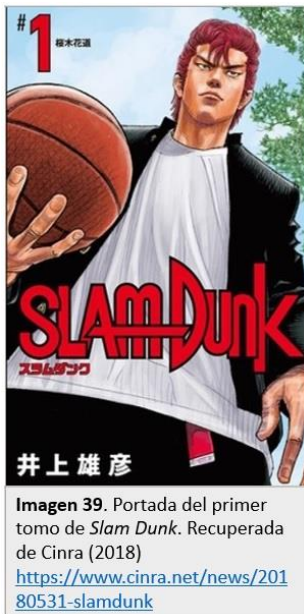


Imagen 39. Portada del primer tomo de *Slam Dunk*. Recuperada de Cinra (2018) <https://www.cinra.net/news/20180531-slamdunk>

Está es una historia compleja en la que el protagonista poco a poco irá descubriendo la pasión por este deporte, más allá de las razones por las que entró inicialmente en el equipo. Hanamichi tendrá tres grandes problemas para conquistar a la dulce y amable Haruko: su compañero de equipo y rival a muerte, Kaede Rukawa, el amor platónico de Haruko; el capitán del equipo hermano de Haruko y su carácter que es el problema más grande a lo hora de las prácticas dentro del equipo.

## 19. Takeshi Obata con su obra '*Death Note*'

Es un mangaka que nació en Niigata el 11 de febrero de 1969. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha. Su obra es publicada en México por la casa editorial Panini Manga México.



Imagen 41. Portada del primer tomo de *Death note*. Recuperada de Amazon.jp (2004)  
<https://www.amazon.co.jp/DEATH-NOTE-デスノート-1-ジャンプ・コミックス/dp/4088736214>

Su manga "*Death Note*" inició su publicación en 2003. La historia se centra en Light Yagami, un estudiante sobresaliente de Japón quien considera que el mundo está podrido. Un día, su vida sufre un cambio cuando encuentra un extraño cuaderno sobrenatural llamado «*Death Note*», tirado en el suelo, al abrirlo encuentra las instrucciones de uso detrás de la portada, en ella se dice que si se escribe el nombre de una persona y se visualiza su rostro dicha persona morirá de un ataque cardiaco.



Imagen 40. Takeshi Obata. Recuperada de Blog livedoor (2011)  
<http://blog.livedoor.jp/manmanga-database/archives/544314.html>

## 20. Izumi Tsubaki con su obra '*Ore-sama Teacher*'

Es una mangaka que nació en Saitama el 11 de diciembre. Sus trabajos son publicados en la revista Hana to yume de la Editorial Hokusensha.

Su manga "*Ore-sama Teacher*" inició su publicación en 2007, en él se narra la historia de Mafuyu Kurosaki quien es la "banchou" (líder de pandilla) de la escuela Higarashi, muy fuerte y temida por todos. Pero debido a algunas circunstancias, Mafuyu fue arrestada por un policía y gracias a ello, fue expulsada de la escuela. Su madre se entera de sus peleas y la interna en la Academia Midorigaoka, lejos de su ciudad natal, obligándola a vivir sola, amenazándola con desheredarla en caso

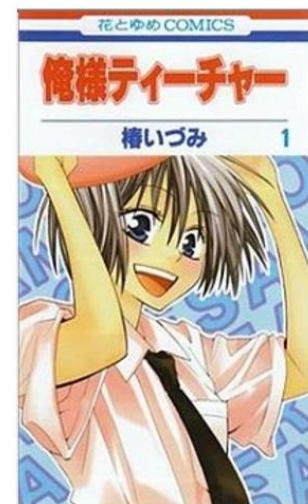


Imagen 42. Portada del primer tomo de *Ore-sama Teacher*. Recuperada de Amazon.jp (2008)  
<https://www.amazon.co.jp/俺様ティーチャー-1-花とゆめCOMICS-樗いづみ/dp/4592185315>



de que se meta en líos. Ahora Mafuyu tiene el propósito de convertirse en una "estudiante de secundaria ultra-brillante y super femenina". Sin embargo, con un nuevo amigo como Hayasaka-kun que es un delincuente y al enterarse de que su maestro de aula, Saeki Takaomi ( ex delincuente), es un viejo amigo de su pasado, surge la pregunta ¿podrá Mafuyu realmente llegar a ser super femenina?

## 21. Haruichi Furudate con su obra '*Haikyuu*'

Es un mangaka que nació en Iwate el 7 de marzo de 1983. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha. Al ser demasiado tímido lo único con lo que se cuenta para identificar al autor es un dibujo hecho por el mismo.



Imagen 44. Portada del primer tomo de *Haikyuu*. Recuperada de Amazon.jp (2012) <https://www.amazon.co.jp/ハイキュー-1-ジャンプコミックス-古館春一/dp/4088704533>

en éste se narra la historia de Shouyou Hinata quien gracias

a un hecho fortuito se amora del voleibol. Se une al club de voleibol y tras perseverar finalmente pudo estrenarse en su primer y último partido regular de la escuela secundaria, donde fue arrollado por Tobio Kageyama, un jugador conocido como "El Rey de la Cancha." Jurando venganza, Hinata se une al Club de Voleibol de la Preparatoria Karasuno sólo para encontrarse cara a cara con su odiado rival.



Imagen 43. Haruichi Furudate . Recuperada de Haikyuu Fandom (2018) [https://haikyuu.fandom.com/es/wiki/Haruichi\\_Furudate](https://haikyuu.fandom.com/es/wiki/Haruichi_Furudate)



## 22. Takeshi Konomi con su obra 'The Prince of Tennis'

Es un mangaka que nació en Toyonaka el 26 de junio de 1970. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha.



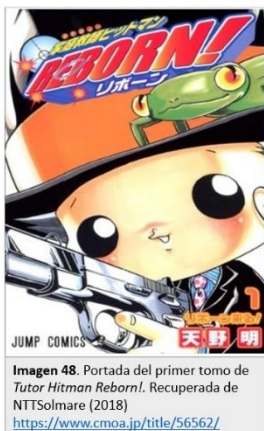
Su manga "The Prince of Tennis" inició su publicación en 1999, narra la historia de Ryoma Echizen, quien es un chico de 12 años bastante arrogante, por ello no posee muy buenas relaciones personales con los demás. Solía vivir en Estados Unidos, pero tras llegar a Japón (tierra natal de su padre) tiene que adaptarse a su nueva vida en su nueva escuela, el instituto Seishun Gakuen, en el que entra al Club de tenis "Seigaku". Es a partir de este momento que cambiará la vida de Ryoma, pues sus compañeros de equipo y otros muchos personajes de equipos rivales intentarán robarle el título de "Príncipe del tenis", el cual ganó por su gran habilidad en ese deporte.



Imagen 45. Takeshi Konomi. Recuperada de Matome (2012)  
<https://matome.naver.jp/odai/2134317210181594901>

## 23. Akira Amano con su obra 'Tutor Hitman Reborn!'

Es una mangaka que nació en Aichi en 1973. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha. Su trabajo es publicado en México por la casa Editorial Panini Manga México



Su manga "Tutor hitman Reborn!" inicio su publicación en 2004, narra la historia de Tsunayoshi Sawada, un chico normal hasta que su pariente Timoteo (el 9º Jefe de la familia Vongola) le comunica que él va a ser su sucesor. Para que esté preparado para el momento en el que el sea el 10º Jefe,



Imagen 47. Akira Amano. Recuperada de Foro Inu (2017)  
<http://foro.inu.edu.sv/index.php?topic=2013.0>

Timoteo manda a su casa a un tutor personal llamado Reborn que le ayudará a ser un buen Jefe y en ciertas ocasiones le ayudara a continuar su vida normal en una sola pieza. A lo largo de la historia aparecerán más personajes que le harán la vida más difícil y divertida a Tsunayoshi.

## 24. Hiro Mashima con su obra '*Fairy Tail*'

Es un mangaka que nació en Nagano el 3 de mayo de 1977. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Magazine de la Editorial Kodansha. Su obra es publicada en México por la casa Editorial Panini Manga México.

Su manga "Fairy Tail" inició su publicación en 2006, éste cuenta la historia de Lucy Heartfilia, una joven maga de 17 años de edad especializada en la magia de espíritus

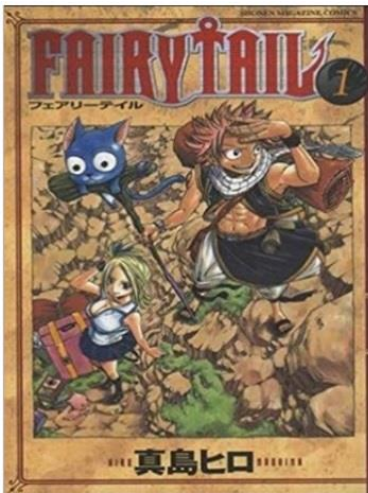


Imagen 50. Portada del primer tomo de *Fairy Tail*. Recuperada de NTTsolmare (2006)  
<https://www.cmoa.jp/title/41195/>

estelares, quien huye de su hogar y viaja al reino de Fiore

para cumplir su sueño de unirse al gremio de magos llamado "Fairy Tail". En el camino conoce a Natsu Dragneel, un joven que busca a su padre Igneel (un dragón), Natsu viaja acompañado de su mejor amigo, un gato azul que habla llamado Happy. Poco después del encuentro entre ambos, un impostor de «Salamander» de Fairy Tail se presenta en Fiore y Lucy, al creer que es un miembro de dicho gremio, decide seguirlo, pero la intención del impostor es

venderla como esclava. Natsu la rescata y le revela que él es el verdadero Salamander, explicándole que cuenta con la magia de un Dragon Slayer (una magia antigua que emplea el poder de dragón) y le ofrece unirse a Fairy Tail a lo que ella acepta con gusto. Esto da inicio a una serie de aventuras que vivirá junto a los miembros del gremio.



Imagen 49. Hiro Mashima.  
Recuperada de PIA (2012)  
<http://cinema.pia.co.jp/news/158158/47678/>

## 25. Mitsuru Adachi con su obra 'Touch'

Es un mangaka que nació en Iseaki el 9 de febrero de 1951. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Sunday de la Editorial Shougakukan.



Su manga "Touch" inició su publicación en 1981, y narra la historia de Minami quien vive al lado de Tatsuya y Kazuya. Los tres se conocen desde que eran niños pequeños, pero ahora que han crecido, empiezan a aflorar nuevos sentimientos. Kazuya es inteligente, responsable y se ha convertido en el lanzador estrella del equipo de béisbol de la Escuela Meisei. Tatsuya, en cambio, es experto en hacerse el vago. Ambos sienten algo por Mimami, pero ¿Ella sentirá lo mismo?



Imagen 51. Mitsuru Adachi. Recuperada de Ameba (2019)  
<https://ameblo.jp/rararaotoizumiful/entry-12438716903.html>

## 26. Io Sakisaka con su obra 'Aoha Ride'

Es una mangaka que nació en Tokio el 8 de junio de 1975. Sus trabajos son publicados en la revista Bessatsu Margaret de la Editorial Shuueisha. Su obra es publicada en México por la casa Editorial Panini Manga México.

Su manga "Aoha Ride" inició su publicación en 2011, en él se narra la historia de Futaba Yoshioka, quien tiene algunas razones por las que quiere "reiniciar" su imagen de vida como una nueva estudiante de preparatoria. Debido a su apariencia fue molestada en la secundaria por sus compañeras y gracias a un malentendido, no pudo decir sus sentimientos a un chico que siempre le ha gustado, Kou Tanaka. Ahora en la preparatoria está decidida a ser tan poco femenina como sea posible para que sus amigas no vayan a estar





celosas de ella. Gracias a las vueltas que da la vida se encuentra nuevamente con Kou Tanaka, pero ahora su nombre es Kou Mabuchi. Él le dice que se sentía de la misma manera cuando eran más jóvenes, pero ahora las cosas no pueden ser iguales otra vez.

## 27. Kentaro Yabuki con su obra 'To Love-Ru'

Es un mangaka que nació en Kouchi el 4 de febrero de 1980. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha. Su Manga es publicado en México por la casa Editorial Panini manga México



Imagen 55. Portada del primer tomo de *To Love-Ru*. Recuperada de Kinokuniya (2012) <https://www.kinokuniya.co.jp/f/dsg-08-EK-0063781>

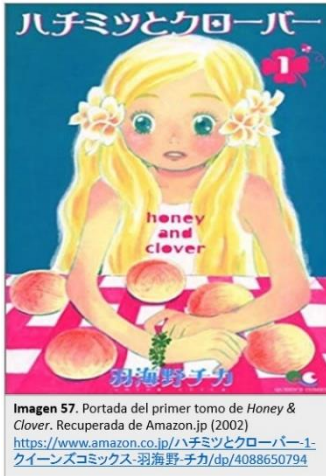


Imagen 54. Kentaro Yabuki. Recuperada de My anime list (2010) [https://myanimelist.net/people/1900/Kentarou\\_Yabuki/news](https://myanimelist.net/people/1900/Kentarou_Yabuki/news)

Su manga "*To Love-Ru*" inició su publicación en 2006, narra la historia de Rito Yuuki, un estudiante de preparatoria que está profundamente enamorado de Haruna Sairenji desde la Secundaria, a quien no puede expresar sus sentimientos. Mientras tomaba un baño tras regresar de clases, una chica desnuda se aparece frente a él. Ella se presenta como Lala, una alienígena que proviene del planeta Deviluke, donde es la heredera al trono, su padre la busca para que regrese allí y continúe con sus audiencias para buscar a la persona con quien contraerá matrimonio, y será el rey del universo, algo que ella no desea hacer, por lo que huyó a la Tierra.

## 28. Chica Umino con su obra 'Honey & Clover'

Es un mangaka que nació en Adachi. Sus trabajos son publicados en la revista CUTIEcomic de la Editorial Shueeisha.



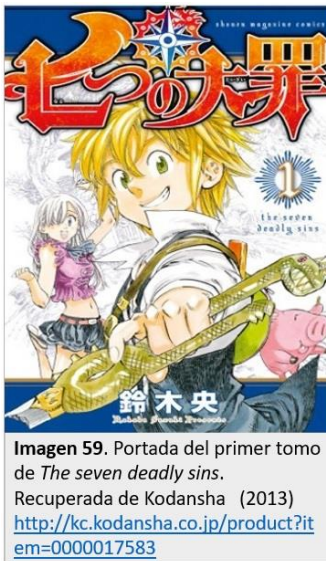
Su manga "Honey & Clover" inició su publicación en el 2000, la historia se centra en Akemoto, quien vive junto a sus compañeros de estudios en un apartamento. A pesar de que se encuentra lejos de su familia aún le falta crecer mucho, junto a sus amigos Morita, Mayama, Yamada y Hagumi, será capaz de autodescubrirse y conocer más sobre la vida.



Imagen 56. Chica Umino. Recuperada de Ameba (2002)  
<https://ameblo.jp/chica-umino/theme-10009731644.html>

## 29. Nakaba Suzuki con su obra 'The Seven Deadly Sins'

Es un mangaka que nació en Sukagawa el 8 de febrero de 1977. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Magazine de la Editorial Koudansha. Su trabajo es publicado en México por la casa Editorial Panini Manga México



Su manga "Seven Deadly Sins" inició su publicación en 2012, éste narra la historia de los siete pecados capitales un grupo de malvados caballeros que intentaron en algún momento derrocar al rey de Britania, durante la revuelta lograron ser derrotados por los caballeros sagrados desapareciendo del reino. Una década después, los caballeros sagrados organizaron un golpe de estado, tomando prisionero al rey

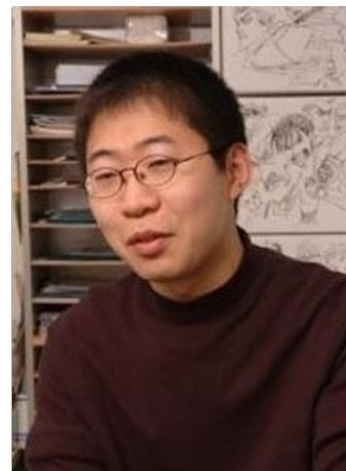


Imagen 58. Nakaba Suzuki. Recuperada de My anime list (2019)  
[https://myanimelist.net/people/3251/Nakaba\\_Suzuki](https://myanimelist.net/people/3251/Nakaba_Suzuki)

y autodenominándose como los nuevos dueños de Britania. La princesa Elizabeth logró escapar proponiéndose buscar a los siete pecados capitales, los únicos capaces de hacer frente a los Caballeros Sagrados, descubriendo así la verdad sobre lo ocurrido diez años atrás.

### 30. Naoshi Komi con su obra '*Nisekoi*'

Es un mangaka que nació en Tsuno el 23 de marzo de 1986. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha. Su trabajo es publicado en México por la casa Editorial Panini Manga México.



Imagen 60. Naoshi Komi. Recuperada de Mh 7899 (2013) <http://www.mh7899.com/mh7899-7992281.html>

Su manga "*Nisekoi*" inició su publicación en 2011, la historia nos narra la vida de Raku Ichijo quien parece ser un chico común, con las mejores calificaciones de su salón y aspira entrar en una universidad de élite, pero la verdad es que Raku es el hijo del jefe de los yakuza de la ciudad y por supuesto su sucesor, algo que él no quiere porque considera que no tiene lo necesario, además de que ese estilo de vida no es de su agrado. En su pasado Raku conoció a una joven chica, que le regaló un collar en forma de candado prometiéndole reencontrarse y abrir juntos aquel collar, para revelar qué hay adentro. En la actualidad, Raku estudia con Kosaki Onodera, de la cual sospecha es la chica a la que le dio el collar.

Un día, conoce a Chitoge Kirisaki, una chica nueva violenta que resulta ser hija de un líder de la mafia. El padre de Raku le pide que sea el novio de Chitoge, ya que quieren la paz con el grupo contrario, ahora ambos deberán fingir ser novios, para evitar una matanza entre ambos grupos de la mafia.

### 2.3.3.2 La encuesta de 2016

En la subsecuente encuesta realizada del 30 de junio al 6 de julio de 2016 sólo fueron tomados en cuenta los 20 mejores autores, para esta segunda encuesta el 39.4% de los votantes fueron hombres y el 60.6% mujeres. El 68.8% tenía una edad cercana a los 20 años de edad y el 31.2% superaba los treinta años. A continuación se enumeran los 20 seleccionados y se describe a aquellos que lograron incorporarse al ranking y se comenta los que lograron subir de puesto.

**1. Hideaki Sorachi con su obra '*Gintama*'**

Se mantiene en el primer puesto.

**2. Eiichiro Oda con su obra '*One Piece*'**

Se mantiene en el segundo puesto.

**3. Hirohiko Araki con su obra '*Jojo's Bizarre Adventure*'**

Subió del quinto al tercer puesto.

**4. Hiromu Arakawa con su obra '*Full Metal Alchemist*'**

Se mantiene en el cuarto puesto.

**5. Sui Ishida con su obra '*Tokyo Ghoul*'**

Subió del séptimo al quinto puesto.

**6. Gosho Aoyama con su obra '*Detective Conan*'**

Subió del noveno al sexto puesto.

**7. Rumiko Takahashi con su obra '*Ranma 1/2*'**

Bajó del sexto al séptimo puesto.

**8. Yana Toboso con su obra '*Kuroshitsuji*'**

Subió del décimo puesto al octavo puesto.

**9. Yuusei Matsui con su obra '*Assassination Classroom*'**

Subió del quinceavo al noveno puesto.

**10. Masashi Kishimoto con su obra '*Naruto*'**

Bajó del octavo al décimo puesto.

**11. Haruichi Furudate con su obra '*Haikyuu*'**

Subió del vigésimo primer al onceavo puesto.

**12. Tadatoshi Fujimaki con su obra '*Kuroko no Basket*'**

Subió del catorceavo al doceavo puesto.

**13. Yoshihiro Togashi con su obra '*Hunter X Hunter*'**

Bajó del onceavo puesto al decimotercer puesto

**14. Akira Toriyama con su obra '*Dragon Ball*'**

Bajó del tercer al décimo cuarto puesto.

**15. Kentaro Yabuki con su obra '*To Love-Ru*'**

Subió del veintisieteavo al quinceavo puesto

**16. Takeshi Konomi con su obra '*The Prince of Tennis*'**

Subió del vigésimo segundo al dieciseisavo puesto.

**17. Tite Kubo con su obra '*Bleach*'**

Se mantiene en el decimoséptimo puesto.

**18. Hiro Mashima con su obra '*Fairy Tail*'**

Subió del vigesimocuarto al dieciochoavo puesto.



### 19. Kouhei Horikoshi con su obra '*Boku no hero Academia*'

Es un mangaka nacido en Aichi el 20 de noviembre de 1986. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Jump de la Editorial Shueisha. Su creación es publicada en Méico por la casa Editorial Panini Manga México.



Imagen 63. Portada del primer tomo de *Boku no hero academia*. Recuperada de Shueisha (2014) <https://www.s-manga.net/items/contents.html?isbn=978-4-08-880264-0>

Su obra "*Boku no hero Academia*" inició su publicación en 2014, narra la historia nos situa en la actualidad, con la ligera diferencia de que el 80% de la población mundial ha desarrollado superpoderes, gracias a ello han surgido superhéroes y supervillanos. Izuku Midoriya es parte de ese 20% sin ningún poder sobrenatural, a pesar de ello su mayor deseo es poder estudiar en la U.A. y convertirse en un héroe como su ídolo All Might.



Imagen 62. Kouhei Horikoshi. Recuperada de Sukosuko time (2019) <https://すこすこタイム.net/archives/1020>

### 20. Kazuhiro Fujita con su obra '*Ushio to Tora*'

Es un mangaka nacido en Asahikawa el 24 de mayo de 1964. Sus trabajos son publicados en la revista Shounen Sunday de la Editorial Shougakukan.

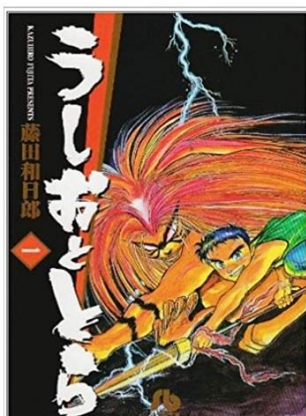


Imagen 65. Portada del primer tomo de *Ushio to Tora*. Recuperada de Buyking (2014) <https://www.buyking.club/items/manga/うしおととら>

Su obra "*Ushio to Tora*" inició su publicación en 1990, éste nos narra la historia de Ushio Aotsuki, un joven cuya familia dirige un templo donde hace 500 años uno de sus ancestros, combatió contra un enorme monstruo con forma de tigre y logró atraparlo en un muro



Imagen 64. Kazuhiro Fujita. Recuperada de Universidad de Genryu (2017) <http://genryudaigaku.com/archives/3629>

atravesándolo con un arma mágica llamada "la lanza de la bestia", está concede fuerza, resistencia y velocidad a aquel

que la porte, pero a cambio de absorber un poco de su alma. Ushio se topa con el muro en cuestión y allí descubre que la leyenda era cierta: Tora, el temible monstruo, se encuentra ahí y jura comérselo en cuanto logre salir de su prisión, la aparición de varios espectros obliga a Ushio a liberar a Tora para que le ayude, quien por miedo al poder de la lanza no se atreve a devorarlo. A lo largo de la historia, veremos cómo se desarrolla esta peculiar relación y cómo logran acabar con distintos enemigos mitológicos mientras Tora intenta adaptarse a la vida moderna.

---

Si bien ambas encuestas presentan la variación de la cantidad de autores que enumeran, es importante remarcar la prevalencia de 18 artistas que han impactado en la población japonesa, y que dichos trabajos tienen su repercusión en nuestro país, pues la mayor parte de sus trabajos (y algunos otros títulos) son publicados en México, actualmente, por dos principales casa editoriales Panini Manga México y Editorial Kamite México.

# Capítulo 3

## Análisis de la narrativa del manga Tokyo Ghoul a partir de las teorías narratológicas contemporáneas

- 3.1 Bienvenidos a Tokyo
  - 3.1.1 Sobre el autor
  - 3.1.2 He aquí mi tragedia
  - 3.1.3 Personajes
    - 3.1.3.1 Kaneki Ken
    - 3.1.3.2 Ghouls
      - 3.1.3.2.1 Anteiku
      - 3.1.3.2.2 Aogiri
    - 3.1.3.3 Humanos
      - 3.1.3.3.1 CCG
      - 3.1.3.3.2 Amigos de ghouls.
- 3.2 Forma de destruir un mundo. Método de análisis
- 3.3 Destruyendo un mundo. Análisis narrativo.

Imagen 66. Tokyo Ghoul Jail.

Recuperada de The Vita Lounge (2015)

<http://thevitalounge.net/2015/08/07/a-quick-new-tokyo-ghoul-jail-tv-spot-appears/>



## **Capítulo 3. Análisis de la narrativa del manga *Tokyo Ghoul* a partir de las teorías narratológicas contemporáneas**

### **3.1 Bienvenidos a Tokyo**

En el presente capítulo se busca exponer lo relacionado al objeto de estudio, es decir, se hará un recapitulado de la información más relevante en relación al manga *Tokyo Ghoul*, tratando desde su autor hasta sus personajes buscando brindar al lector elementos para comprender el posterior trabajo de análisis de la narrativa del primer tomo del manga.

Lo primero que se expondrá es la información relacionada al autor de esta serie, para posteriormente brindar un resumen de la misma y, así, presentar finalmente a los personajes que acompañan al protagonista en esta historia llena de misterio.

Una vez expuesta la obra se abre paso la explicación del método a emplear para analizar el manga surgido de la unión de las teorías presentadas en el primer capítulo del presente trabajo, el cual se espera funcione no sólo con la historia a tratar, sino con las diferentes narrativas del mundo del manga, para así finalmente presentar el análisis de la narrativa del primer tomo de *Tokyo Ghoul*.

#### **3.1.1 Sobre el autor**

Como ya se dijo con anterioridad, Sui Ishida es quizá el autor de manga más enigmático en la actualidad, pues no existe información sobre él o ella, ni siquiera se pueden encontrar fotos o imágenes relacionadas a este autor (a) por lo que su identidad no es conocida públicamente. Los únicos datos que han sido revelados hasta el momento son:

Nacido el 28 de diciembre de 1985 en la prefectura de Fukuoka, Sui Ishida es un mangaka famoso por ser el autor del manga "*Tokyo Ghoul*" y que inició su carrera como autor de webcomics. Sabemos de él que en su proceso de trabajo utiliza una tablet LCD para dibujar y que, además, suele trabajar con el software PaintTool SAI.

Este autor es un gran fan de los videojuegos, del J-rock y del Visual Kei, así como de la serie “Naruto”, del cual ha realizado algunas ilustraciones no oficiales. Asimismo, es un gran amante de la fruta, llegando a asociar algunos de sus personajes (e incluso a él mismo) con algunas de ellas. (Editorial Norma, 2018; SP)

### **3.1.2 He aquí mi tragedia**

*Tokyo Ghoul* es un manga Seinen Escrito y dibujado por Sui Ishida, fue publicado semanalmente en la revista *Weekly Young Jump* de Editorial Shūeisha del 8 de septiembre de 2011 al 18 de septiembre de 2014, cuenta con 143 capítulos recopilados en 14 tomos. Su popularidad se debe en gran parte a la serie de animación *Tokyo Ghoul*, que esta basada en este manga.

El manga cuenta con una segunda parte titulada *Tokyo Ghoul : re* que se sitúa dos años después de los eventos ocurridos al final de la primera temporada. Ésta también fue publicada en la revista *Weekly Young Jump* de Editorial Shūeisha del 16 de octubre de 2014 al 2 de julio de 2018, cuenta con 179 capítulos recopilados en 16 tomos.

La historia del cómic japonés *Tokyo Ghoul* se desarrolla en una realidad alternativa, está enfocada en Ken Kaneki un joven universitario, amante de los libros, que tras un terrible encuentro con el destino sufre una metamorfosis que lo transforma en un extraño híbrido entre humano y *Ghoul*, una monstruosa especie de necrófagos con apariencia humana. El escenario es la actual ciudad de Tokio y los 23 distritos que la componen, sin embargo los distrito 20 (Nerima), 11 (Oota) y 1 (Chiyoda) son los más importantes dentro de la trama.

Rise Kamishiro es quien desencadena el destino que mantendrá atado a kaneki a la desgracia. Tras sentirse afortunado por obtener una cita con la hermosa Rise, a quien conoce en un café llamado “Anteiku”, Kaneki es regresado a la realidad de una forma brutal pues, la hermosa chica que lo acompaña resulta ser un terrible *ghoul* que ha decidido convertirlo en su cena.

Herido y débil se encuentra atrapado en un callejón sin salida, cuando un misterioso accidente lo salva causando la muerte de Rize, ambos jóvenes son trasladados de urgencia al hospital donde, el médico tratante decide trasplantar los órganos de Rize, quien es declarada muerta, en Kaneki para salvarle la vida. Con una recuperación aparentemente normal es dado de alta con un único problema en él, la comida ya no sabe igual.

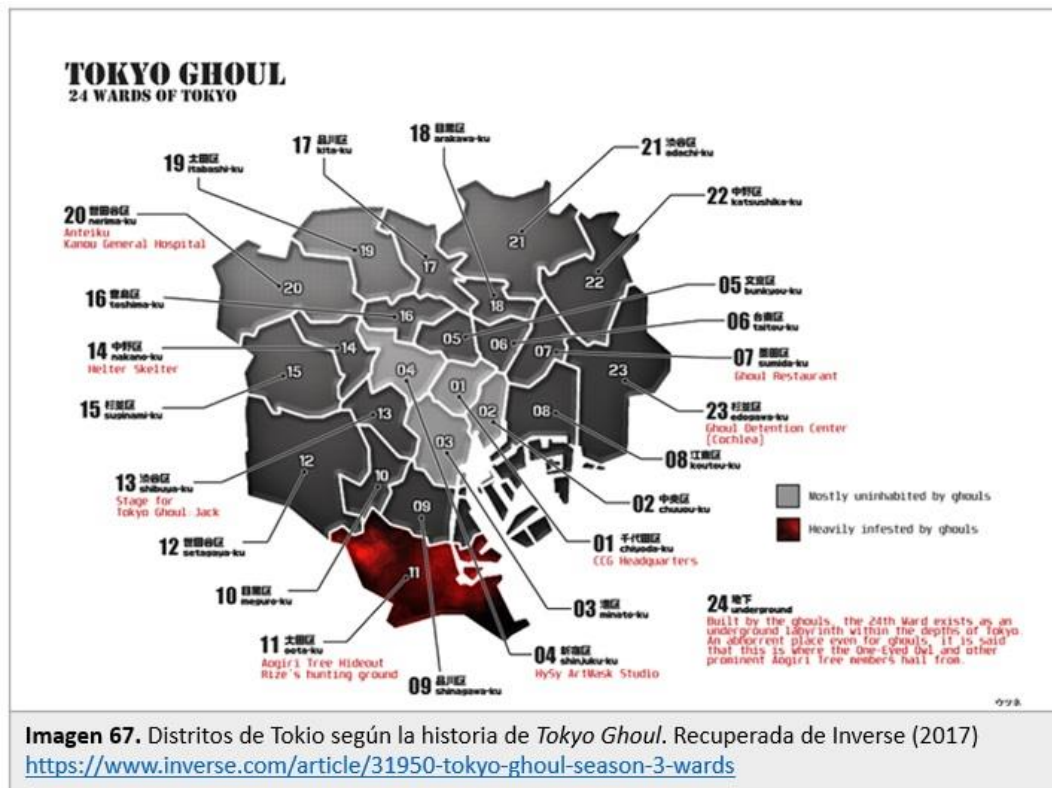
Atormentado por el hambre y sin poder comer lo que esta acostumbrado descubre que, muy a su pesar, el olor de la carne humana le resulta apetitoso, su cuerpo cambia al de un *ghoul*, pero su mente permanece humana situación que pone a prueba su razón de manera extrema, pues no sólo debe acostumbrarse a su nueva dieta, también ha de adaptarse a las reglas del mundo *ghoul*.

La adaptación no es tan sencilla como se podría pensar, pues a pesar de necesitar la carne humana para sobrevivir Kaneki se niega a consumirla, pues la moral en la que fue criado no le permite aceptar su actual situación y vive, en primera instancia, tratando de negar su condición de mitad *ghoul*. Afortunadamente no se encuentra sólo, pues los *ghouls* que rigen el distrito 20, le enseñan a controlar sus nuevas habilidades así como su hambre de carne humana, y se encargan de enseñarle las reglas del mundo *ghoul*. Este grupo tiene como base el café donde conoció a Rize el "Anteiku" y son un grupo pacifista que busca la convivencia entre humanos y *ghouls*, lo que lo convierte en el grupo más tranquilo dentro de las organizaciones de *ghouls*. Es así que la historia empieza a encaminarse a la tragedia, guiada por las decisiones que Ken Kaneki ha de tomar, pues es un ser que camina entre ambos mundos.

Dentro de la narración encontramos una organización humana de gran importancia conocida como CCG que es, básicamente, la *Comisión de Contramedidas Ghoul*, quienes buscan la erradicación de todos los *ghouls*. A lo largo de la historia existen varios encuentros con personajes pertenecientes a este grupo, que marcaran eventos importantes para la narrativa. Uno de ellos es la incorporación de Hideyoshi

Nagachika, el mejor amigo de Kaneki, quien se une al CCG para intentar ayudar a Kaneki, así como para aprender más sobre los *ghoul*.

La narrativa está dividida en cinco arcos narrativos principales: el arco de inicio, el arco de Hinami, el arco de Tsukiyama, el arco de Aogiri, el cual no finaliza sino que envuelve el arco siguiente, el arco de la batalla del distrito 20 y sienta las bases para el complemento de la historia, *Tokyo Ghoul : re*. En este trabajo se analiza el primer arco, el del inicio, que esta compuesto únicamente por el primer tomo de la historia.



### 3.1.3 Personajes

A lo largo de la historia se mencionan una gran cantidad de personajes, que en algún momento tomaran una relevancia inesperada, en esta sección se nombrarán los personajes más relevantes para la narrativa de la historia y se hará notar cuales de ellos toman especial importancia en el primer tomo del manga.



A continuación se expondrán las organizaciones que existen dentro del mundo de *Tokyo Ghoul* y la relación que guardan entre sí. Es importante remarcar desde el inicio que las principales razones de división entre éstas son su especie y su credo. Para iniciar, se presentará al protagonista de la serie pues, como ya se mencionó con anterioridad, a pesar de pertenecer a una organización en concreto es el único que comprende a ambas especies.

### 3.1.3.1 Kaneki Ken



**Edad:** 19 años

**Nivel académico:** 1er año de universidad.

**Especie:** Sekigan (un ojo) artificial, mitad *ghoul* mitad humano.

**Descripción básica del personaje:** Es el protagonista de la historia. Ken es un joven con gusto por la literatura, introvertido y amable que sólo desea vivir de forma “normal” al lado de su único amigo

Hideyoshi Nagachika, a quien llama con cariño Hide, pero el destino tiene planes diferentes para él, pues tras un trágico accidente le trasplantaron órganos de Kamishiro Rize y se convierte en un “medio *ghoul*”.

Arrojado de golpe a un mundo que no conoce, y sin saber exactamente en qué se ha convertido, se embarca en un viaje de autodescubrimiento, donde tiene que aprender las reglas de su nueva realidad. Conforme va aprendiendo a manejar su mitad *ghoul* y empieza a conocer más sobre ellos se va abriendo y acercando a más personas, así mismo empieza a dudar sobre lo que se dice de los *ghouls*.

Esto hace que empiece a preocuparse por la forma en la que el mundo se conduce, llevándolo a pensar que el mundo es quien está mal y se propone cambiarlo pues, al ser un sekigan es el único que puede caminar entre los dos mundos.



### 3.1.3.2 *Ghoul*s

Dentro de la realidad alternativa creada por Sui Ishida se presentan dos especies que conviven en un estado de constante guerra, los *ghouls* y los humanos. Si nos remontamos a tiempos antiguos, se puede encontrar que los *ghouls* son demonios necrófagos, provenientes del folclor árabe, que suelen rondar los cementerios buscando comida.



Imagen 69. Kakugan. Recuperada de Amino (2016) [https://aminoapps.com/c/tokyo-ghoul-espanol/page/blog/ojos-ghoul/0wz\\_ZeVhKugeVG3PdI61nv0eIE3Z58ZVkk](https://aminoapps.com/c/tokyo-ghoul-espanol/page/blog/ojos-ghoul/0wz_ZeVhKugeVG3PdI61nv0eIE3Z58ZVkk)

En la narrativa de Ishida se describen en rasgos generales las diferencias exactas entre los humanos y los *ghouls*, ya que si se busca a simple vista no se encontrarán diferencias aparentes, pues, los *ghouls* son seres con apariencia humana, lo que les permite pasar desapercibidos ante una raza que busca su exterminación.



Imagen 70. Tipo de Kagune. Recuperada de Amino (2017) [https://aminoapps.com/c/tokyo-ghoul-espanol/page/blog/tipos-de-kagune/03wz\\_ZeriduqnI6QYag3Y6KawMdpeKVkG b3](https://aminoapps.com/c/tokyo-ghoul-espanol/page/blog/tipos-de-kagune/03wz_ZeriduqnI6QYag3Y6KawMdpeKVkG b3)

A pesar de mantener la apariencia humana los *ghouls* adquieren características especiales al entrar en contacto con la sangre humana o al “cazar” a su presa, estas características son el cambio de color en los ojos, los cuales se tornan rojos, a esto se les llama “Kakugan” y la existencia de un órgano depredador llamado “Kagune,” así mismo el sentido del gusto de un *ghoul* difiere a tal grado del de un ser humano que les es imposible consumir otra cosa que no sea carne humana.

Los *ghouls* tienen una estructura social compleja, ya que se dividen en grupos regidos por un líder de distrito, quien decide como se reparten los “territorios de caza” y cada cuanto se les permite hacer cacerías, este líder es elegido de acuerdo a su poder de combate y al respeto que obtiene de los *ghouls* más débiles, en pocas palabras la organización de los grupos de *ghouls* no es muy diferente a la de una manada de lobos que siguen a un Alfa, quien les procura protección y es la máxima autoridad dentro del grupo.

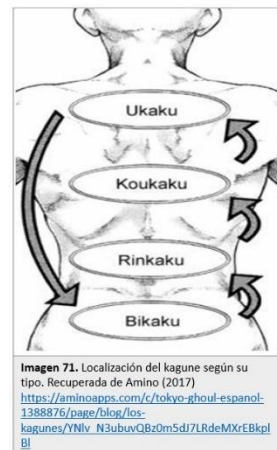


Imagen 71. Localización del kagune según su tipo. Recuperada de Amino (2017) [https://aminoapps.com/c/tokyo-ghoul-espanol-1388876/page/blog/los-kagunes/YNlv\\_N3ubuvQBz0m5dI7LRdeMXrEBkpl B1](https://aminoapps.com/c/tokyo-ghoul-espanol-1388876/page/blog/los-kagunes/YNlv_N3ubuvQBz0m5dI7LRdeMXrEBkpl B1)

Dentro de la narrativa del manga *Tokyo Ghoul* se presentan dos diferentes grupos regentes dentro del periodo de tiempo que se narra, el de “Anteiku”, que rige sobre el distrito 20 y busca la coexistencia entre *ghouls* y humanos y el del “Aogiri” que busca la destrucción de los humanos, con la finalidad de crear un paraíso donde los *ghouls* vivan sin miedo, este último es el más popular entre los *ghouls* y es gracias a ello que a diferencia de “Anteiku” posee el dominio de 23 de los 24 distritos de Tokyo, teniendo su principal base en el distrito 11.

A continuación se presentan los personajes con mayor relevancia dentro de cada uno de los grupos que aparecen dentro de la narrativa de *Tokyo Ghoul*, iniciando por el grupo al que pertenece nuestro protagonista, de quien ya se ha hablado un poco.

### 3.1.3.2.1 Anteiku



Imagen 72. Touka Kirishima  
Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 11)

- Touka Kirishima

**Edad:** 17 años

**Nivel académico:** 3er año de preparatoria.

**Especie:** *Ghoul*

**Descripción básica del personaje:** Heroína que lleva consigo la violencia y la ternura en dualidad, es la primera a la que recurre Kaneki por ayuda tras su transformación. Añora a los humanos y carga con ese conflicto, pues está resentida con los investigadores del CCG por haber matado a *ghouls* inocentes, y añora la sencilla vida que lleva su amiga humana. Tiene un hermano menor llamado Ayato. Aparece desde el primer tomo.

## -Kuzen Yoshimura

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*



**Descripción básica del personaje:** Gerente del Anteiku y líder del distrito 20. Guía a Kaneki en lo que se refiere a vivir como un *ghoul*. Realiza buenas acciones junto con Yomo, pero es muy enigmático. Tiene una hija llamada Eto. Aparece desde el primer tomo.



## -Nishiki Nishio

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** universidad.

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** Estudiante prodigio. Es hábil para mezclarse con los humanos gracias a que no tiene muchos problemas con ingerir comida humana. Tiene una novia humana que lo apasiona y a quien protege a toda costa. Es uno de los primeros *ghouls* con los que se encuentra Kaneki. Tenía una hermana mayor que murió en manos del CCG cuando él aún estaba en la preparatoria. Aparece desde el primer tomo.

## -Renji Yomo

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** En apariencia, no toma parte de los asuntos del personal, pero realiza buenas acciones junto con Yoshimura. Es quien se encarga de surtir al Anteiku con las raciones de comida que reparten a los *ghouls* que no pueden cazar. Es quien enseña a Kaneki a defenderse, por eso le preocupa su actitud. Es amigo de Uta.



## -Hinami Fueguchi

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Ninguno.

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** Es huérfana pues la CCG asesinó a sus padres. Cuando se altera, demuestra un espantoso poder, heredado por sus padres. En un inicio vive con Touka pero posteriormente se va a vivir con Kaneki, a ambos los considera sus hermanos mayores y los quiere y respeta como tales. Debido a su condición como *ghoul* jamás ha ido a la escuela.

## -Shuu Tsukiyama

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** El “gourmet”, en la búsqueda del sabor aún no conocido. Persigue con insistencia a Kaneki, a quien suele meter en problemas.

Tras una serie de acontecimientos se vuelve un poderoso aliado en contra del Aogiri y posteriormente se convierte en miembro del grupo de protección del distrito 20 formado por Kaneki.



Imagen 77. Shuu Tsukiyama. Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 175)



Imagen 78. Uta. Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 201)

## -Uta

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:**

Propietario de HySy Artmask Studio, un taller de máscaras en el distrito 4, y es quien se encarga de proveer a los *ghouls* con las mascararas que evitan que la CCG descubra su verdadera identidad. Tiempo atrás, tenía problemas con Yomo, pero ahora son mejores amigos, siempre que se lo piden se une a Anteiku en la batalla contra el Aogiri. Es un antiguo miembro del grupo *ghoul* denominado “los payasos”, así mismo es el actual líder del distrito 4.

## -Rize Kamishiro

**Edad:** 19 años

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** La extravagante “glotona” que detestaba el aburrimiento. Antes estaba en el distrito 11, luego se encontró con Kaneki en el distrito 20 y sufrió un accidente. Existe el rumor de que, en verdad, ocultó su identidad e historia usando un nombre falso. Sus órganos fueron trasplantados a Kaneki. Aparece desde el primer tomo.



### 3.1.3.2.2 Aogiri



## -Eto Yoshimura

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Sekigan* (un ojo), mitad *ghoul* mitad humano.

**Descripción básica del personaje:** Se desconoce cual es su distrito de origen. A diferencia de su padre no cree en la convivencia pacífica con los seres humanos, por lo que quiere destruirlos. Publica novelas bajo el pseudónimo Sen Takahashi, es la autora favorita de Kaneki. Es la dirigente y fundadora del aogiri. La CCG la conoce como “El Búho de un ojo”, el *ghoul* más peligroso de la actualidad.

## -Noro

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** Subordinado directo de Eto.

Nunca se sabe lo que piensa. Sus antecedentes e historia son totalmente desconocidos.



Imagen 81. Noro. Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 124)



Imagen 82. Tataru. Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 112)

## -Tataru

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** Subordinado directo de Eto.

Se dice que tiene un poder de combate extraordinario, que puede combinarse a la perfección con el estilo de pelea de Eto.

## -Ayato Kirishima

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** Hermano menor de Touka,

es más violento que su hermana, además de ser más fuerte que ella. Desprecia el distrito 20 a su hermana y a los humanos, esto último lo lleva a unirse al Aogiri, donde se convierte en un jefe de unidad.



Imagen 83. Ayato Kirishima. Recuperada de (Ishida, 2016; pp.74)



**Imagen 84.** Yamori.  
Recuperada de (Ishida, 2016;  
pp. 109)

### **-Yamori**

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** Es conocido como el “Jason del distrito 13” por su gran tendencia a la violencia y la tortura. Es el líder del distrito 13, el distrito más violento de todos. Desprecia a los humanos debido a una serie de incidentes en su pasado que lo hicieron enloquecer. Es uno de los jefes de unidad dentro del Aogiri. Es el encargado de hacer sufrir a Kaneki una serie de torturas monstruosas, que lo llevan a aceptar su mitad *ghoul*.

### **-Naki**

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** Venera a Yamori más que a nada en el mundo, al grado de jurar venganza contra el asesino de éste. Escapo de la cárcel especial para *ghouls* controlada por el CCG con la ayuda de Eto. No sabe leer y frecuentemente se burlan de su falta de inteligencia. Es líder de “los trajes blancos”, y miembro del Aogiri.



**Imagen 85.** Naki. Recuperada de  
(Ishida, 2016; pp. 133)





Imagen 86. Matasaka Kamishiro.  
Recuperada de (Ishida, 2016;  
pp. 157)

### **-Matasaka Kamishiro**

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** *Ghoul*.

**Descripción básica del personaje:** Padre adoptivo de Rize y antiguo líder del distrito 6. Es un peleador muy fuerte, pues maneja a la perfección las artes marciales y las combina con sus habilidades de *ghoul*, al igual que Naki escapó de la cárcel especial de la CCG con la finalidad de encontrar a Rize, por ello se une al Aogiri.

### **3.1.3.3 Humanos**

A lo largo del tiempo los humanos se han sentido indefensos junto a los *ghouls*, pues a diferencia de estos seres sus cuerpos resultan frágiles y en una lucha cuerpo a cuerpo las armas humanas no sirven contra la gruesa piel de los *ghouls*. Después de años de investigación se crean armas llamadas Kinke hechas a partir de la Kagune de los *ghouls* y se crea la CCG para combatirlos. A continuación se mencionan algunos de los investigadores *ghoul* más importantes dentro de la narrativa del manga.



Imagen 87. Logotipo de la CCG.  
Recuperada de Amino (2016)  
[https://aminoapps.com/c/tokyo-ghoul-espanol/page/blog/reto-tuforma-ccg/8BLj\\_wRWImu2nkREQGZjVrqnLEW0DeI4z2EIR](https://aminoapps.com/c/tokyo-ghoul-espanol/page/blog/reto-tuforma-ccg/8BLj_wRWImu2nkREQGZjVrqnLEW0DeI4z2EIR)

### 3.1.3.3.1 CCG

#### -Koutarou Amon

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** Humano.

**Descripción básica del personaje:** Un joven investigador de primera clase. Debido a un trauma de la infancia decide unirse a las fuerzas del CCG con la finalidad de exterminar a todos los *ghouls*. Su compañera es Akira Mado, quien trabaja con el en lugar de su padre Kureo Mado.



#### -Akira Mado

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** Humano.

**Descripción básica del personaje:** Investigadora de clase 2, hija de dos importantes cazadores *ghoul*. Actualmente huérfana. Funge como compañera de Amon, quien anteriormente trabajo con su padre. Se graduó como la numero uno en la academia de la CCG

## -Juuzou Susuya

**Edad:** 19 años

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** Humano.



**Descripción básica del personaje:** Investigador de clase 2.

Criado por *ghouls* Suzuya posee un gran instinto asesino que la CCG aprovecha para dar caza a los *ghouls*. Con su extraña forma de solucionar dilemas ha cosechado diversos triunfos a lo largo de su carrera dentro de la organización. Es compañero de Shinohara a quien ve como un padre. Es llamado “El Jason de la CCG”



## -Yukinori Shinohara

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** Humano.

**Descripción básica del personaje:** Investigador de clase especial. Esta a cargo de Suzuya, quien siempre lo mete en problemas. Es exentrenador de la academia por lo que fue maestro de Amon, así mismo también fue compañero de Kureo Mado.

**-Kishou Arima**

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** Humano.

**Descripción básica del personaje:** Investigador de clase especial. Considerado un prodigio desde temprana edad. Tiene muchas hazañas, es el favorito del director de la CCG. Entro a la organización como un caso especial sin pasar por la academia.



**Imagen 92.** Kishou Arima.  
Recuperada de (Ishida, 2017;  
pp. 124)



**Imagen 93.** Seido Takizawa.  
Recuperada de (Ishida, 2016)

**-Seido Takizawa**

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** Humano.

**Descripción básica del personaje:** Investigador de segunda clase. Se graduó de la academia como segundo lugar. Pertenece a la generación de Akira Mado hacia quien siente un gran complejo de inferioridad. Tiene una buena relación con Suzuya a quien siempre regaña.

**3.1.3.3.2 Amigos de ghouls.**

**-Hideyoshi Nagachika**

**Edad:** 19

**Nivel académico:** 1er año de universidad.

**Especie:** Humano.



**Imagen 94.** Hideyoshi Nagachika.  
Recuperada de (Ishida, 2017; pp. 74)

**Descripción básica del personaje:** Amigo de la infancia y mejor amigo de Kaneki. Posee una capacidad de análisis monstruosa, lo que lo lleva a enlistarse como ayudante en la CCG, su principal motivo para ingresar a la organización es conocer más sobre los *ghouls* para poder ayudar a Kaneki. Aparece desde el primer tomo.

### -Kimi Nishino



Imagen 95. Kimi Nishino. Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 59)

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Desconocido

**Especie:** Humano.

**Descripción básica del personaje:** Es la novia humana de Nishiki. Perdió a toda su familia en un accidente de tránsito. Sabe que Nishiki es un *ghoul* y a pesar de ello lo acepta y lo ama. Es amiga de Kaneki y los miembros de Anteiku. Creen en que se puede tener una convivencia pacífica entre los humanos y los *ghouls*.

### -Akihiro Kanou

**Edad:** Desconocida

**Nivel académico:** Posgrado en Medicina

**Especie:** Humano



Imagen 96. Akihiro Kanou. Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 53)

**Descripción básica del personaje:** A pesar de ser humano ama a los *ghouls* y los admira más que a nada en el mundo, es por eso que se encarga de investigar la manera de convertir humanos en *ghouls*, siendo Kaneki su primer éxito en dicho experimento. Gracias al tipo de investigación que lleva a cabo es reclutado por Eto para formar parte del Aogiri. Aparece desde el primer tomo.

### 3.2 Formas de destruir un mundo. Método de análisis

Una vez expuestos algunos rasgos fundamentales de la historia narrada en *Tokyo Ghoul*, toca el turno al método que será empleado en el posterior análisis, es aquí donde hacen su entrada las teorías planteadas en el primer capítulo. Antes que nada hay que presentar los rasgos que serán tomados de cada teoría y cómo se acoplaran para obtener un análisis más completo de los elementos que componen la narrativa del primer tomo.

Para ello, a continuación se presentan una serie de esquemas que pretenden facilitar el análisis, iniciando por la detección del tipo de narrativa, hasta el análisis del héroe y monstruo que se presentan en ésta. Las etapas que a continuación se presentan pueden ser realizadas en el orden que se prefiera, con excepción de la primera, pues ésta determina el tipo de narrativa a analizar.

#### A. Tipo de narrativa

Con la finalidad de conocer el tipo de narrativa al que nos enfrentamos se tiene que prestar atención a los detalles de la misma, es por ello que para esta primera parte se propone el siguiente esquema:

Narración	Descripción	¿La cumple?
No literaria o Natural	Siempre presenta hechos verídicos con la finalidad de informar.	
Literaria o Artificial	Narra hechos no verídicos o les da un toque de misticismo.	

**Tabla 3.** 1ra etapa: Tipo de narrativa. Elaboración propia con base en (Eco, 1997)

En él se exponen los dos tipos de narrativa que existen en la vida cotidiana y una descripción básica de cada una para permitir la identificación de esta dentro del texto a analizar. Una vez solucionado esta sencilla etapa lo siguiente en este caso será analizar la narrativa que presenta el objeto de estudio.

## B. La narrativa

Para esta sección se propone una hibridación de teorías al combinar o que propone Umberto Eco sobre el análisis del texto con la teoría del arte s08ecuencial de Will Eisner, para ello primero se resumirán los elementos de cada teoría:

Elemento	Descripción
Analepsis	Son aquellos datos que nos ayudan a comprender mejor el relato. Son vistazos al pasado que nos brindan un complemento perfecto al contexto de la narrativa
Prolepsis	Se puede entender como una muestra de impaciencia, en la que nos adelantas fragmentos de lo que puede llegar a ser la situación que se narra, mostrándola como un pequeño dejo de ansiedad por parte del narrador o de la misma narrativa.
Fábula	Se encuentra en todo relato ya que es el contenido de la narración, consta de un tiempo lineal, es decir, que la historia es constante.
Trama	Puede verse como una forma de narrar los hechos, gracias a que hace uso de la analepsis y la prolepsis no es necesario que inicie con el principio de la historia
Dilación	Se encarga de moderar el ritmo de la narración, hace descripciones cuando es necesario, ya sea de lugares, personajes o paisajes.
Elipsis	Es el proceso de elección de sucesos que se van a contar, claro que no todos ellos son de libre elección, pero al ocurrir muchas cosas al mismo tiempo dentro de un texto, siempre se puede presentar una elección.

Pacto de ficción	En él “el autor finge que hace una afirmación verdadera. Nosotros aceptamos el pacto ficcional y fingimos que lo que se cuenta ha acaecido de verdad” (Eco, 1997; Pp. 85)
------------------	---

**Tabla 4.** Narrativa de acuerdo a Umberto Eco. Elaboración propia con base en (Eco, 1997)

Elemento	Descripción
El texto como imagen	Al convertir el texto en imagen le brindamos al cómic un nivel de expresividad mayor del que posee por sí mismo.
Ritmo	Acción que prolonga el resultado para intensificar la emoción.
Tiempo	Acción que transcurre en segundos
Viñetas	Controla el punto de vista del lector, estableciendo en ella la perspectiva desde la que se ve la acción, ayudando así a demostrar la intención narrativa del autor.
Arte secuencial de enseñanza	Su finalidad es enseñar a usar un cierto producto o publicitarlo para obtener mayores ventas del mismo, para ello usa el formato del cómic.
Arte secuencial de entretenimiento	A pesar de que su principal función es entretener también pueden hacer uso de técnicas del arte secuencial de aprendizaje, con la finalidad de impregnar mayor emoción a la narrativa que estos presentan.

**Tabla 5.** Narrativa de acuerdo a Will Eisner. Elaboración propia con base en (Eisner, 1998)



A continuación se muestra el esquema en el que se incorporan las dos teorías en una, con la finalidad de complementar las teorías expuestas en los cuadros de arriba:

Elemento	Descripción	¿La cumple?
El texto como imagen	Al convertir el texto en imagen le brindamos al cómic un nivel de expresividad mayor del que posee por sí mismo.	
Ritmo o dilación	Acción que prolonga el resultado para intensificar la emoción.	
Tiempo o elipsis	Acción que transcurre en segundos	
Analepsis	Son aquellos datos que nos ayudan a comprender mejor el relato. Son vistazos al pasado que nos brindan un complemento perfecto al contexto de la narrativa	
Prolepsis	Se puede entender como una muestra de impaciencia, en la que nos adelantas fragmentos de lo que puede llegar a ser la situación que se narra, mostrándola como un pequeño dejo de ansiedad por parte del narrador o de la misma narrativa.	
Fábula	Se encuentra en todo relato ya que es el contenido de la narración, consta de un tiempo lineal, es decir, que la historia es constante.	

Trama	Puede verse como una forma de narrar los hechos, gracias a que hace uso de la analepsis y la prolepsis no es necesario que inicie con el principio de la historia	
Viñetas	Controla el punto de vista del lector, estableciendo en ella la perspectiva desde la que se ve la acción, ayudando así a demostrar la intención narrativa del autor.	
Arte secuencial de enseñanza	Su finalidad es enseñar a usar un cierto producto o publicitarlo para obtener mayores ventas del mismo, para ello usa el formato del cómic.	
Arte secuencial de entretenimiento	A pesar de que su principal función es entretener también pueden hacer uso de técnicas del arte secuencial de aprendizaje, con la finalidad de impregnar mayor emoción a la narrativa que estos presentan.	
Pacto de ficción	En él “el autor finge que hace una afirmación verdadera. Nosotros aceptamos el pacto ficcional y fingimos que lo que se cuenta ha acaecido de verdad” (Eco, 1997; Pp. 85)	

**Tabla 6.** 2da etapa: Narrativa. Elaboración propia con base en (Eco, 1997); (Eisner, 1998)

En este esquema se busca la adaptación de ambas teorías haciendo uso de los recursos de ambos autores para la creación de un modelo de análisis más completo. Por ejemplo los conceptos de fábula y trama planteados por Eco, en donde se plante un uso diferente del tiempo en cada uno son complementados por la explicación del tiempo de Eisner, así como lo que Eisner llama ritmo y tiempo son enriquecidos por Eco pues dos conceptos son llamados por él como dilación y elipsis, los cuales casi

siempre enmarcados por el recurso visual de la viñeta, pues como se dijo en el capítulo anterior esta puede no estar presente en el manga.

Para complementar este esquema es necesaria la incorporación de ejemplos de cada una de las partes analizadas dentro de la teoría, éste al igual que el esquema anterior presenta una breve descripción del elemento que se busca dentro del objeto de estudio. Es uno de los esquemas más extensos del presente proyecto pues la narrativa es objeto central del mismo y por ello los elementos siguientes lo complementan.

### C. Lo fantástico

Una vez que se conocen los elementos narrativos que componen el texto es importante clasificar el tipo de narrativa que es, en el caso del presente análisis se busca comprobar si *Tokyo Ghoul* pertenece al mundo de la literatura fantástica, por lo que en este caso específico se presenta el esquema de análisis para determinar si se trata de un texto fantástico o no.

Condiciones	Descripción	¿La cumple?
Primera	La vacilación de lector, éste debe permanecer en duda para decir que un texto es fantástico.	
Segunda	La identificación con un personaje, una condición facultativa pues la vacilación puede no estar presente en el texto, lo que impide la identificación con un personaje.	
Tercera	La interpretación del texto, esta no debe ser ni "poética" ni "alegórica", esperando, por parte del lector cierta actitud frente al texto	

Paradigma	Descripción	¿La cumple?
Fantástico Clásico	Son historias donde lo extraño surge del exterior, acechando, agrediendo y traspasando el mundo familiar. En este paradigma sólo existe una verdad absoluta.	
Fantástico Moderno	En este paradigma la otredad proviene del interior del ser humano, a diferencia del paradigma clásico existe más de una verdad.	
Fantástico Postmoderno	En este paradigma tanto lo real como lo extraño pueden ser artificiales, es decir dentro de la narrativa se muestran realidades alternativas con entes externos o internos reales o bien una realidad en la que se inventa lo extraño o una realidad virtual o alternativa con un ente artificial, pero en todos los casos se busca dejar una enseñanza al crear simulacros de nuestro mundo.	

**Tabla 7.** 3ra etapa: lo fantástico. Elaboración propia con base en (Todorov, 1981); (Nieto, 2015)

El esquema sigue la línea de los dos anteriores, pero en este caso se divide en dos partes, una que se encarga de buscar las condiciones básicas y otra que busca determinar su clasificación dentro de lo fantástico.

#### **D. El héroe**

Una vez obtenidos los datos básicos de la narrativa toca el turno a los protagonistas de la historia, que por lo general son llamados héroes. Esta es la parte más larga del análisis pues el héroe cuenta con muchos rasgos a identificar para poder describirlo en su totalidad o, por lo menos, parcialmente y es por esto mismo que

esta sección cuenta con tres partes a desarrollar: Las etapas del héroe, sus transformaciones y el tipo de héroe.

Etapa	Descripción	¿La cumple?
<b>I. La partida</b>		
La llamada a la aventura	Inicia con la aparición del “mensajero” quien llama a la realización de una empresa que puede ser tanto para la vida como para la muerte, así mismo podría ser una hazaña histórica o una iluminación religiosa.	
La negativa al llamado	Por miedo al cambio, a lo desconocido, o por apego el héroe rechaza la llamada, convirtiéndolo por un momento en una víctima que debe ser salvada	
Ayuda sobrenatural	Esta es una figura que brinda apoyo, protección, experiencia o sabiduría, ayudando a aceptar el llamado y brindando más información sobre la aventura	
El cruce del primer umbral	En esta etapa se abandona el mundo para llegar a la guarida del guardián del umbral, una criatura que teme y debe superar, aquí las reglas y los límites no están bien definidos.	
El vientre de la ballena	Representa la separación del mundo conocido, marcando así una esfera de renacimiento simbolizada por el vientre de la ballena.	

Etapa	Descripción	¿La cumple?
<b>II. La iniciación</b>		
El camino de las pruebas	Se profundiza el problema del primer umbral y la pregunta de sí puede exponerse a la muerte del ego permanece constante. Al fracasar en alguna de las pruebas que se le presenten (lo que sucede a menudo) comienza, verdaderamente, su transformación. En esta etapa encuentra aliados y adversarios, así como aprende las reglas de la misión.	
El encuentro con la diosa	Aquí se presenta el alma triunfante unida a la diosa del mundo, lo que encara la promesa de perfección. Ésta es la última prueba del talento con la finalidad de ganar el don del amor que engendra la vida misma.	
La mujer como tentación	El héroe se enfrenta a las debilidades de la carne y el placer que pueden alejarlo de su misión.	
La reconciliación con el padre	Es el punto central del viaje, en este punto el héroe debe abandonar la dualidad del bien y el mal, con la posibilidad de aferrarse a la figura protectora femenina.	

Apoteosis	Es ir más allá de los opuestos, para encontrar el conocimiento divino, el amor y la felicidad, es un periodo de descanso, paz y plenitud.	
La gracia última	Es el don obtenido con el logro de la misión, en esta etapa ya no comete errores ni encuentra obstáculos.	

Etapa	Descripción	¿La cumple?
<b>III. El regreso</b>		
La negativa al regreso	El héroe debe regresar con su trofeo, para llevar sabiduría a su gente, pero rechaza dicha responsabilidad pues no quiere volver a su mundo tras encontrar iluminación y felicidad.	
La huida mágica	Ya sea con la aprobación de los dioses o en contra de su voluntad, el héroe regresa exponiéndose a una nueva aventura.	
El rescate del mundo exterior	El héroe es asistido para poder retornar.	
El cruce del umbral del regreso	Simboliza la conservación de la sabiduría adquirida así como su incorporación a la vida mientras busca la manera de compartirla, debiendo aceptar lo pasajero de la vida y sobrevivir al impacto del mundo.	

La posesión de los dos mundos	Representa el equilibrio entre lo material y lo espiritual, cómodo y competente en lo interior y exterior.	
Libertad para vivir	En esta fase el dominio de sí mismo lo libera del temor a la muerte, al comprender lo impermanente se reconcilia la conciencia individual con la voluntad universal, que se representa con vivir el presente.	

**Tabla 8.** 4ta etapa: El héroe, primera parte. Elaboración propia con base en (Campbell, 1959)

Transformaciones del héroe	Descripción	¿La cumple?
El héroe como guerrero	Es el que surge de la oscuridad con la misión de luchar contra un enemigo grande y poderoso que convierte en ventaja propia la autoridad de su posición, ejemplo de los enemigos a enfrentar por éste son los dragones o los tiranos.	
El héroe como amante	Simboliza, principalmente, el rescate de la dama en peligro, aquella por la cual hay que vencer al dragón o al tirano, ella es la victoria del héroe personificada, la otra mitad del héroe. Es la imagen de su destino.	
El héroe como emperador o tirano	Cuando el héroe que se decide a gobernar y enseñar los dones y la sabiduría obtenida durante su viaje, ya no relaciona su reinado con el ciclo cosmogónico, ya no funge con su misión, ya no es	



	el mediador de dos mundos, convirtiéndose así en aquel del que debe ser salvado el mundo.	
El héroe como redentor del mundo	Es un héroe que ha alcanzado una iluminación superior, el periodo de desolación del que salva este tipo de héroe normalmente son mencionadas como consecuencias de una pena moral del hombre. Representa lo estable	
El héroe como santo	Es el héroe que renuncia al mundo. Abandona el amor y el odio para vivir en soledad abandonándose a la meditación. Este héroe está por encima de la vida y del mito.	

**Tabla 9.** 4ta etapa: El héroe, segunda parte. Elaboración propia con base en (Campbell, 1959)

Tipos de héroe	Descripción	¿La cumple?
Héroe civilizador	Este tipo de héroe procede del mundo de lo divino, ya que están emparentados con las deidades de quienes heredan sus condiciones divinas. Su tarea es enseñar a los hombres los principios de la civilización, son los encargados de brindarle el fuego, la herrería, el cultivo y el tiempo, lucha contra las fuerzas del caos que impiden la cultura. Es origen de razas y linajes, pero sus descendientes carecen de sus facultades divinas, es la muerte del héroe la que propicia la fundación de la sociedad. Su tiempo es cíclico.	

<p>Héroe trágico o épico</p>	<p>Este tipo de héroes instauran la ley y la defienden, a pesar de tener orígenes en lo divino son humanos y como tal sufre. Este tipo de héroe constituye el mundo humano por ello su tiempo es línea, mantiene la tradición y evade el regreso al mundo oscuro. Jamás duda ante sus tareas aunque estas impliquen el sufrimiento, pues de sus acciones depende el orden y el curso ascendente de la civilización.</p>	
<p>Héroe novelesco</p>	<p>Surgen de la literatura, es un tiempo institucionalizado por la narración de la novela. A diferencia de los dos anteriores el héroe novelesco se mueve más allá de la ley y justifica su existencia en ella y reafirma su propio ser enfrentando al mundo, que resulta injusto y es justamente esto lo que se encarga de revelar. En él la tragedia resulta en un hilo conductor pues debe sufrir las consecuencias de sus actos.</p>	
<p>Súper héroe</p>	<p>El mundo de éstos son los cómics y las películas de acción, son poseedores de elementos arquetípicos como fuerza y el reconocimiento de la justicia que se dedican a defender y restaurar cuando ésta es dañada. Encarnan los miedos e ideales de la sociedad moderna, enfrentando seres que usan la ciencia y la tecnología en detrimento de la humanidad. Su principal misión es luchar contra la fuerzas destructoras y creadoras del caos, a sabiendas que el sentir humano es lo que lo ayuda a salir vencedor en sus afrentas.</p>	
<p>Antihéroe</p>	<p>También en el cómic encontramos este tipo de héroe. A diferencia de todos los héroes anteriores éste no suele actuar impulsado por la justicia, lo que lo mueve es el egoísmo, lo que a primera vista nos haría pensar que es lo opuesto al héroe, pero en realidad se trata de un nuevo tipo de héroe. Es el más humano de todos los tipos pues no</p>	

	posee características divinas. Sus tácticas son tan extrañas que llegan a estar al nivel de las de los villanos.	
Héroe monstruoso	Es cuando el héroe se enfrasca en su lado monstruoso, en las leyendas antiguas hay ejemplos de sus desplantes parecidos a los de animales furiosos, con los que son comparados los propios monstruos.	

**Tabla 10.** 4ta etapa: El héroe, tercera parte. Elaboración propia con base en (Campbell, 1959); (Cardona, 2006)

### E. El monstruo

El elemento final de este análisis será el monstruo, y es por ello que a continuación se presentan los rasgos a evaluar de este personaje que puede llegar a jugar un papel trascendental en la historia. En el esquema se aprecian los tipos de monstruo y su descripción, lo que se espera facilite este último paso del método expuesto.

**5ta etapa. El monstruo**

Clasificación	Descripción	¿La cumple?
Activo	Posee independencia de comportamiento, actúa e interactúa guiado por una entidad superior.	
Cuasiactivo	Actúa como autómatas, encarna una fuerza libre de toda moral, no es ni bueno, ni malo debido a que no posee libre albedrío ni decisión.	
Pasivo	Sirve de resguardo o protección contra algo o alguien, no es necesario que entre en acción, ya que su propósito es disuadir sobre la realización de algún acto.	

Neutro	Es el que muestra algo, ya sea una señal o un acontecimiento, sin ejecutar acción o impedir algún acto.	
--------	---	--

**Tabla 11.** 5ta etapa: El monstruo. Elaboración propia con base en (Santiesteban, 2003)

### 3.3 Destruyendo un mundo. Análisis narrativo.

Cada texto es un mundo y su narrativa un bosque a recorrer, pero al analizarlo se pasa a la destrucción del todo para analizarlo pieza por pieza. Una vez expuestos el método a emplear en el presente análisis, sólo resta aplicarlo como se planteó anteriormente, se iniciará por la detección del tipo de narrativa, hasta llegar al análisis del héroe y monstruo. Posterior a cada esquema se presentarán ejemplos concisos de cada elemento para comprobar su existencia dentro de la narrativa.

#### A. Tipo de narrativa

Primero que nada veamos qué tipo de narrativa es a la que nos enfrentamos:

Narración	Descripción	¿La cumple?
No literaria o Natural	Siempre presenta hechos verídicos con la finalidad de informar.	No
Literaria o Artificial	Narra hechos no verídicos o les da un toque de misticismo.	Sí

**Tabla 12.** Resultados de la 1ra etapa: Tipo de narrativa. Elaboración propia con base en (Eco, 1997)

La narrativa de Tokyo Ghoul es una narrativa literaria pues narra hechos que no son verídicos, pues sus personajes no existen en la vida real y los monstruos que describen son únicamente producto del folclore árabe.

#### B. La narrativa

Para esta sección del análisis se pondrá primero el esquema con sus respuestas y posteriormente se presentarán ejemplos de cada uno de los elementos.

**2da etapa. Narrativa**

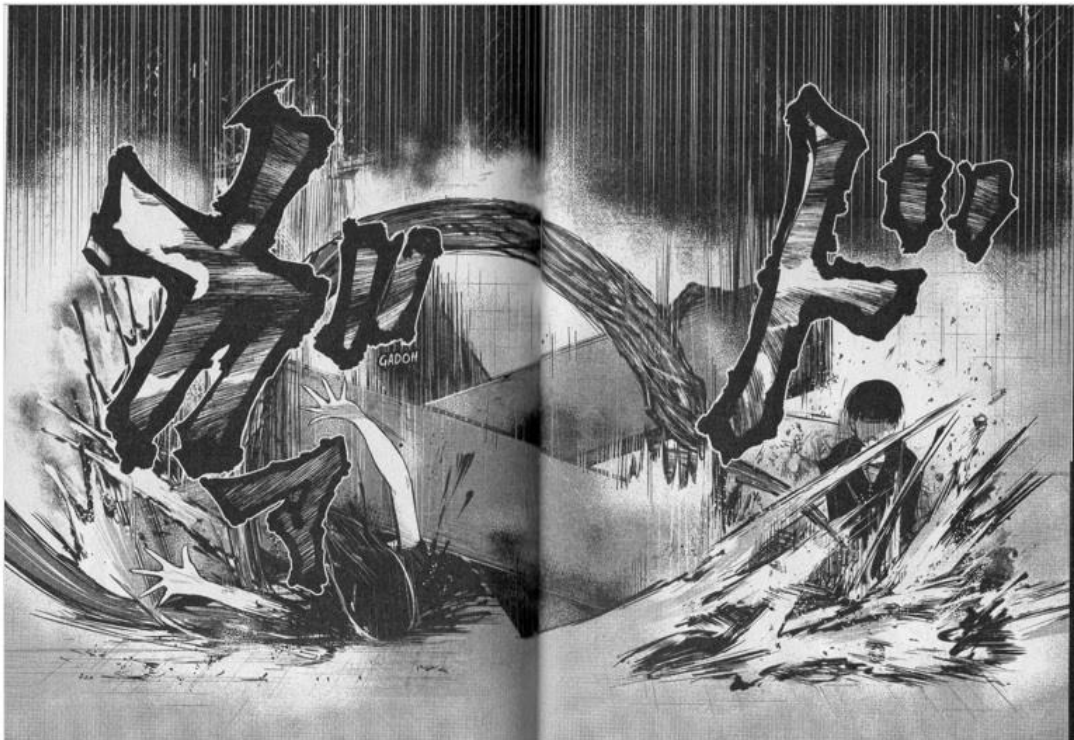
Elemento	Descripción	¿La cumple?
El texto como imagen	Al convertir el texto en imagen le brindamos al cómic un nivel de expresividad mayor del que posee por sí mismo.	<b>Sí</b>
Ritmo o dilación	Acción que prolonga el resultado para intensificar la emoción o el suspenso.	<b>Sí</b>
Tiempo o elipsis	Acción que transcurre en segundos	<b>Sí</b>
Analepsis	Un vistazo al pasado o la descripción prolongada de un suceso.	<b>Sí</b>
Prolepsis	Indicios de lo que puede suceder en el futuro de la narración.	<b>Sí</b>
Fábula	Es el contenido de la narración.	<b>Sí</b>
Trama	Es la forma de narrar los hechos, hace uso de analepsis y prolepsis.	<b>Sí</b>
Viñetas	Controla el punto de vista del lector, estableciendo en ella la perspectiva desde la que se ve la acción, ayudando así a demostrar la intención narrativa del autor.	<b>Sí</b>
Arte secuencial de enseñanza	Su finalidad es enseñar.	<b>No</b>

Arte secuencial de entretenimiento	Su principal función es entretener. También pueden hacer uso de técnicas del arte secuencial de aprendizaje.	<b>Sí</b>
Pacto de ficción	Acuerdo entre Autor y Lector para entender que lo que se narra no es real.	<b>Sí</b>

**Tabla 13.** Resultados de la 2da etapa: Narrativa. Elaboración propia con base en (Eco, 1997); (Eisner, 1998)

**a) El texto como imagen**

Uno de los primeros puntos planteados en el esquema anterior en ser afirmativo es la presencia de texto como imagen, situación que el mismo Eisner asegura pasa con más frecuencia en el manga que en el cómic. En este caso un ejemplo de este punto es:



**Imagen 97.** El texto como imagen. Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 40-41)

Aquí la onomatopeya “gaado” usada para emular un ruido fuerte, se emplea a su vez para expresar visualmente un gran peso cayendo al suelo, mostrándola como parte de las vigas metálicas que aplastan al personaje.







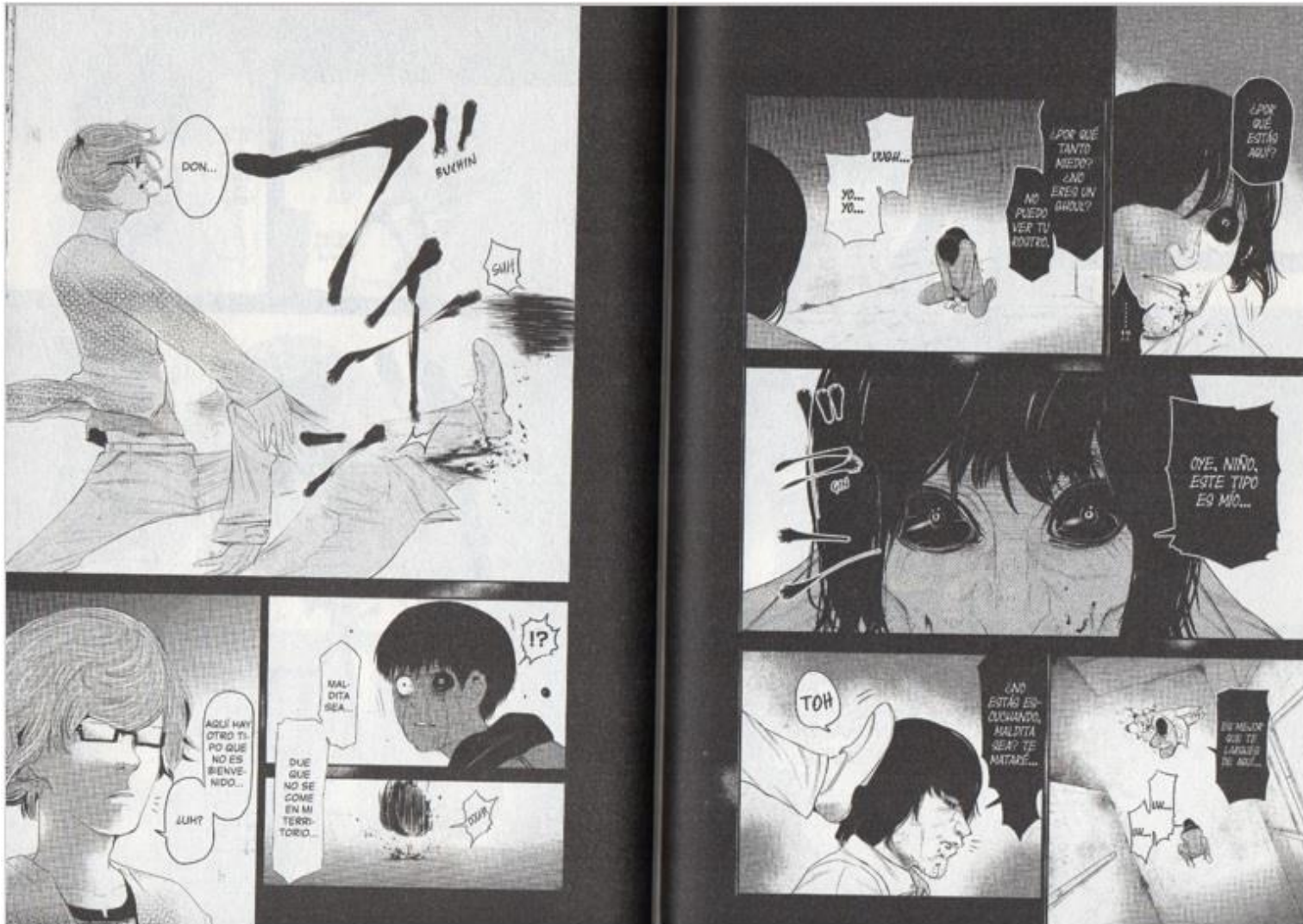


Esta serie de imágenes (que se leen de derecha a izquierda) nos muestra la dilación en el manga. Aquí, a diferencia de la literatura, el texto juega un papel fundamental al reforzar la imagen, pues el resultado se hace más emocionante al combinarlos.



**c) Tiempo o elipsis**

Esta es una acción que sucede con rapidez, como se muestra a continuación, la acción que se realiza no se alarga al contrario se hace parecer que sucedió súbitamente:



**Imagen 101.** Tiempo o elipsis. Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 122-123 )

**d) Analepsis**

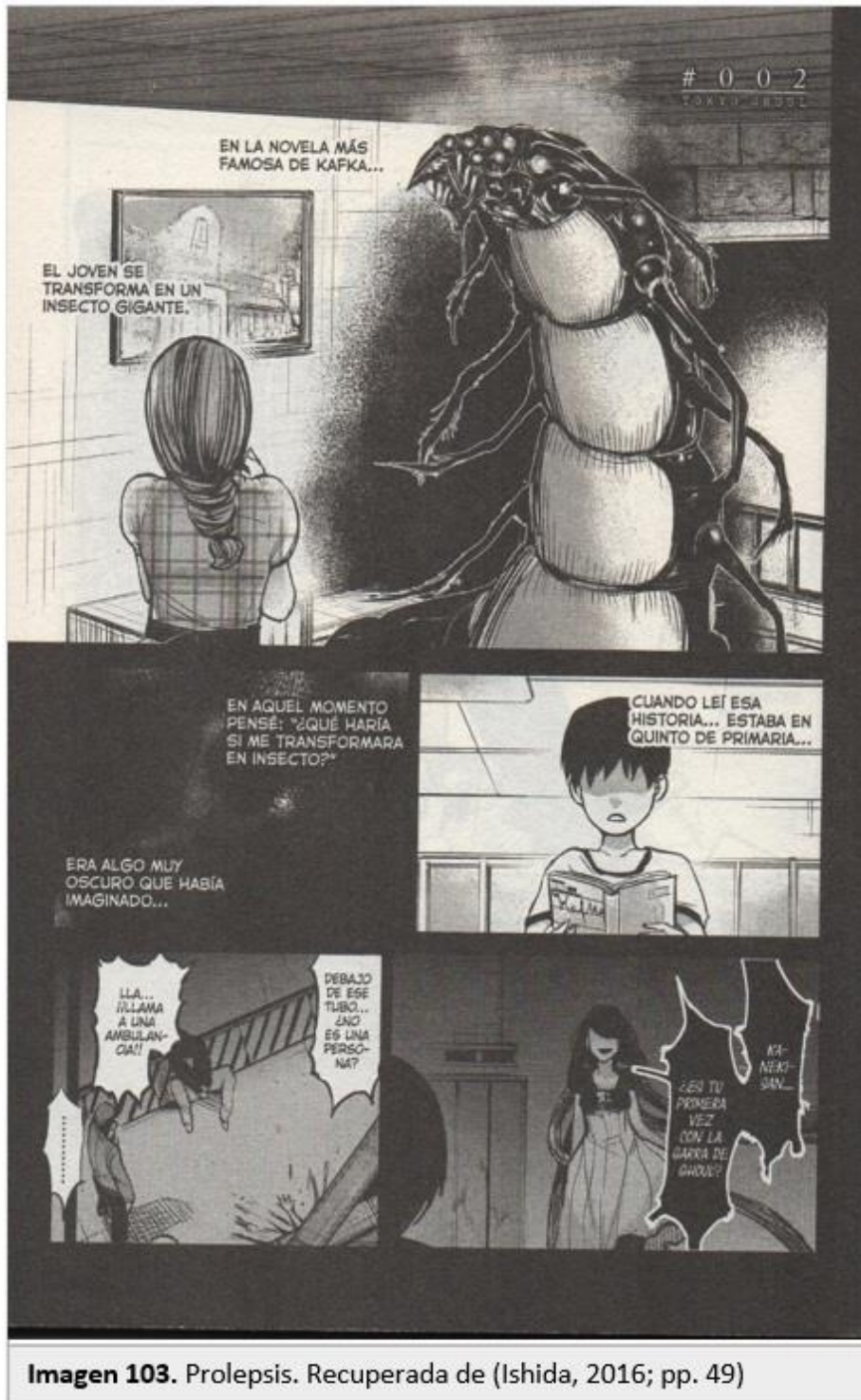
En el siguiente ejemplo se muestra la analepsis, que funge como un vistazo al pasado, apoya otro elemento de este análisis, la dilación o trama, pues ayuda a prolongar el tiempo de la acción para cargar de emoción o suspenso el resultado.





e) Prolepsis

De éste se mostrará un ejemplo interesante:



En el ejemplo de este elemento se puede ver lo fácil que es mezclar el punto anterior (un vistazo al pasado) con lo que significa éste (una insinuación del futuro) pues

para darnos a entender que algo va a pasar, en un segundo nos transporta de las memorias más antiguas a las más recientes dándole un significado muy fuerte a la pregunta de su infancia “En aquel momento pensé: ‘¿Qué haría si me transformara en insecto?’”(Ishida, 2016; Pp. 49)

#### **f) Fábula**

Es un elemento difícil de demostrar, pero su ejemplo más certero se encuentra en la sinopsis de la historia, pues este elemento es la historia que se narra en sí.

#### **g) Trama**

Así como el punto anterior es un elemento difícil de ejemplificar, sin embargo se puede decir que en este manga se narra una historia lineal, que sin embargo desde el primer momento nos muestra una prolepsis, misma que se mostrará más adelante en otro de los elementos a analizar.

#### **h) Viñetas**

El empleo de las viñetas está presente en la mayor parte de los ejemplos que se muestran en esta sección, sin embargo a continuación se muestra un ejemplo de la libertad creativa que se tiene en el manga al no ser necesario el uso estricto de las viñetas:



**Imagen 104.** Viñetas. Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 192)

Como se aprecia a pesar de tener viñetas también se tiene un personaje que las sobrepasa, mostrándonos un formato diferente de analepsis y dilación.

**i) Arte secuencial de enseñanza**

Esto queda negado en el momento en que se analiza un cómic, una novela gráfica o un manga, pues los principales exponentes de este elemento son los instructivos.

**j) Arte secuencial de entretenimiento**

Esto es afirmativo desde que se piensa analizar un manga, una novela gráfica o un cómic, pues son los principales exponentes de este elemento, aunque es importante recordar que también puede tomar prestadas cualidades del arte secuencial de enseñanza.

**k) Pacto de ficción**

En este manga el pacto de ficción está presente desde el momento en que se inicia la lectura, mezclado con una escena que se puede considerar como prolepsis el pacto entre lector y autor se encuentra muy implícito en el inicio de la historia. Para demostrarlo a continuación se muestra dicha página.



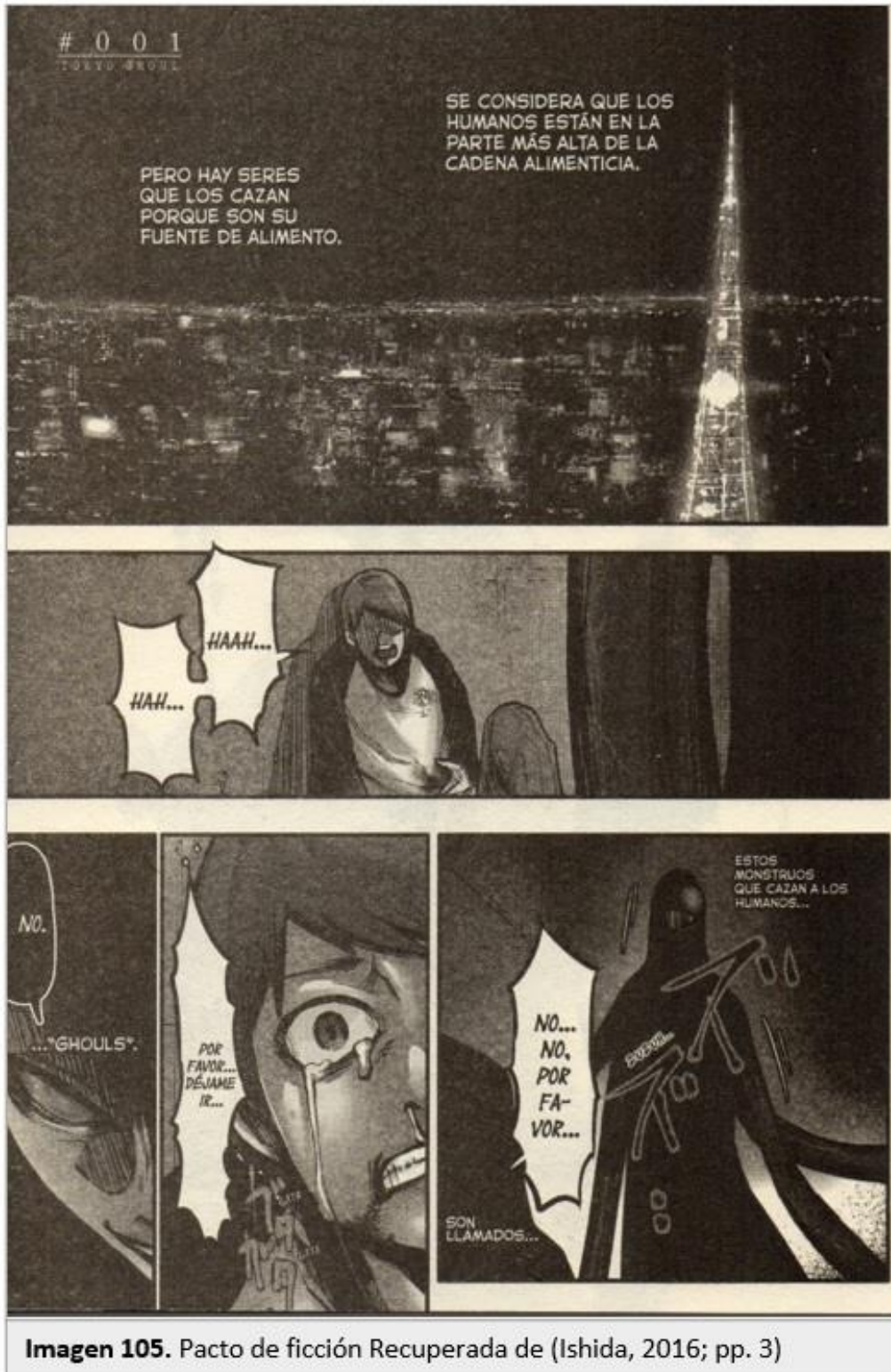


Imagen 105. Pacto de ficción Recuperada de (Ishida, 2016; pp. 3)

### C. Lo fantástico

Como ya se dijo con anterioridad, en el caso de la narrativa de *Tokyo Ghoul* se busca comprobar si pertenece al mundo de la literatura fantástica, y aquí se presenta la respuesta, así mismo, de ser el caso, se presenta a que clasificación pertenece.

Condiciones	Descripción	¿La cumple?
Primera	La vacilación de lector.	<b>Sí</b>
Segunda	La identificación con un personaje.	<b>Sí</b>
Tercera	La interpretación del texto.	<b>Sí</b>

Paradigma	Descripción	¿La cumple?
Fantástico Clásico	Son historias donde lo extraño surge del exterior	<b>No</b>
Fantástico Moderno	En este paradigma la otredad proviene del interior del ser humano.	<b>No</b>
Fantástico Postmoderno	En este paradigma tanto lo real como lo extraño pueden ser artificiales.	<b>Sí</b>

**Tabla 14.** Resultados de la 3ra etapa: lo fantástico. Elaboración propia con base en (Todorov, 1981); (Nieto, 2015)

### D. El héroe

Ahora veamos qué tipo de héroe está presente en la historia y que pasos de su camino ha cumplido al momento de terminar el primer tomo.

Etapa	Descripción	¿La cumple?
<b>A. La partida</b>		
La llamada a la aventura	Inicia con la aparición del “mensajero” quien llama a la realización de una empresa.	<b>Sí</b>
La negativa al llamado	Por miedo al cambio, a lo desconocido, o por apego el héroe rechaza la llamada.	<b>Sí</b>
Ayuda sobrenatural	Figura que brinda apoyo, protección, experiencia o sabiduría que ayudando a aceptar el llamado.	<b>Sí</b>
El cruce del primer umbral	En esta etapa se abandona el mundo para llegar a la guarida del guardián del umbral.	<b>No</b>
El vientre de la ballena	Representa la separación del mundo conocido.	<b>No</b>

Etapa	Descripción	¿La cumple?
<b>B. La iniciación</b>		
El camino de las pruebas	Se profundiza el problema del primer umbral y la pregunta de sí puede exponerse a la muerte del ego permanece constante.	<b>No</b>
El encuentro con la diosa	Aquí se presenta el alma triunfante unida a la diosa del mundo, lo que encara la promesa de perfección.	<b>No</b>
La mujer como tentación	El héroe se enfrenta a las debilidades de la carne y el placer que pueden alejarlo de su misión.	<b>No</b>
La reconciliación con el padre	Es el punto central del viaje, en este punto el héroe debe abandonar la dualidad del bien y el mal.	<b>No</b>
Apoteosis	Es ir más allá de los opuestos, para encontrar el conocimiento divino, el amor y la felicidad.	<b>No</b>
La gracia última	Es el don obtenido con el logro de la misión, en esta etapa ya no comete errores ni encuentra obstáculos.	<b>No</b>

Etapa	Descripción	¿La cumple?
<b>C. El regreso</b>		
La negativa al regreso	El héroe no quiere volver a su mundo tras encontrar iluminación y felicidad.	<b>No</b>
La huida mágica	Ya sea con la aprobación de los dioses o en contra de su voluntad, el héroe regresa exponiéndose a una nueva aventura.	<b>No</b>
El rescate del mundo exterior	El héroe es asistido para poder retornar.	<b>No</b>
El cruce del umbral del regreso	Simboliza la conservación de la sabiduría adquirida así como su incorporación a la vida mientras busca la manera de compartirla.	<b>No</b>
La posesión de los dos mundos	Representa el equilibrio entre lo material y lo espiritual.	<b>No</b>
Libertad para vivir	En esta fase el dominio de sí mismo lo libera del temor a la muerte.	<b>No</b>

**Tabla 15.** Resultados de la 4ta etapa: El héroe, primera parte. Elaboración propia con base en (Campbell, 1959)

Transformaciones del héroe	Descripción	¿La cumple?
El héroe como guerrero	Es el que surge de la oscuridad con la misión de luchar contra un enemigo grande y poderoso.	<b>Sí</b>
El héroe como amante	Simboliza, principalmente, el rescate de la dama en peligro.	<b>No</b>
El héroe como emperador o tirano	Cuando el héroe se convierte en aquel del que debe ser salvado el mundo.	<b>No</b>
El héroe como redentor del mundo	Es un héroe que ha alcanzado una iluminación superior.	<b>No</b>
El héroe como santo	Es el héroe que renuncia al mundo. Abandona el amor y el odio para vivir en soledad abandonándose a la meditación.	<b>No</b>

**Tabla 16.** Resultados de la 4ta etapa: El héroe. segunda parte. Elaboración propia con base en (Campbell, 1959)

Tipos de héroe	Descripción	¿La cumple?
Héroe civilizador	Este tipo de héroe procede del mundo de lo divino, ya que están emparentados con las deidades de quienes heredan sus condiciones divinas.	<b>No</b>
Héroe trágico o épico	Este tipo de héroes instauran la ley y la defienden, a pesar de tener orígenes en lo divino son humanos y como tal sufren.	<b>No</b>
Héroe novelesco	Surgen de la literatura, es un tiempo institucionalizado por la narración de la novela.	<b>Sí</b>
Súper héroe	El mundo de éstos son los cómics y las películas de acción, son poseedores de elementos arquetípicos como fuerza y el reconocimiento de la justicia que se dedican a defender y restaurar cuando ésta es dañada.	<b>No</b>
Antihéroe	También en el cómic encontramos este tipo de héroe. A diferencia de todos los héroes anteriores éste no suele actuar impulsado por la justicia, lo que lo mueve es el egoísmo, lo que a primera vista nos haría pensar que es lo opuesto al héroe, pero en realidad se trata de un nuevo tipo de héroe.	<b>No</b>
Héroe monstruoso	Es cuando el héroe se enfrasca en su lado monstruoso, en las leyendas antiguas hay ejemplos de sus desplantes parecidos a los de animales furiosos, con los que son comparados los propios monstruos.	<b>Sí</b>

**Tabla 17.** Resultados de la 4ta etapa: El héroe, tercera parte. Elaboración propia con base en (Campbell, 1959); (Carmona, 2006)

### E. El monstruo

Finalmente analizaremos al monstruo enfrascado en la narrativa del manga *Tokyo Ghoul*.

Clasificación	Descripción	¿La cumple?
Activo	Posee independencia de comportamiento, actúa e interactúa guiado por una entidad superior.	<b>Sí</b>
Cuasiactivo	Actúa como autómatas, encarna una fuerza libre de toda moral, no es ni bueno, ni malo debido a que no posee libre albedrío ni decisión.	<b>No</b>
Pasivo	Sirve de resguardo o protección contra algo o alguien, no es necesario que entre en acción, ya que su propósito es disuadir sobre la realización de algún acto.	<b>No</b>
Neutro	Es el que muestra algo, ya sea una señal o un acontecimiento, sin ejecutar acción o impedir algún acto.	<b>No</b>

**Tabla 18.** Resultados de la 5ta etapa: El monstruo. Elaboración propia con base en (Santiesteban, 2003)

Después de analizar la narrativa del manga sólo resta dar una breve descripción de los resultados encontrados en dicho estudio.

En primera instancia se nota que es una narrativa de corte literario pues a pesar de narrar algunos eventos de la vida cotidiana, como lo son salir a tomar un café con un amigo o tener una cita, se trata de hechos no verídicos y ampliamente cargados de misticismo al evocar la figura del *ghoul* dentro de dichos eventos. Este punto es posible encontrarlo en muchos de los mangas existentes, si bien la figura del *ghoul* no es una constante, otro tipo de ser cubrirá



su lugar para obtener el mismo tipo de narrativa cargada de misticismo o, en ocasiones, de hechos que no son verídicos por más realistas que sean.

Así mismo, esto se vuelve más certero al evocar dos libros que, al parecer, desde el punto de vista de la intertextualidad (pese a que no sea el tema del presente trabajo) fungieron como inspiración para esta historia, aunque no se puede negar la originalidad y el buen manejo de la narrativa por parte del autor. Dichas novelas son *La metamorfosis* de Franz Kafka y *Demian* de Herman Hesse, ambas citadas en diferentes momentos del primer tomo.

En *La metamorfosis* se nos narra la historia del joven Gregorio Samsa quien tras un sueño intranquilo despierta para verse convertido en un monstruoso insecto y es aquí donde inician todas las desventuras que lo conducirán directo a su muerte, mientras que en *Demian* nos presentan el paso de la niñez a la vida adulta de Emil Sinclair, quien va abriéndose paso en la vida bajo las reflexiones que realiza con su amigo Demian.

La relación entre ambas novelas y el manga que se analiza radica en lo siguiente: *Tokyo ghoul* presenta la historia de un joven que sufre una metamorfosis al convertirse en *ghoul*, guardando cierto parecido al joven Samsa y que a diferencia de Emil no contempla un paso de la niñez a la vida adulta, si no un paso de una especie a otra todo lo que esto conlleva.

Una vez que se tiene conocimiento de esto, lo siguiente es hablar sobre los elementos que la componen, a partir del cuadro que se creó para los fines del presente trabajo.

Se encontró que dentro del manga el texto llega a ser parte de la imagen aumentando su valor significativo al incorporarse en ella, así como Eisner asegura, pasa con más frecuencia en el manga que en el cómic, pues en este caso el texto y la imagen tiene un origen común, ya que la escritura japonesa tiene sus inicios en los ideogramas provenientes de china usados desde el siglo XI en un inicio por la corte imperial y posteriormente por el pueblo. Claro que este sistema no es el único pues también se hace uso de dos silabarios que continúan con este principio y siguen en uso actualmente. Es por lo anterior que

las onomatopeyas usadas dentro de la narrativa del manga pueden pasar como imágenes para aquellos que no estén acostumbrados a leer este tipo de materiales.

Muchos de los elementos que se describen a continuación se encuentran presentes en los diversos géneros del manga pues éstos por lo general están dirigidos a un público mayor de 10 años, los cuales ya tienen una comprensión de conceptos como lo son el pasado, el presente, los recuerdos, el día y la noche lo que permite al autor plasmarlos dentro de sus historias.

Al ser una acción que prolonga su resultado para intensificar la emoción o el suspenso en otras palabras el climax, el ritmo o dilación se vuelve más visible en el manga que en los textos plenamente literarios pues el dibujo apoya dicha dilatación. Este es posiblemente el recurso más empleado en el tomo analizado, pues lo podemos encontrar más de una vez a lo largo de la historia, en cada ocasión que algo trascendental va a ocurrirle al personaje principal, muchas veces este elemento se entrelaza con otros para darle mayor trascendencia a la secuencia narrativa.

En este aspecto las viñetas y los globos son cómplices de la dilación pues toman el control sobre el tiempo, es decir, gracias a estos elementos el tiempo en un cómic o manga se puede dividir en dos, el tiempo en que le toma a los personajes realizar una acción y el tiempo que tarda el espectador en leer e interpretar los diálogos y las secuencias de imágenes. Ésto es un fenómeno que sólo se puede encontrar en los cómics, el manga o la novela gráfica.

A diferencia del elemento anterior el tiempo o elepsis es una acción que transcurre en segundos, esto es más fácil de identificar en el cine, pero también es identificable en el manga al mostrarse acciones que aparentan ser repentinas, como se vio en el ejemplo de este aspecto, en una primera viñeta se ve a dos personajes conversando, para posteriormente ver como uno de ellos pierde la cabeza a causa de un ataque inesperado. Esto resulta en un evento que transcurre en cuestión de segundos, retratado de forma que sea comprensible para el lector, es decir, el autor eligió la escena exacta para hacer entender al

lector lo que acababa de pasar. Ésto sucede en todos los ejemplos de dilación presente en el manga analizado, y es muy probable que también se puedan encontrar en otro tipo de mangas.

Otra definición de elipsis la maneja Umberto Eco, quien la define como elecciones rápidas de lo que sucedió, esto se debe a que en los textos el lector usa su imaginación para crear las escenas de lo que ocurre, pues no tiene un soporte visual que les permita interpretar lo que pasó, en el manga ésto se convierte en una acción que transcurre en segundos pues tiene ese soporte visual que limita la elección, es decir sabes que algo pasó pero no sabes cómo.

Lo vistazos al pasado que nos brindan un complemento perfecto al contexto de la narrativa, conocidos dentro del ambiente literario como analepsis y en el cine y la animación como *flash back*, se mezclan en la narración del presente tomo1 como un asistente de la dilación.

Gracias a la carga que traen consigo los recuerdos que proyectan, la emoción se intensifica, tal es el caso en el ejemplo presentado para este elemento; Kaneki ha perdido la posibilidad de degustar la comida humana y empieza a sentir un hambre espantosa, mientras deambula por la Ciudad en busca de algo que pueda comer percibe un aroma que le resulta agradable y decide seguirlo. La analepsis se hace presente en ese momento de dos maneras: una es la gráfica, al presentarnos una imagen del protagonista de niño y una mujer que cocina algo en la estufa y la otra, es el texto que complementa la acción visual donde se puede leer “Es la primera vez que lo huelo, pero me parece familiar... es como el sazón de mamá...” (Ishida, Sui, 2011; Pp.118) aquí el aroma que percibe se combina con su hambre para traer de su memoria el recuerdo de la comida de su madre, situación que lo impulsa a seguir el rastro de dicho aroma, para descubrir horrorizado que reaccionó ante el aroma de un cadáver.

Otro ejemplo de analepsis se encuentra presente en la imagen empleada para el elemento de las viñetas, al igual que el anterior se encuentra mezclado con la dilación, pero aquí se resalta una emoción diferente y no sólo eso sino que también se hace uso del suspenso.

En dicho ejemplo, Hide, el mejor amigo de Kaneki, es atacado por Nishiki y queda inconsciente, mientras que Kaneki ve con impotencia cómo su amigo es víctima del brutal ataque.

Tras una serie de intentos fallidos por ahuyentar al agresor, termina completamente herido y Nishiki hace su última amenaza “No importa que sea... adiós Nagachika...lba a disfrutar hacerte esto después...” (Ishida, 2011; Pp.191). La analepsis hace su entrada y nuestro protagonista empieza a recordar el momento en que conoció a su amigo y todas las experiencias que han tenido juntos.

En la imagen se ve de fondo algunos de los momentos que vivió al lado de su mejor amigo, como su preocupación tras el incidente que sufrió a manos de Rize, o la búsqueda de resultados de un examen de admisión, mientras delante de todo eso se encuentra la silueta de Kaneki quien lucha por levantarse, en las páginas posteriores a la imagen mostrada, sigue apreciándose la analepsis hasta terminar en una serie de imágenes que van acompañados con una cita del libro *Demian* de Herman Hesse “‘El ave’ lucha por salir del cascarón. El cascarón es el mundo. Para nacer. Primero debe destruir un mundo.”(Ishida, 2011;Pp.194-195)

Otra de las virtudes del uso de este elemento en el manga es que dan más profundidad a los personajes y los hacen más complejos al profundizar en su pasado y mostrar el origen de sus rasgos de personalidad. Sin embargo a nivel narrativo se suelen apreciar como un "diálogo" entre el personaje y el lector.

Si la analepsis nos muestra fragmentos del pasado, la prolepsis se muestra impaciente ante la sucesión de eventos y nos muestra fragmentos de lo que está por venir. En el ejemplo que se pone en esta sección es en sí una hibridación entre ambos elementos, es decir nos da un vistazo al pasado para darnos un fragmento del futuro, combinando en una fracción de tiempo su infancia, lo que acaba de vivir combinandolas para finalmente mostrar el fragmento del futuro incrustado en el texto “En aquel momento pensé: ‘¿Qué haría si me transformara en insecto?’”(Ishida, 2011; Pp. 49) en la imagen, a pesar de que el texto habla de la metamorfosis de Franza Kafka, lo que se ve es un ciempiés en lugar de un

escarabajo como lo retrata Kafka, este insecto aparece cada vez que el personaje va a sufrir una transformación.

En el caso de *Tokyo Ghoul* el autor suele dejar pequeños indicios sobre los posibles enemigos, previniendo al lector acerca de una posible tragedia, este rasgo casi siempre se relaciona con la aparición del ciempiés, pero es importante resaltar que son sólo indicios que en muchas ocasiones terminan de forma diferente a lo que el lector esperaba.

Se puede decir que estos dos elementos (analepsis y prolepsis) están presentes en el manga a analizar porque la historia está dirigida a un público adulto, que tendrá mayor noción de estos elementos y los comprenderá como lo que son, fragmentos que nutren la narrativa y brindan profundidad a los personajes, ligados a los cambios de identidad y personalidad que llegan a tener. Es por lo anterior que ambos resultan relevantes en la historia que se analiza pues hay elementos que se presentan en este primer tomo que posteriormente darán pistas para entender cuando se trata de alguno de los dos, por ejemplo, como ya se mencionó anteriormente, el ciempiés.

Ya que la fábula se encuentra en todo relato por ser el contenido de la narración, es de esperarse que estuviera presente, en este caso la fábula es la historia de Ken Kaneki y los diversos eventos que tiene que vivir a partir de las decisiones que toma. Es decir, la fábula de *Tokyo Ghoul* nos narra el día a día de un joven universitario, que tras un terrible accidente sufre una metamorfosis que lo transforma en un híbrido entre humano y *ghoul* y debe adaptarse a las reglas del mundo al que es introducido de súbito.

La trama, por su parte, es la manera en que se narra la fábula, es decir cómo es que el autor usa las analepsis, las prolepsis, la dilación, la elipsis, el pacto de ficción, las viñetas y los globos para tejer una historia coherente. En el caso del manga a analizar, Sui Ishida se destaca por su modo de tratar este punto, pues sabe cómo envolver al lector dentro de su narrativa, dejándolo a la expectativa con cada capítulo que va tejiendo, guiándolo a resultados y paradojas que

resultan sorprendidas, y en ocasiones, difíciles de creer pues el autor juega con sus personajes de tal manera que conectan con el lector.

Aunque a simple vista parece un relato lineal, cada personaje tiene una historia de fondo que no sólo le brinda profundidad, también le otorga dinamismo a la historia, empleando saltos en el tiempo que se mezclan con la realidad, sin perder el hilo de la narración principal. Aunque es importante resaltar que este aspecto de la trama se aprecia mejor en los tomos que continúan con la historia. Así mismo *Tokyo Ghouls* tiene un aura de misterio en donde ningún personaje está a salvo, ya que la posibilidad de que un evento que lo perturbe física o emocionalmente está siempre presente.

De los 1681 cuadros de texto y globos de diálogo que componen el primer tomo del manga *Tokyo Ghouls* 98 son analepsis, 39 son prolepsis, 182 son dilaciones y 73 son elipsis. Es decir de las 1681 incrustaciones de texto 392 se dedican a brindar complejidad a la trama.

Las viñetas son un recurso común en el cómic, e incluso se podría decir esencial, pues su principal función es limitar la vista del lector, el manga por su parte hace uso de ellas pero no son tan relevantes como en el caso de su homólogo occidental, pues si es verdad que ayudan a dar orden a lo que se narra pasan a formar parte también del estilo pues hay géneros en los que la viñeta desaparece por completo o son dejadas en segundo plano, como es el caso del manga que se analizó, como se vio en los ejemplos planteados en esta sección hay momentos en los que los personajes rebasan las viñetas o incluso son necesarias dos páginas completas para retratar un hecho, en cuyo caso se podría interpretar que, para el manga, la viñeta que sirve a los autores es la hoja en sí misma.

En cuanto al arte secuencial de enseñanza y al arte secuencial de entretenimiento se puede decir que el manga, en especial el que se está analizando es una mezcla entre ambos, pues a pesar de pertenecer al arte secuencial de entretenimiento, por ser uno de los exponentes de éste, la historia tiene una moraleja al final, de la cual no se puede hablar mucho pues nos enfocamos al inicio del relato.

Al momento de analizar se descarta la función de enseñanza pues esta engloba principalmente folletos que permiten el ensamblaje de diversos productos o muestran la forma de usarlo, pero cuando se habla de su función de entretenimiento se dice que puede hacer uso de recursos de enseñanza para fortalecer su redacción.

Para finalizar esta primera parte del análisis, sólo resta hablar del pacto de ficción, que en este caso hace su aparición, desde el primer momento el autor hace un contrato con el lector, a partir de aquí el ser humano a pesar de estar en la cima de la cadena alimenticia es la principal fuente de alimento de otra especie. El pacto de ficción en este caso, abre un panorama en el que la supremacía del hombre se pone en tela de juicio y crea una realidad alternativa que sirve para causar una reflexión más profunda sobre lo que haríamos en caso de enfrentarnos a seres más fuertes. Nos muestra una lucha por la supervivencia en dónde el ser humano finalmente se abre paso para defender su lugar dentro de la cadena.

Una de las cuestiones base de la presente investigación era conocer si lo que se narra dentro del manga podía ser considerado literatura fantástica o no. Para ello, primero se debía ver si el manga cumple las tres condiciones básicas para esta clasificación, las cuales son: La vacilación del lector, la identificación con un personaje y La interpretación del texto. Elementos que se concluyó están presentes en *Tokyo Ghoul*.

La primera condición, la vacilación del lector es una constante pues, a pesar de tener al inicio un pacto de ficción que afirma la existencia de los *ghoul* su existencia es cuestionada inclusive dentro de la narrativa y posteriormente la vacilación pasa a lo que ocurre con el personaje principal.

Esto deriva en la afirmación de la segunda condición, la identificación con un personaje, pues la vacilación se personifica en él. Es decir, al inicio de la historia no puede creer en la existencia de los *ghouls*, una vez que se le demuestra su existencia no puede creer ni aceptar que se convirtió en un mitad *ghoul* ni que ahora

debe comer carne humana para poder sobrevivir; y es así como a lo largo de la historia van surgiendo eventos que causan constantemente su vacilación.

En cuanto a la interpretación del texto no es posible aceptarlo todo como verdad, pero tampoco se puede aceptar como mentira, se permanece en un estado en el que se duda de lo que se lee y eso es exactamente lo que se pretende dentro de la literatura fantástica.

El fantástico clásico, a pesar de ser historias donde lo extraño surge del exterior, acechando, agrediendo y traspasando el mundo familiar, no corresponde al tipo de fantasía empleada en el manga pues en este paradigma sólo existe una verdad absoluta y dentro del manga existen más de una verdad, es decir la verdad de los humanos, la verdad de los *ghouls* y la verdad que va creando el personaje principal.

Tampoco el fantástico moderno corresponde al manga pues en este paradigma la otredad proviene del interior del ser humano y los *ghouls* son una otredad externa que guarda una codependencia con el ser humano al estar sumidos en un círculo vicioso de cazador-presa, aunque en éste a diferencia del paradigma clásico existe más de una verdad.

El manga pertenece al fantástico postmoderno pues en este para tanto lo real como lo extraño pueden ser artificiales, es decir dentro de la narrativa se muestran realidades alternativas, que es exactamente lo que sucede con el objeto de análisis, donde se presentan entes externos que cohabitan la ciudad de Tokio con los seres humanos y permanecen ocultos acechando y siendo acechados. Además de que dentro de la narrativa de busca dejar una enseñanza al crear un simulacro de nuestro mundo con una serie de verdades mezcladas con supuestos.

Otra constante dentro de cualquier tipo de narración fantástica es el héroe, un ser que resulta especial dentro de la historia pues, por lo general es aquel que salvará al mundo de la desgracia.



El héroe sigue una serie de pasos a lo largo de su existencia para consagrarse como tal, las cuales están divididos en tres etapas: la partida, la iniciación y el regreso, con sus correspondientes pasos (como se vio en el esquema presentado en páginas anteriores); pero en el manga a analizar sólo se encontró con el cumplimiento de algunos pasos de la primera etapa.

La partida inicia con la llamada a la aventura que en este caso está representada por el accidente que sufre el personaje principal, el cual lo transforma en un mitad *ghoul*. Rize la causante de ello funge como el mensajero, el ser que hace el llamado al héroe a aventurarse a lo desconocido.

El siguiente paso es la negativa a la aventura, el cual se cumple en el momento en que Kaneki niega su nueva condición y la ve como una total desventura, incrédulo ante la serie de sucesos que lo llevaron a eso se presenta como una víctima que pide a gritos ser salvado de su desgracia.

La ayuda sobrenatural es representada por dos personajes, Touka y Yoshimura, quienes conforman una dualidad que obliga a nuestro protagonista a aceptar su nueva realidad. En este primer tomo Touka representa el golpe de realidad, la forma más fría de ver las cosas y la culpa al no poder comprender lo que es desconocer uno de los dos mundos, por otro lado, Yoshimura representa la sabiduría y el consuelo, se presenta como un guía tranquilo y amable dispuesto a mostrarle el camino a seguir y brindarle apoyo siempre que Kaneki lo necesite.

No hay que cerrarse a la idea de que sólo se cumplen estos pasos del camino del héroe, pues no se está analizando la historia en su totalidad, lo que deja abierta la posibilidad de que en el resto del relato se cumplan las etapas que quedan pendientes en este análisis.

Otro de los aspectos del héroe presentes en la narrativa es la transformación del héroe. Nuestro protagonista pertenece al héroe como guerrero, en este aspecto el enemigo grande y poderoso que debe enfrentar en primera instancia es él mismo, para posteriormente enfrentarse a su entorno. Esto, al igual que en el aspecto

anterior no se limita a que en el resto de la historia cumpla otra de las transformaciones del héroe.

Ken Kaneki cumple con la descripción de dos tipos de héroe, en primera instancia las del héroe novelesco pues es un héroe que surgen de la literatura, se mueve más allá de la ley justificando su existencia en ella; reafirma su propio ser enfrentando al mundo, en él la tragedia resulta en un hilo conductor pues debe sufrir las consecuencias de sus actos, situación que se ilustra mejor conforme avanza la historia.

Por otra parte, es también un héroe monstruoso, no sólo por actuar como un animal furioso, sino por cumplir con las características del monstruo, pues en primera instancia se podría asumir que la narrativa del manga *Tokyo Ghoul* nos muestra a un monstruo que interpreta el papel de héroe.

En resumen, lo que se ha analizado hasta el momento del héroe en *Tokyo Ghoul*, se encuentra a un personaje que sigue los pasos del mito y que inicia la transformación en su etapa más básica (como guerrero) que, hasta este momento, cumple con las características de por lo menos dos tipos de héroe.

El elemento final del análisis es el monstruo, en este caso cuenta con apariencia humana, pero conserva características monstruosas representadas por el órgano depredador llamado kagune y los ojos a los que llaman kakugan. En cuanto al tipo de monstruo que representan es el activo, pues los *ghoul* así como los humanos, poseen independencia de comportamiento, actúa e interactúa guiado por una entidad superior, que en este caso es su instinto de supervivencia. Es importante aclarar que dependiendo de la perspectiva que se tome el monstruo será un ente diferente, es decir, para los *ghouls* los humanos son los monstruos mientras que para los humanos los *ghouls* son monstruos.

Ahora bien, a pesar de la creencia de que en el manga la violencia es la manera de resolver todos los problemas no se trata de algo totalmente cierto. El diálogo es una de las principales fuentes de resolución de problemas, siempre a

partir de una negociación en la que alguien se sacrifica por un bien mayor, lamentablemente este aspecto no puede ser ejemplificado en el presente trabajo, pues las acciones que llevan a la afirmación de este punto se encuentran retratadas en los tomos posteriores de esta historia.

## Conclusiones

A lo largo del presente trabajo se han tratado diversas temáticas, siempre enfocadas a un fin común, crear un modelo que simplifique el análisis del manga, y a su vez permita demostrar que éste es una variante literaria en un formato de fácil lectura. De igual manera se ha hablado del objeto de estudio del mismo, el manga titulado *Tokyo Ghoul*.

La creación de dicho modelo se basó en la teoría literaria de Umberto Eco y la teoría del arte secuencial de Will Eisner, quien siempre remarcó el origen común de la literatura y el cómic, para demostrar que no son tan diferentes sino que éstos se complementan para crear un análisis íntegro de la narrativa del manga a estudiar.

Otros factores que perfeccionan dicho análisis es la integración de la temática fantástica, género que puede ser sustituido en caso de que el investigador así lo requiera, y con ello los personajes del héroe y el monstruo elementos inseparables de la narrativa fantástica.

Tanto el cómic como el manga son medios de comunicación desprestigiados a lo largo del tiempo en Occidente por haber nacido con la misión de entretener y por tener un formato de fácil lectura, pero la lucha por reivindicar a estos elementos de la cultura y el arte popular ha llevado a designar el vocablo novela gráfica a los números más recientes. Esta última es una simple diferencia semántica, pues se trata de un formato para presentar cómics con gran variedad de temáticas que promueven el pensamiento, ampliando su área de influencia.

La historia del manga influye en la comprensión de su estilo narrativo, pues surge a partir de un contexto social diferente al del cómic, en primera instancia por la localización geográfica del lugar de origen de cada uno de ellos y por las condiciones que generan su nacimiento.

En Japón el manga surge a principios del siglo XX como un intento de alcanzar la modernidad de las grandes potencias del mundo, siendo el resultado de la mezcla entre la tradición pictórica japonesa y los primeros intentos narrativos del cómic occidental.

Mientras que el cómic surge en 1895 con la tira titulada *El niño Amarillo*, donde se reflejaba en su personaje principal, la ideología de la época que se vivía, uno de los factores que más se llegó a retratar en ella fue la gran cantidad de inmigrantes que llegaba desde Europa en busca del sueño americano.

Hay dos géneros demográficos plenamente dirigidos al público adulto en Japón, el Seinen y el Josei. El primero de ellos es una etiqueta editorial que surge a finales de los años sesenta, su público meta son hombres de entre 18 y 30 años de edad (aunque existe un porcentaje de mujeres que lee este género)

Sus historias son más realistas aunque, como se vio en el análisis realizado en la presente tesis, la fantasía no es dejada de lado. Se caracterizan por presentar contenido violento explícito, protagonistas con debilidades visibles y contenido sexual que está plenamente enlazado con la vida de los personajes, de igual manera, como se vio reflejado en el análisis, cuentan con herramientas narrativas que ayudan a hacer más complejas sus relatos, esto apoyado a su vez por personajes más centrados en la auténtica naturaleza humana.

El segundo, aparece en 1980, sus historias tienen como público meta a mujeres de entre 20 y 30 años, a diferencia del Seinen este género trata temas de la vida cotidiana de forma realista, se caracteriza por tener protagonistas que suelen ser profesionistas o amas de casa con dificultades a resolver, pero no se debe olvidar que los temas de moda en el cine y la literatura ayudan a diversificar las historias del Josei.

Como se mencionó con anterioridad el manga *Tokyo Ghoul* tiene una narrativa literaria fantástica del género Seinen, por lo que su historia mantiene atisbos de la realidad, profundamente mezclados con elementos fantásticos.

La manera en la que el manga emplea la analepsis resulta en fragmentos que nutren la narrativa y brindan profundidad a los personajes, ligados a los cambios de identidad y personalidad que llegan a tener.

Es importante dejar en claro que este aspecto de la analepsis se ve más nutrido conforme la historia avanza, pues es gracias a ella que se van comprendiendo rasgos de personalidad del protagonista y de los personajes con los que convive. Así mismo llegados a cierto punto la analepsis cobra la identidad de uno de los personajes y se presenta en el texto cada vez que es necesario atormentar con su pasado al héroe monstruoso de la historia.

Dentro de las etapas del mito de héroe que se cumplen en este tomo se encuentran los tres primeros componentes de la partida, es decir; “el llamado a la aventura” representado en el accidente que sufre el protagonista junto con Rize; “la negativa al llamado” al convertirse en mitad *ghoul* se presenta como una víctima de las circunstancias y se niega a admitir su estado actual y “la ayuda sobrenatural” presente en el personaje de Yoshimura, un *ghoul* anciano dispuesto a entrenar a Kaneki para que comprenda lo que es ser uno de los suyos y en mostrarle las problemáticas del mundo desde ese punto de vista. Así mismo, este último asunto también se ve reflejado en otro personaje: Touka representa el golpe de realidad, la forma más fría de ver las cosas y la culpa al no poder comprender lo que es desconocer uno de los dos mundos.

El que se relacione sólo con esta parte del mito no significa que, si se analizara la historia en su totalidad, el resto de ellas no se encuentre presente en la narrativa. Lo mismo sucede con las transformaciones del héroe, pues en este primer tomo sólo se presenta al héroe como guerrero, ya que el enemigo grande y poderoso contra el que deberá luchar en primera instancia es su propia concepción del mundo, para posteriormente fijarse una meta a conquistar, según el avance de la historia será el tipo de transformación que irá adquiriendo.

Otro de los descubrimientos que se hizo al analizar el manga fue que se rompe el paradigma bueno-bueno y malo-malo entre monstruo y héroe pues dentro

de la narrativa de *Tokyo Ghoul* dependiendo de la perspectiva que se tome el monstruo será un ente diferente, es decir, para los *ghouls* los humanos son los monstruos mientras que para los humanos los *ghouls* son monstruos.

Por ende ocurre lo mismo con el héroe, dentro de la historia se presenta a Kaneki Ken como héroe, pero no como un ser perfecto regido por la bondad, sino que éste refleja los defecto y las debilidades del ser humano, y según avanza la historia llega a mostrar la crueldad del monstruo creando así un ser gris dentro de un sistema de clasificación que se divide entre lo negro y lo blanco.

Del análisis realizado al tomo, se deduce que el manga es una forma literaria híbrida que permite al lector complementar el texto y la imagen para enriquecer su experiencia, lo anterior se concluye a partir del uso de la teoría narratológica de Umberto Eco, pues los elementos que componen una novela están presentes en el manga. Es así que se puede afirmar que ambos modelos, tanto el literario como el de arte secuencial, son plenamente complementarios el uno del otro.

A pesar de que el manga tiene su origen en la imitación del cómic occidental éste ha evolucionado de forma diferente tanto en el tratamiento de las historias como en las imágenes en el plasmadas. Si bien, el fin de ambos es entretener, como ya se ha dicho con anterioridad, el manga suele llevar enseñanzas profundas en sus historias.

El formato del manga y del cómic tienen diferencias muy marcadas. Las viñetas son, posiblemente el principal exponente de ello pues en primer lugar este elemento busca captar la atención del lector y crear una secuencia en la que éste seguirá la narración. Es aquí donde surge una diferencia entre el cómic americano y el japonés, ya que al lector occidental se le enseña a leer de arriba a abajo y de izquierda a derecha mientras que al lector oriental se le enseña a leer de derecha a izquierda y de arriba a abajo, lo cual se refleja en la forma en que se ordenan las viñetas.

En segundo lugar, a pesar de que el manga hace uso de las viñetas, estas no son tan relevantes como en el caso de su homólogo occidental, aun cuando ayudan a dar orden a lo que se narra, en el manga pasan a formar parte también del estilo pues, como ya se ha mencionado, hay géneros en los que la viñeta desaparece por completo o son dejadas en segundo plano, es decir hay momentos en los que los personajes rebasan las viñetas o incluso son necesarias dos páginas completas para retratar un hecho, en cuyo caso se podría interpretar que, para el manga la viñeta que sirve a los autores es la hoja en sí misma.

Así mismo, se comprueba que se trata de una narración fantástica al tener presentes las tres condiciones planteadas por Todorov, pues la vacilación se encuentra presente en el lector, quien no puede creer lo que lee y se identifica con el protagonista quien duda de su situación actual, a la vez que el texto exige una postura específica en la que no se puede tomar todo de forma literal pero tampoco de manera alegórica.

Se encontró que el manga *Tokyo Ghoul* pertenece al fantástico postmoderno pues en esta clasificación se muestran realidades alternativas, con entes que pueden ser tanto externos como internos, artificiales o naturales. En el objeto de análisis, se presentan entes externos que cohabitan la ciudad de Tokio con los seres humanos y permanecen ocultos acechando y siendo acechados, así mismo dentro de la narrativa se busca dejar una enseñanza al crear un simulacro de nuestro mundo con una serie de verdades mezcladas con supuestos, en éste caso la enseñanza se muestra completamente en el tomo final de la historia, es decir, en el tomo 16 de *Tokyo Ghoul : re*.

Uno de los aspectos de la realidad que se mezclan en la ficción presentada en el manga es la constante sensación de vacío interno que necesita ser llenado por impulsos externos, los cuales van desde libros hasta series, creyendo que en ellos se encontrará aquello que guíe a la felicidad. En el caso del protagonista de esta serie aquello que lo ayuda a sentirse completo es la literatura, muestra de esto se encuentra impregnado en el inicio de la historia y conforme la narrativa del manga



va tomando su curso este factor aparecerá cada vez que Kaneki necesita olvidarse del sufrimiento que le causan los eventos de su vida cotidiana. En la historia se hace una simulación de la realidad mundial, situándola en la ciudad de Tokio, donde se refleja la incertidumbre, la discriminación y la complejidad del mundo.

En este caso, la edición al español de la casa Editorial Panini Manga México, respeta rasgos lingüísticos del japonés, como lo son las onomatopeyas, que juegan un papel importante al encontrarse en muchas ocasiones como imagen y no específicamente como texto.

El presente trabajo sienta las bases para un análisis del manga y del cómic desde las teorías que lo desprestigian, como recordatorio de que la comunicación no sólo es cuestión de la “Alta cultura”, sino que también se encuentra en aspectos tan cotidianos como el “Arte Popular.”

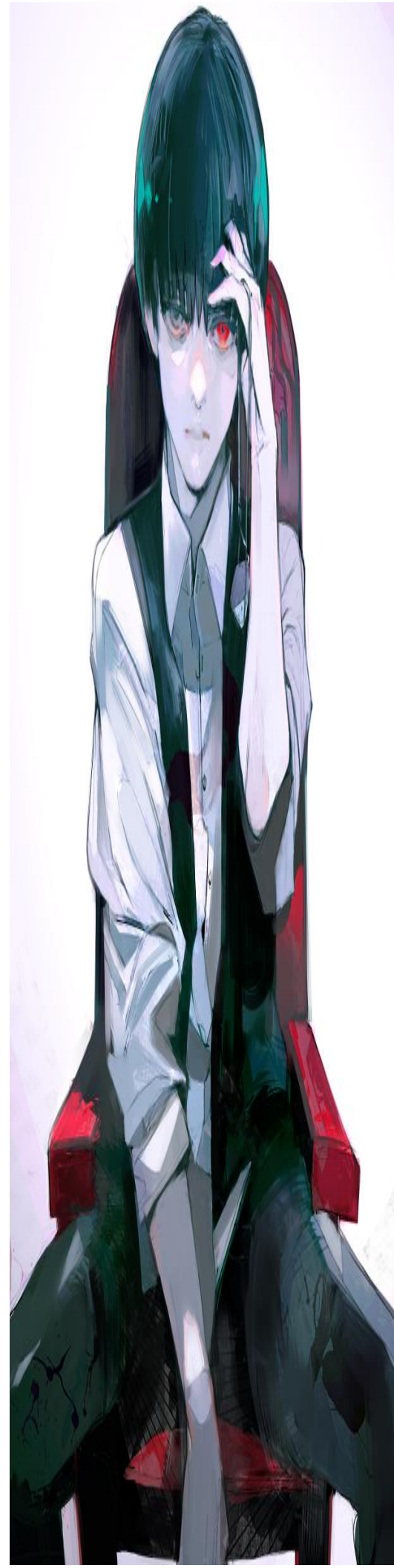
# Anexos

A1. El manga en México.

A2. Encuestas de Charapedia.

A3. Animación, Live action, spin off, ova y Re

**Imagen 106.** カネキの喰種マスク  
(Mascara ghoul de Kaneki).  
Recuperada de Rockin'on (2017)  
<https://rockinon.com/news/detail/160373>



## **Anexo 1. El manga en México.**

El mundo del manga y del anime están presentes en la vida cotidiana actual, por ello no es de extrañar que en los últimos años hayan surgido casas editoriales entregadas a traducir los diversos títulos de su idioma original, el japonés, a diversos idiomas, entre ellos el español.

Estos son dos de los principales insumos culturales de Japón que desde hace ya algunos años son considerados pilares de la economía japonesa. Sin dejar de lado el hecho de que estos elementos no solo nos hablan de un bien económico, también tiene una importancia más profunda ya que, a partir de ellos podemos encontrar la historia de un país y su herencia cultural, los cuales son prueba de sus diversas transformaciones y también nos hablan de una sociedad involucrada con los cambios mundiales, y de igual manera, unidos a la globalización, recordando que este tipo de mercado no se habría expandido si no se mostrara interés en él.

El trabajo de las casa editoriales encargadas de la edición y traducción de los diversos títulos de manga que ofrece el mercado japonés es, además de lo antes señalado, la selección de títulos con enfoque en diferentes temáticas y, a su vez, en diferentes tipos de público al país en el cual residen. En México, por ejemplo, existen tres casas editoriales especializadas en este rubro Panini Manga México, Editorial Kamite y Editorial Smash.

Estas casas editoriales constan de una gran cantidad de títulos traducidos al español y gracias al arduo trabajo que realizan los títulos publicados por ellas pueden ser encontrados en todo el país. Dichos mangas se pueden adquirir en diversos puntos de venta, en los que se incluyen grandes cadenas comerciales y puestos de periódicos, así mismo se les puede encontrar en ferias del libro y eventos relacionados con el mundo del cómic, manga y anime.

A continuación se anexan las listas de los títulos publicados por cada una de estas editoriales, su estado actual y el número de volúmenes de cada uno de ellos. Se debe tener en cuenta que los títulos traídos a nuestro país (México) por estas casas editoriales son sólo un pequeño porcentaje de la cantidad total de títulos publicados en Japón, y que siguen en su constante labor de obtener nuevas licencias que permitan la actualización de sus catálogos de venta.

## Panini Manga México

### #

- ¡Maid Sama! - Volúmenes: 18/18 (Finalizado)
- 20th Century Boys - Volúmenes: 22/22 (Finalizado)
- 21th Century Boys - Volúmenes: 2/2 (Finalizado)

### A

- A Silent Voice – Volúmenes: 2/7 (Publicándose) | Bimestral
- Ajin - Volúmenes: 11/11~ (Publicándose) | Bimestral
- Akame ga kill – Volúmenes 4/15 (Publicándose) | Bimestral
- Akira - Volúmenes: 3/6 (Publicándose) | Trimestral
- All You Need Is Kill - Volúmenes: 2/2 (Finalizado)
- Alice 19th - Volúmenes: 7/7 (Finalizado)
- Another Note (Novela ligera) - Volúmenes: 1/1 (Finalizado)
- Aoha Raido - Volúmenes: 13/13 (Finalizado)
- Assassination Classroom - Volúmenes 21/21 (Finalizado)
- Assassins Creed Black Flag - Volúmenes 2/2 (Finalizado)
- Ataque de los Titanes - Volúmenes: 26/27~ (Publicándose)
- Ataque de los Titanes: Before the Fall - Volúmenes: 15/17 (Publicándose) | Cuatrimestral
- Ataque de los Titanes: Inside - Volúmenes: 1/1 (Finalizado)
- Ataque de los Titanes: No Regrets - Volúmenes: 2/2 (Finalizado)
- Atom: The Beginning - Volúmenes: 1/9~ (Publicándose) | Bimestral

### B

- Bakuman - Volúmenes: 20/20 (Finalizado)
- Beastars – Volúmenes: 1/12~ (Programado)
- Berserk - Volúmenes: 40/40~ (Pausado) | Bimestral
- Bestiarius - Volúmenes: 6/7 (Publicándose)
- Black Bird - Volúmenes: 18/18 (Publicándose) | Bimestral
- Black Butler - Volúmenes: 17/27~ (Publicándose) | Mensual

- Black Clover - Volúmenes: 07/19~ (Publicándose) | Bimestral
- Blade of the Immortal - Volúmenes: 06/15 (Publicándose) | Bimestral
- Bleach - Volúmenes: 46/74 (Publicándose) | Mensual
- Blood Lad - Volúmenes: 17/17 (Finalizado) | Bimestral
- Blue Exorcist - Volúmenes: 21/22~ (Pausado) | Bimestral
- Btooom! - Volúmenes: 16/26 (Publicándose) | Mensual
- Bungou Stray Dogs - Volúmenes: 7/16~ (Publicándose) | Bimestral

## C

- Captain Tsubasa - Volúmenes: 25/37 (Publicándose) | Mensual

## D

- Defense Devil - Volúmenes: 10/10 (Finalizado)
- Death Note - Volúmenes: 12/12 (Finalizado) | Mensual
- Death Note - Volúmen 13 (Finalizado)
- Dragon Ball - Volúmenes: 37/42 (Publicándose) | Mensual
- Dragon Ball Super – Volúmenes 3/8~ (Publicándose) | Bimestral

## F

- Fairy Tail - Volúmenes: 53/63 (Publicándose) | Mensual
- Fate Stay Night – Volúmenes: 4/20 (Publicándose) | Mensual
- Fire Force – Volúmenes: 5/15~ (Publicándose) | Bimestral
- Fire Punch – Volúmenes: 3/8 (Publicándose) | Bimestral
- Food Wars - Volúmenes: 7/29~ (Publicándose) | Mensual
- FullMetal Alchemist - Volúmenes: 27/27 (Finalizado)

## G

- Gantz - Volúmenes: 33/37 (Publicándose) | Mensual
- Ghost in the Shell - Volúmenes: 3/3 (Finalizado)
- Gyo – Volúmenes: 2/2 (Finalizado)

## H

- High School DxD - Volúmenes: 11/11 (Finalizado)
- Highschool Of The Dead - Volúmenes: 7/7~ (Pausado)
- Highschool Of The Dead Full Color Edition - Volúmenes: 7/7 (Finalizado)
- Highschool Of The Head - Volúmenes: 1/1 (Finalizado)
- Hitman ¡Reborn! – Volúmenes: 23/42 (Publicándose) | Mensual
- Home Sweet Home – Volúmenes: 4/4 (Finalizado)
- Hunter x Hunter - Volúmenes: 5/36~ (Publicándose) | Mensual

## I

- I Am a Hero - Volúmenes: 22/22 (Finalizado)
- Inazuma Elven – Volúmenes: 5/10~ (Publicándose) | Bimestral
- Inuyasha Wide Edition – Volúmenes 8/30 (Publicándose) | Mensual
- Inuyashiki – Volúmenes: 2/10 (Publicándose) | Bimestral

## J

- Junjo Romantica – Volúmenes: 3/23~ (Publicándose) | Bimestral
- Jo Jo's Bizarre Adventure - Volúmenes: 7/66~ (Publicándose) | Mensual

## K

- Katekyo Hitman ¡Reborn! - Volúmenes: 33/42 (Publicándose) | Mensual
- Kill la Kill - Volúmenes: 3/3 (Finalizado)
- Kimi ni Todoke - Volúmenes: 27/30 (Publicándose) | Bimestral
- Kimi Ga Koi Ni Obereru - Volúmenes: 3/3 (Finalizado)
- Kimi Ga Koi Ni Ochiru - Volúmenes: 1/1 (Finalizado)
- Kingdom Hearts – Volúmenes 3/4 (Publicándose) | Mensual
- Knights of Sidonia - Volúmenes: 15/15 (Finalizado)
- Koe no Katachi - Volúmenes: 7/7 (Finalizado)
- Kuroko no Basket - Volúmenes: 13/30 (Publicándose) | Mensual

## L

- La Bella y la Bestia – Volúmenes : 2/2 (Finalizado)
- Little Witch Academy – Volúmenes: 2/3 (Pausado) | Bimestral
- Lone Wolf – Volúmenes: 3/28 (Publicándose) | Mensual
- Love Hina – Volúmenes: ?/7 (Programado) | Bimestral
- Love Stage - Volúmenes: 6/7 (Publicándose) | Bimestral

## M

- Made in Abyss – Volúmenes: 1/7~ (Publicándose) | Bimestral
- Magi - Volúmenes: 26/37 (Publicándose) | Mensual
- Monster – Volúmenes: 3/9 (Publicándose) | Bimestral
- My Hero Academia - Volúmenes: 17/22~ (Publicándose) | Bimestral
- My Little Monster - Volúmenes: 7/13 (Publicándose) | Bimestral

## N

- Naruto - Volúmenes: 57/72 (Publicándose) | Mensual
- Nisekoi - Volúmenes: 25/25 (Finalizado)
- Neon Genesis Evangelion - Volúmenes: 14/14 (Finalizado)
- Noragami - Volúmenes: 19/20~ (Publicándose) | Mensual

## O

- Omoi Omoware Furi Furare – Volúmenes: ?/10~ (Programado) | Bimestral
- One Piece - Volúmenes 59/92~ (Publicándose) | Mensual
- One-Punch Man - Volúmenes: 16/17~ (Pausado) | Bimestral
- One Week Friends - Volúmenes: 7/7 (Finalizado)
- Orange - Volúmenes: 6/6 (Finalizado)
- Ore Monogatari!! - Volúmenes: 10/13 (Publicándose) | Bimestral
- Ouran High-School Host Club - Volúmenes 18/18 (Finalizado)
- Overlord – Volúmenes: 2/10~ (Publicándose) | Bimestral
- Overlord (Novela ligera) – Volúmenes: 1/13~ (Publicándose) Bimestral

## P

- Platinum End - Volúmenes: 5/8~ (Publicándose) | Bimestral

- Plunderer – Volúmenes: 2/11 ~(Publicándose) | Bimestral
- Pokémon B&W - Volúmenes: 9/9 (Finalizado)
- Pokémon Gold & Silver - Volúmenes: 6/7 (Publicándose) | Bimestral
- Pokémon Rojo, Verde & Azul - Volúmenes: 3/3 (Finalizado)
- Pokémon Yellow - Volúmenes: 4/4 (Finalizado)
- Psychic Detective Yakumo - Volúmenes: 14/14 (Finalizado)

## Q

## R

- Ranma 1/2 - Volúmenes: 25/38 (Publicándose) | Mensual
- Re: Zero Chapter One - 2/2 (Finalizado)
- Re : Zero Chapter Two – Volúmenes 1/5 (Publicándose) | Bimestral
- Resident Evil: Marhawa Desire - Volúmenes: 5/5 (Finalizado)
- Rosario to Vampire - Volúmenes: Volúmenes: 10/10 (Finalizado)
- Rin-ne - Volúmenes: 26/40 (Publicándose) | Mensual

## S

- Sailor Moon - Volúmenes: 12/12 (Finalizado)
- Sailor Moon: Short Stories - Volúmenes: 2/2 (Finalizado)
- Sailor V - Volúmenes: 2/2 (Finalizado)
- Saint Seiya Sho – Volúmenes: 1/13~ (Publicándose) | Bimestral
- Saint Seiya: The Lost Canvas - Volúmenes: 25/25 (Finalizado)
- Saint Seiya: The Lost Canvas Gaiden - Volúmenes: 16/16 (Finalizado)
- Saint Seiya Ultimate Edition– Volúmenes: 8/22 (Publicándose) | Mensual
- Sakamoto desu ga? - Volúmenes: 4/4 (Finalizado)
- Samurai 7 - Volúmenes: 2/2 (Finalizado)
- Seraph of the End - Volúmenes: 8/17~ (Publicándose) | Bimestral
- Sherlock - Volúmenes: 3/3~ (Pausado) | Bimestral
- Slam Dunk – Volúmenes: 1/24 (Publicándose) | Bimestral
- Sora no Otoshimono - Volúmenes: 20/20 (Finalizado)



- Soul Eater - Volúmenes: 18/25 (Publicándose) | Mensual
- Star Wars: Una nueva esperanza - Volúmenes 4/4 (Finalizado)
- Star Wars: El imperio contraataca – Volúmenes: 4/4 (Finalizado)
- Star Wars: El regreso del Jedi – Volúmenes: 3/4 (Publicándose) | Mensual
- Strobe Edge - Volúmenes: 10/10 (Finalizado)
- Sword Art Online: Aincrad - Volúmenes: 2/2 (Finalizado)
- Sword Art Online: Calibur – Volúmenes: 1/1 (Finalizado)
- Sword Art Online: Fairy Dance - Volúmenes: 3/3 (Finalizado)
- Sword Art Online: Mother's Rosario – Volúmenes: 3/3 (Finalizado)
- Sword Art Online: Phantom Bullet - Volúmenes: 3/4 (Pausado)

## T

- Tanya The Evil – Volúmenes: ?/ 12~ (Programado) | Bimestral
- Terra Formars - Volúmenes: 13/21~ (Publicándose) | Bimestral
- Te enamorarás – Volúmenes: 1/1 (Finalizado)
- Te inundará el amor – Volúmenes: 3/3 (Finalizado)
- The Legend of Zelda - Volúmenes: 5/5 (Finalizado)
- The Seven Deadly Sins - Volúmenes: 22/35~ (Publicándose) | Mensual
- To Love Ru - Volúmenes: Volúmenes: 14/18 (Publicándose) | Mensual
- Tokyo Ghoul - Volúmenes: 14/14 (Finalizado)
- Tokyo Ghoul: Re - Volúmenes: 10/16 (Publicándose) | Bimestral
- Twin Star Exorcists - Volúmenes 11/17~ | Bimestral

## U

- Ultraman – Volúmenes: ?/12~ (Programado) | Bimestral
- Uzumaki - Volúmenes: 3/3 (Finalizado) | Bimestral

## V

- Vagabond - ?/37~ (Programado) | Bimestral
- Vampire Knight - Volúmenes: 19/19 (Finalizado)

## W

- Warcraft: Leyendas – Volúmenes: 5/5 (Finalizado)
- Warcraft: Fuente de Sol – Volúmenes: 1/3 (Publicándose) | Mensual
- Wolf Children - Volúmenes: 3/3 (Finalizado)
- Wotaku Ni Koi Wa Musukashii – Volúmenes: 1/6~ (Publicándose) | Bimestral

## X

## Y

- Yo-Kai Watch - Volúmenes: 23/30~ (Publicándose) | Bimestral
- Your Lie in April - Volúmenes: 6/11 (Publicándose) | Bimestral
- Your Name - Volúmenes: 3/3 (Finalizado)

## Z

## Kamite México

### A

- Another - Volúmenes: 4/4 (Finalizado)

### B

### C

- Clover - Volúmenes: ?/4 (Programado)

### D

- Deadman Wonderland - Volúmenes: 13/13 (Finalizado)

### F

### G

- Girl Friends - Volúmenes: 5/5 (Finalizado)
- Godeath - Volúmenes: 3/3 (Finalizado)

## H

- Hellsing - Volúmenes: 10/10 (Finalizado)
- Hoshi Mamoru Inu - Volúmenes: 1/1 (Finalizado)

## I

- ImoCho - Volúmenes: 9/11 (Publicándose)

## J

## K

- Kamizama Darling – Volúmenes: 1/
- King's Game - Volúmenes: 5/5 (Finalizado)

## L

## M

- Magic Knight Rayearth - Volúmenes: ?/3 (Programado)
- Mirai Nikki - Volúmenes: 12/12 (Finalizado)

## N

- Nodame Cantabile - Volúmenes: 2/23 (Publicándose)

## O

- Oreimo – Volúmenes: 4/4 (Finalizado)

## P

- Prison School – Volúmenes: ?/28 (Programado)

## Q

**R**

**S**

Saikin Imotono – Volúmenes: 9/11 (Públicándose)

- Saint Seiya: Episodio G - Volúmenes: 20/20 (Finalizado)
- Saint Seiya: Episodio G Zero –Volúmenes: 1/1 (Finalizado)
- Sankarea – Volúmenes: ?/11 (Programado)
- Steins;Gate - Volúmenes: 3/3 (Finalizado)

**T**

- Toradora! - Volúmenes: 7/8~ (Pausado)
- Tokyo Babylon - Volúmenes 3/3 (Finalizado)
- Tsubasa Reservoir Chronicle - Volúmenes 1/28 (Publicándose)

**U**

**V**

**W**

**X**

- xxxHolic – Volúmenes: ?/19 (Programado)

**Y**

**Z**

- Zoku Hoshi Mamoru Inu - Volúmenes 1/1 (Finalizado)

**Smash Manga México**

**#**

**A**

**B**

**C**

- **Claymore - Volúmenes: ??/27 (Programado)**

**D**

- Gray-Man - Volúmenes: ??/25+ (Programado)

**E**

**F**

- Full Moon wa Sagashite - Volúmenes: ?/7 (Programado)

**G**

- GTO - Volúmenes: 22/25 (Publicándose) | Quincenal
- GUNNM - Volúmenes: 9/9 (Finalizado)
- GUNNM Last Order - Volúmenes: ?/19 (Programado)

**H**

- Haikyuu!! - Volúmenes: ??/34 ~ (Programado)

**J**

**K**

**L**

**M**

**N**

- NANA - Volúmenes: ??/21~ (Programado)

**P**

**Q**

**R**

~ 180 ~

**S**

**T**

**U**

**V**

**W**

**X**

**Y**

**Z**

## **Anexo 2. Encuestas de Charapedia**

Como ya se mencionó en el capítulo 1 del presente trabajo se consultó el sitio web japonés *Charapedia* con la finalidad de mencionar a aquellos autores que después de Osamu Tezuka lograron impactar con sus historias al público japonés y a su vez son bastante famosos en el resto del mundo, por ello se tomó como base las encuestas realizadas en 2015 y 2016, en ellas se enlistaron los mejores mangas y mangakas según la opinión del público japonés, trabajos que como vimos en dicho capítulo son mundialmente famosos, y muchos de ellos son publicados en nuestro país.

En la presente sección se busca mostrar las encuestas, por tanto estas se encuentran en japonés, la traducción de las mismas está redactada en los apartados 1.3.1 y 1.3.2 respectivamente. Sin embargo con la finalidad de ayudar a la comprensión de las encuestas sin la necesidad de regresar a los puntos ya mencionados se brindará la traducción de los porcentajes finales de cada año.

### **Encuesta de 2015.**

La encuesta se contestó entre el 2 y 7 de julio de 2015, en la cual el 52% de los votantes fueron hombres y el 48% mujeres. El 72,5% tenía una edad cercana a los 20 años de edad y el 27,5% superaba la treintena, en esta encuesta fueron tomados en cuenta los 30 mejores autores de manga.

### **Encuesta de 2016**

En la subsecuente encuesta realizada del 30 de junio al 6 de julio de 2016 sólo fueron tomados en cuenta los 20 mejores autores, para esta segunda encuesta el 39.4% de los votantes fueron hombres y el 60.6% mujeres. El 68.8% tenía una edad cercana a los 20 años de edad y el 31.2% superaba los treinta años.

2015

順位	投票PT	漫画家	作品
1	688	空知英秋	銀魂
2	573	尾田栄一郎	ONE PIECE
3	500	鳥山明	ドラゴンボール
4	459	荒川弘	鋼の錬金術師
5	398	荒木飛呂彦	ジョジョの奇妙な冒険
6	335	高橋留美子	犬夜叉
7	322	石田スイ	東京喰種トーキョーグール
8	317	岸本斉史	NARUTO -ナルト-
9	282	青山剛昌	名探偵コナン
10	247	枢やな	黒執事
11	239	富樫義博	HUNTER×HUNTER
12	234	諫山創	進撃の巨人
13	224	藤原ここあ	妖狐×僕SS
14	222	藤巻忠俊	黒子のバスケ
15	204	松井優征	暗殺教室
16	203	CLAMP	カードキャプターさくら
17	189	久保帯人	BLEACH
18	177	井上雄彦	SLAM DUNK
19	159	小畑健	バクマン。
20	158	椿いずみ	月刊少女野崎くん
21	157	古舘春一	ハイキュー!!
22	151	許斐剛	テニスの王子様
23	142	天野明	家庭教師ヒットマンREBORN!
24	141	真島ヒロ	FAIRY TAIL
25	136	あだち充	タッチ
26	128	咲坂伊緒	アオハライド
27	120	矢吹健太朗	To LOVEる -とらぶる-
28	117	羽海野チカ	ハチミツとクローバー
29	103	鈴木央	七つの大罪
30	99	古味直志	ニセコイ

🌸 アンケート期間 : 2015/7/2~7/8

🌸 アンケートの結果発表日 : 2015/7/9

🌸 投票属性割合 : 男性 : 52.0% 女性 : 48.0% 10代・20代 : 72.5% 30代以上 : 27.5%

🌸 今回のアンケートで一定以上の票数を集めた漫画家は [こちら](#) の121人です。



2016

順位	投票PT	漫画家
1	651	空知英秋
2	476	尾田栄一郎
3	434	荒木飛呂彦
4	413	荒川弘
5	340	石田スイ
6	303	青山剛昌
7	286	高橋留美子
8	219	枢やな
9	213	松井優征
10	190	岸本齐史
11	179	古舘春一
12	178	藤巻忠俊
13	170	富樫義博
14	150	鳥山明
15	138	矢吹健太郎
16	127	許斐剛
17	119	久保帯人
18	117	真島ヒロ
19	111	堀越耕平
20	109	藤田和日郎

🌸 アンケート期間：2016/6/30～7/6

🌸 アンケートの結果発表日：2016/7/7

🌸 投票属性割合：男性：39.4% 女性：60.6% 10代・20代：68.8% 30代以上：31.2%

一定数以上の票を獲得したのは[こちら](#)の66名です。

### Anexo 3. Animación, Live Action, spin off, ova y Re

El manga *Tokyo Ghoul* (2011) cuenta con dos temporadas de anime *Tokyo Ghoul* (2014) y *Tokyo Ghoul √A* (2014-2015) de 12 capítulos cada una, una película live action titulada *Tokyo Ghoul* (2017), dos ova *Tokyo Ghoul Jack* (2015) y *Tokyo Ghoul Pinto* (2015), dos spin off llamados *Tokyo ghoul Jack* (2013), en el cual está basado uno de los ova, y *Tokyo ghoul Joker* (2014), una segunda temporada de manga titulada *Tokyo Ghoul : re* (2014) y dos animaciones basadas en este último, *Tokyo Ghoul : re* (2018) y *Tokyo Ghoul : re 2nd season* (2018). Se espera que en julio de 2019 se saque la segunda película live action de la serie.

#### *Tokyo Ghoul*

La primera temporada del manga *Tokyo Ghoul* consta de 14 volúmenes traducidos en su totalidad al español y distribuidos en México por la casa editorial Panini Manga México.

La historia narrada en dicha obra se enfoca en Ken Kaneki quien al inicio de la misma es un estudiante de 19 años que ama la lectura más que nada en el mundo.

El escenario es la actual ciudad de Tokio y los 23 distritos que la componen, sin embargo los distrito 20, 11 y 1 son los más importantes dentro de la trama, si se buscan en un mapa el distrito 20 corresponde a Nerima, el distrito 11 a Oota y el 1 a Chiyoda, cada uno de ellos forma parte fundamental de la narrativa de la historia.

La narrativa está dividida en cinco arcos narrativos principales: el arco de inicio, el arco de Hinami, el arco de Tsukiyama, el arco de aogiri, el cual no finaliza sino que envuelve el arco siguiente, el arco de la batalla del distrito 20 y sienta las bases para el complemento de la historia, *Tokyo Ghoul : re*.

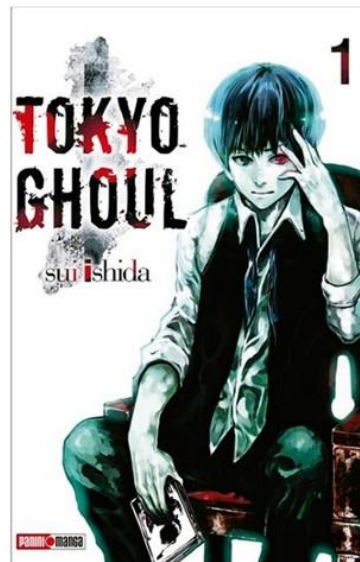


Imagen 107. *Tokyo Ghoul*. Recuperada de Panini (2016)  
<https://www.tiendapanini.com.mx/mexico/producto/Mangas-Tokyo-Ghoul-1.aspx>

## Animación



Imagen 108. Tokyo Ghoul (Animación)  
Recuperada de IPG (2014)  
<https://anime.eiga.com/program/103968/>

En cuanto al anime, la primera temporada muestra una narrativa mezclada, en la que no se respetan los arcos base de la historia y combinan la secuencia narrativa de los primeros 7 tomos del manga, esto modifica la introducción a la historia y favorece la interacción de personajes que no conviven dentro de la narrativa original.

Este incidente provocado por la casa productora Pierrot, provocó que para la segunda temporada de la animación *Tokyo Ghoul √A*, el autor buscara una historia alterna que contar, intentando corregir los errores en la trama de la primera temporada. Este proyecto fue confiado a un estudio de animación diferente, lo que se proyectó en los 12 capítulos con los que consta es una versión alternativa de lo que se narra en los tomos 8 al 14 del manga.



Imagen 109. Tokyo Ghoul √A. Recuperada de Amino (2017)  
[https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/tokyo-ghoul-a-por-que-el-anime-toma-un-camino-distinto-al-del-manga/o3KI\\_duQqNBXjRWxoyBooQoDdvm5BPn](https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/tokyo-ghoul-a-por-que-el-anime-toma-un-camino-distinto-al-del-manga/o3KI_duQqNBXjRWxoyBooQoDdvm5BPn)



Imagen 110. Tokyo Ghoul: re (Animación)  
Recuperada de Amazon.jp (2019)  
<https://www.amazon.co.jp/東京喰種トーキョーグール-re-Vol-6-DVD-花江夏樹/dp/B07BSP771X>

*Tokyo Ghoul : re* transcurre dos años después de los eventos de *Tokyo Ghoul √A*, debido a la influencia de esta organización la ciudad de Tokio cambia drásticamente. Los ghouls siguen siendo un problema, pues ahora se han vuelto más cautos, por ello se crea la nueva escuadra experimental Quinx para mantenerlos a raya, un grupo liderado por un mitad ghoul, mitad humano. Esta serie como se ve continua con la trama del manga, está basada en los tomos 1 al 9, resumidos

en 12 capítulos.

Cuenta con una segunda temporada, también de 12 capítulos, titulada *Tokyo Ghoul : re 2nd season* que sigue los sucesos de la primera y resume de manera muy drástica los tomos 9 al 16.



Imagen 111. Tokyo Ghoul: re 2 (animación)  
Recuperada de Spice (2018)  
<https://spice.eplus.jp/articles/207280>

### Película Live action

En lo que respecta a la película live action se tomaron como base los tomos 1 al 3 en los que narran específicamente el arco de inicio y el arco de Hinami. Ésta fue estrenada en Japón en julio de 2017 y ese mismo año pero en septiembre fue proyectada en los cines mexicanos.

La historia original no sufre grandes cambios, lo que brinda la posibilidad de producir películas subsecuentes que respeten profundamente la base narrativa del manga, a diferencia de lo ocurrido con la animación, ya que durante la producción de la película se contó con la participación directa del creador original de la historia, Sui Ishida.



Imagen 112. Tokyo Ghoul (Película)  
Recuperada de Eiga (2017)  
<https://eiga.com/news/20170614/2/>

### Ova y Spin Off

Tanto las ova *Tokyo Ghoul Jack* y *Tokyo Ghoul Pinto* como los spin off *Tokyo ghoul Jack* y *Tokyo Ghoul Joker*, están separadas de la trama principal y cada una de ellas narra historias del pasado de algunos personajes de la historia principal, en la que tienen cierta relevancia dentro de la trama general.

### Tokyo Ghoul Jack



Imagen 113. Tokyo Ghoul Jack (Spin off)  
Recuperada de Akihabara Station (2015)  
<http://www.akibastation.es/2015/08/manga-nuevo-video-promocional-del-ova.html>

La ova *Tokyo Ghoul Jack* está basada en el spin off del mismo nombre, en ambos se cuenta una historia de la juventud del investigador Arima quien cuenta con el título del Investigador más joven en la historia de la CCG (Cuerpo Contramedidas Ghoul) quien trabaja encubierto para localizar al Ghoul conocido como "Jack".



Imagen 114. Tokyo Ghoul Jack (ova)  
Recuperada de Amazon.jp (2019)  
[https://www.amazon.co.jp/OVA-東京喰種-トーキョーグール-\[JACK\]-DVD-浪川大輔/dp/B00ZQHE1UC](https://www.amazon.co.jp/OVA-東京喰種-トーキョーグール-[JACK]-DVD-浪川大輔/dp/B00ZQHE1UC)



### Tokyo Ghoul Pinto

*Tokyo Ghoul Pinto* narra la historia de cómo surge la amistad entre Chie, una humana, y Shuu Tsukiyama, un ghoul. Ambos son personajes que tienen gran relevancia dentro de la narrativa de *Tokyo Ghoul* y *Tokyo Ghoul Re*, teniendo en ambos un arco enfocado a su interacción con el protagonista de la historia.

Por ello la historia contada en este ova se sitúa muchos años antes de que Tsukiyama y Kaneki lleguen a conocerse.



Imagen 115. *Tokyo Ghoul Pinto* (ova)  
Recuperada de Marvelous! (2015)  
<https://www.marv.jp/titles/st/4202/>

### Tokyo Ghoul Joker



Imagen 116. *Tokyo Ghoul Joker* (spin off)  
Recuperada de Goodreads (2014)  
<https://www.goodreads.com/book/show/23634972-tokyo-guru-j-k-tokyo-ghoul>

En cuanto al Spin Off *Tokyo ghoul Joker*, está más relacionado con la historia narrada en *Tokyo Ghoul : re*. Se enfoca en narrar una misión de la escuadra de Juzoo Susuya un investigador ghoul que aparece por primera vez en el tomo 6 del manga *Tokyo Ghoul* durante el inicio del arco del aogiri y que va adquiriendo importancia conforme la historia avanza.

*Tokyo Ghoul : re*

En *Tokyo Ghoul : re* la historia se enfoca en el investigador ghoul Haise Sasaki y la escuadra Quinx un grupo experimental enfocado en la eliminación de ghouls. Los integrantes de la escuadra Kuki Urie, Ginshi Shirasu, Tooru Mutsuki y Saiko Yonebayashi no son personas “normales” y como tal tendrán que aprender a trabajar en equipo para lidiar con todos los casos que les sean asignados, siempre bajo la dirección y apoyo de Sasaki quien se balancea en la cuerda floja entre dos personalidades que luchan por tomar control de su cuerpo.

Esta historia cuenta con 16 tomos, de los cuales 10 han sido editados en México hasta el momento.



Imagen 117. *Tokyo Ghoul : Re* Recuperada de Panini (2017)  
[http://comics.panini.com.mx/store/pub\\_mex\\_es/qmtgo001re-mx-tokio-ghoul-tokio-ghoul-re-n-1.html](http://comics.panini.com.mx/store/pub_mex_es/qmtgo001re-mx-tokio-ghoul-tokio-ghoul-re-n-1.html)

## Fuentes

### Bibliografía:

1. Boudon, Raymond, Paul F. Lazarsfeld (1985) *Metodología de las ciencias sociales*. Barcelona. Ed. Laia. Pp. 379
2. Bourdieu, Pierre (2010) *El sentido social del gusto*. Argentina. Siglo XXI Editores. Pp 288
3. Bourdieu, Pierre (1988), *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*, Madrid. Editorial Taurus.
4. Ban, Toshio, Frederik L. Schodt (2016) *The Ozamu Tezuka Story*. Estados Unidos. Editorial SBP. Pp. 914
5. Bernabé, Marc (2001) *Japonés en viñetas*. España. Norma editorial. Pp. 263
6. Benjamín, Walter (2003) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México. Editorial Itaca. Pp. 127
7. Campbell, Joseph (1959) *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México. Fondo de Cultura Económica. Pp. 372
8. Cavallaro, Dani, Carline Vago-Hughes (2001) *Historia del arte para principiantes*. Buenos Aires. Era naciente. Pp. 158
9. Cid Lucas, Fernando Et Al (2014) *La narrativa japonesa: Del Genji Monogatari al Manga*. España. Cátedra. Pp. 323
10. Eco, Umberto (2014) *Apocalípticos e integrados*. México. 2da edición. Editorial Tusquest. Pp. 362
11. Eco, Umberto (2000) *Cómo se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. España. Gedisa Editorial. Pp. 230
12. Eco, Umberto (2008) *Decir casi lo mismo. Experiencias de traducción*. México. Editorial Lumen. Pp. 537
13. Eco, Umberto (2016) *El superhombre de masas*. México. 3ra edición. Editorial DeBolsillo. Pp. 220
14. Eco, Umberto (1993) *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. España. 3ra edición. Editorial Lumen. Pp. 330

15. Eco, Umberto (1997) *Seis paseos por los bosques narrativos*. España. 2da edición. Editorial Lumen. Pp. 161
16. Eisner, Will (1998) *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*. España. Norma editorial. Pp. 165
17. Escobar, Ticio (2004), "La cuestión de lo popular", *Hacia una teoría americana del arte*, en Acha, Colombres y Escobar, Buenos Aires. Ediciones del Sol, p. 122.
18. Estrada Rangil, Oriol Et Al (2015) *Del tebeo al manga: una historia de los comics tomo 11. Manga. Made in Japan*. España. Editorial Evoluion Comics. Pp. 208
19. Flath, James, Ana Orenaga (2017) *Sakura. Diccionario de cultura japonesa*. España. Editorial Satori. Pp. 332
20. García Canclini, Néstor (1991), "¿Reconstruir lo popular?", en: *Cuadernos del INAPL - Instituto Nacional de Antropología y Pensamiento Latinoamericano*, número 13.
21. García, Santiago (2014) *La novela gráfica*. México. 2da edición. Astiburri Editores. Pp. 298
22. García Montiel, Emilio (1998) *Muerte y resurrección de Tokio. Arquitectura y Urbanismo, 1868-1930*. México. El colegio de México. Pp. 184
23. García Rodríguez, Amaury A. Et Al (2009) *Cultura visual en Japón. Once estudios iberoamericanos*. México. El colegio de México. Pp. 386
24. Gombrich, Ernest (1995) *La historia del arte*. Hong Kong. Editorial Diana. Pp. 686
25. Gutiérrez Pantoja, Gabriel (1966) *Metodología de las ciencias sociales 1*. México. Ed. Oxford. Pp. 268
26. Heisig, James W., Et al (2016) *La filosofía japonesa en sus textos*. España. Editorial Herder. Pp. 1349
27. Hearn, Lafcadio (2013) *Japón. Un intento de interpretación*. España. Editorial Satori. Pp. 362
28. ILYA (2007) *El gran libro del manga*. España. Malsinet Editor. Pp. 540



29. Ishida, Sui. (2016) *Tokyo Ghoul 1*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 221
30. Ishida, Sui (2016) *Tokyo Ghoul 2*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 205
31. Ishida, Sui (2016) *Tokyo Ghoul 3*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 189
32. Ishida, Sui (2016) *Tokyo Ghoul 4*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 191
33. Ishida, Sui (2016) *Tokyo Ghoul 5*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 199
34. Ishida, Sui (2016) *Tokyo Ghoul 6*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 199
35. Ishida, Sui (2016) *Tokyo Ghoul 7*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 199
36. Ishida, Sui (2016) *Tokyo Ghoul 8*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 215
37. Ishida, Sui (2016) *Tokyo Ghoul 9*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 199
38. Ishida, Sui (2016) *Tokyo Ghoul 10*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 215
39. Ishida, Sui (2017) *Tokyo Ghoul 11*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 215
40. Ishida, Sui (2017) *Tokyo Ghoul 12*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 199
41. Ishida, Sui (2017) *Tokyo Ghoul 13*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 215
42. Ishida, Sui (2017) *Tokyo Ghoul 14*. México. Editorial Panini Manga México.  
Pp. 223
43. Madrid, Dani, Guillermo Martínez (2015) *El manga y la animación japonesa*.  
Barcelona. Editorial UOC. Pp. 98

44. Munesuke, Mita (1996) *Psicología social del Japón moderno*. México. El colegio de México. Pp. 678
45. Murakami, Haruki (2017) *De qué hablo cuando hablo de escribir*. México. Tusquets editores. Pp.296
46. Nakagawa, Hisayasu (2008) *Introducción a la cultura japonesa*. España. 2da edición. Editorial melusina [sic]. Pp. 140
47. Ovando Shelley, Claudia (2005) *Arte popular y la escritura de su historia*. México. Coedición: Instituto nacional de Bellas Artes y Literatura, Centro Nacional de las Artes y Centro Nacional de investigación, Documentación e información de Artes Plásticas (Cenidap) Pp. 17
48. Santiesteban Oliva, Héctor (2003) *Tratado de monstruos. Ontología teratológica*. México. Plaza y Valdés Editores. Pp. 329
49. Siglo XXI (2011) *Enciclopedia de conocimientos fundamentales volumen 1*. México. Editorial Unam-Siglo XXI. Pp. 3170
50. Tanaka, Michiko (2013) *Historia mínima de Japón*. México. El colegio de México. Pp. 375
51. Tanaka, Michiko (2014) *Política y pensamiento político en Japón 1926-2012*. México. 2da edición. El colegio de México. Pp. 954
52. Todorov, Tzvetan (1981) *Introducción a la literatura fantástica*. México. 2da edición. Premia editora. Pp. 131
53. Todorov, Tzvetan (2000) *Los abusos de la memoria*. Barcelona. Editorial Paidós. Pp. 61
54. Toriyama, Akira (1996) *Taller de manga*. España. Editorial Planeta de Agostini. Pp. 55

#### Hemerografía:

1. Anónimo (2013) “日本のポップカルチャー、その独自性の秘密”. *Niponica*. Número nueve.
2. Cardona Zuluaga, Patricia (2006) “Del héroe mítico al mediático. Las categorías heroicas: héroe, tiempo y acción”. *Revista Universidad EAFIT* Vol.42. No. 144. Pp. 51-68

3. Vidal Tamayo, Rodrigo (Junio de 2011) "El mito de la novela gráfica". *Comikaze: Por el amor al (9º) arte*. Año cuatro. Número trece. Publicación trimestral. México. Pp. 6-7.

Cibergrafía:

1. Editorial norma (2018) Ishida, Sui. [https://www.normaeditorial.com/autor/3677/1/ishida\\_sui/](https://www.normaeditorial.com/autor/3677/1/ishida_sui/) España
2. RAE (2016) Manga. <http://dle.rae.es/?id=OBSM3PH|OBSjnj4|OBTib4V>. España
3. Tokyo Nacional Museum (2015) 特別展「鳥獣戯画—京都 高山寺の至宝—」 [http://www.tnm.jp/modules/r\\_free\\_page/index.php?id=1707](http://www.tnm.jp/modules/r_free_page/index.php?id=1707) . Japón
4. Charapedia (2013) もっとも好きな漫画家ランキング 2015 TOP30! (総合) <http://www.charapedia.jp/research/0075/> . Japón
5. Charapedia (2013) 好きな漫画家ランキング 2016 TOP20! (総合) <http://www.charapedia.jp/research/0127/> . Japón

Tesis:

1. Castillo Castro, Vianca (2007) Entre magia, prodigios y seres oscuros: el manga en México. Tesina. México. UNAM, FES Acatlan.
2. Hernández Vázquez, Elizabeth (2002) La animación de oriente (mangaanime). Una puerta abierta a la imaginación, parte realidad, parte fantasía. Tesis de licenciatura. México. UNAM, Facultad de ciencias políticas y sociales.
3. Hernández Gabriel (2001) Manga una historieta diferente, su valor histórico como documento comunicativo. México. FES Aragón.