

MANGA

ま
ん
が



Losde_17

Hoja de Presentación

Seudónimo: Losde_17

Palabras clave: Manga, Tomo, Capitulo, Géneros, Autor, Creador, Japón, Nipón.

Key Words: Manga, Tome, Chapter, Genres, Author, Creator, Japan, Japanese.

Resumen: Este trabajo consiste en conocer los orígenes del manga, las características que forman a éste, la industria profesionalizada que se encuentra detrás y la importancia que llegan a tener en Japón y en España. También, se encuentra una parte práctica donde se elabora un capítulo piloto de género *shônen*.

Abstract: This work consists in knowing the origins of manga, the characteristics that form manga itself, the professional industry behind them and the importance that they have in Japan and Spain. Also, there is a practice part where a pilot chapter of *shônen* genre is elaborated.

Índice

1. Introducción.....	4
2. Manga	5
2.1 ¿Qué es?	5
2.2 Evolución durante la historia	5
3. Características generales de un manga.....	13
3.1 Géneros	13
3.1.1 Detectives, policías y yakuzas	14
3.1.2 Ciencia-ficción y fantasía	14
3.1.3 Manga deportivo / <i>Spokon</i>	15
3.1.4 <i>Shôjo</i>	15
3.1.5 <i>Seinen</i>	16
3.1.6 Josei	16
3.1.7 Kodomo	17
3.1.8 Educativo	17
3.1.9 Manga histórico / <i>Jidaimono</i>	18
3.1.10 Postapocalíptico.....	19
3.1.11 Terror Japonés.....	19
3.1.12 Antibelicista.....	20
3.1.13 De Trabajo	22
3.1.14 De Hobbies	22
3.1.15 Super deformed	23
3.1.16 Humor amarillo.....	24
3.1.17 Características del género escogido.....	24
3.2 Estilos de dibujo	26
3.2.1 Simple y Realista	27
3.2.2 Evolución del dibujo hasta la actualidad	28
3.3 El lenguaje del manga.....	29
4. Relevancia del manga	30
4.1 En Japón.....	30
4.2 En España	32
5. Diseño de un manga	33

5.1 Elaboración de la historieta.....	33
5.2 Diseño de los personajes.....	35
5.3 Realización de un capítulo piloto.....	39
6. Conclusiones.....	43
7. Bibliografía.....	46
8. Webgrafía.....	48
Anexos.....	i
Anexo A Bocetos de varios personajes.....	i

1. Introducción

Este trabajo de investigación se realiza con la finalidad de conocer el estilo manga, buscando sus orígenes, indagando en sus tipos de géneros y dibujos, detallando su contenido y usos lingüísticos. Para así, tratar de dar a conocer a la industria que se encuentra detrás de estos. A su vez con la realización de este trabajo, jóvenes y adultos comprenderán que el manga no es solo algo para un público infantil, este tipo de literatura tan cotidiana en Japón puede ser tan profunda como una novela.

Se busca dar a conocer la evolución del manga, tratar de investigar los distintos géneros que existen y son tendencia en la actualidad, elaborar una historia propia, diseñar los distintos personajes que aparecerán en ésta, para así conseguir crear un primer capítulo plasmando las características del género más popular, el *shōnen*.

La parte teórica de este trabajo ha sido elaborada a partir de información confiable y contrastada de libros como *Del tebeo al manga una historia* de los cómics y *El gran libro de los manga*. De la cual se ha hecho uso de diversas fuentes fiables de internet en búsqueda de ampliar información.

La parte práctica ha podido ser elaborada a partir de la información hallada, a través de páginas web y los libros anteriormente mencionados, del género *shōnen*, para así tener una base con la cual empezar a construir un capítulo piloto. La importancia para lograr desarrollar esta creación propia está en la creatividad y originalidad del individuo, pero para obtener tal punto de imaginación, primero, se debe ir en busca de creadores de manga ya consagrados para así desvenear un espíritu de dibujante con el que empezar a trabajar. Elaborar la historia, diseñar los distintos personajes que aparecerán en ésta y por último dibujar un capítulo donde representarles, será la puesta en escena del aprendizaje.

2. Manga

2.1 ¿Qué es?

En España manga se conoce más o menos como; historietas con un estilo de dibujo propio, de origen japonés. En Japón su significado varía, ya que no tendría por qué ser solo realizado en Japón, es decir que un tomo realizado en España o Estados Unidos, también sería considerado manga para los japoneses.

Según estos dos razonamientos, se concluiría que un manga es un estilo de dibujo específico. Pero podríamos llegar a decir que el manga es mucho más que una forma de dibujar.

El manga abarca una infinidad de géneros y llega a públicos de diversas edades y gustos, (esta fue una de las razones por las cuales el célebre Shôtarô Ishinomori, en su *Manga Manifesto* (1989), propuso que la traducción de manga al inglés fuese *million art*, pero la idea no prosperó). Hoy en día es una parte muy importante del mercado editorial de Japón, pero no solo eso, las distintas adaptaciones que un manga puede tener, como series de animación o conocidas también como anime, películas de imagen real, videojuegos y novelas, logran influir no solo en su país de origen, sino también, en todo el mundo.

2.2 Evolución durante la historia

Se dice que los orígenes del mundialmente conocido hoy en día como manga tendría 2 versiones. Una es la tesis sobre la continuidad, la cual destaca sobre todo las formas artísticas del periodo Edo (1603-1868), pero que se remontaría mucho más atrás, las raíces del cómic japonés se situarían en el siglo XI, donde surgió una primitiva caricatura gráfica, los *chôjûgiga* o *Chôjû Jinbutsu Giga*, eran imágenes humorísticas de animales, estos se hacían en rollos o pergaminos ilustrados (*emakimono*). La segunda tesis, promueve la no-continuidad, ésta es la más generalizada entre expertos japoneses de las últimas décadas. Esta teoría afirma que el manga surgiría a finales del siglo XIX y principios del XX, cuando los jóvenes dibujantes nipones de la época entran en contacto con las tiras cómicas y caricaturas estadounidenses.



Ejemplo de chōjūgiga. FreakEliteX.com

Ejemplo de ukiyo-e. GetHiroshima.com

Katsuhika Hokusai (1760-1849), uno de los más famosos artistas de ukiyo-e (soporte gráfico del período Edo, eran grabados hechos a partir de planchas de madera, generalmente de temática picaresca, y contrario a otras formas artísticas de la época, ya que estas eran destinadas a las clases populares. Los creadores buscaban también la crítica social antes que la perfección estética.). Se le atribuye el ser pionero por el desarrollo de imágenes como en una sucesión de viñetas. Además, creó el *Hokusai manga*, la aparición del primer tomo fue en el 1814 –de una serie que llegaría a un total de quince-. Pero sería un error creer que él fue quien promovió el termino manga, el propuso este término uniendo los kanjis *man* (a pesar de uno mismo) y *ga* (dibujo o imagen) –la palabra resultante sería algo como imágenes a pesar de sí mismas-. Fue Rakuten Kitazawa, considerado el primer autor japonés de cómics (*mangaka*), creando en 1901 la primera historieta japonesa con personajes fijos, Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kenbutsu (el viaje a Tokyo de Tagosaku y Mokubê), quien en aquel entonces recuperó la denominación manga y la definió como caricaturas.

Aunque debemos situarnos unos años antes a *Rakuten Kitazawa*, y también un poco antes del periodo Meiji (1868-1912), en la década de 1860 se empezaron a realizar las primeras revistas en Japón con cierta periodicidad mensual o bisemanal, estas estaban en lengua inglesa ya que eran dedicadas para el ciudadano extranjero que residía en Japón. Entre las diferentes revistas se debe destacar la revista mensual *Japan punch* fundada en 1862 por Charles Wirgman (1832-1891) y el semanario *Tôbaé Journal Satirique* fundado en 1887 por George Bigot (1860-1927). Ambas trataban temas satírico-políticos a partir de sus ilustraciones. Estas lograron influir de manera decisiva entre los artistas japoneses de la época y en la modernización editorial de Japón, y en parte,

también en “la gestación del que sería el medio narrativo por antonomasia: el manga” (Guiral, 2014, p.13).

En los primeros años del siglo XX, el manga estaba enfocado por completo en la faceta satírico-política en los periódicos, pero a partir de la década de 1910 se diversifica hacia nuevos públicos, Guiral (2014) evidencia: “la que en adelante sería una de sus características más reconocibles: la variedad de temas y argumentos, y la clasificación en géneros y grupos de interés para un público de diferentes edades e inquietudes”.

A partir de aquí comienza la regularización de mangas en revistas y periódicos, nace la historieta japonesa. Un ejemplo sería la editorial Kôdansha, en 1914 en una búsqueda de expansión revolucionó el mercado lanzando *Shônen Club* (1914-1962), la primera de las grandes revistas infantiles y juveniles. *Shônen Club* aportaría otra característica definitoria del manga, la publicación conjunta de capítulos de historias en un único volumen de tirada periódica. Aunque se debe decir que no solo publicaban manga, también incluía relatos cortos, juegos, secciones educativas, etc. Unos años más tarde se uniría *Shôjo Club* (1923-1962) -para chicas- y *Yônen Club* (1926-1958) -para niños pequeños-.



Revista Shônen club. [Pinterest.es](https://www.pinterest.es)

Otro ejemplo sería en la prensa diaria, en 1923 el diario Asahi Graph publicó *Shô-chan no Bôken* (Las aventuras de *Shô-chan*) (1923-1924), de Oda Shôsei (guión) y Katsuichi Kabashima (dibujos). Este manga de temática más infantil alcanzó una gran popularidad. Narra las aventuras de un muchacho, *Shô-chan*, y su mascota, una ardilla parlante, que recorren mundos exóticos y fantásticos afrontando todo tipo de peligros. Este manga destaca por su madurez narrativa gráfica, sencilla y típica de la época, pero de gran calidad y por ser una de las primeras publicaciones que explora las posibilidades del *merchandising*, llegando a comercializar un muñeco del protagonista y su gorra de felpa. Se puede considerar un firme antecedente a *Tintín de Hergé*, surgido en Europa a finales de la década.



Comparativa de *Shô-chan* con *Tintín*. zonanegativa.com y es.gizmodo.com (respectivamente)

La década de 1930 fue una explosión comercial y creativa del manga, con un desarrollo editorial espectacular, pero los años treinta vinieron marcados por un gran auge de militarismo en Japón. Ese ambiente probelicista se traslada al manga, y donde algunos veían historietas inocentes, otros lo interpretaban como gestos de apoyo a la política expansionista. Los autores que habían dado su opinión en contra la progresiva militarización de la sociedad japonesa son severamente reprimidos, y sus obras censuradas. El gobierno militar consiguió transformar un pasatiempo cotidiano e inocente en un medio con el que hacer propaganda bélica.

El estallido de la II Guerra Mundial provocó una considerable reducción de la producción de manga, las publicaciones se cancelaron o suspendieron por las restricciones de maquinaria de imprenta y de papel, pero se debe destacar la censura, destinando la casi totalidad de dicha producción a la propaganda bélica,

“(…) mostrando a los países enemigos en el conflicto desde un punto de vista poco menos que satánico. Los trágicos bombardeos de Hiroshima y Nagasaki culminarían una etapa oscura y abrirían otra nueva y esperanzadora etapa en la historia de Japón (...), a su vez, una nueva etapa en la historia de los manga” (Moliné, 2002, p.19).

Japón se encuentra destrozado, tenía graves problemas para alimentar, dar cobijo y vestir a un pueblo agotado por la guerra. La industria de los manga debe partir desde cero, y es ahora más que nunca que Japón necesita medios de entretenimiento como forma de evadirse de la realidad, para olvidar el doloroso pasado aún presente. En este Japón de posguerra 3 elementos serían claves para contribuir a la distribución posterior de los manga.

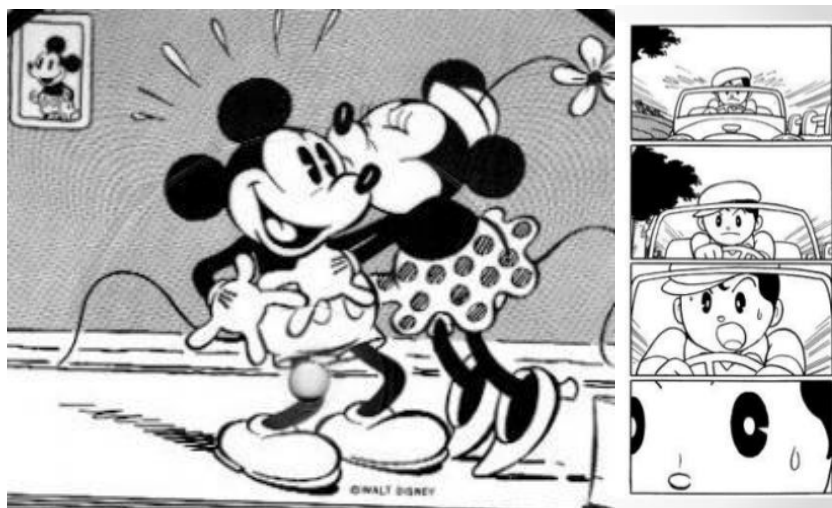
El primero fue los *kamishibai* (teatros de papel), surgieron a principios de siglo, pero lograron mayor popularidad en la segunda mitad de los años 40. Éste era un medio de entretenimiento callejero, considerado un pariente cercano de los manga, ofrecía al público relatos en viñetas, dibujadas en lienzos, y explicadas por un presentador/narrador. (La llegada de la televisión a Japón en el 1953 y la expansión de los manga contribuyeron a la decadencia de los *kamishibai* (teatro de papel), aunque se debe destacar que bastantes personajes popularizados por el *kamishibai* pasaron a tener sus mangas e incluso después a tener un anime, como por ejemplo *Ogon Bat* (murciélago de oro)).

El segundo fue el resurgir de las tiras cómicas en los periódicos. La más popular fue *Sazae-san* (1946-1974), de Machiko Hasegawa, considerada la primera mujer *mangaka* profesional. Sus publicaciones estaban repletas de humor y costumbrismo, trataba diferentes temas durante las épocas con una gracia especial, todo desde el punto de vista de una ama de casa, a día de hoy se ha convertido en un icono de la sociedad japonesa.

El tercer y último elemento fue los *kashibon* o *kashihon* (mangas de alquiler), se distribuían mediante bibliotecas ambulantes. Esto se inició en Osaka y se fue extendiendo a todo el país. En esa época los mangas eran raros y costosos, y así fue como a partir de este medio poco a poco Japón gozaría otra vez del manga. También llegaron otros formatos como los *akahon* (libros rojos), originarios también de Osaka, eran sencillos libritos de cómic que destacaban

por estar impresos con tinta roja. Y los *yokabon*, que eran pequeños libros de manga vendidos en jugueterías y tiendas de baratijas.

El acontecimiento decisivo de esa época sería en 1946, cuando Osamu Tezuka, con tan solo 17 años, acepta ser el dibujante para la historieta *Shin Takarajima* (Nueva Isla del Tesoro), un *akabon* de 200 páginas que llegó a vender cientos de miles de ejemplares. Tezuka innovó en la historieta japonesa utilizando técnicas hasta entonces poco habituales, inéditas; le dio ritmo, dinamismo, zooms, cambios de plano y una fuerte sensación de movimiento. Estas ideas surgieron a raíz de la influencia del cine, para ser concretos del cine de animación estadounidense, Disney, de ahí sacó estas innovaciones, y por ejemplo una de las características del estilo de dibujo manga que aún perdura hoy en día, los ojos grandes, con amplias y brillantes pupilas. Otros motivos por los que se supone porqué se dibujan los personajes con ojos grandes son, las ganas de los autores de transmitir sentimientos sinceros y psicológicamente profundos. Cabe destacar que Osamu Tezuka revolucionó la historieta japonesa de tal manera hasta llegar al punto de que el día de la publicación de *Shin Takarajima*, el 30 de enero de 1947, se considere el inicio del manga moderno.



Mickey Mouse de Disney y Pete de Osamu Tezuka. [pinterest.es](https://www.pinterest.es) y [slideshare.net](https://www.slideshare.net) (respectivamente)

Los años 50, estos años tienen una anécdota respecto Osamu Tezuka, en 1947 pasó de residir en Osaka a Tokio, ya que la industria editora del manga se encontraba en Tokio. Vivía de alquiler en unos apartamentos que con el tiempo abandonarían, pues en estos mismos apartamentos han vivido muchos *mangakas* ya que al ser fans del conocido autor de la época, querían seguir sus pasos y lograr también introducirse en el mundo del manga, y fueron muchos los que lo consiguieron (y es por esto que incluso en 1996 se llegó a dedicar una película a estos apartamentos).

Fue en el mismo año de su mudanza cuando empezaron a salir las primeras revistas mensuales compuestas única y exclusivamente de mangas. En 1955 aparecerían las primeras de solo *shôjo* manga o manga para chicas. Intentando diferenciar los mangas destinados a un público infantil / juvenil, en 1956 se crea el término *gekiga* (imágenes dramáticas) destinados a un público más maduro en busca de más realismo, temas violentos o de ambiente tenso y oscuro.

Más tarde, a finales de esta primera época del manga moderno, llegarían las revistas semanales, en un Japón en el que la periodicidad semanal se hace habitual gracias a la televisión, las revistas no quedarían atrás respondiendo a esta demanda cambiando la frecuencia de producción de estas, semanales, y ampliando su contenido, ejemplos de esto son *Shônen Sunday*, de la editorial Shôgakukan, y *Shônen Magazine*, de la editorial Kôdansha, estas dos revistas se espiaban mutuamente, copiándose ideas y convirtiéndose en grandes rivales, y por razones como estas, acabaron publicándose el mismo día, el 17 de marzo de 1959. Mencionar que en 1962 desaparecerían las anteriormente mencionadas *Shônen Club* y *Shôjo club*.

La década de 1960, gracias a la anterior aportación de los *gekiga*, quiso seguir innovando, llegando así las publicaciones *underground* o también llamadas alternativas. La primera de estas revistas de manga para público adulto sería *Garo* publicada en 1964. Aunque poco tiempo después, en 1967, llegaría Osamu Tezuka con su revista de mangas, "COM", proponiendo nuevas temáticas e ideas hasta su fin en 1972.



La revista de manga "COM".
lascartasdelavida.com



La revista de manga "Garô".
zonanegativa.com

Entre finales de los 60 y principios de los 70 es cuando el manga de chicas, la llegada de su subgénero *magical girls*, y las autoras de este tipo de mangas o también conocidas como *shôjo mangakas* aportarían una gran revolución, con sus nuevas temáticas y sensibilidades. Obras como *Sailor Moon* (1991-1997) y *Card Captor Sakura* (1996-2000) triunfarían mundialmente con sus animes popularizando así este género.

Los años 70 destacan por el asentamiento del erotismo y la supresión de tabúes (aunque en su momento generara mucha polémica y se intentase suprimir). Finalmente, el manga siguió para adelante con esta parte que ahora forma una de sus características, la normalidad para hablar de temas o haber desnudos sin ser tratados como algo extraño y tabú. También se comenzarían a desarrollar los primeros *dôjinshi* (publicación de la misma gente), o *fanzines*, estos eran historietas hechas por aficionados, conteniendo historias de personajes ya conocidos o historias originales.

Paralelamente el manga se empezaba a respetar como medio artístico, gracias a la consolidación del *seinen*, y el comienzo del nuevo *shôjo* (magical girls). El rango de edad al que el manga abarcaba se ensanchó gracias a los lectores de los años 50 y 60 que continuaban leyendo, y también gracias a las nuevas generaciones que disfrutaban con este medio de entretenimiento, y en gran parte, esto provocó que hubiese más variedad y que se creasen por tanto nuevos géneros, para así, el manga, ser más variado y a gusto de todos los públicos.

En el comienzo de los años 80 sería cuando surgiría un nuevo tipo de publicaciones más maduras, para lectores adultos. En la misma época surgirían los Lady's comics o lo que vendría a ser, publicaciones de manga destinadas a mujeres adultas. Con estas nuevas publicaciones adultas se fueron introduciendo en el mundo del manga como dibujantes los autores aficionados de *dôjinshi*.

Sería a mediados de los 80 cuando se empezó a expandir el manga "informativo", tratando temas como política o economía.

Por último, llegarían los años 90 hasta la actualidad. Tomos para cada sexo, edad y sector laboral, con una media de publicación de manga de 15 por nipón. "En 1995 de 2,3 millardos de libros y revistas manga impresos ese año, se vendieron 1,9 millardos, o lo que es lo mismo, una media de quince unidades por habitante de Japón" Frederik Schodt en *Dreamland manga* (p.19). Es por esto que se dice que el manga ha explotado el máximo de sus posibilidades – llegándosele a clasificar de infinito- y, por ende, es autosuficiente para postularse como medio con sus historietas.

3. Características generales de un manga

3.1 Géneros

Existe un universo de géneros y a su vez de subgéneros ya que manga hay para todos los gustos, edades y sexos a los cuales van destinados. También se debe destacar que es imposible catalogar a un manga con un único y específico género ya que, por ejemplo, aunque sea un manga policiaco, puede contener romance y humor.

Así pues, cabe destacar unos cuantos de ellos con ejemplos de mangas y/o animes de la infancia de muchos. Más tarde se profundizará más extensamente el género principal escogido, el *shônen*.

3.1.1 Detectives, policías y yakuza

Los cómics de detectives y espionajes siempre han sido de un gran agrado en Japón. Un subgénero de estos es el de los *yakuzas*, que se pueden comparar con lo que sería la mafia italiana.

El género policiaco combinado con humor creó un éxito que perduró 40 años, comenzando en 1976, hasta su final en 2016. *Kochira Katsushika-ku Kameari Koen-mae Hashutsujo* (Comisaria del parque de Kameari, distrito de Katsuhika). Conocido también como *KochiKame*. El cual se llegó a hacer anime y ha sido emitido en España, así fue como conocimos a Kankichi Ryotsu, el protagonista de esta serie.



Elenco de personajes de KochiKame. ramenparados.com

3.1.2 Ciencia-ficción y fantasía

Es el género es con el que más se suele asociar a los manga. A finales de los 50 este género se expandiría y aportaría un subgénero muy reconocido hoy en día, que es el de los mechas o robots gigantes.

Un ejemplo muy claro de este subgénero es *Mazinger Z*.



Mazinger Z. heraldo.es

3.1.3 Manga deportivo / *Spokon*

Para entender las historietas de este tipo de mangas primero debemos ver cómo se siente el deporte en Japón. El deporte allí no es cualquier tontería, el deportista debe de darlo todo y más, en cuerpo y espíritu. *Spokon* es la contracción de *sport* (deporte) y *kondô* (espíritu).

En este tipo de mangas se representa sobretodo la ambición de un equipo de deporte o de un personaje específico que quiere superarse y convertirse en el mejor.

Un ejemplo es *Captain Tsubasa*, o como se llamó a la serie en España, *Súper Campeones: Oliver y Benji*. En esta versión se les cambió el nombre a los protagonistas por Oliver Atom y Benji Price, cuando el nombre de estos en Japón era, Tsubasa Ozora y Genzo Wakabayashi respectivamente. El anime de este manga se ha comenzado a reemitir en 2018, con unos gráficos mejorados.



Tsubasa Ozora y Genzo Wakabayashi. aindasoudotempo.blogspot.com y Jkanime.net

3.1.4 *Shôjo*

El comic destinado al público femenino, en ningún otro país más que en Japón tiene tanta importancia. Estos poseen unas características gráficas y narrativas más acentuadas que otros tipos de manga, con lo cual se consagra como un estudio aparte.

Un subgénero de este tipo de manga es *magical girls*, y un ejemplo muy conocido mundialmente es *Sailor Moon*.



Sailor Moon. normaeditorial.com

3.1.5 Seinen

El manga para jóvenes adultos, o *seinen* manga. Este tipo puede ser de cualquier género, terror, vida cotidiana o ciencia ficción. Lo que le caracteriza es que esta encarado a un público masculino que esté en una edad entre la adolescencia y la treintena (incluso gente más mayor). Y que por tanto podría ser que contenga escenas de violencia o sexo. “Tiene argumentos elaborados, giros inesperados y personajes bien desarrollados”. Ejemplos de este tipo serían *Berserk*, *Elfen lied*, *Neon génesis evangelion* o *Parasyte*.



Elfen lied. es.visualkeywikia.com y inciclopediawikia.com
(respectivamente)

3.1.6 Josei

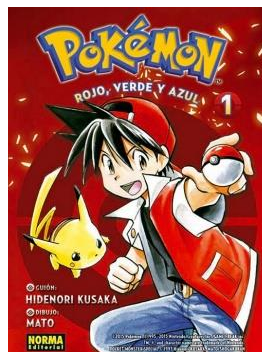
Este es el cambio de manga de chica, *shôjo* manga, al de mujer. Esto se debe a que, en la época de los ochenta, las chicas que crecieron con el *shôjo* manga maduraron y entonces es cuando entró en acción el *josei* manga (manga femenino). Ya que la otra opción era el *seinen*, pero la verdad es que este género no encajaba con las mujeres de la época, y seguir con el *shôjo* se les quedaba corto. El *josei* manga se caracteriza por cambiar el estilo de dibujos y viñetas, sus protagonistas en edad laboral y por gozar de una libertad a la hora de hablar y de dibujar escenas de sexo, aunque esto era secundario, la importancia la tiene la profundidad con la que plasmar la vida femenina. En estas historietas se narra la vida de mujeres que triunfan en sus carreras laborales, tienen romances que fracasan o salen bien e incluso romances paranormales, es decir, con vampiros, por ejemplo.



Wotaku ni koi wa Muzukashii. honeysanime.com

3.1.7 Kodomo

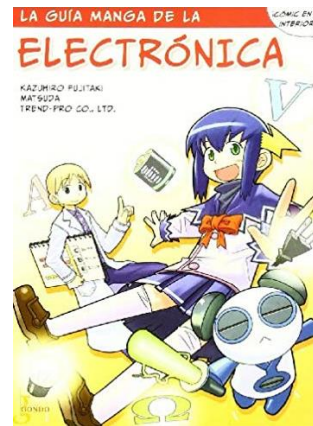
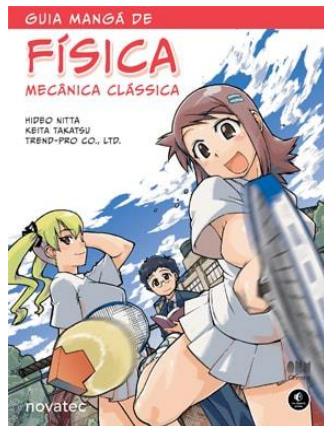
Este tipo de mangas son destinados para los más pequeños del hogar, aunque es destacable que el 70% de la población adulta japonesa lea este tipo también, seguidamente se mencionaran algunos ejemplos muy conocidos, los cuales todos han sido vistos en España por televisión, dicho esto, los ejemplos conocidos serían *Doraemon*, *Pokemon*, *Digimon*, *Beyblade*, *Bakugan*, *Hamtaro*, *Heidi*, entre muchísimos otros más.



Pokemon y Hamtaro. eslahoradelastrortas.com y es.animanga.wikia.com (respectivamente)

3.1.8 Educativo

Existen una gran variedad de mangas que aparte de entretener, tienen un final educativo. Se debe destacar que existe cualquier asignatura en forma de viñetas y por ello, no es de extrañar que el manga tenga un lugar en las clases. *Doraemon* ha sido una gran ayuda, ya que fue empleado para enseñar a niños desde inglés hasta astronomía.

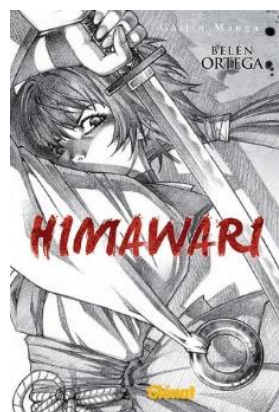


Guías manga para aprender física y electrónica.
novatec.com.br y amazon.es (respectivamente)

3.1.9 Manga histórico / *Jidaimono*

El gran legado histórico de Japón formó la base del manga. *Jidaimono* significa obra/relato de época. Estos se sitúan en la era feudal del país, (periodo Edo). Se centran en los samuráis, y cuando se quería hacer para un público más maduro se protagonizaba por *ronin*, samuráis sin dueño, eran más antihéroes. Con la aparición de los ninjas este género siguió revolucionando. Hoy en día aparecen, samuráis y ninjas muchas veces, en otros géneros, ya sea porque se disfrazan los protagonistas o porque viajan al pasado hasta el periodo Edo.

Destaco un manga que me ha llamado la atención ya que su autora granadina, Belén Ortega, lanzó al mercado en 2011 *Himawari*, narra la historia de dos hermanos, una venganza y una manera muy diferente de ver la vida.



Himawari. goodreads.com

3.1.10 Postapocalíptico

El pueblo japonés es uno de los que más se siente cerca del apocalipsis. Ya que por una banda viven su día a día con la amenaza de catástrofes como terremotos y tsunamis, por la otra los bombardeos a Hiroshima y Nagasaki. En este tipo es normal situarse en desiertos, ciudades destruidas, extinciones de especies y poblaciones, un caos general o parcial. *Shoujo shuumatsu ryokou* cuenta la historia de dos niñas solas en un mundo destruido por la guerra.

Durante el manga este par de niñas se encontrarán con aviones, tanques y ciudades devastadas.



Shoujo shuumatsu ryokou. aminoapps.com

3.1.11 Terror Japonés

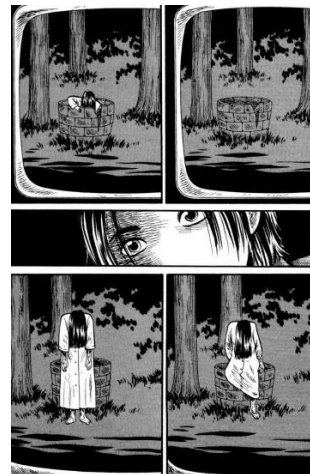
La forma de asustar en oriente es muy distinta. “Japón posee un gran folklore de monstruos, espíritus y otras criaturas sobrenaturales (...)”. Muchos de estos horrores sobrenaturales han sido llevados a la gran pantalla y han triunfado, pero comparados con la gran calidad y superioridad que tienen en papel, no son comparables. Un ejemplo de este tipo de géneros es *Parasyte* (1990-1995) y ha triunfado más internacionalmente por su anime bastante más actual (2014-2015).



Parasyte. tumeganimehdblogspot.com

Otras opciones que tenemos de terror japonés son *the ring* o como se llama en Japón, *ringu*, este manga está basado en la película de Hideo Nakata, y conoceremos más a su “monstruo” por ser la chica fantasmal que sale de la televisión.

El manga de *corpse party* está basado en una serie de videojuegos catalogados como *survival horror*. La historia trata sobre un colegio que fue derrumbado tras una serie de asesinatos acaecidos en aquella escuela. En la actualidad otra escuela se alza sobre aquellos cimientos. Una noche, unos jóvenes estudiantes y su profesora deciden realizar un ritual de amistad eterna, este ritual los transportara a un mundo alterno, quedando encerrados en un deteriorado y antiguo colegio donde deberán sobrevivir a peligros mortales y encontrar la manera de volver a casa.



Corpse party y The ring. aminoapps.com y blog.worldwithoutend.com
(respectivamente)

3.1.12 Antibelicista

Después de la derrota de Japón en la II Guerra Mundial y las bombas de Hiroshima y Nagasaki despertaron un gran sentimiento en contra de la guerra y con claros mensajes antibélicos.

Se merecen ser destacadas obras como *Adolf ni Tsugu*, obra de nuestro querido Osamu Tezuka. En esta obra podremos encontrar 3 personajes llamados Adolf, uno de ellos será Adolf Hitler, en el manga nos explicaran su ascendencia judía.

3.1.13 De Trabajo

El trabajo en Japón se considera como un don y un deber, este tipo de mangas narran normalmente la historia de un trabajador, desde sus comienzos como aprendiz, hasta que logra, después de sudor y esfuerzo, conseguir un ascenso a un mejor puesto de trabajo (subir en la escala laboral). Estos casi siempre son hombres de negocios y ejecutivos, y los temas principales son la ascensión de puestos y la competencia entre empresas. Un subgénero típico son los de temática gastronómica, siguiendo el mismo formato, empezando como aprendices y llegando a ser en este caso los mejores cocineros del país.

New game nos dará a conocer la historia de una becaria, Aoba suzukaze, que llegará a *Eagle jump*, una empresa de videojuegos, y será en esta donde comenzará a trabajar como diseñadora de personajes.



New game. ricedigital.co.uk y skgcl.com (respectivamente)

3.1.14 De Hobbies

Los protagonistas muestran una apasionada dedicación. A los ciudadanos nipones les gusta bastante las historias de juegos de azar, como el *mah-jongg* (parecido al dominó) y *pachinko* (semejante al pinball).

Yumeko Jabami, una nueva estudiante de la academia privada para millonarios inteligentes que tienen como *hobbie* los juegos de apuestas, se verá motivada a apostar. El éxtasis que le produce al ponerse en riesgo le hará participar en apuestas pese a perder dinero o descubrir las trampas de sus oponentes.

3.1.16 Humor amarillo

El manga, como los comics, eran todo tipo de dibujos humorísticos que servían para hacer reír en sus comienzos. Muchas personas piensan que el humor tan solo es humor en el país donde se hace éste, y que, por tanto, en otros países ese humor no haría la misma gracia ya que no repercutiría como en el país de origen. Pero hoy en día podemos hablar de humor japonés o amarillo como un éxito internacional, destacando obras como *Crayon Shin Chan* y *Dr.Slump*.



Shin Chan y Dr.Slump. NineManga.com y zumenmagazine.blogspot.com (respectivamente)

3.1.17 Características del género escogido

-Shōnen

One piece, *Naruto*, *Dragon ball*... entre muchas otras creaciones más, serían grandes ejemplos de este género.

Podríamos decir que el género *shōnen*, comenzó con el anteriormente mencionado Osamu Tezuka y su *Isla del tesoro* (en 1947). Al ser de los primeros es habitual pensar en el *shōnen* como el género original, de hecho, fue durante un tiempo, el manga entero.

El *shōnen* es difícil de definir con exactitud, ya que contiene infinidad de géneros, como: fantasía, aventura, ciencia ficción, samuráis, romance, cocina, deportes y un largo etc. A su vez, sus lectores son muy diversos de edad y sexo.

Fue la revista *shōnen jump* quien consiguió redefinir el *shōnen*, dedicando éste más para los jóvenes, teniendo *yuujo*, *doryoku*, *shouri* (amistad, esfuerzo, victoria), resumiendo así lo que contienen estas historietas, son protagonizadas por un muchacho, con amigos, dispuesto a todo por tal de conseguir un objetivo. No importa el que; convertirse en el rey de los piratas (*One Piece*), ser el líder supremo de la aldea (*Naruto*), conseguir ganar un evento deportivo (*Captain Tsubasa*) y un largo etc.

Los anime y manga *shōnen* son conocidos también por ser un género con grandes dosis de acción, con situaciones humorísticas, y protagonizado por personajes masculinos. Suelen aparecer personajes femeninos (elemento del género *bishōjo*, literalmente chicas atractivas, dirigido hacia audiencias masculinas, o *fanservice*, uso injustificado de escenas de acción exageradas o de erotismo gratuito), aunque no siempre es así. El *shōnen* no destaca por buscar el realismo con exactitud, pese hacer uso de entornos reales, pueden aparecer personajes surrealistas como Goku, personaje proveniente de una raza alienígena, llamada *saiyayin*.



Póster de la revista Shōnen Jump. ramenparados.com

3.2 Estilos de dibujo

Muchas veces se juzga y cataloga de bueno o malo por la primera impresión que se recibe. Un gran sector de la población japonesa lee mangas donde los personajes son estéticamente lindos y atractivos, con ojos grandes y cabello en punta, es un estereotipo que hay sobre el “estilo de dibujo manga”. Cuando un manga no sigue esta línea tiende a ser criticado, ocurre también cuando se crean historias que unifican géneros distanciados, ejemplo de ello serían los mangas de género de terror, pero que los personajes de éste tienen un diseño como los de género *shôjo* (manga de chicas).



Ejemplo de manga de terror con estilo *shôjo*, fetish. aminoapps.com y pinterest.es (respectivamente)

3.2.2 Evolución del dibujo hasta la actualidad

Los mangas anteriores a los 90 son tratados como antiguos, y los de esa época en adelante son nuevos o modernos.

Los mangas antiguos destacan por su simplicidad, no ponían atención a los detalles y muchos de ellos parecían *cartoons* (dibujos animados), este estilo dotaba de expresividad a los personajes y hacia que no se pareciesen entre sí.



Ninja Hattori-kun, manga publicado entre 1964 y 1966. animanga.fandom.com y ninjahattori.fandom.com (respectivamente)

El estilo moderno en cambio, con el transcurso del tiempo y la innovación, ha logrado que contenga más detalles y dotes de originalidad.



Tate no Yūsha no Nariagari, o en inglés The Rising of the Shield Hero, en castellano sería algo como “El alzar del héroe del escudo”.

Manga comenzado a publicar en 2014 y sigue publicándose. kitnkaboodle.biz y deviantart.com (respectivamente)



3.3 El lenguaje del manga

Las historias del manga, explicadas combinando narrativa y dibujo, poseen un lenguaje propio. El manga se considera un estilo gráfico, y siempre escojas el manga que escojas se encontrara una característica con la que reconocer que diferentes obras son consideradas manga. La relevancia económica, cultural y social que el manga tiene en Japón, no la tienen en ningún otro país.

El formato en el que el manga se industrializa es mediante revistas, en publicaciones serializadas (*zasshi*). Ofreciendo capítulos de diez y veinte series distintas. Estas pueden ser semanales, quincenales o mensuales. Pero dependen bastante del género, *seinen* o *josei*, por ejemplo, necesitan periodicidades amplias, mientras que los géneros juveniles como el *shōnen* y *shōjo* tienen un ritmo elevado de producción, entre 15 y 32 páginas cada semana o quincena. El tamaño de estas revistas es el JIS B5 (18,2 x 25,7). La publicación en revista, pero, tiene un problema, y es que la calidad del papel que estas tienen es baja, ya que no son un objeto a conservar -y por ello, existen los *tankōbon*, los tomos recopilatorios-, normalmente imprimidas a un solo color (negro).

Otro punto a destacar del manga es, la formación que las viñetas tienen, las ediciones originales japonesas las lecturas se realizan de derecha a izquierda (aunque antes, para occidentalizar la lectura del manga, se invertían los fotolitos para la impresión) además estas viñetas están casi siempre en una posición, formando una T entre ellas. A diferencia del cómic que suele hacer forma de X.



Comparativa entre viñetas de un cómic y un manga. Elaboración propia.

4. Relevancia del manga

4.1 En Japón

El manga es el origen de los tres pilares de la industria del entretenimiento japonés. El primer pilar es cuando un autor crea un manga que logra hacerse muy popular, pasando al segundo pilar llevándose al cine o serie de animación (anime), si aquí también logra una gran popularidad pasa al tercer pilar, la industria de los videojuegos, se crearía un videojuego a partir de estos personajes. Un *mangaka* de reconocido prestigio, que ha llegado a cumplir con los tres pilares, puede llegar a cobrar entre 500 mil y un millón de euros.

Japón, es el país que más resiste la desaparición del papel, aunque se debe decir que en los últimos años ha vivido un fuerte incremento en su sector digital. Las series de mangas *shōnen*, dirigidas a los varones jóvenes son las que más venden en este mercado digital. Esta compra de tomos digitales se debe a que por ejemplo tomos de una cierta antigüedad son difíciles de encontrar en papel, y en cambio digitalmente, están disponibles todos y cada uno.

Algunos interpretan que el alto consumo de manga en Japón es un intento de evasión, para escapar hacia ese mundo irreal y librarse un poco de la monotonía. Pero no es esto realmente. El manga no solo puede ser entretenido y creativo, también tiene una parte educativa que es realmente atractiva y útil en el aprendizaje de los más pequeños y de incluso los más mayores. Al ser una cosa visual y llamativa hace que cualquiera pueda aprender, por ejemplo, historia, divirtiéndose y haciendo un proceso totalmente diferente y ameno. Se debe destacar que no solo existe el manga sobre historia, también enseñan física, literatura, matemáticas, religión, estadística e incluso valores morales, entre muchísimas cosas más.

El manga hoy en día es ya parte fundamental de la sociedad japonesa, no es extraño ver a un señor adulto, trajeado, leyendo un comic en el tren, de camino al trabajo o a casa. Lo importante es que no se trata de una acción que genere vergüenza ya que en Japón no existe el prejuicio de que el manga sea infantil. Otro ejemplo de la importancia que tiene en la sociedad japonesa lo son también los *manga-kissa*, una mezcla entre cafetería y biblioteca donde se pueden alquilar unos cubículos donde poder relajarte leyendo tus mangas favoritos.

Se debe mencionar una cosa más sobre este tema y es que en verano de 2011 se abrió un almacén llamado *Akiba Culture's Zone*. Este edificio de 6 plantas tiene 2 dedicadas completamente al manga japonés. Con una tremenda variedad de libros a encontrar. La tercera planta vende *merchandising* de camisetas y diversos productos. La cuarta contiene exhibidores para la venta de particulares coleccionistas (la gente exhibe productos que no quiere, con un precio para que si lo desean lo compren). La quinta tiene un karaoke y por último la sexta es un *maid-café*. Una cafetería donde las camareras van disfrazadas con atuendos de criada entre otras cosas.



Productos que se venden de Akiba Culture's Zone. gotokyo.com

Aunque también existe mucha influencia fuera de Japón tanta es que existen ejemplos claros de ésta, el *amerimanga* es uno de ellos. El *amerimanga* es el conjunto de artistas de fuera de Japón que han decidido crear historietas bajo las influencias del manga y anime nipón, manifestando las características del comic japonés, pero, para un público estadounidense. Aunque no tiene por qué estar creado por estadounidenses, ya que por ejemplo algunos dibujantes de la editorial *Seven Seas Entertainment* eran filipinos. Cabe destacar una pequeña

anécdota y es que para el comic *Uncanny X-Men* de *Marvel Comics* se contrató al *mangaka* japonés Kia Asamiva.

En Francia encontramos la *nouvelle manga*, ésta fue iniciada por Frédéric Boilet, combina la madurez del manga con el estilo artístico de las historietas franco-belgas.

Sea como sea lo más importante de todo es que la llegada del manga a occidente ha provocado que la juventud vuelva a interesarse por las historias como medio, cosa que no sucedía desde la implantación de otros ocios como la televisión.

4.2 En España

En España se están poniendo en marcha los *mangakas* españoles. Está surgiendo tan bien que las editoriales buscan a estos dibujantes españoles para la publicación de mangas en sus respectivos países. Este tipo de manga se le está poniendo de nombre *Iberomanga*, o *Euromanga* cuando los autores son europeos. Muchos de estos artistas han conseguido ser populares publicando sus historietas en internet dando así a conocer sus trabajos. Algunos ejemplos son entre ellos Belén Ortega e Imma Ruiz Salinas, entre muchos otros más. Pero ser *mangaka gaijin* (extranjero) es un gran hándicap, ya que por ejemplo en nuestro país los consumidores de manga compran manga conocido y de cierta calidad, y las editoriales solo apuestan por *mangakas* españoles sí, pero que dibujen obras de personajes ya conocidos o *dôjinshi*.

Otro ejemplo del grado de aceptación que se tiene en España es la cantidad de salones del manga que se celebran anualmente (Barcelona, Valencia, Sevilla...). Que, ¿qué es un salón del manga? Un salón del manga era una feria típica japonesa donde las personas aficionadas al manga podían disfrutar de su *hobbie*. Estos aficionados si así lo desean, se visten de *cosplay* (disfraz de un personaje que te gusta). Estas ferias eran únicamente típicas de Japón, pero se fueron extendiendo hasta lograr alcanzar todos los continentes.

Actualmente un salón del manga es un recinto donde acudir si eres un otaku (aficionado del manga/anime) y deseas pasar uno o varios días con la posibilidad de ir disfrazado de uno de tus personajes favoritos, comprar *merchandising* como

figuras, ropa, posters, animes o películas y visitar exposiciones y talleres de *mangakas* profesionales, dibujo, etc.



Fotos del salón del manga de Montjuic (Barcelona). Deculture.es y antena3.com

¿Pero cómo y porque llega el manga a occidente, y por ende a España? Pues en gran parte fue gracias a *Akira*, este anime fue considerado uno de los más influyentes jamás creado. Fue el pionero más destacable en presentar un anime en occidente, en el año 1998. La historia poco predecible de éste y su ciencia ficción convirtieron este anime en algo inolvidable. Su impacto en la época fue tan fuerte que se puede encontrar referencias al anime en películas ya clásicas como es *The Matrix* entre otras.

5. Diseño de un manga

5.1 Elaboración de la historieta

En esta parte del trabajo encontraremos el guion con el que situarnos dentro de este capítulo piloto de *shōnen*. A continuación, comenzaremos con la historia de cada personaje con su respectivo diseño, y después encontraremos ya el preámbulo con el que adentrarnos a lo que sería el manga en sí. Pero antes de comenzar con todo esto, debemos recordar las características del género *shōnen*, en este caso sería comparable a creaciones conocidas de artistas como Kohei Horikoshi con *My hero academia* y Akira Toriyama con *Dragon ball*. Historias que se sitúan en un mundo fantástico con un protagonista principal que anhela ser el número uno (en el primero ser el mejor héroe y en el segundo el mejor en artes marciales).

En el mundo en el que nuestro protagonista vive; se produjo una guerra mundial con armamento nuclear. Desde aquel entonces los seres vivos restantes quedaron afectados. La humanidad se encontraría dividida en diferentes aldeas, pueblos, villas... Separados entre sí. Se estaría comenzando a hacer uso otra vez de tecnología con la que comunicarse, haciendo aún más rápido la vuelta a la "normalidad". Aunque ya nada sea igual que antes.

Todos los seres vivos e inertes fueron expuestos a la radiación. Algunos consideraron este acontecimiento como un avance, aunque principalmente provocase la muerte directa de muchos. El avance en cuestión fue las increíbles singularidades que otorgó a otros, y no solo esto, también surgieron las "nuevas" especies...

Prosigamos, pero, con las conocidas como singularidades o como es conocido por muchos otros y con menos carácter científico, poderes. Estas extrañas habilidades otorgadas gracias a la radiación no son para todos iguales. A cada ser le afectó de una manera distinta y especial, puede que igual que una persona obtuvo la singularidad de súper velocidad, a su vez exista una planta evolucionada, consciente de sus actos y con la capacidad del habla, o tal vez no una planta, sino un perro, aunque, y si no es ninguna de estas opciones y lo que hizo fue revivir a una especie extinta como un tiranosaurio-rex o, ¿y si en vez de esto lo que reviviese fuese a una persona muerta sin control sobre sí misma y con un apetito insaciable?

Todas estas opciones son posibles y a la vez no, es un mundo tan grande el cual le queda mucho por descubrir...

5.2 Diseño de los personajes

La creación de un personaje, su diseño, su físico, personalidad, atuendo, y muchas otras características deben poder representar y dar a entender que no es un dibujo suelto, sino alguien que vive, siente y tiene una particular forma de ser que debe ser evidente en el dibujo. Es por eso que el diseño de un personaje debe estar lleno de vida, evocar emociones y mostrar dinamismo.

Un buen personaje, será aquel que emocione al espectador de tal manera que éste no piense que tan solo ve pixeles o un dibujo en papel. Se establecerá una relación entre ese ser ficticio y la persona real que se encuentra en un cine o navegando por una página web de internet. De esta manera el personaje logrará vivir por siempre en la mente del espectador y el desarrollador de personajes habrá cumplido con su tarea que es crear vida a partir de la nada.

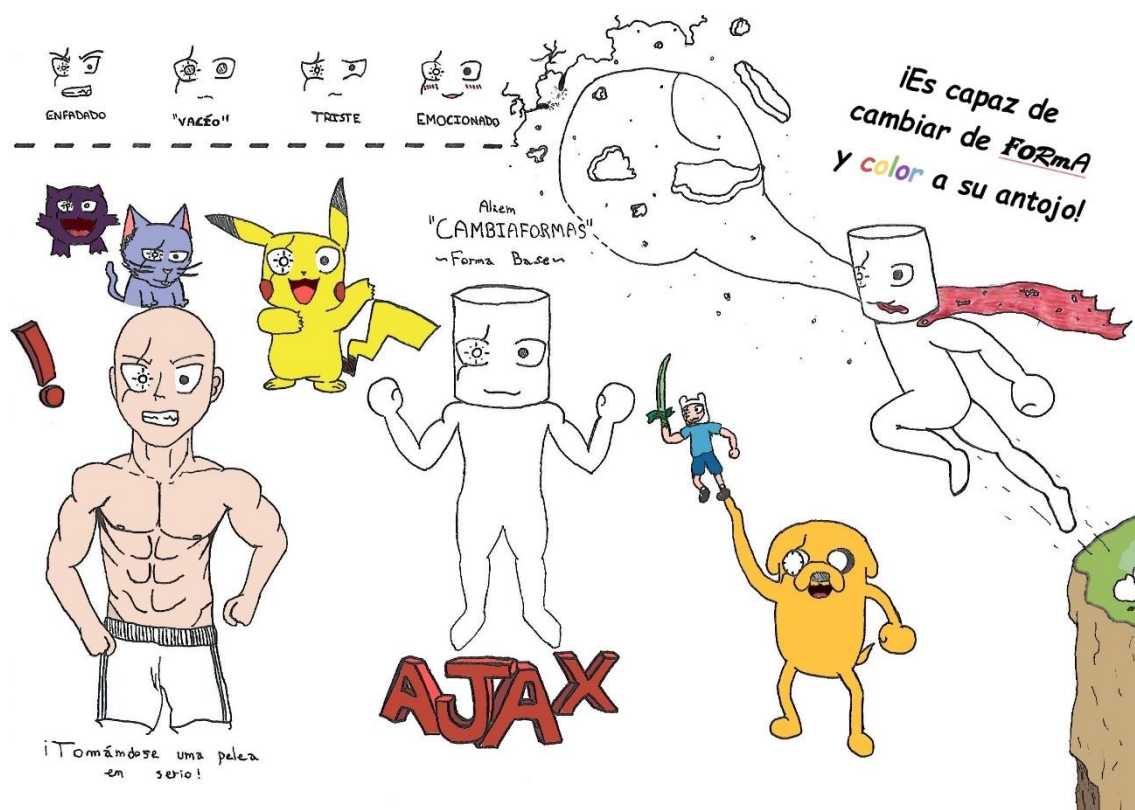
Las figuras geométricas guardan relación con las personalidades que los personajes transmiten. Por ejemplo, los personajes de forma cuadrada o rectangular dan una sensación de fortaleza y seguridad en el espectador. Los de forma circular u ovalada son generalmente inofensivos y cómicos. Por último, los personajes de forma triangular suelen ser peligrosos y por lo general son empleados en el diseño de los antagonistas.

Establecido a grandes rasgos la apariencia del personaje, se debe realizar un dibujo en el que desarrollar detalles como la proporción del cuerpo y extremidades, el cabello, las facciones y aspecto del rostro, etc.

El vestuario del personaje también será fundamental para acabar de determinar su identidad. Éste debe tener similitud con el personaje, no puede verse incoherente con el estilo, los colores, tonalidad y luminosidad deben armonizar.

Para acabar, existe una etapa llamada “expression sheet” (sábana de expresiones). Es considerada una herramienta esencial con la que representar varias expresiones del personaje. Se dibuja el rostro del personaje bajo distintas emociones. Las expresiones representadas suelen ser alegría, sorpresa, neutral, tristeza y rabia.

Los bocetos previos al diseño definitivo, se encuentran en el Anexo A.



Diseño del primer personaje, Ajax. Elaboración propia.

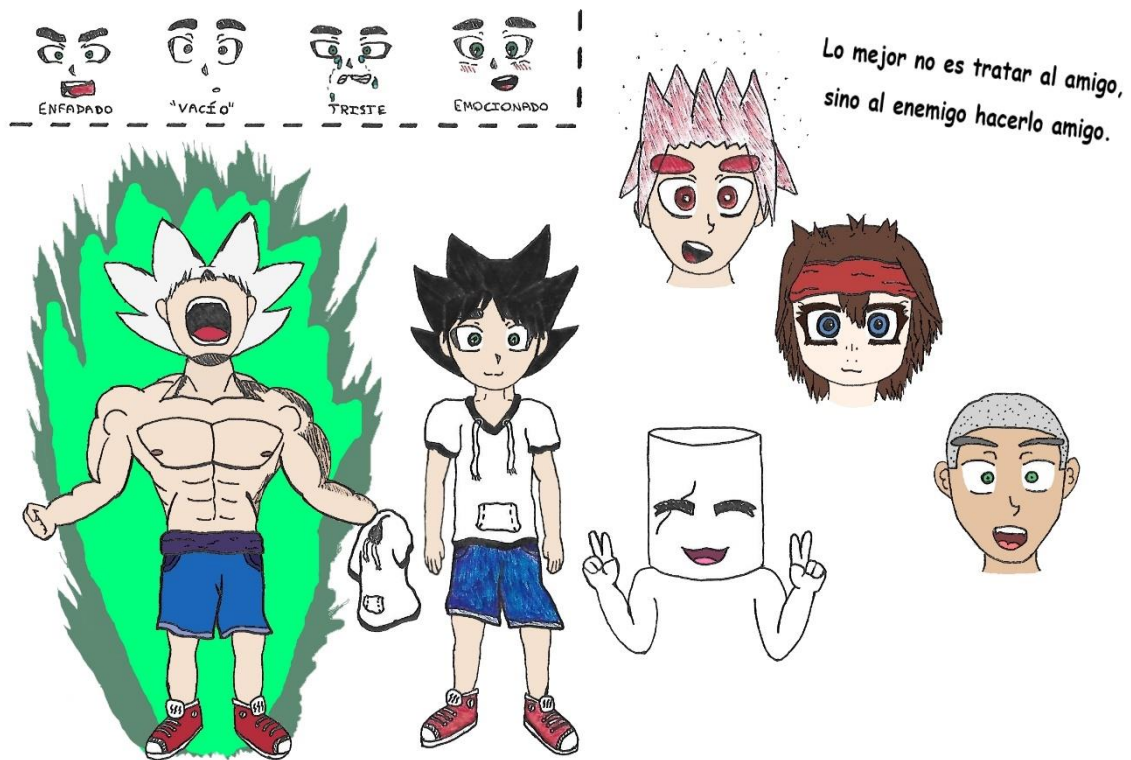
Su nombre es Ajax, viene de un lejano planeta en busca de estabilidad. Es capaz de cambiar de forma y color a su antojo.

Aunque cambie de apariencia, no cambia la herida de su ojo, porque él lo quiere así. Para poder entenderle nos tenemos que remontar al pasado, cuando abandonó su planeta, a causa de la revolución que había en este último. Se encontraba en una nave espacial con un amigo. Fue éste quien le hizo perder la visión de su ojo derecho (izquierdo para nosotros). Todo ocurrió mientras mantenían una discusión, su compañero, todavía nervioso por los acontecimientos acaecidos en su planeta, se puso en busca de armas, herramientas y cualquier objeto con el que defenderse ante una posible batalla, ya que éste tenía ganas de volver y darlo todo. Esperaba que su decisión fuese aceptada por Ajax. Pero no le dio la respuesta que esperaba. Sosteniendo una *nihontō* (katana) extraterrestre en sus manos replicó de manera agresiva con tal ímpetu que se abalanzó lo suficiente como para rasgar en dos, el ojo de Ajax, haciéndole perder la visión y causándole un fuerte mareo. Después de curarle y hacerle despertar, su amigo tomó la decisión por ambos y le comunicó que lo mejor sería separarse. No porque en aquel entonces Ajax no estuviese dispuesto

a salvar su planeta, si no por el sentimiento de culpabilidad que le daba ver aquel ojo.

Desde entonces Ajax no le ha vuelto a ver. No cambia la forma de su ojo porque quiere recordar a quien un día fue, y sigue siendo, su amigo. También le recuerda su planeta natal, donde piensa volver cuando se vea capaz emocionalmente.

La raza de Ajax no cree en el caos como solución. Podríamos considerarles pacifistas, ya que para ellos la violencia no te lleva a nada más que violencia. Se debe a que las capacidades físicas que posee esta especie les hace ser semi-inmortales.

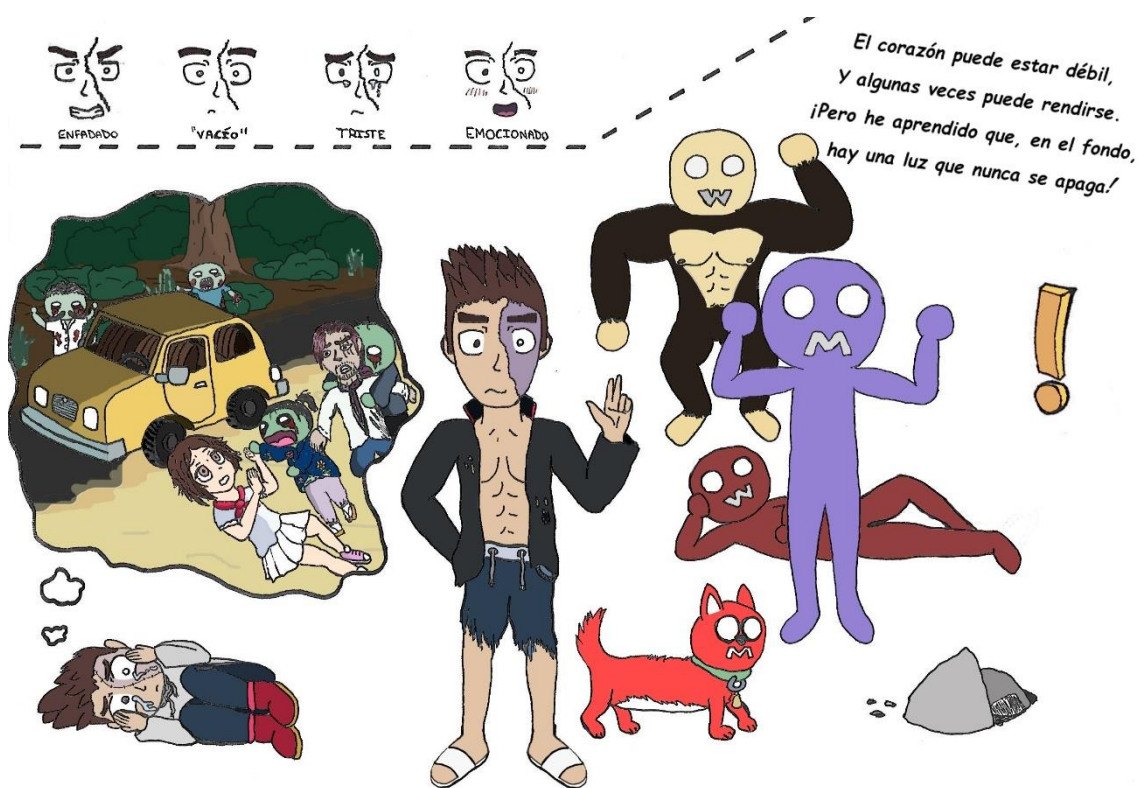


Diseño del protagonista principal, Lun. Elaboración propia.

Luncadio Tsukui, o Lun, para abreviarle, vive en un pueblo no muy grande, donde se vive una vida considerada normal, los más mayores realizan tareas fáciles, los adultos trabajan por y para el pueblo y los jóvenes van a la escuela para formarse. Nuestro protagonista tiene 17 años, y a esta edad, pasados los exámenes de explorador, pueden irse fuera del pueblo en busca de información para poder redactar informes, con tal de aportar experiencias del exterior para el pueblo, ésta es también una manera con la que informar de oleadas (aglomeraciones) de los llamados monstruos que se dirijan hacia el pueblo.

Pese a que recuerda convivir en su infancia con una familia numerosa, a día de hoy su familia se reduce a pocos miembros. Ajax pasaría a formar parte de su familia como si de una mascota o hermanito pequeño se tratase. Los otros componentes de su grupo familiar serían sus amigos por los cuales se esfuerza por ser mejor y dominar su singularidad.

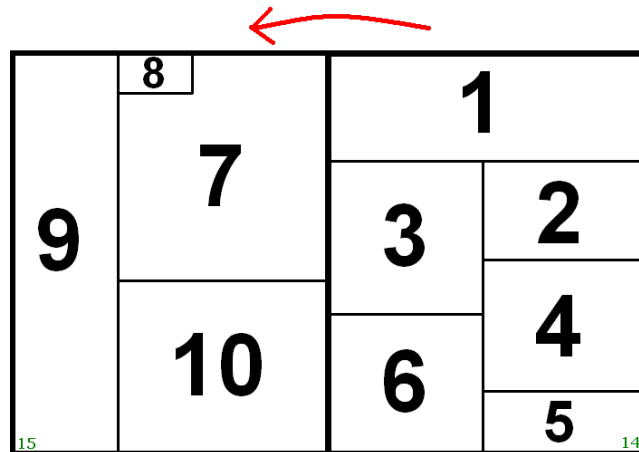
Es un poder increíble, tiene ya una resistencia superior a la humana, pero cuando se descontrola (pelo blanco) adquiere una fuerza imparable, aunque no es estable ni consciente. Su singularidad se desata cuando tiene un objetivo en mente y desea realizarlo sin importar cómo.



Diseño del antagonista, Oliver. Elaboración propia.

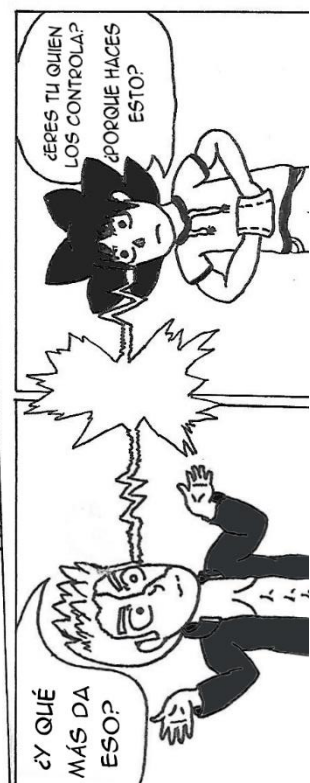
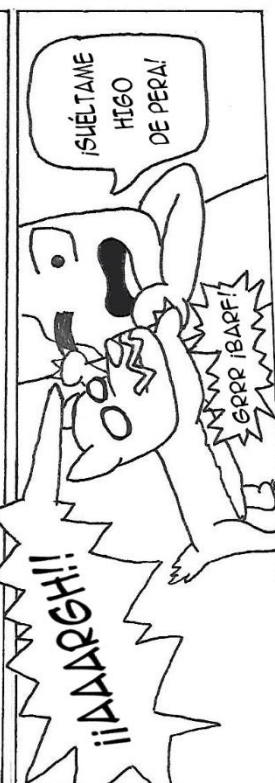
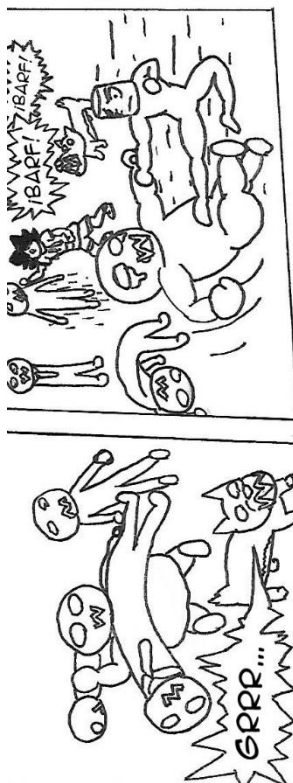
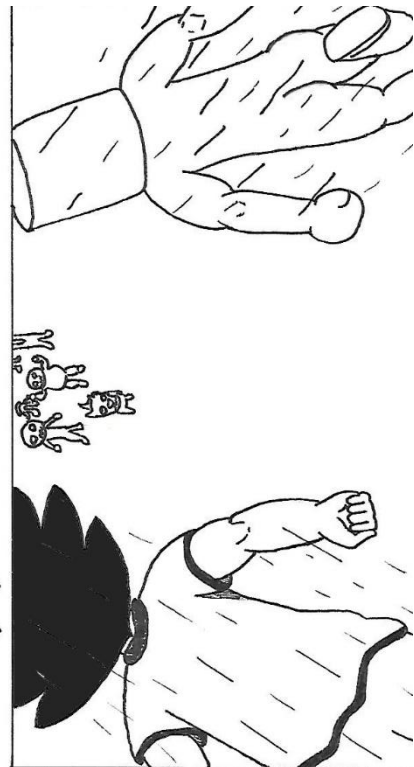
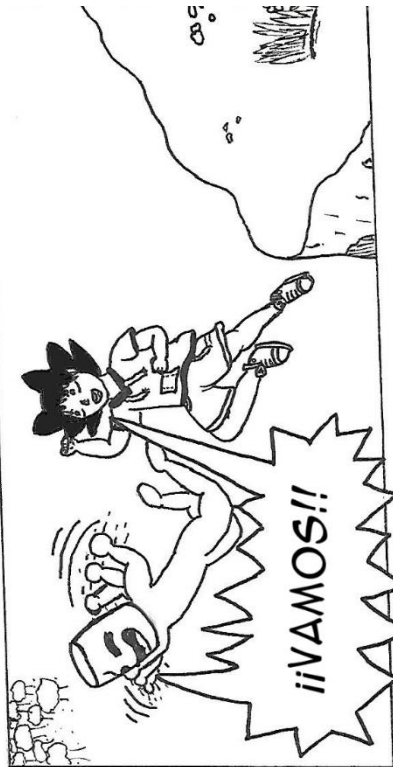
¿Quién es Oliver Rain? Oliver es nuestro antagonista. Presenció de pequeño la muerte de sus padres, él no fue devorado por aquellos monstruos porque le consideraron como un igual. Desde entonces vivió solo con sus "creaciones". Estas las puede crear tal y como él desee, pero en la actualidad no es capaz de crear más que monstruos similares a los de aquel día, aunque a estos les cose la boca en forma de M o W. No entiende porque tuvo que vivir él aquella trágica situación y por eso decide convertirse en un monstruo sin sentimientos. No es mala persona, las circunstancias le hicieron ser así.

5.3 Realización de un capítulo piloto

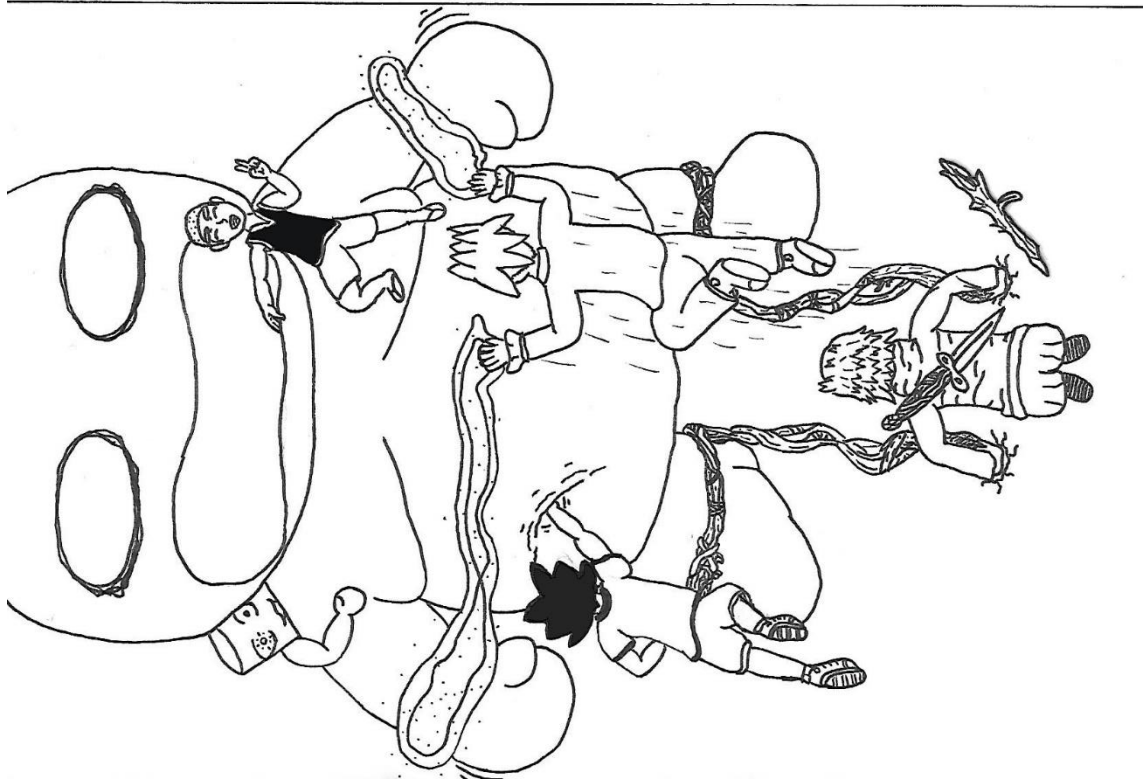
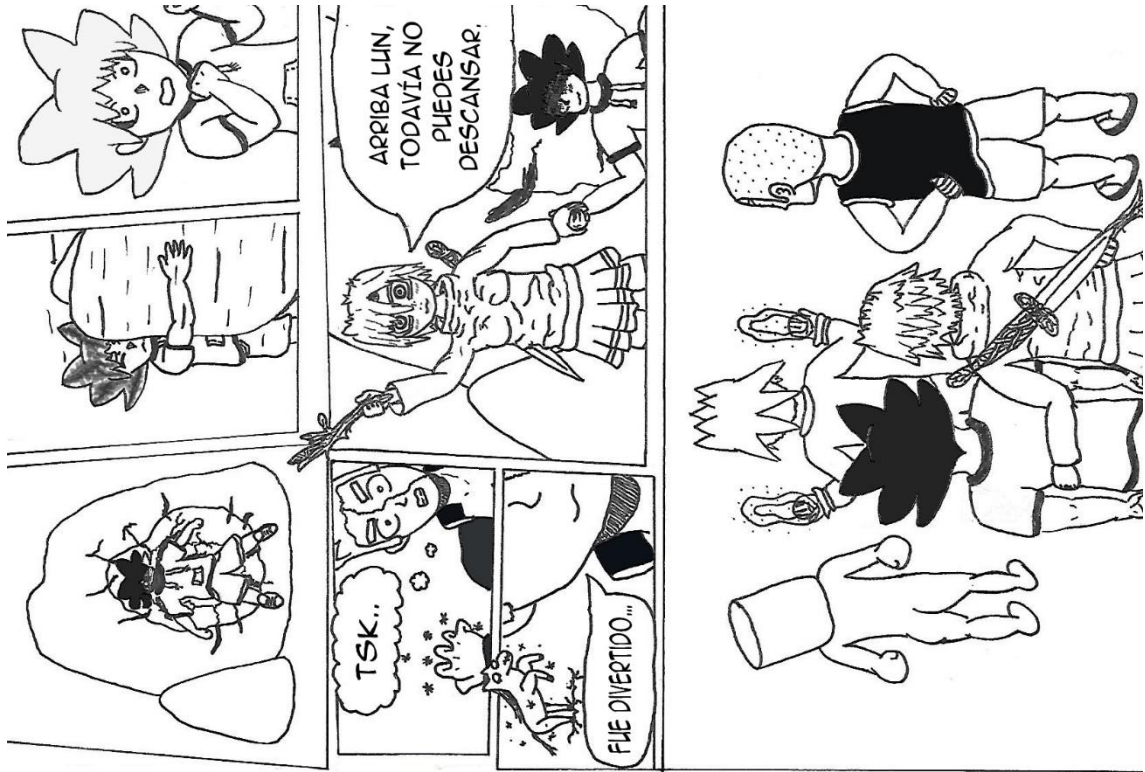


Como leer un manga. laricoteka.blogspot.com

En este caso, el capítulo piloto de manga, ilustrará una parte, en la cual el protagonista se encuentra de exploración. Después de dormir en medio de una zona desértica, conoció a un ser del que sospecharía de su bondad (Ajax). Mientras dialogan, ven entrar en escena una oleada de monstruos, ésta estaba mencionada en uno de los últimos informes entregados al pueblo...



Primera página del capítulo piloto. Elaboración propia.



Última página del capítulo piloto. Elaboración propia.

6. Conclusiones

Después de analizarse los aspectos más importantes de la industria del manga, se han observado características comunes en todos ellos, independientemente del género. Cabe destacar que ésta es una industria muy profesionalizada y que da trabajo a miles de japoneses, por lo que su interés principal reside, como en cualquier gran empresa, en encontrar un equilibrio entre conseguir un máximo rendimiento y un coste mínimo de producción.

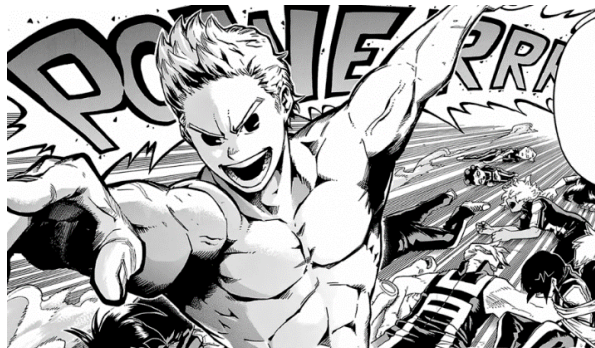
En búsqueda de un público masivo, los *mangakas* tratan temas generales con contenidos ligeros, aun siendo temas enrevesados logran hacerlos mucho menos pesados. También, hacen uso de técnicas para hacer más rápida la lectura, ejemplo de ello es que no ponen diálogos ni textos extensos. De esta forma logran que el público muestre interés y pueda leerlos en situaciones tan diversas como en el tren de camino al trabajo.

Además, al ser el manga de publicación periódica, buscan abaratar costes con métodos como la especialización de cada trabajador en un tema (trabajo en cadena), la repetición de escenas cambiando simplemente el dialogo, librándose así de dibujar una nueva y diferente, y la simplificación de personajes, la mayoría de ellos formados por líneas rectas y con el mínimo de curvas, debido a que de esta manera es mucho más rápido dibujarlos.

En cuanto a la parte práctica, se han aplicado la lectura de viñetas y la posición de éstas en formato nipón (lectura de derecha a izquierda y posición de viñetas en forma de T). También, se han logrado implementar, tanto en la ilustración como en la dinámica de la historia, elementos procedentes del estilo *shōnen* y *Super Deformed*.

En la ilustración de las viñetas, pueden ser distinguidos los personajes caricaturescos con facciones arredondeadas y cuerpos desproporcionados como los del género *Super Deformed*, mientras que el trasfondo de la historia, cumple con la característica de ser un mundo imaginario en el que el protagonista logra su objetivo, en este caso, superarse a sí mismo con tal de proteger a los demás. Haciendo así que contenga elementos como amistad, esfuerzo y victoria (*yuujo*, *doryoku* y *shouri*), fundamentales para el desarrollo del género *shōnen*.

En la actualidad, para elaborar la ilustración se hace uso de herramientas digitales para agilizar el proceso, aunque hay quien hace uso todavía de entintado con plumillas o pincel. Este manga ha sido formado a partir de lápices específicos con su posterior pasada a punta fina. Para después ser procesado y editado con medios digitales como Paint.net y Gimp. A falta de tiempo, recursos y formatos digitales profesionales no se han podido realizar onomatopeyas y escenas de realismo, acción y movimiento con calidad. Se debe tener en cuenta que, para realizar un manga en Japón, pueden llegar a haber 20 dibujantes, cada uno dedicándose plenamente a un concepto, como dibujar entornos o armas entre otros elementos.



Escena de acción con onomatopeya del manga Boku no hero academia.
Aminoapps.com



Comparativa entre el manga y anime de Dragon ball junto a una viñeta del capítulo piloto.
mega.cl , Dragonballnewinfo.blogspot.com y elaboración propia. (respectivamente)

En futuras líneas de investigación, sería interesante tratar de comparar los comics americanos con los mangas. También, se podría realizar un tomo el cual mostrase todos los elementos del *shōnen*, combinándose con géneros como el romance, humor, etc. También, se podría averiguar por qué en la sociedad occidental el manga todavía está considerado como algo infantil. Mientras que, en Japón, éste está tan implementado en el día a día en la vida de cualquier nipón sea de la edad que sea. Cualquier adulto puede leer manga para jóvenes (*shōnen*) y no sería algo de lo que avergonzarse.

En esta, nuestra sociedad, se podría dar un giro de 180 grados en lo que el manga respecta. Este género literario, sirve tanto como para educar a los mas pequeños a leer con dibujos, como para enseñar a los más mayores temas de mayor transcendencia. Además, es un medio de entretenimiento muy variado, destaca por ser accesible para leer en cualquier lugar y por su dinamismo, ya que su lectura es muy ligera, rápida y entretenida. Si comparamos esta serie de aspectos con una novela gráfica, se podría decir que el manga la supera.

7. Bibliografía

Amano, A. (2014). TUTOR HITMAN REBORN! núm. 1 (de 42). Barcelona: Editorial Planeta, S.A.

Amano, S. (2015). KINGDOM HEARTS FINAL MIX núm. 1 (de 3). Barcelona: Editorial Planeta, S.A.

Aoyama, G. (2014). DETECTIVE CONAN núm. 1 (en curso). Barcelona: Editorial Planeta, S.A.

CLAMP. (2002). CHOBITS núm. 1 (de 8). Barcelona: Norma Editorial, S.A.

Guiral, A. (2014). DEL TEBEO AL MANGA UNA HISTORIA DE LOS CÓMICS. MANGA: MADE IN JAPAN. Girona: Panini España, S.A.

Horikoshi, K. (2016). MY HERO ACADEMIA núm. 1 (en curso). Barcelona: Editorial Planeta, S.A.

Kishimoto, M. (2013). NARUTO núm. 1 (de 72). Barcelona: Editorial Planeta, S.A.

Kishimoto, M. (2018). BORUTO NARUTO NEXT GENERATIONS núm. 1 (en curso). Barcelona: Editorial Planeta, S.A.

Matsu, Y. (2014). ASSASSINATION CLASSROOM núm. 1 (de 21). Girona: Panini España, S.A.

Mashima, H. (2012). MONSTER SOUL núm. 1 (de 2). Barcelona: Norma Editorial, S.A.

Mashima, H. (2017). FAIRY TAIL núm. 1 (de 63). Barcelona: Norma Editorial, S.A.

Mashima, H & Watanabe, R. (2017). FAIRY TAIL BLUE MISTRAL núm. 1 (de 4). Barcelona: Norma Editorial, S.A.

Moliné, A. (2002). EL GRAN LIBRO DE LOS MANGA. Barcelona: Ediciones Glénat S.L.

Ohba, T & Obata, T. (2017). PLATINUM END núm. 1 (en curso). Barcelona: Norma Editorial, S.A.

Ohtaka, S. (2013). MAGI núm. 1 (de 37). Barcelona: Editorial Planeta, S.A.

Sukeno, Y. (2016). TWIN STAR EXORCISTS: ONMYOJI núm.1 (de 13).
Barcelona: Norma Editorial, S.A.

Suzuki, N. (2016). THE SEVEN DEADLY SINS núm. 1 (de 22). Barcelona: Norma
Editorial, S.A.

Tadano, N. (2016). 7000 MILLONES DE AGUJAS núm. 1 (de 4). Asturias: Milky
Way Ediciones.

Togashi, Y. (2012). HUNTER X HUNTER núm. 1 (de 35). Girona: Panini España,
S.A.

Toriyama, A. (1995). DRAGON BALL núm. 3 (de 42). Barcelona: Editorial
Planeta-DeAgostini, S.A.

Toriyama, A. (2006). BOLA DE DRAC EDICIÓ DEFINITIVA núm. 1 (de 34).
Barcelona: Editorial Planeta, S.A.

8. Webgrafía

Animanga. (2018). Ninja Hattori. Agosto 3, 2018, de Animanga Fandom. Sitio web: https://animanga.fandom.com/es/wiki/Ninja_Hattori

Anime FLV. (2018). Corpse Party: Tortured Souls - Bougyaku Sareta Tamashii no Jukyuu. Julio 15, 2018, de Anime FLV. Sitio web: <https://animeflv.tv/anime/corpse-party-tortured-souls-bougyaku-sareta-ta>

Antena 3. (2018). El Salón de Manga llega a Barcelona con colas kilométricas. Julio 26, 2018, de Antena 3. Sitio web: https://www.antena3.com/noticias/cultura/el-salon-de-manga-llega-a-barcelona-con-colas%20kilometricas_20161030581619e90cf2d6cc9cc4dc99.html

Didi. (2007). Comic español: especie en extinción. Julio 22, 2018, de Ramen para dos. Sitio web: <http://ramenparados.com/comic-espaol-especie-en-extincin/>

Eslang. (2018). Por qué era necesario el regreso de Oliver y Benji a la televisión. Julio 4, 2018, de Eslang. Sitio web: https://www.eslang.es/cultura-digital/por-que-era-necesario-el-regreso-de-oliver-y-benji-a-la-television_20180405-n.html

Finnigan, Z. (2018). Tobaku Mokushiroku Kaiji Capítulo 1. Agosto 2, 2018, de Kaiji no fansub. Sitio web: <https://kaijिनofansub.blogspot.com/2018/02/tobaku-mokushiroku-kaiji-capitulo-1.html>

García, M. (2018). Diez cosas que no sabías (o no recuerdas) de Mazinger Z. Julio 4, 2018, de Heraldo. Sitio web: <https://www.heraldo.es/noticias/ocio-cultura/2018/01/18/diez-cosas-que-no-sabias-no-recuerdas-mazinger-z-1219756-1361024.html>

Goodreads. (2018). Himawari. Julio 12, 2018, de Goodreads. Sitio web: <https://www.goodreads.com/book/show/18189211-himawari>

Hale, M. (2017). Las películas de Studio Ghibli, de mejor a peor. Julio 16, 2018, de The New York Times. Sitio web: <https://www.nytimes.com/es/2017/10/14/studio-ghibli-hayao-miyazaki-listado/>

Homer123. (2018). Acabo de terminarme el manga Adolf. Julio 15, 2018, de 3D Juegos. Sitio web: <https://www.3djuegos.com/comunidad-foros/tema/48069824/0/acabo-de-terminarme-el-manga-adolf/>

Hough, G. (2015). Horror Manga 101: The Ring. Julio 15, 2018, de Worlds without end. Sitio web: <http://blog.worldswithoutend.com/2015/02/horror-manga-101-the-ring/#.W7ehKmgzaUk>

Hyrule-enciclo. (2018). El editor de Yakusoku no Neverland declara que el manga ya ha entrado en su segunda mitad. Agosto 7, 2018, de Koi-nya. Sitio web: <https://www.koi-nya.net/2018/02/09/editor-yakusoku-no-neverland-declara-manga-ya-ha-entrado-segunda-mitad/>

Jay, M. (2017). New Game Review – Shirobako's Gaming Sister (Anime). Julio 17, 2018, de Rice Digital. Sitio web: <https://www.ricedigital.co.uk/new-game-review-anime/>

KiritoALG. (2018). Tate no Yuusha no Nariagari (manga). Agosto 6, 2018, de Deviantart. Sitio web: <https://www.deviantart.com/kiritoalg/art/Tate-no-Yuusha-no-Nariagari-Manga-743544291>

López, J. (2009). Dr. Slump. Julio 21, 2018, de Zona Negativa. Sitio web: <https://www.zonanegativa.com/dr-slump/>

Luk Internacional. (2018). Shin Chan. Julio 21, 2018, de Shin Chan Web. Sitio web: <http://shinchanweb.com/>

Manu. (2013). No, un salón del manga no es un Madrid Arena. Julio 26, 2018, de Deculture. Sitio web: <http://www.deculture.es/2013/06/no-un-salon-del-manga-no-es-un-madrid-arena/>

Ninja Hattori Fandom. (2018). Ninja Hattori-kun (manga). Agosto 3, 2018, de Ninja Hattori Fandom. Sitio web: [https://ninja hattori.fandom.com/wiki/Ninja_Hattori-kun_\(manga\)](https://ninja hattori.fandom.com/wiki/Ninja_Hattori-kun_(manga))

Norma editorial. (2018). Sailor Moon 01. Julio 7, 2018, de Norma Editorial. Sitio web: <http://www.normaeditorial.com/ficha/012650001/sailor-moon-01/>

Pérez, D. (2013). Ciclo Studio Ghibli: 'La tumba de las luciérnagas' 1988. Julio 16, 2018, de No es cine todo lo que reluce. Sitio web: <https://noescinetodoloquereluce.com/2013/11/ciclo-studio-ghibli-la-tumba-de-las.html>

Perpi. (2015). Kiseijuu sei no kakuritsu / Parasyte. Julio 15, 2018, de El rincón de Perpi. Sitio web: <http://elrincondeperpi.blogspot.com/2015/03/anime-resena-kiseijuu-sei-no-kakuritsu.html>

Popular Libros. (2018). La guía manga de física. Julio 12, 2018, de Popular Libros. Sitio web: <https://www.popularlibros.com/libro/la-guia-manga-de-fisica-404981>

Qawsedf234. (2018). One Punch Man cities are not the size of countries. Agosto 4, 2018, de Reddit. Sitio web: https://www.reddit.com/r/CharacterRant/comments/768h5f/one_punch_man_cities_are_not_the_size_of_countries/

Railindae. (2015). Pokémon Adventures. Julio 10, 2018, de Ramen para dos. Sitio web: <http://ramenparados.com/manga/pokemon-adventures/>

Ruisu. (2017). El anime de Wotaku ni Koi Muzukashii se estrenará en abril de 2018. Julio 7, 2018, de Ramen para dos. Sitio web: <http://ramenparados.com/anime-wotaku-koi-wa-muzukashii-se-estrenara-abril-2018/>

Serra. (2016). Kochikame: el adiós a una leyenda. Julio 4, 2018, de Ramen para dos. Sitio web: <http://ramenparados.com/kochikame-adios-una-leyenda/>

Silveira, K. (2018). La devastadora historia real detrás de La Tumba de las Luciérnagas. Julio 16, 2018, de Vix. Sitio web: <https://www.vix.com/es/cine/199085/la-devastadora-historia-real-detras-de-la-tumba-de-las-luciernagas>

Studio Ghibli. (2018). Ghibli Museum, Mitaka. Julio 16, 2018, de Ghibli Museum. Sitio web: <http://www.ghibli-museum.jp/en/>

Studio Ghibli. (2018). The Studio Ghibli Collection. Julio 16, 2018, de Studio Ghibli. Sitio web: <https://www.studioghibli.com.au/>

Sunshine. (2016). Fetish (manga +18). Agosto 4, 2018, de Amino apps. Sitio web: https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/fetish-manga-18/425t_YuoxkwKEkDwLD7M6Wg3YDKraPz

Trujillo, S. (2018). Un desmoralizador detalle esconde el cartel de 'La Tumba de las Luciérnagas'. Julio 16, 2018, de Fayerwayer. Sitio web:

<https://www.fayerwayer.com/2018/04/detalle-cartel-tumba-luciernagas/>

Tv Tropes. (2018). Super-Deformed. Julio 21, 2018, de TVTROPES. Sitio web:

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SuperDeformed>

Valencia, P. (2018). A 30 años de la tumba de las luciérnagas, hablemos de la película que marcó una generación. Julio 16, 2018, de Pousta. Sitio web:

<https://pousta.com/30-anos-la-tumba-de-las-luciernagas/>

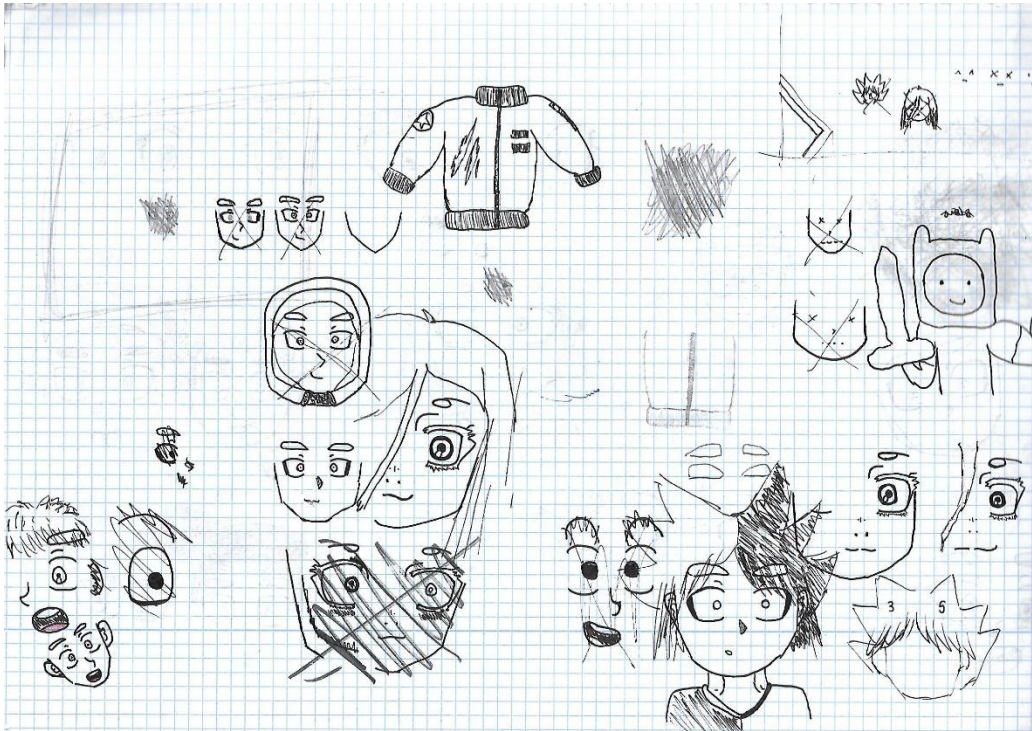
V.V.A.A. (2010). Hamtaro. Julio 10, 2018, de Comunidad Fandom. Sitio web:

<https://comunidad.fandom.com/wiki/Hamtaro>

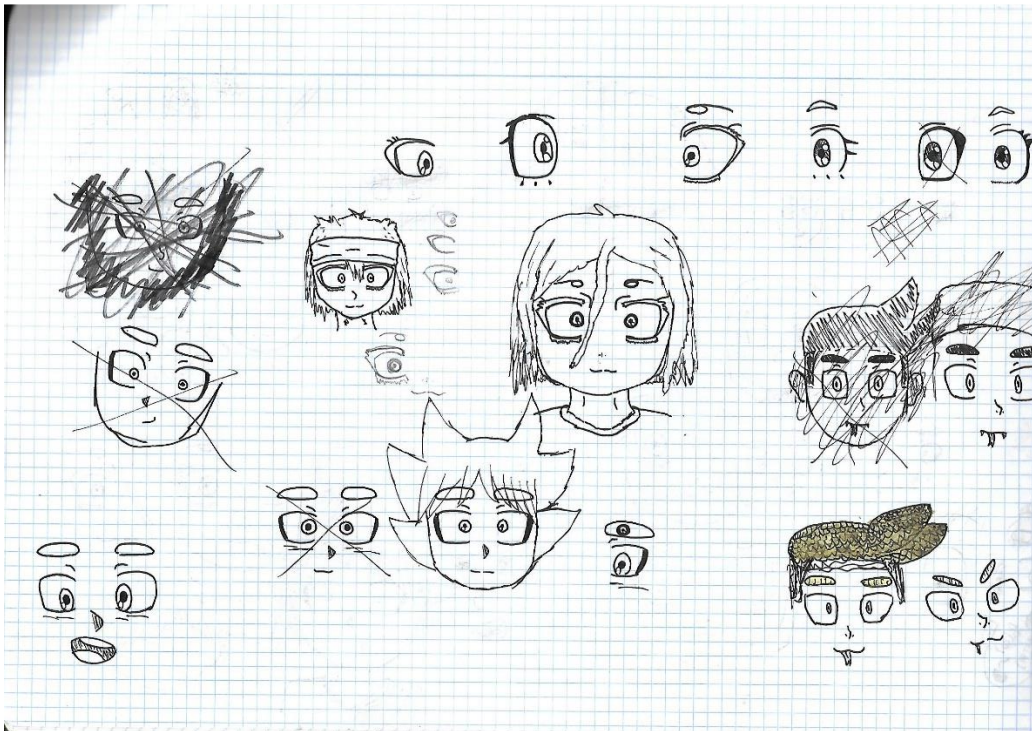
V.V.A.A. (2018). Shoujo Shuumatsu Ryokou. Julio 14, 2018, de Animanga Fandom. Sitio web: http://es.animanga.wikia.com/wiki/Shoujo_Shuumatsu_Ryokou

Zekken. (2017). New Game!! Presenta cuatro nuevos personajes y seiyuus. Julio 17, 2018, de SKGCL. Sitio web: <https://www.skgcl.com/new-game-presenta-cuatro-nuevos-personajes/>

Σοφία. (2017). Final del manga #ElfenLied. Julio 7, 2018, de Aminoapps. Sitio web: https://aminoapps.com/c/anime_gore_amino/page/blog/final-del-manga-elfenlied/o48R_wliduDQRBja30xjrZGj2JvWg40gL7



Bocetos de Sofia y Lun. Elaboración propia.



Bocetos de Sofia, Lun y un posible amigo. Elaboración propia.



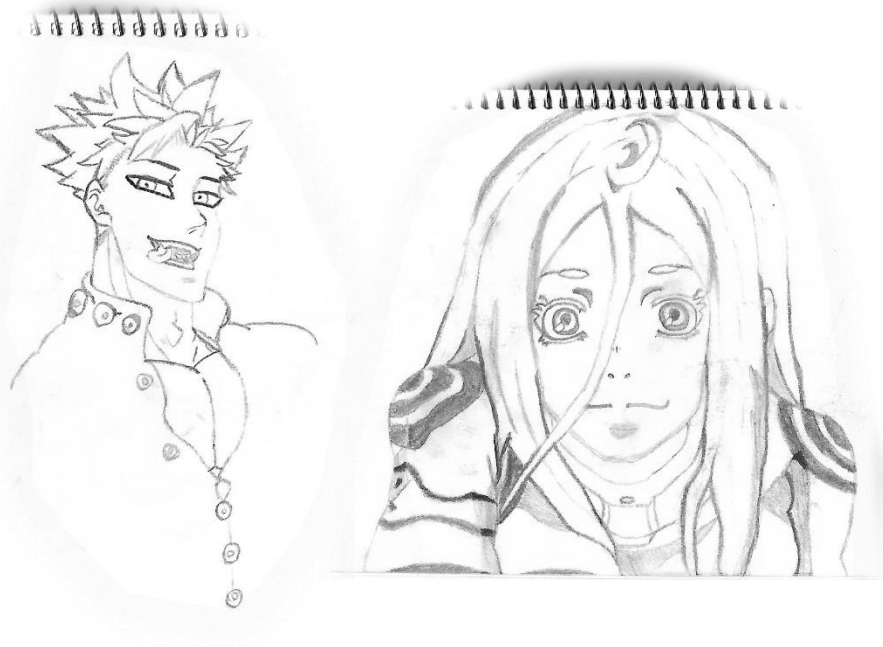
Bocetos de Lun y posibles amigos. Elaboración propia.



Bocetos de Oliver. Elaboración propia.



Bocetos de Oliver y otros. Elaboración propia.



Bocetos de personajes manga conocidos, Ban de Seven deadly sins y Shiro de Deadman wonderland. Elaboración propia.