

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES  
ESCUELA DE ARTES



**“INFLUENCIA DEL MANGA EN LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA CONTEMPORÁNEA  
EN EL SALVADOR Y LA BÚSQUEDA DE UNA ILUSTRACIÓN MANGA  
ALTERNATIVA APLICADA AL CAMPO LABORAL”**

PRESENTADO POR:

BR. ALVARADO ALVARADO, YADIRA RUTH

BR. DÍAZ CRUZ, MARTA MARÍA

BR. VÁSQUEZ MARTÍNEZ, FLOR DE MARÍA

CARNÉ:

AA06114

DC07002

VM08040

**INFORME FINAL DE INVESTIGACIÓN ELABORADO POR ESTUDIANTES  
EGRESADAS PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADAS EN  
ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO**

LICENCIADO RENÉ FRANCISCO JIMÉNEZ

**DOCENTE DIRECTOR**

ARQUITECTA SONIA MARGARITA ÁLVAREZ

**COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN**

CIUDAD UNIVERSITARIA, MIÉRCOLES 22 DE ENERO DE 2014

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR  
AUTORIDADES UNIVERSITARIAS

RECTOR  
ING. MARIO ROBERTO NIETO LOVO

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO  
EN PROCESO DE ELECCIÓN

VICE-RECTORA ACADÉMICA  
MSTRA. ANA MARÍA GLOWER DE ALVARADO

SECRETARIA GENERAL  
DRA. ANA LETICIA DE AMAYA

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO  
LIC. JOSÉ RAYMUNDO CALDERÓN MORAN

VICE-DECANA  
LICDA. NORMA BLANDÓN DE CASTRO

SECRETARIO  
MSTRO. ALFONSO MEJÍA ROSALES

ESCUELA DE ARTES

DIRECTORA  
LICDA. XENIA MARÍA PÉREZ OLIVA

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADO  
ARQ. SONIA MARGARITA ÁLVAREZ

DOCENTE DIRECTOR  
LIC. FRANCISCO JIMÉNEZ

## AGRADECIMIENTOS

Damos gracias a Dios todo poderoso, por habernos permitido finalizar nuestra carrera universitaria y a:

- Nuestras familias por su apoyo y comprensión brindada durante todo este año de estudio.
- Nuestro asesor: Lic. Francisco Jiménez. Por su orientación para realizar el proyecto.
- A la Fundación Latitudes, que nos brindó ayuda para que nuestra propuesta grafica pudiese ser llevada a cabo.
- A Todas las personas que de una u otra manera contribuyeron al feliz término de este trabajo
- La Universidad de El Salvador por haber recibido de ella nuestra formación profesional.

## ÍNDICE

RESUMEN DE CONTENIDOS -----	9
Objetivos de investigación -----	9
Objetivo General-----	9
Objetivos específicos-----	9
Planteamiento del problema -----	9
Método y metodología de investigación -----	10
Resultados -----	10
Conclusión-----	10
CAPITULO I. MARCO TEÓRICO Y ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN -----	12
1.1. Historia del manga y nacimiento del anime en Japón. -----	13
1.1.1. Cronología del Manga-----	14
1.1.2. Cronología del anime-----	20
1.1.3 Géneros del manga y anime-----	22
1.2. Introducción del manga y anime a occidente. -----	23
1.2.1. Anime y Manga en Occidente -----	24
1.2.2. Invasión del anime y manga a Latinoamérica-----	25
1.3. Anime y manga en El Salvador -----	28
1.4. Influencia del anime y manga -----	32
1.4.1. La subcultura Otaku -----	33
1.4.2. Características pertenecientes a una subcultura -----	34
1.4.3. Características de la persona Otaku -----	37
1.5. La Introducción del manga-anime como parte de una moda. -----	39
CAPITULO II. LA INFLUENCIA DEL MANGA EN LA GRÁFICA SALVADOREÑA --	45
2.1. El Otaku consumidor -----	50

2.1.1. El otaku creativo	50
2.2. Comunidades artísticas online	52
2.2.1. Pixiv	52
2.2.2. Drawr	53
2.2.3. Tegaki Blog	53
2.2.4. 27PM	54
2.3. Revista Crash	57
<b>CAPITULO III. CARACTERÍSTICAS DE LA ILUSTRACIÓN MANGA Y LA HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN SALVADOREÑA</b>	<b>65</b>
3.1. Rostro	65
3.2. Ojos	66
3.3. Cuerpo humano.	67
3.4. Proceso y herramientas para crear un manga	67
3.5. Formatos del manga.	69
3.6. Entintado	71
3.7. Tramado	72
3.7.1. Tipos de tramas	72
3.8. Formatos de lectura del manga	74
3.9. Como identificar un estilo de dibujo de otro	74
3.9.1. Manga	75
3.9.2. Americano	75
3.9.3. Europeo	76
3.9.4. Underground	76
3.10. La caricatura en El Salvador	77
3.10.1. Ilustradores salvadoreños.	78

3. 11. La representación del político salvadoreño en las caricaturas de Ruz y Alecus -----	78
3.11.1. La opinión pública y los partidos políticos -----	79
3.11.2. El show político -----	81
3.11.3. Capitán cinchazo.-----	82
3.12. Características de la ilustración salvadoreña-----	82
3.13. Cuadro comparativo entre la caricatura de Salvadoreña y la ilustración manga. -----	83
<b>CAPITULO VI. PROPUESTA GRAFICA-----</b>	<b>87</b>
4.1. Fundación Latitudes-----	87
4.1.1. Imágenes Libres-----	88
4.1.2. Proyecto de “imágenes libres” -----	88
4.2. Propuesta -----	93
4.3. Proyecto.-----	93
4.3.1. Equipo de producción. -----	93
4.4. Guion. -----	94
4.5. Proceso de elaboración de los personajes. -----	98
4.6. Resultado Final -----	108
<b>CONCLUSIÓN -----</b>	<b>110</b>
<b>RECOMENDACIONES: -----</b>	<b>112</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA -----</b>	<b>113</b>
<b>ANEXOS -----</b>	<b>116</b>

## **INTRODUCCIÓN.**

Hoy en día el número de consumidores de la ilustración anime-manga va en aumento en todo el mundo, esta estética ha comenzado a incorporarse a producciones de corte similar en otros mercados, invadiendo en una escala similar que las producciones norteamericanas. Es por esta razón que en la actualidad se ve una influencia muy marcada en los jóvenes que siguen este estilo como una moda, tendencia o algo innovador que se ha introducido al mercado.

La importancia del tema, es la investigación de las causas y efectos que han dado lugar a que este fenómeno se expanda a la gráfica Salvadoreña, creando así más jóvenes interesados en la ilustración manga que tienen como objetivo poner en práctica su talento en el campo laboral.

Se tomara en cuenta la importancia que ha tenido la ilustración salvadoreña a lo largo de los años, la controversia que ha generado y como ha logrado posicionarse en el campo laboral.

El propósito de la investigación es que en base a toda la información que se proporcione, se pueda crear una propuesta de manga alterativa que no tenga estándares específicos de la ilustración manga tradicional y que varíe según la persona que se quiera aventurar a dar continuidad a este tipo de propuesta.

Nuestra investigación está dirigida a todas las personas que están interesadas en conocer la ilustración manga como un estilo innovador que podría insertarse y ser factible en el campo laboral, tomando en cuenta las ventajas y desventajas que este pueda contener.

La investigación es de carácter descriptivo ya que en El Salvador este fenómeno es relativamente nuevo y poco explorado, además nos sirve para identificar las causas y efectos de la influencia y sus conceptos básicos.

Durante el transcurso de la investigación nos encontramos con ciertas dificultades que hicieron retrasar el proceso de investigación.

-La falta de documentos realizados anteriormente sobre el tema.

- Dificultad a la hora de entrevistar a las personas contribuyentes al tema.
- La mayoría de personas tenían poco conocimiento sobre la aplicación de la ilustración japonesa aquí en El Salvador.
- Poca información sobre los ilustradores que aplican la estética manga al campo laboral.

Por otro lado, teniendo en cuenta nuestro propósito de investigación, se realizó la búsqueda de un lugar donde poner en práctica nuestra propuesta gráfica, lo cual fue un trabajo muy difícil puesto que la mayoría de instituciones que hay en El Salvador ven a este tipo de ilustración como un fenómeno causado por la globalización y no como algo positivo, innovador o serio. La investigación también nos da un aporte informativo y descriptivo de cómo poder utilizar de forma beneficiosa este tipo de influencias.

De tal manera nuestra investigación busca que con la aplicación de la ilustración manga alternativa, se puedan proponer nuevas técnicas que sean de beneficio en el área laboral, ya que el objetivo es captar la atención del público y dar a conocer que este tipo de ilustración puede ser aplicado a distintos sectores en el campo laboral, tanto como para dar información o dar conciencia de algo.

## **RESUMEN DE CONTENIDOS**

### **Objetivos de investigación**

#### **Objetivo General**

Analizar cómo han influenciado los estilos extranjeros como el manga, en la ilustración gráfica salvadoreña y que espera el mercado laboral para el diseñador frente a esto.

#### **Objetivos específicos**

- Identificar en qué momento surge la influencia del manga en los ilustradores gráficos de El Salvador.
- Determinar qué grado de posicionamiento ha tenido el manga en el diseño gráfico contemporáneo.
- Explicar cuáles son las ventajas y desventajas que posee el estilo manga en los ilustradores salvadoreños.
- Sugerir una propuesta de ilustración manga alternativa aplicada al campo laboral.

#### **Planteamiento del problema**

En El Salvador se ha visto una gran influencia de estilos extranjeros. La introducción del manga, ha sido uno de los principales y más fuertes exponentes en el desarrollo de la ilustración gráfica, ya que muchos jóvenes buscan una alternativa innovadora que se aplique a

diferentes áreas y que pueda introducirse a su vez en el campo laboral. Son muchos los jóvenes que tienen por objetivo trabajar como ilustradores manga, que buscan realizar un estudio profesional en donde puedan pulir sus habilidades; Pero El Salvador no consta de escuelas especializadas en este tipo de ilustración, por lo cual los jóvenes optan por tomar carreras relacionadas a la ilustración, como por ejemplo: Diseño gráfico, Artes pasticas o incluso Arquitectura.

## **Método y metodología de investigación**

El tipo de estudio que se realizara será de carácter descriptivo, utilizando el método operativo-cualitativo, que nos ayudara a analizar y describir en qué momento surge la influencia del manga, como se ha posicionado, cuáles son sus ventajas y desventajas.

## **Resultados**

En base a la información obtenida se realizara una serie de sondeos de opinión, así como también encuestas, entrevistas, tabulaciones y gráficos que reflejaran el resultado del análisis de los datos obtenidos.

## **Conclusión**

La investigación proyecta conclusiones sobre el efecto que el manga y el anime tiene en el mundo del arte y como incide en los jóvenes dibujantes en donde su creatividad se ha vuelto sujeta a este tipo de culturas. También como la cultura e ilustración salvadoreña ha sufrido cambios, así mismo se presentan distintas formas en donde la ilustración manga alternativa pueda ser de beneficio en el ámbito laboral.

# **CAPITULO I**

## **CAPITULO I. MARCO TEÓRICO Y ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN**

La cultura asiática es conocida en gran parte, gracias a la introducción del manga y anime en el mundo occidental. Su estilo de ilustración es uno de los elementos más notables que atraen a la mayoría de la población mundial.

Debido a esto se han realizado una serie de investigaciones que buscan comprender y analizar por qué los jóvenes son atraídos hacia este tipo de cultura.

Algunos de los antecedentes encontrados están constituidos por trabajos de investigación que han sido defendidos en universidades de prestigio, siendo estos trabajos de grado, tesis y monografías. Entre algunos de ellos podemos mencionar a:

Inouye, Y. (11 de Abril de 2011) Manga y Bibliotecas en Japón, nos habla sobre los orígenes del manga, como la gente fuera de Japón, especialmente la generación más joven está fascinada por el manga japonés. Este artículo informa sobre la situación editorial, disputas históricas sobre el manga y cómo este ha sido tratado en las bibliotecas Japonesas. Esta información nos ayudó a comprender de cierto modo el enorme auge y aceptación que el manga ha tenido no solamente dentro de Japón, sino también fuera de este.

Otra de las fuentes importantes en donde se pudo conocer más sobre la influencia de esta tendencia es la tesis de VALDERRAMA, L.Y PÉREZ, C. (2009) en la cual, hacen una descripción sobre el comportamiento del ser otaku, cuáles son sus características y como este es visto en la sociedad.

Este punto es muy importante ya que nos ayudó a conocer a esta subcultura más a fondo, sus comportamientos, que motiva a los jóvenes a buscar este tipo de grupos para sentirse identificados e incluidos en un ambiente que a ellos les gusta.

La elaboración del ser otaku desde sus prácticas sociales, la interacción con el otro y su entorno. Universidad Católica Andrés Bello, Facultad de ciencias económicas y sociales, escuela de ciencias sociales, especialidad: sociología. Caracas, 190 pp.

De igual forma, URIBE, S. Y PARADA, D. (2012) Plantea sobre como los jóvenes influenciados por el anime, han creado una subcultura llamada Otaku en donde se manifiestan diferentes patrones a seguir para caracterizarse como parte de este. El conocer como este tipo de manifestaciones van generando un cambio importante en nuestra sociedad nos ayuda a conocer cuáles son las consecuencias que conlleva.

Así como lo plantea Uribe en donde nos menciona que el joven tiene a sentirse integrado en un grupo o en una subcultura en la sociedad, la denigración o marginación que vive por sus gustos y la falta de interactuar con una persona que comparta sus mismos gustos, lo lleva a buscar “ciertos grupos urbanos” que le ayuden a superar de alguna esa necesidad.

*Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku.* Fundación universitaria los libertadores facultad de psicología. Bogotá, Colombia. 214 pp.

Es importante conocer también como la ilustración influye en cada uno de los comportamientos del ser humano, en la tesis de ARCINIEGAS, S. Y MORA, F. (2010) Tratan sobre: como por medio de la ilustración se pueden expresar y generar diferentes tipos de emociones. En el anime que es un estilo de ilustración muy variado puede transmitir una infinidad de mensajes que al ser codificados por el receptor, pueden generar diferentes tipos de consecuencias. También en base a esto se da una explicación sobre el placer y como este se ve reflejado en el anime. Estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras. Universidad Sergio arboleda escuela de comunicación social y periodismo. Bogotá, 77 pp.

### **1.1. Historia del manga y nacimiento del anime en Japón.**

El Japón de hoy es el paraíso del manga. Todos los días las imprentas lanzan nuevos comics, que pasan enseguida a las manos de un ávido público lector. Esta presencia tan dinámica tiene tras de sí una larga historia. Takeuchi, O. (2010) La evolución del manga. *Nippon*, n°4, p10.

La cultura asiática es conocida en gran parte, gracias a la introducción del manga y anime en el mundo occidental. Su estilo de ilustración es uno de los elementos más notables que atraen a gran parte de la población mundial. Para comprender el impacto que el manga y anime tienen sobre nuestra sociedad, es necesario conocer sus orígenes y de qué forma llegan a ser un producto tan cotizado a nivel internacional.

Comenzaremos por definir que es el "**Manga**" (漫画) es un término japonés cuya traducción literal es la de "dibujos encadenados", es decir, lo que en el continente americano es conocido como cómic. En Japón se emplea para denominar este tipo de obra artística, sea cual sea su procedencia, ya que el Manga en Japón abarca todos los campos y edades (desde el niño, empresario o ama de casa). (huannn75, 2005)

### 1.1.1. Cronología del Manga

Los orígenes del comic en Japón con una pintura enrollable llamada "**Choju Jinbutsu Giga**" (鳥獣人物戯画) ("pájaros y animales jugando a ser humanos") que fue creada por un monje budista, el legendario Obispo *Toba Sojo* (Ver figura 1). (Takeuchi, 2010)

XII

Eran básicamente tiras de papel de seda de hasta 25m de largo, que se iban desenrollando de derecha a izquierda, que mostraba animales que satirizaban la sociedad de la época.

Figura 1: Choju Jinbutsu Giga "pájaros y animales jugando a ser humanos", dibujos del primer rollo, siglo XII-XIII, propiedad del templo de Kozan-ji; Museo Nacional de Tokio. *Revista Nippon* n° 4, p10. 2010

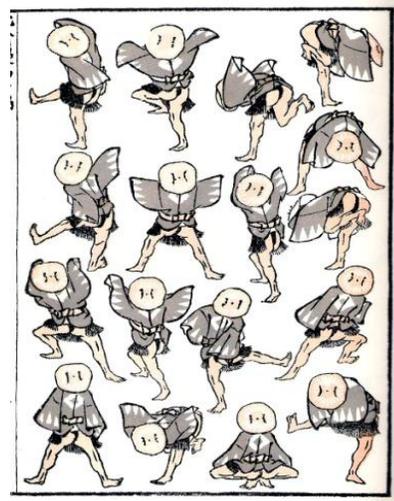


Durante el periodo Edo (1600-1867) surgieron las llamadas pinturas *Ukiyo-e* (imagen del mundo que flota. Se caracteriza por utilizar la xilografía; por ser un arte dirigido a la burguesía y por tratar temas vinculados a esta clase social).

Fue un representante del Ukiyo-e, “*Hokusai Katsushika*” quien acuñó el término manga en el año 1814, al combinar los kanji para "informal" (漫man) y "dibujo" (画ga), lo definió como dibujo rápido o dibujo que transmite una idea (*Ver figura*

**XVII** 2).

Figura 2: Katsushika Hokusai, “*Gorrión bailarín*” 1815, bocetos del Hokusai manga, Japón. *Revista Nippon* n° 4, p10. 2010



Para este tiempo los impresionistas europeos se maravillaban de la exótica belleza del ukiyo-e, que se usaba para empacar el té exportado por Japón.

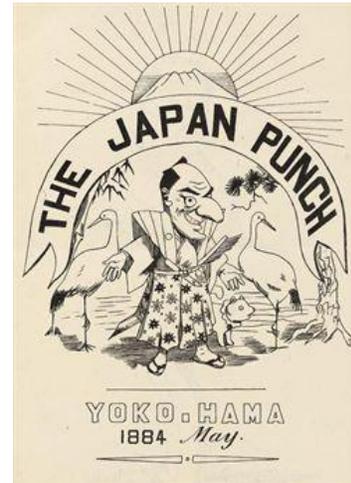
Fueron dos artistas europeos que introdujeron un nuevo estilo de dibujo y sentaron las bases para el desarrollo ulterior del manga.

**XIX**

-*Charles Wirgman* (1832-1891), de una revista dedicada a extranjeros radicados en Japón, a la que llamó "*The Japan Punch*" (*Ver figura 3*), en la que ocasionalmente publicaba caricaturas satirizando a los japoneses abrumados por el repentino cambio de su sociedad feudal a una industrializada.

Figura 3: Wirgman Charles. *Portada de Revista The Japan Punch*, mayo de 1884, Dibujo.

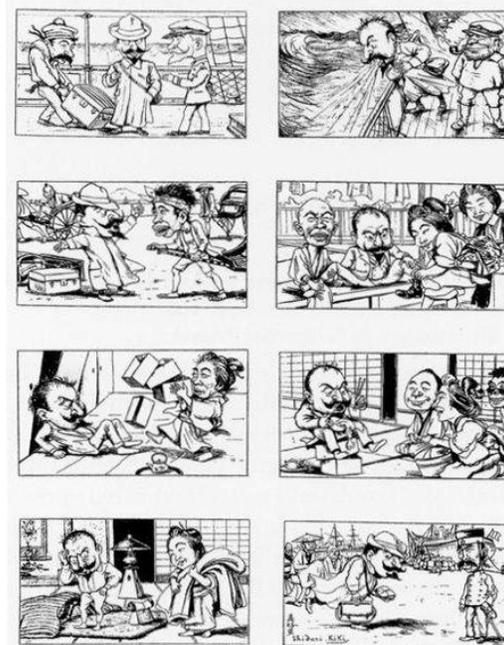
<http://www.christies.com/lotfinder/books-manuscripts/japan-the-japan-punch-yokohama-by-5351002-details.aspx>



- *George Bigot* (1860-1927) pintor e ilustrador francés, cuya revista “*Tôbaé*” también satirizaba al nuevo Japón (*Ver figura 4*), En 1887 comenzó a dibujar caricaturas más mordaces sobre los excesos que ocurren durante la modernización Meiji, hecho que le ganó el apoyo y admiración de los artistas japoneses que durante tanto tiempo habían sido censurados.

Figura 4: Bigot George. *Occidentales con problemas Japoneses*. Dibujo.

<http://buqueartdora.com/japon-la-llegada-de-occidente-y-las-primeras-vinetas-mangakas/>



-Aparecen los diseñadores del manga actual como los japoneses *Ippei Okomoto*, *Kiyochika Kayashi* y *Rakuten Kitazawa*, estos obtuvieron una de las primeras publicaciones de manga en 1905.

-Los años 1920 y 1930 son los periodos en donde la historia del manga se destaca, debido a la aparición del genero **Kodomo** (子供) que se trata de un manga diseñado especialmente para niños. (Otaku, 2012)

-Durante la segunda guerra mundial (1939 y 1945), el manga comenzó a basarse en los acontecimientos diarios y el horror de la guerra, también fue usado como propaganda bélica (Ver figura 5). (Inouye, Y. 2011)

XX

Figura 5: *Tagawa Suihou*, *Norakuro*, 1931-1941, manga como propaganda bélica, Japón. [http://www.lambiek.net/artists/t/tagawa\\_suiho.htm](http://www.lambiek.net/artists/t/tagawa_suiho.htm)



Durante la posguerra (1945-1947), la falta de recursos de la población en general requería de medios baratos de entretenimiento.

-Nace el sistema de bibliotecas de pago, que producirían sus propios mangas de 2 maneras: revistas o tomos.

-Creación de los **libros rojos**, tomos de 150 o 200 páginas en blanco y negro, muy accesibles al público de bajos recursos. (Otaku, 2012)

-**Osamu Tezuka** (1928-1989) joven estudiante de medicina apasionado con los dibujos animados de Fleischer (creador de Betty boop) y Disney (creador Mickey mouse), cambiaría la faz de la historieta japonesa con su primer libro rojo “*La nueva isla del tesoro*”. (Kaicron, 2005)

- El gran éxito de Tezuka lo llevo hasta las revistas de Tokio, especialmente al manga shonen (1947) que fue la primera revista infantil dedicada exclusivamente al manga, en la que Tezuka publicó su conocida obra “**Astro Boy**” (Ver figura 6).



Figura 6: Tezuka Osamu. Portada de Tetsuwan Atoum, 1952-1968, Dibujo, Japón.

<http://tezukainenglish.com/bm/bm.pix/teukza-atomeshonen.s600x600.jpg>

-Desaparece la revista Shonen y los denominados libros rojos agonizaron. Entre ambos y por obra de Osamu Tezuka, habían puesto los pilares de la industria del manga y anime contemporáneos. (Otaku, 2012)

- A partir de los años 50 se crearon mangas dirigidos a un público más adulto denominado **Gekiga** (劇画) en donde se abandona el estilo de Disney por uno más realista y fotográfico. Se abren así las puertas a géneros, más violentos, de carácter religioso o sensual, historias sobre samurái, horror, mafia, erotismo etc.

- En 1959 Una de las principales editoras de libros llamada Kodansha se introdujo en el mercado de revistas. Con su título “Shonen Magazine” cambio la pauta de la publicación mensual por una semanal, multiplicando así su producción.

-Pronto otras editoras como Shueisha, Shogakukan o Futabasha se le unirían.

Este sistema de producción, sacrificaba el color, calidad del papel y la sofisticación temática, llevándose también de paso la crítica política, pero aumentaría enormemente las ventas hasta cifras exorbitantes, de esta manera el manga se convertiría en el medio de comunicación más importante y consumido del país. (Nausugo, 2012)

-A finales de los años 70 los "Story-Manga" (novelas gráficas) comenzaron a ser publicados como libros basados en revistas de manga.

-En los años 80 las temáticas del manga fueron dominadas principalmente por las temáticas sexuales. (Inouye, 2011)

-En 1988, gracias al éxito de la versión cinematográfica de Akira, basada en el manga homónimo del dibujante Katsuhiro Otomo, publicado en 1982 en la revista *Young Magazine*, la difusión internacional del manga comenzó a aumentar de forma explosiva.

-A finales de los años 90, el manga influyó en las publicaciones de los gigantes del cómic estadounidense Marvel Comics y DC Comics: incluso fue contratado (sin mucho éxito) el dibujante de manga *Kia Asamiya* para una de sus series bandera, *Uncanny X-Men*. (Viaje a Japon, 2011)

-Las ventas de tomos de manga en Japón son tantas que en el 2009 fueron una ganancia de 270.310.000 yenes, 270.670.000 yenes en el 2010, 271.710.000 yenes en 2011 y de 267, 500,000 de yenes en el 2012, aproximadamente \$2, 879,370 de dólares. (HazuStark, 2013)

### 1.1.2. Cronología del anime

El *manga* dio origen a un nuevo género, **El Anime** (アニメ) es el término occidental con que se conoce a la producción de dibujos animados o caricaturas para televisión hechos en Japón. La palabra también engloba a las producciones hechas directamente para DVD y películas animadas para cine.

-El primer anime lo produce *Oten Shimokawa* en 1916, titulado *Imokawa Mukuzo Genkanban no Maki*, de cinco minutos de duración y presentado en teatros al público en 1917.

-En 1927 el prolífico y premiado director *Noburo Ofuji* produjo el primer *anime* sonORIZADO (sólo música) titulado *Kujira*. Para 1930 empiezan a aparecer los primeros cortos animados con audio en japonés. (Cobos, 2011, pág. 6)

XX -La participación de Japón en la Segunda Guerra Mundial (oficialmente entre 1941 a 1945) se vio reflejada en la temática de los cortos animados. Desde 1935 hasta 1946, el gobierno japonés los utilizó como medio informativo para que los niños y el público en general conocieran lo que hacía el imperio. (Ver figura 7).

Figura 7: *Seo Mitsuyo. Momotaro no Umiwashi, 1942*, película de propaganda bélica, Japón.

<http://www.lasegundaguerra.com/viewtopic.php?f=41&t=11736>



- La primera producción de anime en color se hizo en 1948 por *Megumi Asano* titulada *Boku no Yakyu*. La primera película *anime* en color la produjo Toei Animation en 1956 con el nombre *Hakujaden*.

-Desde sus primeras creaciones, los estudios y productores de anime estuvieron influenciados por la obra de Walt Disney. La verdadera industria de la animación japonesa tal como se le conoce hoy en día fue obra del ya mencionado Osamu Tezuka, fueron sus mangas los primeros animes serializados.

-La primera serie animada en ser transmitida en televisión japonesa fue *Mitsu no Hanashi* en 1960.

-*Tetsuwan-Atom*, más conocido como *Astroboy*, el primer *anime* transmitido regularmente en televisión, en blanco y negro, contó con 193 episodios de 20 minutos de duración que se emitieron entre 1963 a 1966.

-El modelo de tomar los *manga* más exitosos y llevarlos a la televisión en formato *anime* sigue utilizándose actualmente (sucede por lo menos con el 90% de la oferta), se han dado pocos casos donde la serie animada surge sin la intervención del *manga*. (Cobos, 2011, pág. 7)

-Desde la década de los 70 hasta la fecha no se ha dejado de producir *anime*, sean series televisivas, producciones originales para DVD y películas para cine.

-La producción del anime está a cargo de estudios especializados como Toei Animation (el más grande a la fecha), Eiken, Gainax, Gonzo, Nippon Animation, Madhouse, Production I. G., Studio Ghibli (el más conocido en occidente por las películas de Hayao Miyazaki (Director de cine, ilustrador, mangaka (creador de manga) y productor de anime, reconocido por sus populares films de animación como El viaje de Chihiro, La princesa Mononoke, Mi vecino Totoro, El castillo ambulante y Ponyo en el acantilado).

-Al igual que el manga el anime consta de una gran variedad de géneros dependiendo la temática y al público que va dirigido.

-En cuanto a su contenido temático conserva elementos del manga, es decir, tramas argumentales profundas y complejas (existencialismo, compañerismo, cooperación, dedicación para alcanzar metas, ideología, amistad, amor y romance, sentido del deber, trabajo en equipo, el uso y fin de la tecnología, etc.) (Cobos, 2011, págs. 8-9)

-La industria del anime en Japón ha resultado ser bastante lucrativa, lo cual aporta un importante porcentaje en el producto interno bruto PIB del país. TV Tokyo una de las cadenas de televisión líder en Japón divulgó los resultados del balance de su año fiscal, que terminó el día 31 de marzo de 2013. La emisora facturó cerca de 7 billones de yenes con el negocio de los animes, un aumento en relación al periodo anterior (6,3 billones). Ya las ganancias ascendieron a 1,3 billones de yenes (que antes fueron de 820 millones). (animeanime.biz, 2013)

### 1.1.3 Géneros del manga y anime

En el manga y anime existen una gran variedad de géneros dirigidos a un público específico, entre los más conocidos podemos mencionar:

- **Kodomo** (niño): enfocado hacia el público infantil.
- **Shōjo** (chica): enfocado hacia las chicas de 10 a 18 años.
- **Shōnen** (chico): enfocado hacia los chicos entre 14 a 18 años.
- **Seinen** (hombre joven): dirigido a adolescentes y adultos jóvenes.
- **Josei** (mujer joven): dirigido a mujeres jóvenes.
- **Mecha** (robot) se trata de robots gigantes controlados por pilotos.
- **Hentai** (pervertido): dirigido a mayores de edad, Incluye contenidos sexuales explícitos.
- **Ecchi**: es la pronunciación de la letra H en japonés, presentando situaciones eróticas con un toque de comedia.

- **Gore:** es un género literalmente sangriento.
- **Yuri** (lirio): historias de amor entre mujeres.
- **Yaoi:** historias de amor entre hombres.

(Cobos, 2011, pág. 4)

## 1.2. Introducción del manga y anime a occidente.

Este estilo tan particular de dibujar ha llegado a convertirse en todo un fenómeno a nivel comercial, cultural, y hasta social, tanto así, que inclusive se ha adaptado a las técnicas de animación occidental, por compañías como Disney, Warner Brothers, DreamWorks entre otros. (Animefanatik, 2004)

Actualmente vivimos en un mundo lleno de transformaciones que afectan casi cualquier cosa que hacemos, la globalización es un factor que ha permitido la exportación de productos culturales como el cine, televisión, música, dolarización, lengua, entre otros.

Comúnmente la globalización ha sido entendida como la occidentalización o “americanización” liderada por el imperio Estadounidense, debido a que esta superpotencia posee una posición económica, cultural y militar dominante en el mundo, se ve en la influencia que ha tenido sobre las otras naciones en cuanto a innovaciones tecnológicas, Empresas transnacionales como Coca Cola, McDonald’s, CNN entre otros.

Aunque si bien es cierto que los Estados Unidos es la potencia que más influencia tiene sobre el resto de países, es un error pensar que la globalización camina en una sola dirección, tal como dice el sociólogo Anthony Giddens en su libro *un mundo desbocado* “la globalización es, pues, una serie de procesos y no uno solo. Operan además de manera contradictoria o antitética (que denota o implica antítesis u oposición)”. (Giddens, 2007)

Giddens también habla del fenómeno denominado *Colonización inversa*. “Es cada vez más común y significa que países no occidentales influyen en pautas de Occidente” (Giddens, 2007, pág. 10). Como ejemplo podemos ver la latinización (Difusión de la cultura y la lengua latinas) de los ángeles, emisión de series de televisión coreanos en Latinoamérica, etc. De tal manera podemos ver que la globalización es la razón del resurgimiento de identidades culturales locales en diferentes partes del mundo.

Hoy en día podemos observar un cierto grado de orientalización en países occidentales, la cultura asiática se ha posicionado fuertemente en la gran mayoría de países del mundo, un ejemplo de ello es la exportación de la manga y el anime, que ha tenido gran aceptación por parte de los occidentales.

### 1.2.1. Anime y Manga en Occidente

-Las primeras huellas de las producciones nipponas en occidente las vemos con la obra de Tezuka, que para los años 60 vende los derechos de emisión de su primer Astro Boy a la cadena estadounidense NBC consiguiendo un éxito notable entre la audiencia infantil y que hasta la fecha se ha considerado como el detonante del boom de la animación japonesa en occidente.

-Luego le sucedieron las series de animación *Mazinger Z*, *Great Mazinger* o *Grendizer*, siendo esta última un estallido mediático en Francia, donde se la conocería como *Goldorak*.

-En los 80 comenzaron a destacarse series de otra índole, como *The Súper Dimension Fortress Macross*, (mejor conocido en Occidente por *Robotech*) o *Gundam*, (Viaje a Japon, 2011)

-Debido al éxito que estas series obtuvieron en occidente, se comenzaron a traducir algunos títulos de manga, a estos se les añadían color y se invertía el formato en un

proceso conocido como «flopping» para que pudieran ser leídos a la manera occidental, es decir de izquierda a derecha.

-Actualmente la cantidad de mangas que se traducen a otros idiomas, sigue en aumento y han surgido nuevas casas editoriales fuera de Japón, como la estadounidense VIZ Media que es una de las empresas más completas e innovadoras en el campo del manga (cómic) editorial, animación y entretenimiento de licencias de contenidos japonés. (VIZ Media, 2013)

-Los países de habla inglesa son los mayores consumidores de anime y manga. Viz Media de Estados Unidos cuenta con las licencias de los productos de las editoriales Shogakukan y Shueshia: (*manga, anime, OVA, películas animadas, merchandising, revistas, mangas, etc.*)

-En 1996, Walt Disney Studio firmó un acuerdo con Estudios Ghibli para la distribución de las películas del cineasta Hayao Miyazaki (ganador de un Premio Oscar en el 2002), que se han proyectado dobladas al español en los cines latinoamericanos. (Cobos, 2011)

### **1.2.2. Invasión del anime y manga a Latinoamérica**

-La llegada del anime a América Latina se da en los años 70 con la transmisión de las primeras series dobladas al español en países como México, Perú, Chile, Argentina y posteriormente EL Salvador: *Heidi* basado en la obra de la suiza Johanna Spyri, (*Ver figura 8*), *Princesa Caballero* (*Ver figura 9*), *Candy Candy* (*Ver figura 10*) y *Meteoro racer* (*Ver figura 11*).



Figura 8: Takahata Isao, *Heidi la niña de los Alpes*, 1974  
<http://www.heidi.ne.jp/pg362.html#>  
 雑誌『SPRING 8月号』特別付録



Figura 9: Tezuka Osamu, *Ribbon no Kishi* 1953-1956  
<http://tezukaosamu.net/jp/manga/559.html>



Figura 10: Kyōko Mizuki - Yumiko Igarashi, *Candy*, 1976-1979  
<http://animexiter70.blog50.fc2.com/blog-entry-214.html>



Figura 11: Yoshida Tatsuo, *Meteoro*, 1967-1968  
<http://animexiter70.blog50.fc2.com/blog-entry-214.html>

-Durante los años 80 las series japonesas se expanden a países como Venezuela, Guatemala, República Dominicana, Colombia, Puerto Rico, entre otros.

-Las series cuyos protagonistas son Robot gigantes, son un éxito en Latinoamérica, entre las más conocidas están: Mazinger Z, El Vengador, El Gladiador, Robotech, Supermagnetron y Voltron.

-Se exhibieron series como Kimba el león blanco, Las Aventuras de la abejita hutch y la abeja maya.

-En los años 70 y 80 las series japonesas eran emitidas junto a las caricaturas estadounidenses, bajo la etiqueta de caricaturas infantiles, el término “Anime” era totalmente desconocido para ese entonces.

-No es sino hasta los 90 en que las series son un completo boom en Latinoamérica, con emisiones como Saint Seiya conocida como los caballeros del zodiaco de (Masami Kurumada), Ranma ½ de (Rumiko Takahashi), Dragón Ball de (Akira Toriyama), Sailor Moon de (Naoko Takeuchi), Samurai X de (Nobuhiro Watsuki) Súper Campeones de (Yoichi Takahashi) y Las Guerreras Mágicas de (CLAMP).

-La llegada de la televisión por cable permitió la sintonía de canales extranjeros (Especialmente Mexicanos) que transmitían series Japonesas y donde primera vez se comienza a utilizar el término “anime” y este es diferenciado del resto de caricaturas.

-El gran éxito que estas series obtuvieron en Latinoamérica hizo posible la aparición del *merchandising*, (conjunto de técnicas que se aplican en el punto de venta para motivar el acto de compra de la manera más rentable) principalmente de las figuras de los caballeros del zodiaco y Dragón Ball.

-Se comenzaron a subtítular comercialmente algunos mangas por la editorial Ivrea en Argentina, la editorial Vid y la editorial Toukan (ahora extinta su división manga) en México, los mangas se comenzaron a distribuir masivamente en sus respectivos países y al resto de Latinoamérica.

-Se publicaron revistas especializadas en el mundo de la animación Japonesa, las más destacadas fueron Lazer en Argentina (hoy discontinuada por presión de Shueisha y Shogakukan, de acuerdo a su sitio web oficial) y Sugoí en Perú que sigue actualmente. (Cobos, 2011, págs. 12-14)

Es desde entonces, que el manga y anime comienzan a ser reconocidos por toda Latinoamérica, los canales que transmiten anime comienzan a aumentar en varios países, especialmente México que traduce la mayoría de animes al español, la cadena de televisión por cable Cartoon network llega a tener una franja dedicada exclusivamente al anime, siendo esta un éxito entre los seguidores.

### **1.3. Anime y manga en El Salvador**

En El Salvador desde la presentación del anime en los 70, este se continuó transmitiendo de manera regular, en los canales 2, 4, 6 y 12, actualmente los canales de tele corporación salvadoreña ya no transmiten series anime y rara vez presentan películas de este carácter en la franja matutina del fin de semana o en vacaciones. El canal 12 en el 2005 comenzó a transmitir una variada lista de animes, (aparentemente debido a la adquisición de canal 12 por parte de AS Media en el 2003) esto fue bien acogido por los fans, ya que por fin podían tener acceso a estas series sin la necesidad de tener televisión por cable. Actualmente canal 12 solo transmite Pokémon y Candy Candy.

La aparición de estas series en canales nacionales popularizó en gran medida el anime y manga. Aquellos que en su juventud habían visto series como mazinger Z, Robotech o Ultraman, ahora mostraban cierta nostalgia y el deseo de revivir los tiempos de infancia.

Por la petición de varios fans del anime, es así que en el 2005 nace el hasta ahora popular programa radial “Anime Rock” en radio Astral (94.9 FM), un programa que se dedica a transmitir exclusivamente música Japonesa, este es presentado por Mario López y Alberto Méndez (*Ver figura 12*), unos fans que gustan tanto de las series anime como la música Japonesa.



Figura 12: *Mario López y Alberto Méndez, conductores del programa radial Animerock..*

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=671615399524582&set=t.100000980173503&type=3&theater>

Con la aparición de esta radio, la cantidad de fanáticos por el anime y manga comenzó a aumentar en El Salvador, así también los jóvenes comenzaron a interesarse más por la cultura Japonesa, por aprender el idioma, sus costumbres, estilo de ilustración, comida etc. Por el auge y demanda que el anime tenía en el país, comenzaron a aparecer tiendas especializadas en la venta de objetos japoneses como Fenix store y hobby toys, que ofrecían (posters, figuras de acción, mangas, adornos, series, camisetas etc.).

Uno de los sucesos más importantes y que marca el camino para los seguidores de la cultura Japonesa en El Salvador, es la primera convención de anime en el país, organizada por el grupo yume no tsubasa, que se llevó a cabo el 16 de julio de 2005, titulada “Yume no Saiten” (“Festival de un sueño”) y tuvo lugar en el edificio valencia, en Santa Elena, San Salvador. Durante este festival se dio el primer encuentro “oficial” entre los amantes de la cultura Japonesa, en el evento se desarrollaron diversas actividades como karaokes, proyección de películas, series, charlas, concurso de cosplay (contracción de las palabras inglesas “costume” y “play”, es un tipo de moda donde los participantes usan trajes y accesorios que representan a un determinado personajes ya sea de anime, manga, película o juego), ventas entre otros.

En una entrevista realizada al diseñador gráfico *René Ruiz*, conocido en el mundo del anime como *Enishi*, uno de los fundadores del grupo Yume no tsubasa, nos cuenta cómo fue que se creó el grupo y de donde nace la idea de la realización de las ya famosas convenciones anime (*Ver anexos 1*).

Yume no tsubasa se forma con un grupo de jóvenes en 1999, cuando el anime aun no era muy reconocido en El Salvador, Moisés Chávez un fanático del anime y manga comenzó a contactar fanáticos de la cultura japonesa por internet, es así como se llegan a organizar pequeñas reuniones para hablar sobre estas producciones nipponas.

El grupo llego a contar con una cantidad de ilustradores actualmente reconocidos, entre ellos podemos mencionar a Edmundo Landaverde (ilustrador Salvadoreño). Enishi nos cuenta que un motivo para reunirse y crear un grupo era “el no estar solos”, ya que el grupo era un mundo totalmente diferente para ellos, entraban en un sitio de ficción y fantasía, inmersos en temas relacionados con el anime y manga, compartiendo ideas sobre el mismo.

Aunque no escaparon de las miradas de aquellos que no estaban de acuerdo con las producciones japonesas, puesto que los llamaban “marginados, antisocial, que solo perdían el tiempo y los estigmatizaban solo por su gusto al arte japonés y por no ser uno más (de los jóvenes a los que les gusta el football, van a discotecas etc.).

La idea de crear una convención anime surge en el 2005, con la experiencia que se tuvo al proyectar la película “tenkai hen overture” de los caballeros del Zodiaco en la Universidad Don Bosco donde llegaron un aproximado de 400 a 600 personas, de ahí se decide correr el riesgo con una convención a gran escala que se llamó *Yume no Saiten*, En donde el objetivo era crear un espacio en donde las personas fanáticas del anime pudiesen sentirse a gusto y sin nadie que los estuviese juzgando

Enishi menciona que otro objetivo que ellos tenían era crear empleos, ya que hay muchas tiendas que venden objetos anime solo en esas convecciones, así también brindar espacios a organizaciones como los refugios de animales, en donde pueden venir y hacer concientización a las personas sobre el maltrato animal.

Desde ese entonces yume no tsubasa ha seguido realizando convenciones anime y debido a la gran afluencia de personas que asisten a este evento, se han venido realizando en el edificio ICAS de la UCA. En donde ofrecen una gran variedad de eventos, concursos, cosplays, presentaciones, charlas, espacio para ilustraciones, juegos, ventas etc. (*Ver figura 13*).



*Figura 13: Fotografía por: Alvarado Yadira, grupo de cosplayers en convención yume no tsubasa, 2013.*

Hoy en día se realizan varias convenciones al año, organizadas por diversas agrupaciones de fanáticos, la Universidad Nacional ha sido la sede de varias de ellas organizadas con el apoyo de la embajada de Japón. Esta ha visto el interés por parte de los jóvenes Salvadoreños hacia su cultura, por lo cual ha incluido a El Salvador en varios proyectos relacionados con el anime y manga. Un ejemplo son los eventos que se realizan en el museo de antropología David J Guzmán “*Japón cerca de ti*”, o el taller de ilustración manga impartido por *Takuya Kurita*, mangaka y jefe del Departamento de Ilustraciones de la Academia de Dibujos Animados y Manga “*Yoyogi*” y *Kyo Shintani*, experimentado caricaturista y diseñador, el 15 Diciembre de 2012 en dicho museo.

En El Salvador, debido a la popularidad y demanda que los productos como el anime y el manga tienen entre chicos y grandes, muchos han optado por hacer de estas producciones nipponas su negocio, por ejemplo, se dedican a vender camisetas con los personajes anime de moda, se realiza la comercialización de Dvd piratas con una amplia variedad de series, venta de productos anime, como cartas, stickers, peluches, llaveros entre otros, haciendo de este un campo verdaderamente rentable (*Ver figura 14*).



Figura 14: Fotografía por: *Alvarado Yadira, venta de productos anime, convención yume no tsubasa, 2013*

#### **1.4. Influencia del anime y manga**

En los últimos años el estilo de ilustración proveniente de Japón ha penetrado fuertemente en el mundo occidental, como es de esperarse El Salvador no ha estado exento de ello, la entrada de diversos mangas y series anime han generado un gran número de seguidores de la cultura nippona.

La globalización influye en la vida diaria tanto como los acontecimientos que se suceden a escala mundial (Giddens, 2007, pág. 5)

Hoy en día podemos observar que gran mayoría de los jóvenes Salvadoreños gustan de la cultura asiática, especialmente del manga y el anime, por ende han adoptado ciertas características en cuanto a su forma de vestir, actuar, pensar, ilustrar etc. esto se hace cada vez más evidente con la llegada de los medios de comunicación como la televisión y el internet, ya que estos abren las puertas a un mundo lleno de posibilidades en donde los jóvenes pueden sentirse identificados con ciertos estilos y proceden a adoptarlos como parte de su vida diaria.

Los jóvenes han sido susceptibles al surgimiento de nuevas tendencias desde hace ya varios años, tendencias que han marcado y caracterizado el paso de una época, como ejemplo

podemos mencionar el surgimiento del movimiento hippie, la mini falda y peinados “champiñón” que impuso Mary Quant en los 60, los punks y la moda disco en los 70, el estilo gótico y el Funk en los 80.

El surgimiento de estas tribus urbanas escandalizando a la sociedad conservadora de la época, que comúnmente se mostró reacia ante la aparición y aceptación de estas por gran parte de la juventud, esto mismo podemos observar recientemente con las tendencias que el manga y anime han provocado en gran parte de la juventud del siglo XXI, siendo estas similares a la occidentalización aunque en una menor escala.

#### **1.4.1. La subcultura Otaku**

La globalización trae consigo lo que se conoce como hibridación, “Entiendo por hibridación procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para crear nuevas estructuras, objetos y prácticas”. (García Canclini en Cobos, 2011, pág. 22)

Lo que debe entenderse por *globalización* en tanto al fenómeno sociopolítico, es que se trata de relaciones complejas entre factores técnicos, económicos, políticos e ideológico-culturales. (Joachim Hirsh en Ramos, 2004, pág.27)

La idea de que la cultura globalizada es híbrida nace del concepto de desterritorialización (es el movimiento por el que "se" abandona el territorio). Debido al creciente tráfico entre culturas que origina la globalización lo que permite la desaparición parcial del vínculo entre cultura y localidad además de permitir una mezcla o fusión de elementos y características que dan origen a nuevas y complejas formas de culturas híbridas (Tomlinson, J. en Marta, 2010)

La llegada del manga y anime a occidente ha generado el nacimiento de una nueva subcultura denominada “otaku” (オタク).

El término **subcultura** se usa en sociología, antropología y estudios culturales para definir a un grupo de personas con un conjunto distintivo de comportamientos y creencias que les diferencia de la cultura dominante de la que forman parte.

La subcultura puede formarse a partir de la edad, grupo étnico o género de sus miembros. Las cualidades que determinan que una subcultura aparezca pueden ser estéticas, políticas, sexuales o una combinación de ellas. Las subculturas se definen a menudo por su oposición a los valores de la cultura dominante a la que pertenecen, aunque esta definición no es universalmente aceptada, ya que no siempre se produce una oposición entre la subcultura y la cultura de una manera radical. (Enciclopedia Universal, 2012)

#### **1.4.2. Características pertenecientes a una subcultura**

Una subcultura es frecuentemente asociada a personas jóvenes que tienen preferencias comunes en el entretenimiento, en el significado de ciertos símbolos utilizados, en el uso de los medios sociales de comunicación y del lenguaje. En ese sentido se dice también que las corporaciones, las sectas, y muchos otros grupos o segmentos de la sociedad, con diferentes y numerosos componentes de la cultura simbólica o no material pueden ser observados y estudiados como subculturas. Algunas veces las subculturas son simplemente grupos de adolescentes con gustos comunes. Es necesario observar que el *interaccionismo simbólico* (Es una corriente de pensamiento microsociológica, relacionada con la antropología y la psicología social que basa la comprensión de la sociedad en la comunicación y que ha influido enormemente en los estudios sobre los medios). es fundamental en una subcultura. (Enciclopedia Universal, 2012)

Según el Licenciado en Antropología Álvaro Sermeño de la Universidad de El Salvador, una subcultura es parte fundamental de lo que sería considerado como una cultura nacional simbólica, ya que en realidad estas son solo procedencia de manifestaciones colectivas que interactúan las unas con las otras.

Especialmente a El Salvador no le podemos llamar “Cultura salvadoreña” como unanimidad, si no que como un conjunto de culturas que conforman a lo que hoy llamamos: “Republica”, por ejemplo el concepto de estado-nación que es muy amplio y muy complejo comprenderlo en una manera exacta bajo los conceptos semánticos, porque netamente la subcultura la conforman: “Todas aquellas manifestaciones culturales que conforman la nacionalidad”.

En esta medida la nación se debe a esta unión de creencias, prácticas rituales, procesos de aplicación de fuertes del estado y que le permite la situación de poder. En toda amalgama de confusiones, la subcultura conforma lo que se llama: El identitario, que es imaginario, inventado y esto no solamente para el caso salvadoreño si no que para todas las complejidades nivel mundial.

En muchos lugares se le considera a una subcultura como: Grupos pequeños sociales, ciertamente lo son, pero hay también conceptos subculturales más amplios, que van a ser detectados en lo urbano, lo rural y que puedan estar diseminados en diferentes territorios del país. Así podemos ver que la subcultura son grupos también juveniles, como el caso de los EMO, o los que están ligados con el anime-manga, todas manifestaciones que conforman estos comportamientos colectivos y que desaparecen poco a poco con el tiempo, con la transculturación y todo lo que va transformado una identidad.

Para la psicóloga Emilia López Perla, la subcultura es “la búsqueda de los jóvenes por una identidad”, si vemos las edades en que los jóvenes comienzan a interesarse por la subcultura, está muy relacionado con los periodos o las etapas de Erikson.

En la etapa identidad versus confusión, Erikson dice que estamos buscando nuestra identidad, nuestro “yo” y comienza más o menos a finales de la pubertad a la edad adulta temprana en donde el adolescente debe determinar su propio sentido de sí mismo y la virtud que desarrolla de ese conflicto es la fidelidad a su yo o fidelidad a su auténtico ser.

Todos los que se integran a una subcultura están buscando sobresalir y sentirse parte de algo. Introducirse a una subcultura no está mal, lo importante es saber orientar al joven y que no encasille su desarrollo, que solamente sea una etapa y luego pueda dar paso a otra.

El termino *Otaku* se usa en Japón como sinónimo de persona con aficiones obsesivas y se aplica a cualquier tema o campo.

“Otaku son los japoneses, por lo general los hombres y por lo general entre las edades de 18 y 40, que fanáticamente consumen, producen y recolectan cómics (manga), películas de dibujos animados (anime), y otros productos relacionados con estas formas de la cultura visual popular y que participaría en la producción y venta de merchandising derivado”. (Hiroki, 2009)

La palabra adquirió su connotación tan negativa de aficionado enfermizo, debido a Tsutomu Miyazaki, un hombre de 27 años que entre 1988 y 1989 secuestró, violó y asesinó a cuatro niñas en edad preescolar en la prefectura de Saitama y los restos de una de ellas se los envió a sus familiares bajo el seudónimo de Yuuko Imada, nombre de un personaje femenino de *manga*. Después de su captura, en la vivienda del mismo se encontraron 6.000 videos que incluían títulos sangrientos, de horror y también de *hentai*, además de *fanzines* (revistas hechas por aficionados) y *manga* con historias del mismo tipo. (Cobos, 2011, pág. 24)

Fuera de Japón la palabra Otaku se usa para referirse principalmente a aquellas personas que son fanáticas u obsesionadas de la música, los videojuegos, manga y anime, pero sin llegar a lo psicópata o enfermizo.

En el campo de la animación Japonesa es en donde el término Otaku es usado de forma general para referirse a los aficionados de la cultura nippona. Los fans la utilizan para identificar su gusto por el anime y manga. En Japón la palabra Otaku puede ser considerado un insulto.

La subcultura otaku se puede definir como un grupo de personas aficionadas a la cultura Japonesa, especialmente el anime y manga. “Actualmente se manejan las siguientes acepciones de la palabra. “*Otaku* (para los aficionados a la animación japonesa), *Pasokon otaku* (aficionado a los computadores), *Gemu otaku* (aficionado a los videojuegos), *Wota* (se pronuncia “ota”, aficionados a las *Idols*), *tetsudo otaku* (aficionado a los trenes), *gunji otaku* (aficionados a las artes militares), *gore otaku* (aficionados a libros, películas, *anime*, etc., de

alto contenido de sangre y violencia), *cosplayers* (aficionados a hacer *cosplay*). (Cobos, 2011, págs. 24-25)

### **1.4.3. Características de la persona Otaku**

Los miembros de esta subcultura se caracterizan no solo por ser consumidores del manga y anime, sino también de productos que tengan que ver con la cultura nipona en general.

Hoy en día el otaku tiene un amplio campo de donde escoger en cuanto a la animación y productos Japoneses se refiere, tiene la opción de ver anime ya sea doblado por televisión o subtulado por internet, puede descargar o subir las series que más le gusten, tiene la facilidad de comprar o leer los mangas online, puede conocer la biografía de sus mangakas favoritos, conocer el trabajo de los seiyuu (actores de voz japoneses), asistir a eventos relacionados con la cultura Japonesa etc.

Los otaku son un público activo ya que comparte con otros sus gustos y aficiones, esto se suele hacer en los denominados “grupos” ya sean virtuales o físicos, que comúnmente son conformado por miembros cercanos y fanáticos de la cultura japonesa, muchos de ellos suelen ser grupos cerrados y no permiten el ingreso de más personas, otros están abiertos a cualquier amante del anime que quiera formar parte de este.

Normalmente estos grupos suelen colocarse nombres para identificarse de los demás, entre algunos de ellos en El Salvador podemos mencionar: yume no tsubasa, shibusen, corpcapsula, Fairy Tail SV, mafiadx entre otros.

Estos grupos se caracterizan por ser organizadores de grandes eventos (convenciones anime) que involucran un gran número de fanáticos del anime y manga.

De acuerdo con teóricos importantes que han estudiado las subculturas como Dick Hebdige, los miembros de una subcultura señalarán a menudo su pertenencia a la misma mediante un uso distintivo y estilo. Por tanto, el estudio de una subcultura consiste con frecuencia en el estudio del simbolismo asociado a la ropa, la música y otras costumbres de sus miembros, y también de las formas en las que estos mismos símbolos son interpretados por miembros de la

cultura dominante. Si la subcultura se caracteriza por una oposición sistemática a la cultura dominante, entonces puede ser descrita como una contracultura. (Hebdige, 2002)

Al igual que las subculturas como la gótica, reggae, punk, el rock y reggaetón, los otaku poseen características que los identifican como amantes del anime y manga, por ejemplo muchos de ellos demuestran su afición utilizando camisetas con personajes anime, cambiando su peinado al estilo de la “moda japonesa” ya sea en puntas, liso u otros más extravagantes, la utilización de elementos como pines, stickers, llaveros con elementos anime son comunes en su vestimenta.

También objetos como: mochilas, cuadernos, lapiceros, borradores, tazas y relojes suelen estar llenos de elementos anime, los grandes fanáticos del anime tienden a coleccionar figuras de acción de diversos personajes, estas comúnmente tiene un alto precio en el mercado, entre \$15 hasta los \$5,000 c/u, así también como posters, películas, series y mangas.

Muchos otakus llegan incluso a cambiar su forma de ser, cambian a modo de adaptarse al estándar que más les llama la atención, esto con la intención de parecerse un poco al personaje con el cual se sienten identificados, a muchos también les gusta ser llamados por nombres Japoneses o el nombre del protagonista de un anime a modo de apodos.

Los fanáticos de la cultura japonesa tienden a participar una diversidad de proyectos, como creación de páginas web relacionadas con el anime y manga, crea blogs en donde pueden compartir con personas de otros países, se une a grupos que realizan *fanzine* y *e-zine* (revistas aficionadas impresas o digitales) en proyectos de radio en línea en donde puede compartir sus puntos de vista, colaboran en proyectos de *fansub* (subtitulación aficionada de las series) *Fandub* (doblaje aficionado) *scantrads* (traducción aficionada de mangascans), estos incluso se convierten en distribuidores constantes y realizan el trabajo sin cobrar absolutamente nada.

El anime y manga han servido de inspiración para muchos otakus que han incursionado y se han dedicado a realizar sus propias creaciones. Varios realizan *doujinshi* (es un manga hecho por aficionados), *fanfictions* (son historias basadas en su *manga* o *anime* favorito), dibuja *fanarts* (dibujos artísticos de su *manga* o *anime* favorito, otros toman elementos de la

ilustración japonesa y elaboran nuevos estilos de dibujo, dándoles un toque personal, logrando muy buenos resultados.

La afición se extiende por todo aquello que se produzca en Japón, por lo tanto suele comprar videojuegos, consume música japonesa (j-pop, j-rock, música tradicional), producciones cinematográficas, platos gastronómicos, aprende su idioma y caligrafía (o al menos lo intenta), usa palabras japonesas en sus conversaciones, asiste a eventos culturales donde lo japonés sea lo protagonista y hasta llega a viajar a ese país y conocer el barrio de Akihabara en Tokio (el lugar de encuentro por excelencia de los *otaku* nipones de todo tipo) (Cobos, 2011, pág. 26)

Los *otaku* son tanto hombres como mujeres, entre los 12 hasta más de los 40 años. Entre estos se encuentran los *otakus* asociales que solo se sumergen en un mundo de fantasía y los que manejan su afición de una forma socialmente aceptable. Sienten empatía hacia los personajes de los *manga* que lee o los *animés* que ve, pueden extraer ciertos patrones de conducta, de pensamiento y aplicarlos en su vida diaria.

### **1.5. La Introducción del *manga*-anime como parte de una moda.**

**Moda:** Conjunto de gustos, costumbres y modos de comportarse propios de un periodo de tiempo, de un conjunto de personas o de un país determinado. (Vox., 2007)

Generalmente las subculturas forman parte de una moda, ya que la conforman una porción de formas mediáticas, estas han inyectado este tipo de ritualidades o comportamientos que van participando en la sociedad salvadoreña. No se puede decir con exactitud el año en que este tipo de manifestaciones entraron al país, si fue hace 30 o 40 años, de hecho las manifestaciones estéticas japonesas ya se han apoderado de este poder mediático, especialmente la TV y el Internet, que van creciendo poco a poco mediante el avance de la tecnología.

El anime y *manga* han tomado nuestra sociedad en diferentes áreas, desde la fe, sociedad y hasta la ciencia, es por eso que es fácil encontrar grupos que se sientan identificados y compartan el gusto por este arte.

Quien gusta del fenómeno anime-manga también desea ser parte de el por eso se realizan convenciones a pequeña y gran escala, también están los Cosplayers, que elaboran trajes y se maquillan para parecerse a sus personajes favoritos.

Es común ver la imagen del manga y anime en varios sectores de la sociedad, como se mencionó anteriormente el fenómeno del estilo japonés ha crecido tanto que se ha convertido en una moda entre chicos y grandes, ya que hoy en día es bastante común encontrarnos con algún artículo anime en los almacenes, supermercados, librerías, incluso vendedores ambulantes tratan con artículos del manga y anime a diario.

La moda otaku es una más entre las tantas modas que ha pasado y pasaran nuestra sociedad, tal vez llame un poco más la atención debido a que su influencia viene de oriente y no de occidente como comúnmente estamos acostumbrados a recibirla.

Al igual que años atrás con otras tendencias, muchas personas no ven con buenos ojos la adopción de la moda del anime-manga por parte de los jóvenes salvadoreños y los del resto del mundo, ya que alegan que están perdiendo su identidad cultural al interesarse y tomar elementos de la cultura japonesa para aplicarlos a su vida diaria, como en su vestimenta o su forma de actuar.

Debemos estar conscientes que la adopción de modas y tendencias ha sido común en el paso de la historia y que podría darse en una mayor escala gracias a la globalización, por ese motivo no es de extrañarse que tendencias de culturas lejanas como la árabe, Hindú o incluso la africana, pudieran entrar y establecerse como influencia para los próximos años, así como lo han hecho Japón con los videojuegos, anime y manga, Corea del sur con el K-pop (música coreana) y los Doramas (series o novelas coreanas).

De tal manera es común que los jóvenes que gustan del anime y manga manifiesten sus gustos y aficiones por medio de ciertas tendencias o estilos, ya que es normal dentro de una subcultura y puede tener un amplio contenido y diversas formas de expresión.

Hoy en día el anime ha acaparado la mirada de los más chicos con series como Dragón Ball z, Naruto, Pokemon, Beyblade, entre otras, teniendo un amplio campo de animación Japonesa

para escoger, muchos de ellos dejan de lado las típicas caricaturas estadounidenses y prefieren este tipo de animación.

Si nos vamos unos años atrás, muchos niños llegaban a conocer este tipo de manifestaciones por medio del famoso Nintendo, haciendo competencia con sus compañeros en juegos como, Mario world, kirby Street fighter, dragón ball y Zelda, aunque la mayoría no tenían ni idea que estos juegos eran de origen japonés. En los últimos años la industria del juego ha crecido en gran manera, consolas como el gamecube, ps2, ps3, wii, se han desarrollado para el entretenimiento de las masas, los aficionados a este tipo de videojuegos han sido atraídos a conocer más de la cultura japonesa sin la necesidad de estar en contacto con animes o mangas.

Un ejemplo de ello tenemos el videojuego de “Resident Evil” (Biohazard en Japón) producida por la compañía CAPCOM, esta saga de juegos obtuvo gran éxito y ha sido bien acogida por el mercado extranjero, consta de 2 películas en 3D, también se adaptó a la pantalla Estadounidense, creando hasta la fecha 5 películas (Live-action) que produjeron gran número de fans a nivel mundial.

Así como Resident Evil tenemos el videojuego “Devil May Cry” que debido a su trama ha captado la atención en el extranjero y sus sagas han tenido un enorme éxito entre los fans, adaptándose así también a una serie anime de 13 episodios. Estos videojuegos tienen algo en común, los héroes de estas sagas tanto Leon S. Kennedy de Resident Evil (*Ver figura 15*) como Dante de Devil May Cry (*Ver figura 16*) tienen rasgos occidentales a pesar de ser de origen Japonés, en Resident Evil la trama se origina en una ciudad ficticia de estados unidos, lo que nos deja ver un claro ejemplo de hibridación.



Figura 15: Mikami Shinji, *Leon S. Kennedy de Resident Evil 4*, 2005

[http://images1.fanpop.com/images/image\\_uploads/Resident-Evil-4-resident-evil-894834\\_1280\\_1024.jpg](http://images1.fanpop.com/images/image_uploads/Resident-Evil-4-resident-evil-894834_1280_1024.jpg)



Figura 16: Mikami Shinji, *Dante de Devil May Cry 3*, 2005

<http://img2.meristation.com/files/images/general/3e2775a73d50ff38350aaafc05c036d4.jpg>

Un ejemplo más grande de hibridación tenemos al videojuego “Kingdom Hearts” (Ver figura 17) en donde Surge de la colaboración de Square Enix y Disney Interactive Studios, donde se mezclan personajes del videojuego de Final Fantasy con personajes reconocidos como Micky mouse, goofy , Pato Donal, y una gran variedad de personajes de las películas más famosas de Disney (Aladdin, la Sirenita, Hércules, Tarzán, la bella y la bestia, entre otras).



Figura 17: Nomura Tetsuya, imagen de videojuego *Kingdom Hearts 2*, 2005

<http://personanosekai.blogspot.com/2009/01/kingdom-hearts-by-ansen.html>

Muchos son atraídos por este tipo de entretenimiento y al ser las compañías Japonesas líderes en la producción de videojuegos, son estas las que acercan o incentivan a los Jóvenes a conocer un poco más de la cultura Japonesa ya que crean una franquicia de medios que incluyen comic, novelas, películas, figuras entre otros a los que se pueden tener acceso

fácilmente, haciendo que los jóvenes se vuelvan fans de una parte de la cultura japonesa incluso sin saberlo.

Esta forma de entretenimiento ha cambiado gran parte de la mentalidad de los jóvenes ya que cubre un espacio importante del carácter de ocio, o sea, la recreación que ellos crean a partir de estos juegos o caricaturas, esto viene a suplantar lo que tradicionalmente se entiende como juegos (los capiruchos, yoyo, canicas, etc.) y se implementa esta moda como forma de entretenimiento cotidiano.

Con todo lo anteriormente mencionado, cabe destacar que así como han ido evolucionando diferentes estilos en el mundo, la tecnología sigue avanzando y nuevas tendencias se van incorporando al diario vivir, esta influencia irá creciendo, evolucionando y posteriormente será opacada por una nueva moda.

La ilustración japonesa en la actualidad, ha evolucionado tanto que ahora ya no solo se encuentra como un tipo de dibujo sencillo o en el caso del anime, en 2D, ahora ya se ha introducido a la imagen 3D, que es más realista, más natural y que se presenta de una forma más compleja, y mucho más expresiva que la anterior.

Es por eso que la importancia en cuanto a la comunicación visual que esta tiene es muy grande y ventajosa para cualquier tipo de proyecto, muy factible a la hora de transmitir un mensaje.

# **CAPITULO II**

## **CAPITULO II. LA INFLUENCIA DEL MANGA EN LA GRÁFICA SALVADOREÑA**

Si bien el manga puede considerarse como el virus en influencia de esta nueva cultura visual en El salvador, fue el anime el responsable de su expansión global. Así pues, al hablar de estética manga, se habla de la estética que comparten manga y anime, Pero se opta por denominarla manga, por constituir éste el origen de una estética que bebe también de las artes gráficas tradicionales japonesas, y tiene continuidad en movimientos artísticos Posmodernos como el Superflat (Movimiento artístico posmoderno fundado por el artista Takashi Murakami, quien está influenciado por el manga y anime).

Una forma de entender el impacto que tiene la estética manga en los jóvenes salvadoreños y una influencia en el mundo del arte, es el surgimiento de una nueva ola de artistas amateur (Se aplica a la persona que practica una actividad, generalmente deportiva o artística, por placer y sin recibir dinero a cambio, o sea un aficionado). Que buscan expresar sus gustos, sus adicciones, sus ideas y su fanatismo mediante la ilustración japonesa.

Por medio de esta ola se explotan los medios de comunicación y las redes sociales, que son el medio de transporte por el cual estos artistas dan a conocer su trabajo, así también estos mismos pertenecen al conjunto de consumidores de diversos productos (videojuegos, figuras, mangas, artículos anime, etc.) que intervienen en la difusión de dicha estética.

Uno de los factores más importantes en influencia de la cultura visual otaku es el estilístico, ya que es una de las partes más importantes para comprender la atracción por parte del movimiento amateur hacia la estética manga y su concepción como estilo artístico presente.

"El manga atrae a tanta gente porque es una cultura a la que no estamos acostumbrados y tiene una temática muy amplia, por lo que puede dirigirse a todos los gustos y edades" Eugenia Lara, directora del Salón del Manga de Sevilla". (Belausteguigotia, 2011)

La estética manga consta de una gran diversidad en cuanto a trazos se refiere, dependiendo del género al que este pertenezca, esta es una razón por la cual le ha sido tan fácil penetrar y ser

bien acogido por los jóvenes Salvadoreños, desde delicados y bien estilizados como en la estética Shojō, un poco más toscos y corpulentos como en el shōnen, enormes robot, hasta extrañas criaturas y monstruos del espacio, son los estilos que podemos observar comúnmente en las representaciones artísticas del movimiento amateur Salvadoreño.

Muchos artistas amateur tienen como finalidad que el manga, el anime y el diseño, sean considerados como productos cuya originalidad aporten una apariencia artística a la cultura comercial y publicitaria del País.

Por esa razón hoy en día muchos jóvenes Salvadoreños optan por estudiar la carrera de diseño gráfico, ya que tienen la idea que esta les puede enseñar a como dibujar de forma correcta un personaje, así mismo brindarles las herramientas necesarias para poder convertirse en un gran ilustrador del estilo japonés y optar por un trabajo relacionado a esta área.

Algunos estudios que se han realizado sobre este fenómeno, prueban que la estética manga influye en el arte contemporáneo y que este a su vez crea una nueva producción en la cultura propia de un país y el origen de su dimensión artística.

Así se observa en el trabajo de Martín Lowenstein, Diego Vaisberg (ambos diseñadores gráficos) y Andrés Vaisberg (Diseñador Industrial), creadores del estudio de diseño DGPH en Buenos Aires, Argentina, Su proyecto consiste en combinar el diseño gráfico y las artes visuales con cualquier otro tema en el área diseño.

DGPH explora la ilustración, video y música con el arte urbano, sesiones de VJ (persona que hace mezclas en vivo de contenido visual como parte de un espectáculo multimedia), performances ( Espectáculo representado en directo ante un público, en el que se combinan diferentes formas de expresión, como la danza, el teatro, la música, el cine y las artes plásticas.) y motion graphics ( Es una animación digital multimedia con gráficos en los que se combinan imágenes, animaciones y por lo general audio para crear la ilusión de movimiento o de rotación.).

DGPH logro crear un tipo de ilustración único y particular a partir de la mezcla de varios estilos, entre ellos la ilustración manga que sirvió de inspiración para la creación de personajes y criaturas, que hoy en día representan al estudio (*Ver figura 18*).

Ilustramos desde pequeños. Martin y yo siempre dibujamos. Desde pequeños, pero creo que al unírnos en la facultad, empezamos a generar un estilo en común, mezclando lo que dibujábamos ambos. Martin con un estilo más naif, mezclado con Tim Burton, y yo con un estilo más manga, salido de los cómics. Siempre con formas básicas, geométricas.

Tenemos mucha influencia de la cultura oriental y de la tele. Los dibujitos animados. Clásicos como Joggy Bear, quizás se pueden distinguir en algunas formas que realizamos. Videojuegos como el Sonic o el Mario Bros, nos dieron el puntapié inicial en cuanto a escenarios. Diego vaisberg (Letoy, 2007)

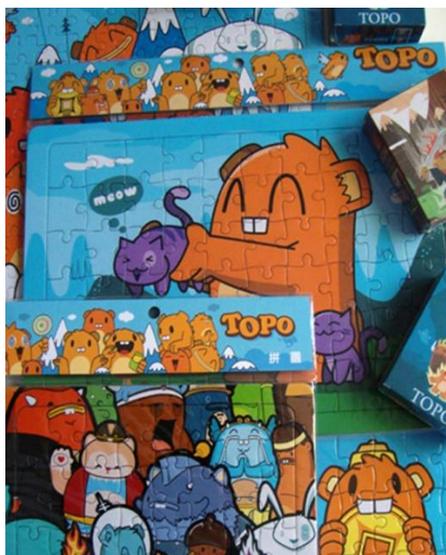


Figura 18: DGPH, rompecabezas de “Topo” personaje de DGPH, 2011  
<http://www.dgph.com.ar/index2.html#/artworks/>

Estas ilustraciones, figuran en revistas y libros como IDN, Territory (Hong Kong), Fused y Clutter (UK), Belio (España), Playtimes (Singapur), Enciclopedia Pictoplasma (Alemania), exposiciones en Estados Unidos, Francia, Taiwán, Alemania y Argentina, además de varios proyectos en donde se le ha visto aplicada al campo laboral.

Entre sus trabajos comerciales se pueden citar a clientes y eventos como Merrell, Nike, San Pablo Fashion Week, One Dot Zero, UrbanArt, etc. Para quienes el estudio realizó instalaciones y productos especiales diseñados para estas marcas. (DGPH, 2006)

En El Salvador podemos mencionar al ilustrador y animador **Edmundo Landaverde Jandres** o mejor conocido como “Mundo”, consta con 10 años de experiencia como ilustrador y 8 como animador 2D, motion graphics y post-producción.

Su trabajo presenta una gran influencia de la ilustración manga, siendo Edmundo de los primeros en promover el movimiento otaku en el salvador, como nos comentaba Enishi de yume no tsubasa.

Su ilustración si bien presenta clara la estética manga, Edmundo pone en sus obras el toque personal que las hace distinguirse del resto de ilustraciones estilo japonés, la combinación de manga, comic y creación propia hacen que su arte sea rico en cuanto a técnica y estilo (*Ver figura 19*).

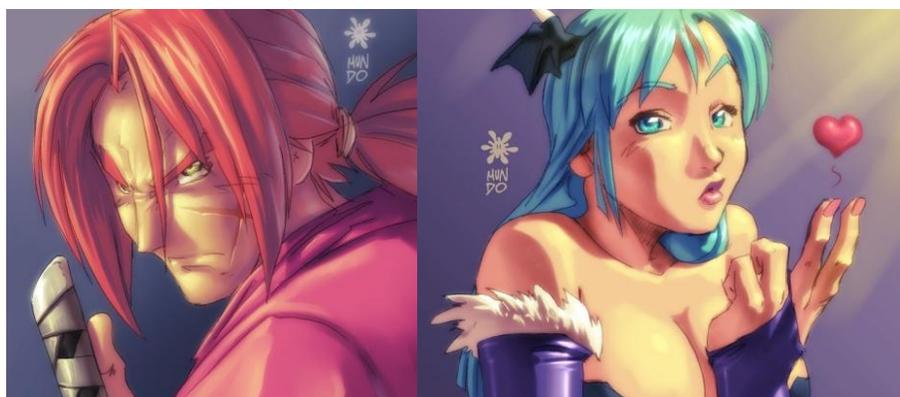


Figura 19: Landaverde Edmundo, Ilustraciones de: *Kenshin Himura* de Rurounin Kenshin y *Morrigan* del videojuego Darkstalker, 2009

<http://mundokk.deviantart.com/gallery/267517>

Edmundo no solo ilustra personajes de origen japonés, sino también una diversidad de personajes de la vida cotidiana, un ejemplo de esto es su ilustración de la ya conocida por los salvadoreños “la Tenchas Celiber” (*Ver figura 20*).



Figura 20: Landaverde Edmundo,  
ilustración de: *La Tenchis Celiber*,  
2013  
<http://mundokk.deviantart.com/art/Tenchis-Celiber-370347343>

Su trabajo es reconocido tanto a nivel nacional como internacional, ha trabajado en El diario de Hoy, En el proyecto "Cipotoons" con la micro serie "Tlacaatl", en Tele Corporación Salvadoreña y Imagen film, Actualmente trabaja como ilustrador freelance con trabajos nacionales, de Centro América, México y Estados Unidos.

Ha realizado animación 2D y story board artist Freelance con varias productoras como Imagen Film, Garage film, Max Film, Relativo Films y Key Frame. Con trabajos a nivel nacional, Centro América, Sur América, La India y África. Algunas de las marcas reconocidas con las que ha trabajado son: Pilsener, Coca-Cola, Mr Donut, Pizza hut, Claro, Tigo, Ginch Gonch ltd Canadá, Pollo Campero, Unilever, Global Smile Fundación, Hitachi, Guanapolio, entre otras.

Así también animaciones y gráficos para 2 juegos en IOS, consta con reconocimientos en: - Pixel animation awards 2009 y 2011 -International Animation Festival in Japan - HIROSHIMA 2012, Selection around the world -Dos trabajos publicitarios compitiendo en Festival de Cannes -Ilustraciones seleccionadas en art books de Udon Entertainment. (Landaverde, 2013)

Como hemos visto el termino otaku es usado para definir la nueva cultura consumidora (y también creadora) de manga y anime, música, videojuegos, cosplays etc.

Para comprender la presencia y persistencia de la estética manga, debemos saber que los artistas amateur comúnmente se inician como consumidores de producciones de dicha estética, para luego proceder a convertirse en creadores de la misma.

En este punto encontramos dos categorías: el colectivo consumidor, que incluye a todos los otakus y el creativo, que son todos aquellos que a raíz de consumir sienten la necesidad de recrear, reinterpretar lo que consumen y a su vez ofrecerlo a los demás como un nuevo producto de consumo.

## **2.1. El Otaku consumidor**

Este colectivo es muy importante puesto que de entre aquellos consumidores, surgen creadores (artistas amateur) de nuevos productos que reproducen los esquemas con los que fueron y continúan siendo seducidos como consumidores.

“Para que un otaku creador sea movido por la seducción es necesario el establecimiento de un determinado imaginario, una colección de imágenes que facultan al sujeto para apropiarse de un determinado producto como medio para decodificar la cultura/realidad” Bogarin 2008 citando a Baudrillard 1999:49. (Reyes, 2012, pág. 19)

Las imágenes que los artistas amateur representan o reinterpretan, no corresponden a su referente de consumo, que puede ser un manga, película o una camiseta estampada, esto pues, si bien las imágenes son un referente para futuras obras, estas pueden expandirse en elementos o ideas pertenecientes a una “base de datos” de la cual los productos, adoptan, combinan o interpretan, los elementos que la componen.

### **2.1.1. El otaku creativo**

Aquí es donde el otaku deja de ser un simple consumidor y pasa a ser un artista amateur, no solo reproduce las obras de su base de datos, sino que comienza a producir un nuevo material que posteriormente pueda que sirva como base de datos de otros otakus.

El hecho de que un *otaku*-consumidor, conocedor de una determinada obra y su base de datos, se convierta en *otaku*-creativo *amateur* capaz de crear trabajos derivados que a su vez tengan la posibilidad de entrar en consonancia con el imaginario personal de los *otaku* que consuman

su obra y por lo tanto alcancen un éxito relativo lleva a preguntarse acerca de aquello que motiva el salto del consumo pasivo a la creación activa. ¿Por qué un *otaku* decide plasmar (independientemente de sus habilidades artísticas) en un *doujinshi* o *fanart* sus variaciones respecto a una obra existente?

Claramente no es por una retribución económica que los artistas amateur tienden a compartir sus trabajos con otros fanáticos. Según Clay Shirky, la motivación de un *amateur* reside en el deseo de autonomía y competencia (Shirky 2010:87) que supera a las motivaciones sociales de pertenencia y/o el deseo de compartir. (Reyes, 2012, pág. 21)

Muchas veces la razón de los artistas amateur para hacer recreaciones de sus mangas o personajes favoritos, se debe a que los fanáticos se involucran tanto con el producto de consumo que desean hacer sus propias creaciones, en otros casos se debe a la inconformidad de los fanáticos con determinada historia de un manga o anime, si no están conformes con el final de una historia o interacción entre personajes, acuden a la creación de fanfics, fanarts o *doujinshi* que les permiten expresar su deseo en cuanto a la dirección que quieren que vaya la historia.

En El Salvador los artistas amateur tienden a dar a conocer su arte y mostrar cierta competitividad sin la necesidad de poseer una gran habilidad en el dibujo. La aparición del internet ha facilitado a estos artistas amateur la divulgación de sus trabajos, además de dar la opción de elegir su rango de acción, ya que algunos comparten su arte solamente en blogs personales mientras otros se dan a conocer por medio de las redes sociales y se subscriben a páginas especializadas donde su trabajo puede ser apreciado por muchas más personas.

Las motivaciones sociales son un factor muy importante en la producción de los artistas amateur ya que estos dependen mucho de la aprobación o rechazo del espectador, sea o no fanático de este estilo en particular, son los espectadores quienes pueden incentivar al artista amateur a continuar con su trabajo, así también como poder hacerlo desertar.

La motivación del *amateur* se retroalimenta a través de los comentarios de los consumidores, así se crea y se actualiza el entramado comunicativo de las comunidades *online* de artistas *amateurs*. (Shirky en Reyes, 2012, pág. 22)

Muchos artistas amateur que se unen a grupos especializados en la difusión de este tipo de ilustración, encuentran no solo a un grupo de fanáticos que comparten una similitud en cuanto a gustos y aficiones, sino que también tienen la oportunidad de dar un salto al mundo profesional debido a que muchas compañías visitan los sitios de comunidades artísticas en busca de jóvenes talentos que puedan contratar para la realización de sus proyectos.

## **2.2. Comunidades artísticas online**

Hoy en día existen muchas comunidades especializadas en la difusión de ilustración, una de ellas es la famosa Deviantart, que es un espacio virtual en el que cada usuario puede mostrar su arte y aprovechar las posibilidades de la red para someterlo a los comentarios y críticas de otros artistas miembros misma.

Esta comunidad tiene como miembros a millones de artistas de todas las edades y nacionalidades que comparten una amplia gama de estilos, principalmente relacionados con las artes visuales y gráficas. Deviantart alberga una enorme cantidad de ilustraciones de jóvenes Salvadoreños que practican el estilo de ilustración manga, muchos de ellos desean darse a conocer para poder aplicar a un campo laboral, por otro lado algunos solamente lo hacen por afición o amor a este arte japonés.

Las paginas japonesas especializadas en la ilustración manga amateur son en gran medida las favoritas entre los otakus de cualquier nacionalidad, entre las más populares y con mayor prestigio dentro y fuera de Japón están: Pixiv, Drawr y Tegaki Blog.

### **2.2.1. Pixiv**

En esta comunidad artística los usuarios pueden presentar cualquier tipo de trabajo ya sea realizado digital o tradicionalmente, esta es una comunidad cerrada a miembros registrados por lo cual ofrece cierta protección para sus usuarios, si bien es una página de origen japonés,

sus integrantes son fanáticos de todas partes del mundo incluyendo EL Salvador aunque en una menor medida (Ver figura 21).

Figura 21: Captura de pantalla del sitio pixiv 2013

<http://www.pixiv.net/>

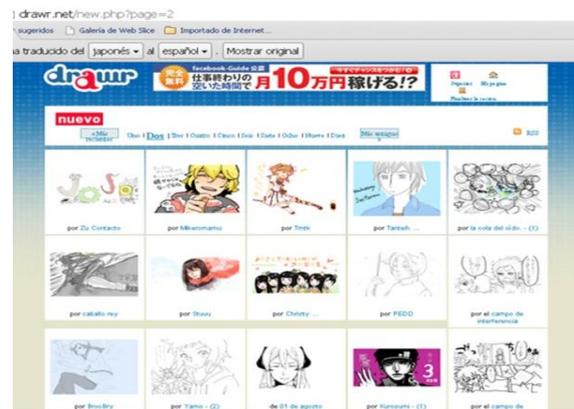


### 2.2.2. Drawr

Esta página es un agregado de Pixiv por lo cual puede accederse con la misma cuenta de este o creando una cuenta adicional. Esta página cuenta con herramientas predeterminadas (aunque limitadas) para que el usuario pueda dibujar online y subir sus trabajos con mayor rapidez, las obras realizadas son menos elaboradas si se comparan con Pixiv, pero su valor reside en la creación inmediata de estas (Ver figura 22).

Figura 22: Captura de pantalla de Drawr, 2013

<http://drawr.net/>



### 2.2.3. Tegaki Blog

Es otra página donde los artistas amateur pueden presentar su arte, una de sus ventajas es que no requiere de un registro para visualizar los trabajos. Igual que Drawr, tegaki Blog presenta

un espacio para la creación de ilustraciones y así poder presentarlas de forma inmediata (Ver figura 23).

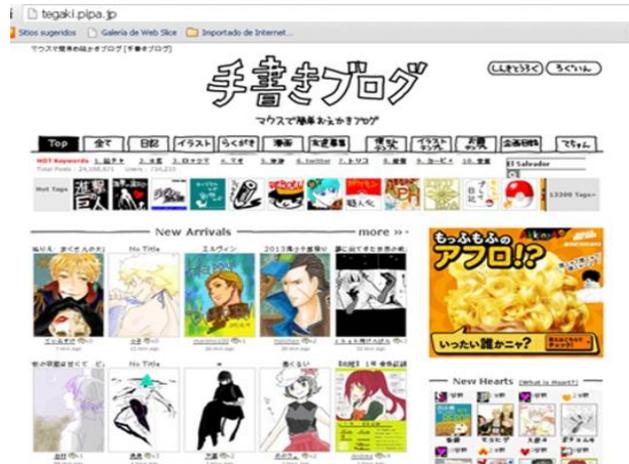


Figura 23: Captura de pantalla de Tegaki Blog, 2013 <http://tegaki.pipa.jp/>

El salvador también consta de páginas especializadas en la difusión de la ilustración amateur, donde los artistas pueden compartir su arte con un gran número de personas tanto a nivel nacional como internacional.

Entre estas páginas podemos mencionar a:

#### 2.2.4. 27PM

Esta página surge con el propósito de ser un espacio para desarrollar y difundir la ilustración en sus diferentes aplicaciones en El Salvador y países de habla hispana en general. Su idea es ser una vitrina donde los artistas puedan mostrar sus trabajos por medio de las diferentes actividades que se realizan y al mismo tiempo compartir lo que les gusta hacer.

27pm representa una comunidad de ilustradores que proponen un nuevo enfoque a las distintas aplicaciones de esta disciplina, no solamente pueden subir sus trabajos, sino también tienen la opción de participar en concursos o eventos que estos organizan por ejemplo:

### **Jams:**

Esta dinámica es libre y consta en que cada mes se propone un tema y los ilustradores pueden participar realizando una ilustración basada en la temática propuesta, para esto se da un periodo de 3 a 4 días para entregar el trabajo y las piezas resultantes se publican en el sitio web y en su página de Facebook donde una gran cantidad de personas pueden ver su muestra (Ver figura: 24).

Esto ayuda a los ilustradores a desarrollar mucho mejor su estilo ya que tienen la oportunidad de conocer el trabajo de otros ilustradores igual que ellos, donde pueden tomar como referencia la muestra de otros y a su vez recibir críticas constructivas que van fortaleciendo el trabajo del artista.



Figura 24: ilustraciones realizadas por artistas amateur Salvadoreños en el Jam  
“Dragon Ball”, 2013 <http://27pm.net/2013/10/jam-dragon-ball/>

### **Viernes de Random Fan:**

Este es un espacio donde 27pm agradece a aquellos que los siguen por Twitter y Facebook haciendo una caricatura de uno de los fans-follower (Ver figura 25). La dinámica consiste en que cada viernes los fans deben de estar atentos de las redes sociales de 27pm donde se publicara una pregunta y quien la responda con mayor creatividad es elegido como el **Random Fan**, quien gana una caricatura hecha por los ilustradores de 27pm la cual se publica viernes o sábado en el álbum de facebook.

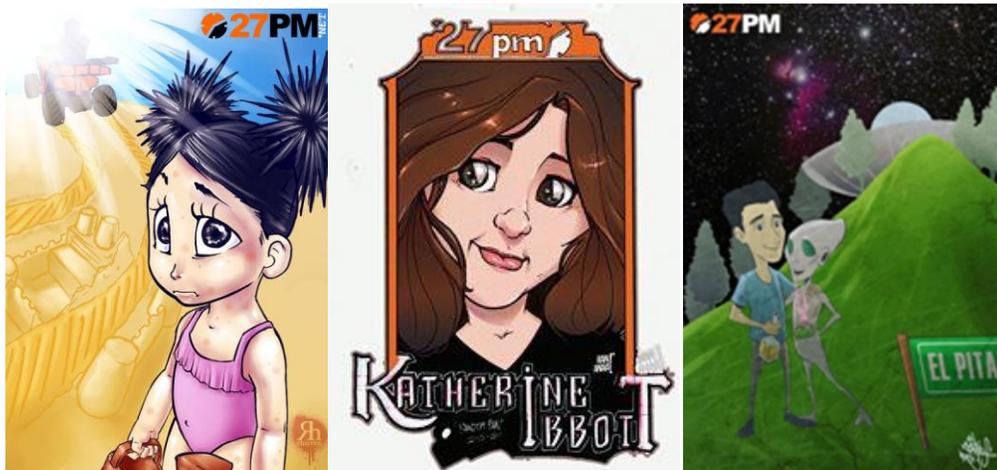


Figura 25: caricaturas realizadas por los ilustradores de 27pm para los ganadores del Random Fan.

<http://www.facebook.com/media/set/?set=a.161835277189106.27200.103182129721088&l=b6fbfb88f5>

### Podcast 27PM:

Consta en que todos los jueves se reúnen para discutir diferentes temas Referentes a Ilustración y afines como: Tips, películas, juegos, arte conceptual, inspiración, etc. El Podcast se transmite en vivo, vía stream cada 15 días en [www.livestream.com/27pm](http://www.livestream.com/27pm) y mientras hablan un miembro del equipo realiza una ilustración (27pm, 2013)

27pm también ofrece a sus seguidores talleres de comic y estilización, así como tutoriales relacionados a la ilustración (uno realizado por Edmundo Landaverde).

Esta página ha dado a conocer una gran variedad de ilustradores de ambos sexos que poseen un gran talento, si no fuese por medios como 27pm probablemente no hubiesen podido extender su rango de acción más allá de un grupo de amigos cercanos.

Otro medio muy importante que podemos mencionar en El Salvador es la Revista Crash.

### 2.3. Revista Crash

Esta es una revista de comics y mangas hecha por ilustradores 100% salvadoreños que buscan promover este arte en El Salvador (*Ver figura 26*).

La idea era crear una revista cultural, hacer talleres, involucrar gente y formar un espacio para la difusión de actividades artísticas. Crear un espacio donde la gente pudiera hablar de lo que quisiera: foto, poesía, teatro, cómic, e inventar lo que se pudiera. (Hernandez, 2013)

Figura 26: *Revista Crash*, 2012  
<http://ricardo-octubrerojo.blogspot.com/2013/01/revista-crash-revista-de-comic-y-manga.html>



Este colectivo la conforman personas que les apasiona el cómic, el manga, los guiones y el dibujo. Revista Crash realiza una gran cantidad de ilustraciones que se pueden apreciar en su blog (*Ver figura 27*). (Revista Crash, 2013)

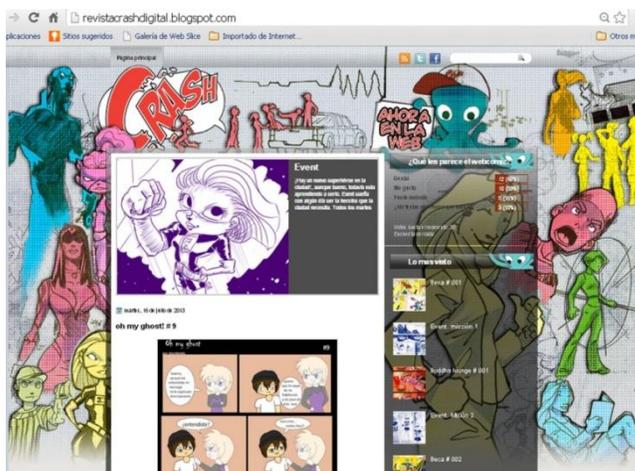


Figura 27: *captura de pantalla de Revista Crash*, 2013

<http://revistacrashdigital.blogspot.com/>

Crash también participa en el Suplemento Cultural 3000 de diario Colatino donde los ilustradores dan una pequeña muestra de su trabajo (Ver figura 28), además en esta revista ya aparecieron los primeros episodios de Capitán Centroamérica en convenio con PuuuYa! Web.



Figura 28: Beltrán Abel, ilustración para suplemento de diario Colatino, 2013

<http://revistacrashdigital.blogspot.com/search/label/Colatino>

La Revista Crash tiene participación permanente en el evento de Yume no tsubasa y ha tenido presencia en eventos culturales orientados a la juventud y el arte, este colectivo también presenta talleres como el de narrativa grafica que ayudan a los artistas amateur a mejorar sus habilidades, además una de las características importantes que cabe mencionar es que los ilustradores de la Revista Crash han llevado su arte con estilo comic y manga hacia el campo laboral donde han tenido una respuesta favorable por parte de los espectadores.

Podemos darnos cuenta que colectivos como 27pm o la Revista Crash son medios importantes en la difusión de la ilustración salvadoreña con estilo manga, no es de extrañarse que con la nueva era de internet y el rápido esparcimiento de las influencias de la ilustración manga, sigan apareciendo más y más sitios que promuevan este tipo de arte.

Gran cantidad de los artistas amateur Salvadoreños que visitan estos colectivos y presentan su arte, cada año buscan participar en concursos de manga que se organizan en Japón, para diferentes países del mundo.

Este año 2013 se realizó el 5° concurso de manga a nivel latinoamericano con el objetivo de resaltar el trabajo de artistas e ilustradores de comic estilo manga que desean difundir y explotar su talento.

En El Salvador este concurso fue apoyado por el grupo de jóvenes de Fanfest (creadores del evento anual con el mismo nombre), en donde se puso a prueba el talento y creatividad de estos jóvenes artistas.

La temática del proyecto era libre y el formato de un one shot (comic corto) de 7 páginas, el sistema de evaluación para seleccionar a los ganadores consistía en la creatividad, coherencia en la historia, diseño de personajes, narración, calidad en la composición, diagramación y viñetado.

Los mangas realizados en El salvador al igual que en otros países pasaron por una eliminatoria, en donde se seleccionaron los primeros 3 lugares y los premios variaban según cada país.

Los 3 primeros lugares en el Salvador fueron: 1º lugar “*Lo Atado, atado debe seguir*” de Ingrid Liseth (Ver figura 29), 2º lugar “*Shell King*” de Daniel Alejandro Urrutia (Ver figura 30), 3º lugar “*Bosheit*” de Juan Alexander Romero (Ver figura 31)

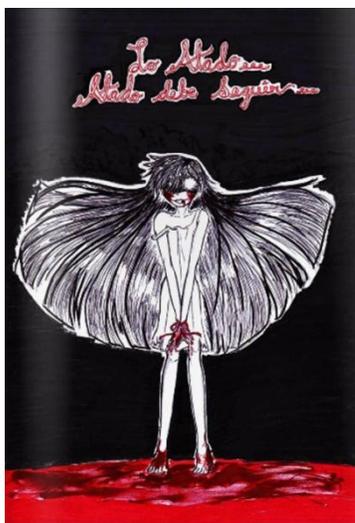


Figura 29: Ingrid Liseth,  
*Lo Atado, atado debe seguir*, 2013  
[http://issuu.com/ingrid\\_1/bm/docs/concurso](http://issuu.com/ingrid_1/bm/docs/concurso)

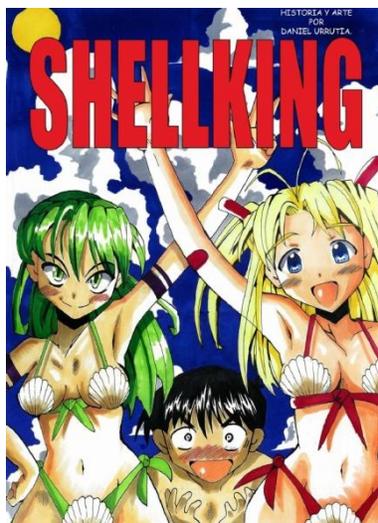


Figura 30: Urrutia Daniel,  
*Shell King*, 2013  
<http://issuu.com/alquimista/d/docs/bosheit>



Figura 31: Romero Juan,  
*Bosheit*, 2013  
<http://es.scribd.com/doc/160022205/SHELLKIN>  
[G-docx](#)

Fueron varios los que participaron en este concurso de manga y publicaron sus trabajos en la página oficial del evento dándose a conocer a nivel nacional como internacional.

Eventos como este son los que dan la oportunidad a los ilustradores amateur de demostrar su talento en cuanto a la ilustración y diseño se refiere, dejando al descubierto que El Salvador también consta de potenciales artistas en este estilo Japonés.

La influencia de la estética manga en El Salvador es un hecho que no se puede negar, ya que muchos jóvenes han sido atraídos por este estilo en particular, muchos de ellos comenzaron a practicar la ilustración manga desde pequeños, copiando personajes que veían en la televisión, otros imitando a sus amigos o hermanos mayores.

Muchas veces vemos que los jóvenes que gustan de la animación japonesa tienden de alguna u otra forma a saber dibujar, eso ha hecho que varios se pregunten ¿los jóvenes que ven anime aprenden a dibujar más rápido que los que no lo ven?

Según la psicóloga Emilia López, esto depende de la motricidad fina y la motricidad gruesa, que tiene que ver con la herencia y las aptitudes, por ejemplo si alguien desde muy joven practica y desarrolla un estilo que le gusta mucho, las habilidades se van desarrollando con mucha mayor rapidez. El aprendizaje vicario en los niños es muy importante, pero siempre tienden a tener una figura líder (papá, mamá, hermano mayor, amigos etc.), si el hermano mayor dibuja anime, el pequeño querrá imitarlo, aquí veríamos el aprendizaje vicario que significa “hacer las veces de”, así a medida que va creciendo desarrolla su personalidad, si se desliga completamente de lo que vio, o si le gusta y desea continuar con ello.

Podemos encontrar a personas que en su infancia vieron y dibujaron anime, pero a medida fueron creciendo y madurando dejaron de lado esta faceta para enfocarse en otras cosas. Por otro lado tenemos a los que desde su infancia han sentido la atracción con este estilo y hasta la fecha lo siguen manteniendo, acoplándolo de una u otra forma a su diario vivir.

Es por eso que vemos que la mayoría de ilustradores manga amateur tienen una facilidad de soltura a la hora de dibujar, puede que se les facilite de cierto modo la creación de la anatomía humana, si esta se ha estudiado y practicado con anterioridad a la hora de hacer sus creaciones,

todo depende de la práctica y del interés que el joven le ponga a la hora de aprender un estilo en particular

Como es de esperarse, si una persona tiene cierto interés o le apasiona algo en particular, desea poder enfocarse en ese algo, así buscara la manera de hacer coincidir sus gustos y aficiones con su campo de acción laboral. Por ejemplo si alguien es fanático desde pequeño de la música clásica, la alta cocina o algún deporte, en el futuro querrá seguir con eso que le apasiona, de tal manera buscara convertirse en profesional del área que le gusta.

Lo mismo sucede con los aficionados a la ilustración manga, es un estilo que les llama tanto la atención, que desean poder ponerlo en práctica en el campo laboral y con mucha más razón, si son buenos en lo que hacen.

Por eso no es de extrañarse que los ilustradores estilo manga busquen hacer una carrera en donde puedan aplicar y aprovechar sus habilidades. Como en el Salvador no hay una escuela especializada en lo que es la ilustración y mucho menos una en géneros como el comic o manga, varios buscan alternativas que los encaminen un paso más cerca de sus sueños. Unos optan por estudiar en el extranjero una carrera especializada en ilustración, otros por otro lado escogen una carrera que consideren similar y donde creen que pueden aplicar su estilo de ilustración.

Las carreras de artes plásticas y diseño gráfico son las más solicitadas por este grupo de ilustradores manga amateur, ya que son las que más se acercan a tratar el tema de la ilustración extranjera, así también presentan la oportunidad de trabajar con programas especializados donde podrán conseguir resultados más profesionales.

Con este deseo, los jóvenes se encaminan a estudiar este tipo de carreras, con la esperanza de aprender y usar sus habilidades en el campo laboral. René Ruiz de yume no tsubasa comentaba, que muchos de sus amigos tomaron la decisión de estudiar la carrera de diseño gráfico para aprender a dibujar estilo manga, querían pulir sus habilidades en cuanto a la ilustración y pensaron que esta carrera sería la más adecuada para hacerlo.

Así vemos que muchos de los diseñadores gráficos de hoy en día han sido influenciados de una u otra forma por este tipo de ilustración, especialmente desde hace aproximadamente 8 u 9 años, en los que resulta más evidente este tipo de influencia en la gráfica Salvadoreña.

Esto con la aparición de programas especializados en manga-anime, diversos eventos que facilitan a los fanáticos la absorción de estas tendencias Japonesas y no olvidar la era del internet que ha permitido la permeabilidad de todas estas influencias en nuestro país con una gran facilidad. Desde entonces es común ver este tipo de ilustración en la línea grafica de muchos diseñadores, que la utilizan para la realización de trabajos de carácter profesional o simplemente como ilustración personal.

Muchos jóvenes mejoraron su estilo de ilustración teniendo como referencia la estética manga y han llegado a crear obras de gran complejidad artística, muchas de ellas desligadas de la línea manga, pero usada como base para poder construir una nueva producción.

Actualmente son varios los diseñadores que utilizan su experiencia en la ilustración manga y la aplican a una diversidad de proyectos laborales, esto debido a que algunas instituciones han visto que este tipo de manifestaciones son bien aceptadas entre la juventud Salvadoreña.

Así que el índice de jóvenes que estudian diseño gráfico por el deseo de dibujar estilo manga sigue en aumento y es probable que para los próximos años el número llegue a ser aún más elevado ya que este fenómeno no para de atraer a las nuevas generaciones.

Si bien es cierto que la estética manga es considerada como un arte por millones de personas alrededor del mundo y muchas empresas transnacionales han optado por acoger este estilo como una alternativa publicitaria para gran cantidad de sus productos, en El Salvador este tipo de ilustración aún no ha sido tan bien acogida como en otros países, ya que muchos solo la ven como una serie de “caricaturas” y nada más, por esa razón muchos de los ilustración manga amateur tienen dificultad para encontrar un empleo que les permita expresarse con este tipo de ilustración.

De tal manera muchos ilustradores manga deciden formar colectivos y trabajar en conjunto para poder tener una mayor oportunidad de darse a conocer en el mercado nacional, muchos

de ellos han tenido éxito y continúan intentando que mayor parte de la población Salvadoreña conozca este tipo de arte.

Cabe mencionar que la llegada del manga a Latinoamérica es nada más que una de las tantas modas que se han ido introduciendo a los diferentes países con el paso del tiempo y que de alguna u otra forma generan un importante cambio en esta.

# **CAPITULO III**

## CAPITULO III. CARACTERÍSTICAS DE LA ILUSTRACIÓN MANGA Y LA HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN SALVADOREÑA

Comúnmente se dice que la anatomía de la ilustración manga es muy estilizada, pero la verdad es que esto no es del todo cierto, ya que no son todos los mangakas los que utilizan un mismo estilo de ilustración, un ejemplo de esto es el manga “kuroko no basket” (Ver figura 32), en donde la anatomía de los hombres se representa lo mejor posible y más realista a diferencia de otras series como lo es “tsubasa chronicles” (Ver figura 33) en donde el dibujo es más estilizado y desproporcionado.



Figura 32: Tadatoshi Fujimaki, *Kuroko no Basket*. 2009  
<http://i8.mangareader.net/kuroko-no-basket/69/kuroko-no-basket-2450263.jpg>



Figura 33: CLAMP, *Tsubasa Chronicle*. 2013  
<http://www.mangareader.net/338-23858-1/tsubasa-reservoir-chronicles/chapter-5.html>

En la ilustración manga generalmente existen ciertos patrones o reglas que seguir para poder realizar un buen personaje.

### 3.1. Rostro

La forma básica para hacer un rostro es saber un poco de geometría y de las diferentes posiciones: frontal, lateral y perspectiva. Se empieza haciendo un círculo y sobre estas líneas

se indican dónde irán los ojos la nariz y la boca así como se muestra en la ilustración (Ver figura 34).

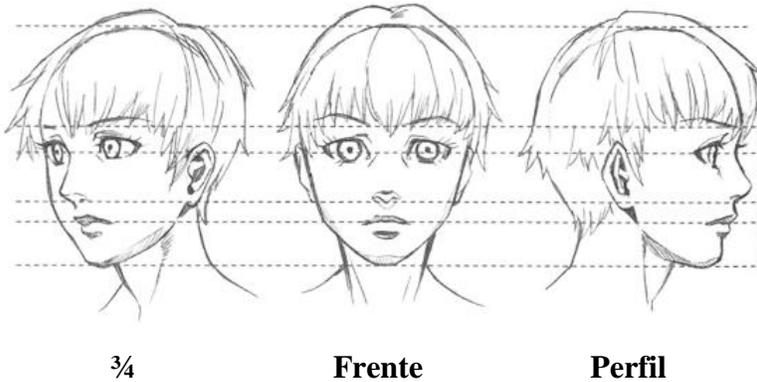


Figura 34: JFChronos, ángulos de la cabeza. 2013 <http://www.dibujamanga.com/wp-content/uploads/2012/08/26.jpg>

### 3.2. Ojos

La elaboración de los ojos depende del estilo de dibujo que se quiera adoptar, las proporciones y partes del ojo se exageran de distinta manera, esto será un punto clave para el diseño de distintos personajes. Las partes que casi nunca se omiten en la ilustración manga son: pupila, iris, parpado superior, brillo, pestañas superiores y cejas, esto depende del realismo que se le quiera dar al dibujo (Ver figura 35). (JFChronos, 2013)

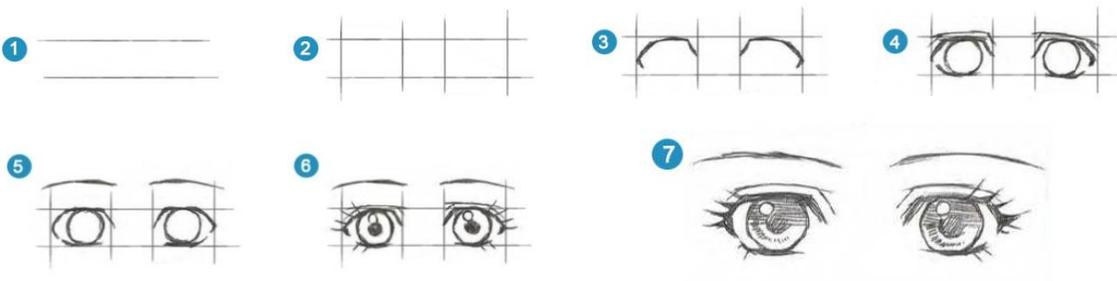


Figura 35: JFChronos, pasos para dibujar un ojo. 2013

<http://www.dibujamanga.com/wp-content/uploads/2013/10/como-dibujar-ojos-anime-femeinos.jpg>

### 3.3. Cuerpo humano.

En la anatomía siempre es necesario comenzar con líneas guías, que le ayudan al dibujante a crear su personaje (Ver figura 36). Lo más básico es siempre hacer figuras geométricas como círculos y líneas, partiendo de un círculo para darle ubicación a la cabeza, una línea vertical simulando la columna vertebral, una caja superior para ubicar las costillas y una más pequeña en la parte baja de la línea para simular la pelvis.

Luego, pasamos a las líneas que simularan los brazos con un círculo en medio que será el codo y en la parte baja las otras dos líneas, más largas que las anteriores simulando las piernas y en medio de esas líneas el círculo que simula la rodilla.

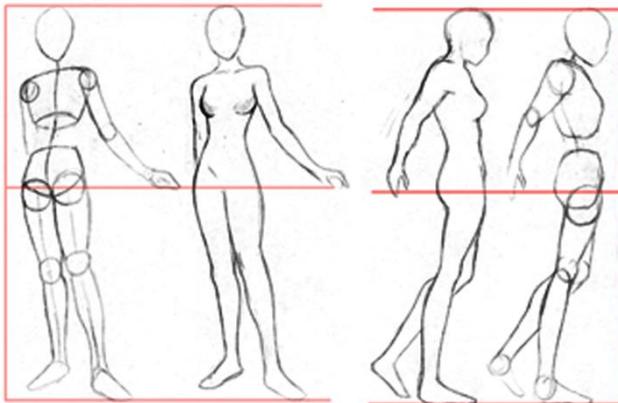


Figura 36: *líneas guía para elaborar un dibujo*, 2009  
<http://www.taringa.net/posts/arte/16537916/Aprende-a-dibujar-un-cuerpo-humano-ropa-anime-y-a-colorear.html>

### 3.4. Proceso y herramientas para crear un manga

Normalmente para dibujar manga se suele utilizar *papel Kent* (papel de dibujo) y se emplean dos tipos de grosor: 90 gr y 135 gr.

Actualmente en Japón se comercializan blocs específicos para dibujar manga que incorporan márgenes de comic en azul cuyos bordes están milimetrados, lo cual resulta muy útil a la hora de dividir en viñetas o de señalar secciones que se quieran eliminar.

Se utilizan lápices duros para dibujar y detallar zonas concretas. Algunos tipos de minas utilizados son: HB, B, 2B, 4B etc. Esto se escoge según la función y presión que se va a ejercer sobre el lápiz. Los portaminas y lápices azules son muy prácticos, además el azul no se marca cuando se imprime, este se puede usar para señalar algo importante o pueden servir para marcar las zonas que se desean dibujar.

Normalmente se utilizan las cajas de luz para iluminar la pantalla por debajo y de ese modo se puede calcar perfectamente el dibujo que se desea reproducir y ayuda a que el trabajo sea más preciso. Un utensilio muy importante es el líquido corrector, que se aplica para corregir tramas y líneas que no están bien formadas, así también para dar brillos y efectos sobre la tinta negra.

La regla se utiliza para las líneas y para medir, lo más cómodo es usar reglas biseladas, miden aproximadamente de 14cm para detalles, 30 cm para márgenes y de 40 a 50cm para las perspectivas largas, pero también hay unas curvas que sirven para evitar que se corra la tinta.

Las plumillas más utilizadas son: Zebra, Nikko y Tachikawa que son algunas de las marcas más reconocidas. Las más frecuentes son las de tipo G y la redondas. También están las tintas, una de las más utilizadas es la kaimei bokuji (tinta china).ya que no se seca tan rápido como otras y la de pilot que sirve para colorear y dibujar.

Las tramas son indispensables para dibujar mangas, estas se venden por separado, en sobres plásticos individuales (*Ver figura 37*). Se encuentran por códigos y vienen en una gran variedad, desde la trama de puntos con diferentes graduaciones que crean tonos en blanco y negro, hasta las texturas que se ocupan para la ropa. Estas tramas son adhesivas por lo que se requieren de herramientas para pegarlas en dichas ilustraciones y están las cuchillas que son utilizadas para cortar la parte de la textura que se desea sombrear.

Así también muchas tiendas venden pequeños y grandes set para dibujar manga, los cuales traen lo necesario para poder aventurarse a realizar su creación (*Ver figura 38*).



Figura 37: *tramas para mangas*.2013  
<http://articulo.mercadolibre.com.mx/MLM-427810451-paquete-dibujo-manga-comic-basico-tramas-screen-tone-dmm- JM>



Figura 38: *Set de utensilios para crear mangas*. 2013  
<http://www.jetpens.com/Deleter-Jr.-Screen-Tone-182-mm-x-253-mm-JR-129/pd/11215>

### 3.5. Formatos del manga.

Uno de los elementos más importantes a la hora de crear un manga son las denominadas **Viñetas**, que son las divisiones o cuadros en los que se realizaran las respectivas escenas de la historia y entre las cuales se encuentran:

#### **Viñetas abiertas o cerradas:**

Las viñetas abiertas producen una sensación de espacio abierto. Son muy utilizadas sobre todo para engrandecer apariciones de escenarios nuevos, personajes o en escenas de combate. Las viñetas cerradas producen el efecto contrario.

**Viñetas oblicuas:** Es oblicua cuando uno o más de sus lados se muestran inclinados ante los ejes naturales que delimitan la página (*Ver figura 39*). Las viñetas oblicuas destruyen el equilibrio de la página y por tanto son ideales para mostrar escenas de acción, movimiento, desequilibrio, intensidad o caos.

**Salirse de la viñeta:** Elementos gráficos tales como personajes o globos de texto pueden salirse de la viñeta a la que pertenecen e invadir el espacio de otra viñeta. Sacar a los personajes y crear una nueva dimensión que transmite al lector una llamada de atención especial para destacar algo sobre lo demás.

**Viñetas de una página o más:** En el manga es común ver cómo las viñetas pueden ocupar no una, sino hasta las dos páginas (*Ver figura 40*). El tamaño de las viñetas en el manga es superior al de cómics europeo o el americano. Bien es cierto que el manga suele publicarse en un tamaño de página menor, y necesita de esa ampliación de la imagen para poder ofrecer una lectura cómoda.

**El fondo en las viñetas:** El color de fondo de las páginas de un cómic suele ser el del color del papel, generalmente blanco. Cambiarlo es un mensaje para el lector. Algo generalizado en el manga es usar el color negro para indicar escenas retrospectivas (flashbacks). (Jesulink, 2013)



Figura 39: Yana Toboso, Kuroshitsuji.  
Ejemplo de viñeta oblicua y elementos fuera de viñeta 2012  
[http://www.mcanime.net/manga\\_online/kuroshitsuji/kurohearts\\_fansub/272061/15#ver](http://www.mcanime.net/manga_online/kuroshitsuji/kurohearts_fansub/272061/15#ver)



Figura 40: Oda Echiro, One Piece,  
Ejemplo de viñeta de una página. 2013  
[http://www.mcanime.net/manga\\_online/one\\_piece/shinshin\\_fansub/400471/19#ver](http://www.mcanime.net/manga_online/one_piece/shinshin_fansub/400471/19#ver)

### 3.6. Entintado

Cuando se ha realizado el proceso del dibujo se llega al entintado y los utensilios que se utilizan son los siguientes:

**Pincel:** Posiblemente la técnica más antigua y extendida por los dibujantes veteranos.

**Plumilla:** La segunda en antigüedad, comúnmente usada para la caligrafía. Mediante la realización de diversas presiones se consiguen los grosores adecuados para la valoración de la línea.

**Rotulador Calibrado:** Pensado para el dibujo técnico, se ha convertido en el método más usado debido a la facilidad y al precio de los materiales.

Utilizado esta técnica se llega a los diferentes estilos de entintado que existen. Lo más comunes son: “línea simple” (Ver figura 41) todos los elementos tienen un mismo grosor y “línea valorada” (Ver figura 42) que contiene diversidad de grosor. (Marmot fish studio, 2009)



Figura 41: Línea Simple. 2013  
<http://dibujando.net/tutorial/bases/tecnica-de-entintado-linea-valorada-47718>



Figura 42: Línea Valorada. 2013  
<http://dibujando.net/tutorial/bases/tecnica-de-entintado-linea-valorada-47718>

### 3.7. Tramado

El tramado es una forma de dar tonos grises y texturas ya sean en blanco y negro o, en casos contados, con tintas planas.

#### 3.7.1. Tipos de tramas

**Tramas mecánicas:** Creadas a partir de procesos mecánicos, por lo que son homogéneas, regulares y precisas (*Ver figura 43*). Actualmente, con la edición digital de imágenes, se ha agilizado bastante en el proceso de copiar y pegar, aunque hay mangakas que todavía prefieren el método de recorte. El resultado final tanto digital como con recortes es muy parecido: se consiguen tramas planas, regulares e impersonales, que dan un aspecto limpio y claro a la viñeta.

**Tramas manuales:** Forman parte del mismo proceso de dibujo, así que el propio mangaka se encarga de realizarlas. Al estar hechas a mano el mangaka tiene mucho más control sobre ellas, ya que no está limitado al catálogo de tramas mecánicas del mercado. (*Ver figura 44*). (Oldekiel, 2006)

Figura 43: Karuho Shīna, Kimi Ni  
Todoke. *Ejemplo de trama mecánica.*  
2012  
[http://submanga.com/Kimi\\_ni\\_Todoke/72/170592](http://submanga.com/Kimi_ni_Todoke/72/170592)





Figura 44: Takehiko Inoue,  
Vagabond. *Ejemplo de trama*  
*manual*. 2013

<http://gallery.minitokyo.net/view/421972>

Tanto las tramas mecánicas como las manuales tienen multitud de objetivos y usos en el manga por ejemplo: Distinguir planos, luces y sombras, tonos, texturas, Dar volumen, Dar tensión etc. (Oldekiel, 2006)

Las tramas ayudan en gran medida a definir el mensaje que el mangaka quiere transmitir. Los autores juegan usando los diferentes tipos de trama y sus funciones para dar o reforzar un valor añadido a la obra.

Por último la técnica informática en el que se utilizan programas como: Photoshop, Corel draw, Illustrator, Canvas, etc. que son muy utilizados por los aficionados y profesionales. Y las de hardware externo como las tabletas gráficas, lápices ópticos, scanner, impresoras, entre otras.

También cabe recalcar que hay programas más avanzados especializados en manga como lo es “manga estudio” (Ver figura 45), “comic works” y “cg illust 4.5 plus”.

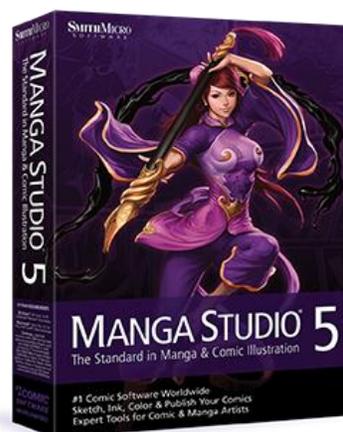


Figura45: *Manga Studio*, programa  
especializado en creación de mangas.

2013

<http://manga.smithmicro.com/mangastudio5/>

### 3.8. Formatos de lectura del manga

Hay detalles que se deben de tomar en cuenta a la hora de leer un manga. Por ejemplo la escritura japonesa ya se sabe que se escribe de derecha a izquierda por lo tanto la lectura de un manga es igual en Japón. (Ver figura 46) Aunque cuando los mangas son traducidos en español la mayoría cambia a la forma habitual de lectura que conocemos de izquierda a derecha pero no son todas algunas conserva ese modo de lectura. (Tips Creativos, 2007/2013)

La combinación gráfica de unos personajes caricaturescos con un entorno realista, hace el denominado efecto máscara. La utilización de fondos reales en las portadas más que todos de los mangas, resalte el dibujo y explica cómo será su entorno geográfico en la historia. (Ver figura 47) El viñetado también lleva diferentes formas algo muy diferente al comic y hace que resalte más la historia a la hora de leer un manga. (Tips Creativos, 2007/2013)

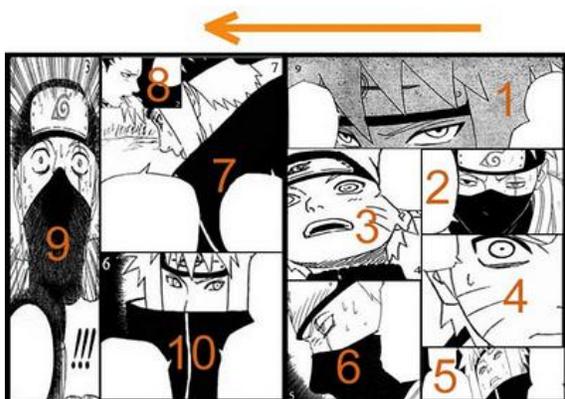


Figura 46: Masashi Kishimoto, *Naruto*, *Formato de lectura de manga*. 2010

<http://www.mailxmail.com/curso-manga-tipos-ejemplos-definicion/orden-leer-manga-vocabulario-sama-san-kun-onee-san-nee-chan>

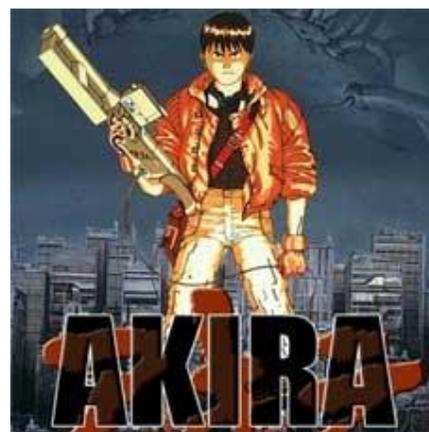


Figura 47: Katsuhiro Otomo, *Akira*, *combinación de entorno real con ilustración*. 1988

<http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Akira>

### 3.9. Como identificar un estilo de dibujo de otro

Los estilos más comunes en el mundo del arte secuencial se engloban en 4 grandes grupos, aunque entre ellos existen notables puentes y excepciones.

### 3.9.1. Manga

Se llaman así a los cómics venidos de Japón, su estilo de dibujo es claramente reconocible, a parte de los ojos grandes de sus personajes, por sus líneas simples en el entintado y la utilización de tramas para dar tonos de grises y volumen, suele haber pocas viñetas y diálogos por página. Se lee en gruesos tomos en pequeño formato y coleccionable (Ver figura 48). (Marmot fish studio, 2009)

### 3.9.2. Americano

Proveniente de los EEUU. Su mayor exponente es el cómic de superhéroes y súper grupos. Sus personajes rozan el estilo realista. (Ver figura 49) En él se valora la línea del entintado cuidadosamente y se cuida mucho la puesta en escena de sus personajes. Se le suele poner color con colores planos, aunque últimamente se usa el método pictórico por medios digitales. Suelen alternar viñetas medianas con enormes *Splash Pages* cuando la acción lo merece. Se lee en formato mediano de poca extensión y coleccionable. (Marmot fish studio, 2009)



Figura 48: Hiroyuki Mashima, *Fairy Tail*. 2012  
<http://www.mangareader.net/fairy-tail/295/26>



Figura 49: Greg Weisman Brandon Vietti, *Young Justice*. Weisman, K. H. (2011). *Young Justice*. DCKIDS

### 3.9.3. Europeo

Más diverso en cuanto a sus historias y estilos. Desde el hiperrealista hasta el más puro cartoon. El tema más común es el de aventuras. (Ver figura 50) La línea puede ser tanto limpia, como valorada y su color suele usar técnicas pictóricas tradicionales, como las acuarelas. Se caracteriza por el tablado, casi estricto, de sus viñetas. Su dibujo es uno de los que más detalles, viñetas y diálogo incorporan en sus páginas. Se suele consumir en formato grande, con tapa dura y en coleccionables de extensión media. (Marmot fish studio, 2009)

### 3.9.4. Underground

Cajón desastre del mundo del cómic. Sus temas son de denuncia social y muchas corrientes artísticas se han podido expresar entre sus páginas. (Ver figura 51), Suelen ser en blanco y negro debido a su tendencia no-comercial, así se abaratan costes. Se imprimen en formatos pequeños y son agregados a periódicos o revistas.

Estos estilos son los más reconocidos ya que por su peculiaridad, han sido utilizados para diferentes temas y dar a entretener al lector que es lo que se busca con estos tipos de dibujos.



Figura 50: Alejandro Jodorowsky, *ALEF-THAU*. 2011

<http://www.lambiek.net/artists/j/jodorowsky.ht>



Figura 51: Jack Jackson, *Lost Cause*. 2008

<http://www.68revoluciones.com/?p=1>

448

### 3.10. La caricatura en El Salvador

La ilustración salvadoreña empezó su auge con el llamado príncipe de la caricatura “Toño Salazar” quien presento diversos cuentos ilustrativos en la década del siglo XX. Fue un gran ilustrador que tuvo mucho reconocimiento en Latinoamérica. Nació el 1 de junio de 1897 en Guatemala y murió en Santa Tecla, El Salvador, 31 de diciembre de 1986.

Realizó ilustraciones para obras clásicas como *Ali Babá y los cuarenta ladrones* y en publicaciones como *Caras y Caretas* y *Saber Vivir*. De su paso por Buenos Aires, el Museo del Dibujo y la Ilustración, atesora originales de sus ilustraciones, que habitualmente expone en sus exposiciones temáticas.

A su regreso a El salvador Salazar recibió un premio nobel de cultura. Sus trabajos nunca simpatizaron con la ideología de esa época y su situación de conflicto armado, pero el trataba de captar lo que veía por medio de sus dibujos. (Andréu, 2012)

Posteriormente aparecieron otros ilustradores que además de Toño Salazar también tienen relevancia en El Salvador, y se han dado a conocer a través de los medio de comunicación, en este caso el periódico.

La empresa “Grupo Dutriz” quien es dueña de La Prensa Gráfica y El Grafico dos reconocidos periódicos en El Salvador, publica diariamente trabajos de los reconocidos ilustradores salvadoreños Ruz y Alecuz.

Luego tenemos a “Grupo Editorial Altamirano”, fundadores hace 76 años de El Diario de Hoy, y otros de los principales periódicos y audiencias de El Salvador, al que se añaden Periódico MAS!, Un recorte de periódico popular y elsalvador.com, que es el de mayor tráfico sitio en el país, visitado por locales y extranjeros que están interesados en los acontecimientos de El Salvador y que tiene como objetivo integrar las tecnologías avanzadas con contenido comercial y editorial. Aquí también Ruz ha sido muy reconocido por sus ilustraciones.

### **3.10.1. Ilustradores salvadoreños.**

Carlos Ruiz conocido como Ruz, es un caricaturista salvadoreño. Graduado del Centro Nacional de Artes, también realizó estudios de periodismo en la Universidad de El Salvador. Parte de su experiencia laboral comprende la docencia, y el área de comunicaciones de una institución gubernamental en los años 1980.

Sus caricaturas, son reflejo del acontecer diario para ser entendidas más fácilmente por el público, estas han aparecido en las páginas editoriales de La Prensa Gráfica (1986-1998) y El Diario de Hoy (desde 1998).

Ricardo Clement conocido como Alecus, este destacado personaje nació en México, Distrito Federal en 1962 por azares del destino llegó a El Salvador en la década de los 80 para cubrir el conflicto armado, de ahí, según él, se enamoró de la tierra cuscatleca, lo cual lo llevó a quedarse por completo.

Tiene influencia de la caricatura mexicana en donde lo principal es abordar un tema que tenga mucha controversia en el público.

A continuación se explicara porque estos 2 reconocidos caricaturistas tienen mucho auge en los medios de comunicación.

Las caricaturas han adquirido gran relevancia a nivel nacional, pues se han convertido en un elemento que permite abordar las temáticas de interés político, económico o social que afectan al país desde una perspectiva más crítica y humorística, a través de dos elementos esenciales como: la imagen y el lenguaje metafórico.

### **3. 11. La representación del político salvadoreño en las caricaturas de Ruz y Alecus**

Las caricaturas que estos dibujantes nos presentan son muy diversas por ejemplo: Se les dibuja con trajes oscuros, sonrisas amplias, falsas, traicioneras e hipócritas; no hacen falta demasiadas palabras para saber que estos personajes son pícaros, feos e incluso borrachos, que siempre están prometiéndolo ya sea mejores salarios, precios bajos o tierras que cultivar, esta es

la imagen de los políticos salvadoreños que día a día circula en los periódicos. (Medrano, 2008)

También, a través de las acciones y actitudes que se les atribuye, los adjetivos que utilizan para categorizar y las metáforas a las que recurren para definir a los funcionarios están construyendo una representación muy desfavorable del político salvadoreño.

Otro ejemplo sería la metáfora que utilizó Alecus el 30 de enero de 2008, en su caricatura titulada “Aumento de diputados”, donde se muestra la Opinión Pública como una cascada a la que se dirigen los diputados, en la que se hace alusión al declive de índices de aceptación entre la población por dicho aumento de sueldo.

Asimismo, en la caricatura de RUZ publicada el 4 de febrero de 2008 titulada “Vuelven los políticos”, se pueden observar a distintos personajes de la vida pública en sus primeros acercamientos a la ciudadanía durante las campañas preelectorales, y se les muestra como personas que utilizan el engaño para atraer votos pero que pronto levantan las sospechas sobre sus intenciones para con la población.

En estos ejemplos se presenta a los funcionarios como políticos falsos y mentirosos que no cumple sus promesas y que lo único que buscan es ascender al poder para satisfacer sus propios intereses. (Medrano, 2008)

### **3.11.1. La opinión pública y los partidos políticos**

Como se había mencionado antes, los políticos salvadoreños poseen una imagen negativa gracias a las acciones que le son atribuidas no solo por los medios de comunicación en general, sino por la misma población salvadoreña, quien a diario se ve afectada por las decisiones que toman. Las caricaturas de ALECUS y RUZ reflejan de manera humorística tal fenómeno, pues en ellas se categorizan a los “padres de la patria” como “interesados”, “aprovechados”, “serviles”, “sinvergüenzas”, “descarados”, “hipócritas”, “corruptos”, entre otros. Todas estas características se conjugan perfectamente con la búsqueda del poder político a nivel nacional.

Sin embargo, ambos caricaturistas recogen en su trabajo la postura de diferentes sectores de la población salvadoreña y construyen en base a ellas representaciones sociales, es decir, “un conocimiento de sentido común que tiene como objetivos comunicar, estar al día y sentirse dentro del ambiente social, y que se origina en el intercambio de comunicaciones del grupo social”. (Medrano, 2008)

Tal como se observa, las acciones que se le suelen atribuir a los políticos en las caricaturas están relacionadas con la deficiente labor que realizan en las diferentes carteras del Estado. Pues en algunas de las caricaturas, no solo se resalta la corrupción y ambición por parte de los funcionarios, sino también lo incapaces que resultan éstos para los cargos que ostentan, es decir, se pone en evidencia no solo lo que hacen, sino también lo que no realizan desde sus puestos.

Un ejemplo de lo anterior sería la caricatura de Alecus titulada “Penales” (Ver figura 52) publicada el 12 de marzo de 2008, donde se presenta al director de Centros Penales sentado en medio de un campo de batalla al interior de los penales y asegurando que están ante una “posible crisis”. En dicha caricatura se distingue la incapacidad que tiene el funcionario para resolver el problema y a la vez la indiferencia que le da a una evidente crisis penitenciaria. (Medrano, 2008)



Figura 52: Alecus, caricatura “Penales”, 2008 La representación del político salvadoreño en las caricaturas de Carlos Ruiz (RUZ) y Ricardo Clement (Alecus)

Con respecto a Rodrigo Ávila, este es representado como alguien que se encuentra en desventaja con respecto a su oponente, Mauricio Funes (Ver figura 53), situación que le genera incomodidad y molestia; por lo que adquiere actitudes de “ingenuidad” e

“inseguridad”, de acuerdo a las caricaturas analizadas en esta investigación. Este mismo caso se presenta al colocarse en desventaja frente a Mauricio Funes.



*Figura 53: Alecus, caricatura  
“ventaja”, 2008*

<http://www.fafamonge.com/2008/04/caricatura-de-alecus.html>

En las caricaturas analizadas, se crea un mundo simbólico, “un mundo construido por conceptos e imágenes y tejido primordialmente por el lenguaje-retórico, simbólico, logo mítico- y expresado en figuraciones constructivas”.

Cabe señalar, que otro de los aspectos que ambos caricaturistas utilizan como elemento de significado, son los diálogos que son en su mayoría de veces muy breves, y que emiten los personajes representados, pues a través de ellos construyen los acabados del discurso y adoptan diversas posturas en cada una de sus entregas.

Por los mismo, cabría decir que la información que brindan ALECUS y RUZ en cada una de las caricaturas referidas a los funcionarios públicos salvadoreños son producto de la selección y valoración que cada persona hace, y, por ende, se convierten en reflejo de cómo se entienden los sucesos relevantes del escenario político. (Medrano, 2008)

### **3.11.2. El show político**

Es otro de los hallazgos identificado en la política y en específico, las elecciones de los precandidatos para la contienda presidencial. Así como la constante aparición de ellos en los medios nos representa al político como protagonista de un espectáculo, en el que se vuelve más importante resaltar la imagen y popularidad de los aspirantes que sus planes de gobierno. (Medrano, 2008)

### **3.11.3. Capitán cinchazo.**

Entre las tantas tiras cómicas que se han creado una de las que genero mucha controversia fue: El Capitán Cinchazo, quien hizo su aparición el 28 de Octubre de 1994, en el Seminario Primera plana. Dicha tira cómica fue creada por el ingenioso Tim Beto y logro una popularidad abrumadora en aquel entonces.

La creación del Capitán Cinchazo fue inspirada en el autor del ataque a un camión blindado frente a la agencia del Banco de Comercio de la Rubén Darío, en 1994. Este antihéroe 100% guanaco tenía dos aliados: El Chino y Hematoma. Pero la duración de este controversial personaje llego a su fin en el año 2006 en donde los movimientos femeninos alzaron sus voces y denunciaron a este proyecto como altamente machista y denigrante.

### **3.12. Características de la ilustración salvadoreña**

La ilustración salvadoreña nos tramite mucha información acerca de los aconteceres sociales que nos rodean ya que son la apariencia de los objetos presentes en el mundo real y nuestro punto de referencia para referirnos a ellos.

También se comprende que surge una serie de arquetipos que figuran la manera de entender el papel de una persona en la sociedad salvadoreña. La aparición de héroes y villanos es una muestra de ello, ya que estos siempre estarán presente en una representación gráfica, algo muy destacable en la ilustraciones salvadoreñas

Asimismo la representación teatral de la vida política en las caricaturas en las que aparecen los héroes, villanos y bufones es el recurso iconográfico al que apelan los caricaturistas salvadoreños para crear un mundo fácil de comprensión para la ciudadanía.

### 3.13. Cuadro comparativo entre la caricatura de Salvadoreña y la ilustración manga.

## Caricatura Salvadoreña



Figura 54: *Llamenme blackman, caricatura “Event. #02”, 2013*



Figura 55: *Ruz, caricatura “viejos tiempos”. 2012*

- El dibujo es estático, posee poca o nula profundidad y perspectiva.
- Va dirigido a diferentes tipos de público: damas, caballeros y niños.
- Según el estilo no es adaptado al canon humano, es sintetizado según los rasgos básicos de los personajes o escenario a imitar.
- Dibujo monocromático realizado con tinta, lápiz y arte digital.
- La caricatura es publicada en revistas y periódicos o la web.
- La Caricatura de El Salvador de este estilo no es animada.

## Ilustración Manga



**Figura 56:** *Hiroya Oku, GANTZ. 2009*



**Figura 57:** *Studio BONES y BANDAI, Eureka Seven. 2009*

- Va dirigido a diversos tipos de público según el género: Seinen (adultos), shonen (niños) Shoujo (niñas).
- Relata temas varios: Fantásticos, mitológicos, hechos reales, para adultos, sobrenatural, romance, Terror, policiaco, historia de animales, futuristas entre otros.
- Según el estilo se adapta al canon real humano, escenografías adaptadas a la realidad aunque sean de temas fantásticos. Pero no todos los animes siguen el canon humano.
- Dibujo monocromático realizado con tinta china, lápiz, arte digital.
- Los mangas son publicados por tomos, capítulos y en revistas.
- La mayoría de los mangas que tienen mayor cantidad de ventas en Japón son llevadas a la animación, proyectadas en cine y televisión.

Una ilustración no es simplemente algo que nace de un subconsciente y es creado para representar algo, es todo un proceso de creación que se va desarrollando para transmitir un comportamiento, una situación o un mensaje que no se puede representar de manera real.

Aparte de todos los procesos que anteriormente se han mencionado, cabe destacar que el manga en su complejidad tiene un proceso un poco extenso que lo hace llegar a un resultado que para muchos es muy satisfactorio, si tomamos en cuenta todos estos elementos que inciden en la creación solamente de una ilustración, notamos que el acabado de este trata de representar quizá de una forma más expresiva que la natural, un mensaje al receptor y a veces hasta se representa el propio pensamiento del artista.

La facilidad de comunicación que produce la ilustración es solamente una herramienta factible que nos permite crear y reproducir un escenario y darlo a conocer a los medios de comunicación tanto para los periódicos, anuncios, a manera de comerciales televisivos que ilustrados son más llamativos para el público en general y permiten una mayor factibilidad a la hora de captar el mensaje.

# **CAPITULO IV**

## **CAPITULO VI. PROPUESTA GRAFICA**

Si bien hemos podido observar, la ilustración manga ha impactado fuertemente en el imaginario de gran parte de los jóvenes Salvadoreños, generando así una subcultura consumista de producciones nipponas, así mismo han surgido los reproductores y creadores de nuevo material con estilo manga que en algunos casos han roto los estándares de la ilustración tradicionalmente conocida en El Salvador.

Debido a que la ilustración manga ha sido bien acogida en El Salvador por su variedad de estilos, se ha buscado la manera de aprovecharla como un medio de comunicación productivo y así mismo poder aplicarla al campo laboral.

Hay muchas empresas que al ver la demanda de los jóvenes por la estética manga, han optado por contratar diseñadores e ilustradores especializados en este campo, la mayoría de ellos son artistas amateur, los cuales encuentran un medio para poder transmitir su propuesta artística.

La fundación Latitudes ha visto la oportunidad de expandirse hacia un nuevo público utilizando la ilustración manga como medio innovador de comunicación, brindándonos la oportunidad de demostrar que la ilustración estilo manga tiene un campo en el mercado Salvadoreño.

### **4.1. Fundación Latitudes**

Profundiza la investigación creativa en el área de humanidades, promueve a través de las ciencias de la comunicación, especialmente la fotografía y el fotoperiodismo, un análisis de la realidad social contemporánea de manera objetiva, con carácter imparcial e independiente, apostando por un abordaje de la realidad desde una perspectiva interdisciplinaria, estimulando el ejercicio democrático de la libre expresión y la comunicación.

La fundación cuenta con dos áreas de acción principales:

- Por un lado apuesta por el desarrollo y el impulso de nuevos métodos de enseñanza e investigación en las ciencias de la comunicación. Para ello, la fundación cuenta con el “*Centro de la Fotografía*” (CF), quien promueve y apoya iniciativas de recuperación y conservación de la memoria histórica, colectiva, investigación, formación en diferentes áreas de la comunicación social, proyectos comunicacionales, culturales, artísticos, en interacción con la sociedad y la comunidad.
- Por otro lado, la fundación promueve el registro diario de la actualidad e impulsa el análisis de la realidad por medio de la fotografía y el fotoperiodismo, a través de la agencia de prensa “*Imágenes Libres*”, brindando un servicio en comunicación social independiente, imparcial y objetiva, con proyección pluralista, tanto a particulares, como grupos sociales, ONG, instituciones públicas y privadas, contribuyendo así al fortalecimiento y democratización de los medios de comunicación en El Salvador.

#### **4.1.1. Imágenes Libres**

Nace en El Salvador en la década de los años 80 como una agencia fotográfica libre, independiente e imparcial. Su trabajo diario es captar la realidad a través del lente fotográfico.

Opera en el mercado nacional de El Salvador, entregando cobertura fotográfica especializada, además cuenta con un amplio archivo de imágenes históricas sobre la vida económica, política, religiosa y cultural del último siglo.

La agencia cuenta con una gama de fotógrafos en todo el territorio de El Salvador, en las principales capitales de Centro América y algunas ciudades de los Estados Unidos.

#### **4.1.2. Proyecto de “imágenes libres”**

Como grupo, nuestro principal objetivo era crear una propuesta que sea de beneficio a nuestra sociedad, que se le pueda sacar provecho a el resultado de la influencia oriental que poco a

poco está jugando un papel similar al de las propuestas norteamericanas; que han sido desde hace muchos años las que están fuertemente posicionadas tanto en nuestro país como en muchas partes de Latinoamérica y el mundo.

Primero remontándonos a los antecedentes del manga logramos encontrar que el manga no es solo un tipo de ilustración que se ha creado con la finalidad de entretener a los niños, más bien, los japoneses crearon este tipo de pasatiempos para brindar una especie de mensaje a niños, jóvenes y adultos, orientando a los niños a conocer las problemáticas que se viven al ser joven, llevándolos a mundos ficticios que fomentan a la expansión de la creatividad y el sentido de aventurarse que un niño debe tener para aceptar retos. Igualmente con los jóvenes y adultos, ahí se tocan temas de polémica social, de romance, de acción, entre otros.

Luego, nos internamos en la investigación del grado de posicionamiento de la influencia, para conocer qué tan grande es este fenómeno en el país, como ha sido captado por el público lector, que controversias ha generado tanto en la opinión de chicos y grandes.

Como resultado a esta recolección de información, obtuvimos que muchos jóvenes ilustradores salvadoreños, tienen como objetivo principal expandir su habilidad de crear manga, historias ilustrarlas y luego ir a Japón a especializarse y convertirse en mangakas reconocidos mundialmente.

Se podría decir que esta ha sido una de las desventajas que hemos encontrado, puesto que estos jóvenes no tienen como finalidad aportar algo que sea productivo a su país y no están motivados a aventurarse a explorar rumbos nuevos.

Sabemos que en El Salvador no son muchos los que se dedican a crear o a hacer arte, ni mucho menos uno que vaya dedicado a informar o a crear conciencia. Es por eso que nosotras como grupo tuvimos la iniciativa de crear una propuesta de manga alternativo (o sea un tipo de ilustración que convine las características de manga y las de nuestra ilustración propia) y que este tipo de ilustración sirva para crear o incentivar a estos jóvenes a promover valores, a informar a los niños, a educar a todo el que lo requiera.

Ya teniendo en cuenta esto, comenzamos por buscar un lugar en donde se tomara este tipo de propuesta como algo que podría beneficiar y no solo como una forma de perder el tiempo en

imitar. Buscando en muchos lugares, nos dimos cuenta de que la mayoría, no le tomaba importancia a esto, ya que lo veían como algo infantil y poco profesional.

Es entonces cuando encontramos una fundación llamada LATITUDES en donde de la mano de IMÁGENES LIBRES, trabajan con empresas que se encargan de fomentar educación, información y conciencia social.

El señor Edgar Romero director de Imágenes Libres, nos mencionó su propuesta, la cual consistía en crear una historia de acontecimientos sociales parecidos a los que ya se encargaban a hacer Alecus y Ruz, pero con la diferencia de que se utilizara el formato de los mangas, o sea que fueran publicados por tomos cada cierto tiempo, que se diagramaran de forma vertical y que contaran con la ilustración que nosotras propusiéramos, que fuera novedosa, neutra ya que va dirigida a un público de aproximadamente entre los 20 en adelante y que pueda generar conciencia social.

Dicha fundación, anteriormente ya había trabajado con este tipo de propuesta, creando un manga informativo que generara a los jóvenes que están propensos a internarse a pandillas conciencia, los educara y los hiciera darse cuenta de las causas y efectos que trae ese tipo de fenómenos sociales. Fue creado para un proyecto de la corte suprema de justicia, como una forma de libros informativos que fueron repartidos a jóvenes.

Siendo sabedoras de esto, nos dimos cuenta de que un tipo de propuestas como esta podría beneficiarnos como una forma novedosa y creativa de llegar al sector juvenil que es el que más se está echando aprender en nuestra sociedad. Quizá con una propuesta como esta se pueda captar mejor la atención de estos, sabemos que el solo leer un libro o un folleto informativo para ellos es aburrido o tedioso, por eso creemos que con una historieta quizá hasta logremos que el mensaje que se les esté proporcionando pueda permear en sus mentes.

Ya que nuestra propuesta va dirigida a adultos, creemos que este tipo de proyectos podría expandirse a un público general, creando nuevas opciones como: historias informativas para las mujeres que sufren violencia intrafamiliar, sexual o de otra índole, libros educativos e informativos de los cambios climáticos o del calentamiento global, Acerca de la importancia de la educación, entre otros.

Ahora bien tomando todos estos puntos en cuenta pasaremos a hablar en sí de que consiste nuestra propuesta.

Fundación Latitudes, siendo consciente de la popularidad que el estilo de ilustración manga ha tenido en El Salvador, ha decidido aventurarse y experimentar con este estilo de ilustración, como una forma de comunicación visual que abrirá las puertas aun publico mucho más variado, permitiendo generar un mayor tránsito en su sitio web ya si mismo poder generar opinión pública.

Teniendo en cuenta esta investigación, la Fundación Latitudes envió una carta a la Universidad Nacional de El Salvador para solicitar a nuestro equipo la colaboración con un nuevo proyecto para la agencia Imágenes Libres (ver carta en anexos).

Nuestra propuesta grafica consistió en la creación de una historieta (manga) de carácter informativo, tratando los acontecimientos sociales en El Salvador y que a su vez genere conciencia social, esto aplicando ciertas tendencias estilísticas de la ilustración manga tradicional.

La historieta se publicó en la aplicación para dispositivos móviles (Tablet y Smartphone) de “imágenes libres”, siendo este el medio por el cual se difundió la historia a modo de capítulos, con Ilustraciones que retoman características de la ilustración manga.

**Objetivo:** informar a las personas sobre la realidad social que se vive en El Salvador de una forma innovadora y creativa, así también generar una mayor audiencia y participación ciudadana en la aplicación “Imágenes Libres”, provocando interés, opinión y conciencia social en los espectadores.

**Misión:** elaborar un guion y un estilo de ilustración que sean atractivos, capaces de captar la atención del público lector.

**Visión:** que la historieta pueda difundirse por medio de las aplicaciones para dispositivos móviles, Creando un medio innovador de comunicación y un impacto sobre el pensamiento social de las personas.

A través del tiempo se han mostrado distintas maneras de cómo utilizar el cuerpo humano como elemento artístico, ya sea, por medio de dibujos ilustrativos, pinturas, historietas, caricaturas, entre otros.

Últimamente se están utilizando en las redes sociales, diferentes tipos de aplicaciones (programas) que permiten a las personas interactuar de una manera más fácil, esto creando ciertos AVATARES (personajes), que son personalizados por cada usuario.

Como ejemplo podemos mencionar la aplicación de Facebook, llamada Bitstrips, en el cual se crea un personaje como un avatar, con las características y rasgos del usuario, para luego este interactuar con los personajes que haya creado su lista de amigos, en una serie de escenarios diferentes, esta aplicación permite cambiar a los personajes de expresión, así como sus movimientos según sea el mensaje que se quiere transmitir, esto también acompañado de textos y fondos (*Ver figura*).



Figura: aplicación Bitstrips , 2012  
<https://www.facebook.com/appcenter/bitstrips/>

Esta aplicación a tenido mucha audiencia en la red social Facebook, contando con 23,880 personas en su página en Español y 2, 947,801 en su página en inglés.

Así mismo imágenes libres busca crear una interacción por parte del público hacia su historieta, siendo las aplicaciones, una buena opción para poder presentar su proyecto, ya que se puede acceder a ellas fácilmente con un teléfono inteligente o Tablet, desde cualquier lugar.

## **4.2. Propuesta**

La trama de nuestra historia se suscita en un país ficticio, cuyos protagonistas tienen similitud o características de personajes reales y reconocidos a nivel nacional. Esta se construye por medio de historias que han sido trascendentales, creando polémica en los medios pero nunca dados a conocer de forma veraz y que ahora se presentan por medio de testimonios de personas cercanas a los acontecimientos.

Para la ilustración de los personajes se retomaron rasgos de personas salvadoreñas, combinándolas con la ya mencionada ilustración manga, con el fin de crear un tipo de ilustración que pueda identificarse con rasgos manga pero a su vez como una ilustración alternativa, aplicada al campo de acción laboral. Así también se retoman características de escenas, lugares o paisajes que existen aquí en El Salvador.

A diferencia de las tiras que se lanzan en los periódicos nacionales, esta historia es para un público parcialmente específico, o sea los que hacen uso de las aplicaciones apps, y es una historia que lleve una trayectoria consecutiva y al paso del tiempo tal vez pueda tener un final. Todo dependerá de cómo se susciten los hechos dentro de la historia.

La elaboración del guion partió de una narración proporcionada por imágenes libres, así también en base a esto, la biografía de cada uno de los personajes, incluyendo también, lugares y hechos trascendentales que aparecen dentro de la historia.

## **4.3. Proyecto.**

Para la realización de un proyecto como este, se deben tener en cuenta el equipo y los materiales que se utilizarán en el proceso de creación.

### **4.3.1. Equipo de producción.**

Lo primero que se tiene que tomar en cuenta a la hora de la creación de una historieta, es el estudio de la ilustración que se pretende usar como referente, para el tipo de temática que se

quiere transmitir. En este caso se realizó un estudio del trabajo de los ilustradores salvadoreños más conocidos y cuál es su forma de utilizar el guion de trabajo.

De esto se pudo tomar, que el trabajo de los ilustradores más reconocidos de crítica social que son Ruz y Alecus, se trata de “una serie de la descripciones, de una serie de acontecimientos” diarios que se viven en el país que no presentan ni principio ni final.

Para hacer la diferencia ante esto, el equipo busca crear una historieta que genere conciencia social y que pudiera resaltar muchos de los casos que se suscitan en el diario vivir en El Salvador, esto a manera de historias cortas con secuencia, cuyos capítulos serian publicados cada cierto tiempo.

Pasando de esto se creó el Guion, el cual fue proporcionado por la Fundación Latitudes, Edgar Romero, quien es el productor y escritor del proyecto, basándose en testimonios crea una historia ficticia y la proporciona al redactor, este transforma la historia en un guion y luego es enviado al equipo de diseño para su respectiva ilustración.

#### **4.4. Guion.**

##### **1° Cartón.**

**Introducción:** En un país muy muy lejano llamado Lugaria, cuya capital es ciudad del paso, se encuentra un pueblito llamado Popaya, en el cual comienza nuestra historia.

Cuando yo era pequeña, soñaba con que algún día podría asistir a la Universidad, la guerra estaba en su mayor apogeo y mi madre como pudo me dio para pagar mis estudios de bachillerato, así logre hacerme maestra.

Por eso cuando me case y tuve a mi hija siempre soñé que ella debería de ir a la Universidad; pero mi esposo se fue para el norte y nunca más supe de él. Con la llegada de la paz, cuanto alegría me causo que la guerrilla llegara al poder, como uno soñaba con los muchachos, aquellos jóvenes que al igual que yo tuvieron la valentía de ir se a la guerra, Pero ahora que llegaron al poder al igual que todos los políticos, muchos son una decepción.

## **2° Cartón.**

¡Que dicha la niña! Siempre fue bien lista, siempre le gusto cantar, luego se desenvolvió más y más.

Un día uno de los muchachos me vio a mi hijita y pronto me la pidió para que participara como candidata a Reina de Popaya. Y así consiguió ser reina.

**Don Godoy:** Doña María que hermosota su hija, si quiere le consigo chamba para que trabaje conmigo.

**Doña María:** Claro, me hace feliz que tomen en cuenta a mi hija.

**Don Godoy:** ¿Mariana y tú está de acuerdo en trabajar conmigo?

**Mariana:** ¡Si señor Godoy! gracias no lo defraudare.

**Don Godoy:** Bueno me retiro, te espero mañana temprano Mariana para hablar de tu futuro.

**Mariana:** Claro ahí estaré.

**Doña María:** Adiós Señor Godoy, que ¡Dios me lo bendiga!

## **3° Cartón**

Que dicha como se le abrieron las puertas, al poco tiempo empezó a conocer a los grandes dirigentes. Y que tan inteligente ella, que la enviaron a viajar, hasta el representante del señor Godoy fue, así marianita consiguió trabajo en las empresas ALPA Productions.

**Doña María:** Adiós miya que ¡diosito todo poderoso me los bendiga.

**Narrador:** Y así paso el tiempo y mariana se convirtió en una persona importante, ahora ella trabaja en la Unión Lejislar de Lugaria, donde tiene un alto cargo.

Mariana comenzó a viajar con regularidad, así conoció varios países como: Ecuador, Pimentón y Colón. El trabajo de Mariana era muy difícil y hasta tenía que trabajar horas extras ya que su jefe la mandaba a llamar a toda hora.

Junto con ella trabajan una serie de muchachas muy bonitas y dedicadas a su “trabajo”, tanto que sus jefes les regalan ropa, zapatos y cosméticos.

#### **4° Cartón**

**Narrador:** Ciudad del Paso 15 de mayo de 2013, Unión Legislativa de Lugaria

**Marcos:** ¿hey Mariana que ondas como estas? Venía a ver si no querías ir a almorzar conmigo y a si hablamos un rato.

**Mariana:** ¡otra vez aquí!, Vos solo sacarme información quieres, el hecho de que hayas sido mi novio no quiere decir que te tenga que contar todo lo que yo hago.

**Marcos:** no Marianita, si yo solo invitarte a comer quiero, para recordar viejos tiempos.

**Mariana:** vos crees que soy tonta Marcos, si ya sé que sos periodista y que solo andas buscando chambres.

**Marcos:** pues sí, pero no todos los periodistas somos iguales, ¡cómo te voy hacer un chambre a vos!

**Mariana:** mira yo ya no creo nada y sé que solo por eso has venido hasta aquí, no gracias no salgo con chambrosos, solo salgo con personas importantes así que salu!!!

**Marcos:** esperate Mariana, no seas así, ¿porque me decís eso? soy tu amigo Hey!!

#### **5° Cartón**

**Marcos:** ¿qué le habrá pasado a la Mariana? ella no era así, ha cambiado mucho desde que trabaja con altos funcionarios....

**Marcos:** me acuerdo que Juntos íbamos al mismo instituto, desde pequeños estuvimos en el mismo grado, desde la primera vez... soñé que sería mi novia de toda la vida, ¡pero es que ella en que acto no participaba!, le gustaba cantar y quien no la iba tomar en cuenta si era tan bonita; cuando salimos de bachillerato ella se puso triste porque no podría ir a estudiar.

**Marcos:** Un día me dijo que quería ser candidata a Reina yo me opuse pero fue imposible, desde entonces me dejó de hablar, pero tengo una duda de que trabajara ella con estos tipos billetudos, bueno será que mejor que busque más información.

## **6° Cartón**

Mientras tanto en otro lugar un hombre recuerda el acontecimiento más importante de su vida...

**Sr. Federico Fuentes: (en su mente)** Juro ante la constitución a respetarla y hacer valer los valores de justicia, respeto a la democracia y el respeto a los derechos humanos.

Si juro, al fin dejare esta pobre vida ya pondré a estudiar a mis hijos le conseguiré trabajo a mi mujer he dado un paso importante en vida.

Entra una mujer...

**Secretaria:** Sr. Fuentes muy buenos días usted ahora es alguien importante dentro de la junta directiva, por lo que le informo que tiene derecho a un vehículo, dos seguridad y 5 asesores, ¡así que estamos a sus órdenes!

**Sr. Federico:** Gracias por informarme señorita, ahora retírese...

Suena el teléfono y...

**Alcaldesa:** hola Sr. diputado le habla la alcaldesa fíjese que mañana es la elección y coronación de la reina, ¡cuánto me gustaría que viniera y fuera parte del jurado!, le va gustar, viera solo muchachas bien lindas, no por favor no me vaya a fallar.

**Sr Federico:** bien ahí estaré no se preocupe.

**Alcaldesa:** gracias lo estaremos esperando

Luego el diputado se quedó pensado y dijo:

**Sr Federico:** Será interesante ese evento quizás me consiga una chica para quitarme el estrés que tengo.

#### **4.5. Proceso de elaboración de los personajes.**

Para la creación de cada personaje, se trabajaron primeramente sus biografías, dependiendo de cada una de estas, se creaba el personaje teniendo en cuenta no solo los datos psicológicos, sino también los aspectos físicos, como el color de ojos, pelo, piel, etc. También mediante un cuadro comparativo se elaborara el proceso que ha llevado cada uno de estos y como se llegó al resultado final.

El proceso se comenzara con:

- Creación de biografía, y la presentación del bocetaje, valiéndose de material de apoyo como fotografías.
- Creación del personaje completo junto con su perfil.
- Luego de colocaran las diferentes texturas, tanto a la ilustración del personaje como a su ambientación.

Luego de hacer el estudio sobre las características que se utilizan en la ilustración salvadoreña, se tomó como una propuesta innovadora la ilustración manga. Ya que después de la investigación, entrevistas, encuestas y algunas tesis consultadas, hemos podido ver que este tipo de ilustración es innovador ya que sigue creciendo visualmente y no pasa de moda, al contrario este posee un extenso público, fanático de la variada estilización y forma de ilustración manga, que van desde dibujos para niños, hasta adultos.

## Comparación entre la ilustración manga y la ilustración alternativa

Ilustración manga



Ilustración alternativa



Para la creación del personaje, utilizaremos unos cuantos de los rasgos que caracterizan la ilustración manga y los aplicaremos a nuestra nueva ilustración.

Podemos ver que nuestro nuevo tipo de ilustración a diferencia del manga es más sencilla, esta posee menos detalles y es de tonalidades distintas ya que en el manga se utilizan mucho los degradados dependiendo del género. A pesar de no ser tan elaborada, podemos observar que es llamativa al igual que en el manga y puede adaptarse a cualquier situación o edad.

## Proceso de creación del personaje

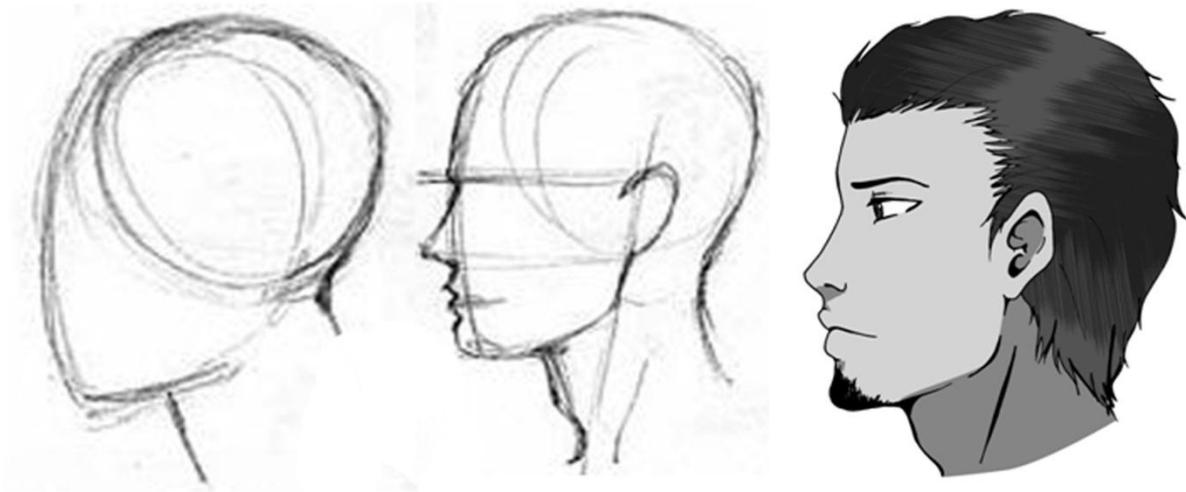


Primero crearemos el boceto, este nos servirá para saber cómo posicionar nuestro personaje, utilizando líneas simples que nos ayudaran como guías.

Luego de la creación del boceto, se realizara el dibujo, basándonos del material de apoyo que se nos ha brindado para la creación de este personaje. Luego de ser dibujado, es repintado para resaltar su forma.

Por último, por medio del programa manga studio, le daremos vida utilizando texturas, sombras y color.

## Descripción del perfil del personaje



El proceso de elaboración de la cabeza es muy similar al anterior, en donde se indica con un círculo simple y un contorno, pasando de este boceto en donde se calcula por medio de líneas rectas y curvas la ubicación de los ojos, boca y las orejas.

Luego de todo este proceso, utilizando el programa anteriormente mencionado, vamos dando color a la imagen por medio de las distintas texturas.

Al final para presentarlo en blanco y negro, simplemente se convierte la imagen a escala de grises en Adobe Photoshop.

## Biografía de personajes



**Mariana del Carmen Pérez Menéndez.**

**Edad:** 24 años

**Profesión:** Bachiller

**Estado civil:** Soltera

### **Descripción:**

Mariana es una joven que debido a su inteligencia y gran belleza, ha logrado llegar a tener una alta posición el trabajo. Ha viajado a muchos países.

Su talento es el canto y a participado en muchos certámenes de belleza.

### **Características:**

El tipo de ilustración que se ha utilizado es el del manga japonés. Para las características y rasgos salvadoreños nos basamos en rasgos faciales, color de piel y cabello.

### **Descripción:**

Este personaje fue creado basándonos en algunas de las características manga y los rasgos reales obtenidos del material proporcionado por la fundación.

Para su elaboración y acabado, se utilizaran los programas: Manga Studio en donde se le dará color y textura, luego en photoshop se hará un realce de color.

## Biografía de personajes



### **Marcos Alexander Rodríguez Gonzales**

**Edad:** 24 años

**Profesión:** periodista

**Estado civil:** Soltero

#### **Descripción:**

Es el ex novio de Mariana, un joven que pudo sacar su estudio de Periodismo con trabajo y esfuerzo. Trabaja para un periódico local y a pesar de que ya no es novio de Mariana, aun la sigue queriendo.

#### **Características:**

El tipo de ilustración que se ha utilizado es el del manga japonés. Para las características y rasgos salvadoreños nos basamos en rasgos faciales, color de piel y cabello.

#### **Descripción:**

Este personaje fue creado basándonos en algunas de las características manga y los rasgos reales obtenidos del material proporcionado por la fundación.

Para su elaboración y acabado, se utilizaron los programas: Manga Studio en donde se le dará color y textura, luego en Photoshop se hará un realce de color.

## Biografía de personajes



**María Guadalupe Pérez de Menéndez.**

**Edad:** 48 años

**Profesión:** Maestra

**Estado civil:** casada

**Hijos:** Mariana del Carmen

### **Descripción:**

María, es una mujer que no pudo continuar sus estudios debido a la guerra, con mucho esfuerzo logro ser maestra de una pequeña escuela, sacando adelante a la familia puesto que su esposo se fue para los Estados Unidos y nunca regreso.

### **Características:**

El tipo de ilustración que se ha utilizado es el del manga japonés. Para las características y rasgos salvadoreños nos basamos de algunos rasgos faciales, color de piel y cabello.

### **Descripción:**

Este personaje fue creado basándonos en algunas de las características manga y los rasgos reales de obtenidos del material proporcionado por la fundación.

Para su elaboración y acabado, se utilizaran los programas: Manga estudio en donde se le dará color y textura y Photoshop donde se le da realce al color.

## Biografía de personajes



### **Carlos Godoy**

**Edad:** 45 años

**Profesión:** Alcalde de Popaya

**Estado civil:** casado

### **Descripción:**

A este señor le gusta mucho trabajar con mujeres jóvenes, él viaja mucho por su trabajo y fue el que le ayudo a Mariana a salir adelante. Les regalaba zapatos, vestidos y maquillaje a las jóvenes que trabajaban con él como compensación por su esfuerzo.

### **Características:**

El tipo de ilustración que se ha utilizado es el del manga japonés. Para las características y rasgos salvadoreños nos basamos de algunos rasgos faciales, color de piel y cabello.

### **Descripción:**

Este personaje fue creado basándonos en algunas de las características manga y los rasgos reales de obtenidos del material proporcionado por la fundación.

Para su elaboración y acabado, se utilizaron los programas: Manga estudio en donde se le dará color y textura y photoshop donde se le da realce al color.

# Biografía de personajes



## Federico Fuentes

**Edad:** 60 años

**Profesión:** Diputado

**Estado civil:** casado

**Descripción:** descripción

Fue nombrado como un alto mando y dirigente.

### Características:

El tipo de ilustración que se ha utilizado es el de manga japonés. Para las características y rasgos salvadoreños nos basamos de algunos rasgos faciales, color de piel y cabello.

### Descripción:

Este personaje fue creado basándonos en algunas de las características manga y los rasgos reales de obtenidos del material proporcionado por la fundación.

Para su elaboración y acabado, se utilizaran los programas: Manga estudio en donde se le dará color y textura y photoshop donde se le da realce al color.

# Perfiles



#### 4.6. Resultado Final





¿QUÉ LE HABRÁ PASADO A LA MARIANA? ELLA NO ERA ASÍ, HA CAMBIADO MUCHO DESDE QUE TRABAJA CON ALTOS FUNCIONARIOS



ME ACUERDO QUE JUNTOS ÍBAMOS AL MISMO INSTITUTO, DESDE PEQUEÑOS ESTUVIMOS EN EL MISMO GRADO Y DESDE LA PRIMERA VEZ... SONÉ QUE SERÍA MI NOVIA DE TODA LA VIDA.....



¡PERO ES QUE ELLA EN QUE ACTO NO PARTICIPABA!

LE GUSTABA CANTAR Y QUIEN NO LA BA ATOMAR EN CUENTA

SI ERA TAN BONITA....



DE ALLÍ ME HE CONVERTIDO EN PARTE DE SU EQUIPO.



UN DÍA ME CANDIDATEÉ



DE MI PARTE EL TRABAJO ES MUY DIFÍCIL, PORQUE TENGO QUE PASAR UN POCO DESAPERCIBIDA EN LOS EVENTOS



PUESTO QUE SOMOS SUS OJOS DETRÁS DE TODO.



ME IMAGINO QUE POR ESO TU JEFE TE PIDIO QUE ME INVITARAS.

## CONCLUSIÓN

Como hemos podido constatar la globalización ha sido la principal causante de la introducción de otras culturas en nuestro país El Salvador, medios como el internet, la radio y la televisión se han encargado de difundir y hacer más extensa la llegada tendencias, modas y estilos.

La ilustración manga ha acaparado la atención de gran parte de los jóvenes Salvadoreños, tanto que estos se han interesado en conocer la cultura, aprender el idioma y todo lo que tenga referencia con Japón.

Por eso vemos que en el país desde la llegada del anime en los 70, se ha visto una influencia muy marcada en la gráfica salvadoreña, especialmente en los últimos 8 años con la aparición de las primeras convenciones anime, programas radiales especializados en el tema, así como colectivos que realizan concursos a nivel nacional

Poco a poco la ilustración manga se ha ido posicionando más y más, especialmente en los jóvenes ilustradores que por medio de representaciones gráficas manga dan a conocer su afición sobre este estilo dejando de lado al comic norteamericano.

Estos jóvenes seducidos por la estética mangan buscan la manera de especializarse en este campo y pulir sus habilidades, de tal manera vemos que la mayoría son impulsados a estudiar carreras afines con la ilustración.

Las carreras de diseño gráfico y artes plásticas, han sido las principales optativas que estos jóvenes buscan, debido a que en estas se puede tener acceso a un proceso de desarrollo en la ilustración y contar con el equipo tecnológico auxiliar necesario para la realización de sus proyectos.

Sin embargo muchos se equivocan al pensar que estas carreras les enseñaran las pautas necesarias para convertirse en artistas del manga moderno, debido a que la mayoría de centros de estudio superior prohíben este estilo, alegando que carece de seriedad y no es apropiado para la inserción laboral.

Es por eso que muchas empresas publicitarias no toman en cuenta este tipo de técnicas, ya que las ven infantiles y no de un nivel superior, negando la oportunidad a artistas amateur de dar a conocer su trabajo.

Debido a todo esto son pocos los que se han arriesgado a utilizar este tipo de estilo en el campo laboral y los que lo han hecho han obtenido cierto grado de aceptación ante el público consumista. Uno de estos ejemplos es la ya mencionada revista Crash, colectivo que se ha encargado de reunir a una gran variedad de artistas amateur en el campo de la ilustración japonesa, siendo estos reconocidos a nivel nacional y logrando tener un alto grado de posicionamiento frente a los fanáticos.

Viendo la demanda que la ilustración manga ha tenido en el país, esta podría retomarse como un recurso adaptable a varios sectores de la sociedad, debido a la gran cantidad de estilos al igual que su facilidad de expresión.

Una alternativa que se ha obtenido como grupo en base esta investigación, tomando en cuenta las ventajas y desventajas que este estilo presenta, es la creación de una ilustración manga alternativa, que consta de ciertas características del manga tradicional, combinaciones de estilo propio y rasgos de la población salvadoreña.

Esta alternativa se realizó con la finalidad de demostrar que este tipo de ilustración puede insertarse al campo laboral y ser de beneficio a la sociedad, brindando un aporte a la gráfica contemporánea salvadoreña.

## **RECOMENDACIONES:**

Con base a los resultados de investigación que se llevó a cabo se presentan algunas recomendaciones:

- Se sugiere explotar las técnicas de ilustración japonesa, para poder hacer reconocidas por el público en general y que las empresas hagan uso de ellas
- Dar a conocer un poco más a ilustradores que practican este estilo de dibujo.
- Llevar a cabo talleres que expliquen acerca del tema investigado y los jóvenes que a un no conocen y desean aprender este estilo tenga acceso a ella.

## BIBLIOGRAFÍA

(s.f.).

27pm. (2013). *27pm*. Recuperado el 9 de Octubre de 2013, de <http://27pm.net/>

Andréu, T. (13 de agosto de 2012). *Elsalvador.com*. Recuperado el 6 de octubre de 2013

*animeanime.biz*. (26 de Mayo de 2013). Recuperado el 3 de Junio de 2013, de [http://www.animeanime.biz/all/135261/?ec3\\_listing=posts](http://www.animeanime.biz/all/135261/?ec3_listing=posts)

Animefanatik. (15 de Febrero de 2004). *artstudio magazine*. Recuperado el 2 de Abril de 2013, de <http://www.artstudiomagazine.com/especiales/anime-manga.html>

Baker, G. (18 de Febrero de 2012). *Tezuka in English*. Recuperado el 25 de Mayo de 2013, de <http://tezukainenglish.com/bm/about/tezuka-life/osamu-tezukas-life-story-1928---1957.shtml>

Belausteguigotia, S. (2 de Abril de 2011). Recuperado el 26 de Agosto de 2013, de [http://elpais.com/diario/2011/04/02/andalucia/1301696536\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2011/04/02/andalucia/1301696536_850215.html)

Cobos, T. L. (10 de Marzo de 2011). *Razon y Palabra*. Recuperado el 19 de Marzo de 2013, de [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia\\_72/32\\_Cobos\\_72.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf)

*DGPH*. (2006). Recuperado el 28 de Junio de 2013, de <http://www.dgph.com.ar/index2.html#/about/>

*Enciclopedia Universal*. (2012). Obtenido de [http://enciclopedia\\_universal.esacademic.com/45949/Subcultura](http://enciclopedia_universal.esacademic.com/45949/Subcultura)

Giddens, A. (Febrero de 2007). *sociedad e Identidad Universitaria*. Recuperado el 10 de Abril de 2013, de <http://www.siu.uan.mx/Archivos/2009/Bibliografia%20basica%20estudiantes/anexoe.pdf>

HazuStark. (13 de 4 de 2013). *Crunchyroll*. Recuperado el 3 de Junio de 2013, de <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2013/02/04/las-ventas-de-tomos-de-manga-en-japn-caen-un-15-en-2012>

Hebdige, D. (2002). Obtenido de <http://lcst2120.files.wordpress.com/2011/07/subculture.pdf>

Hernandez, R. (23 de Enero de 2013). *octubre rojo*. Recuperado el 15 de Octubre de 2013, de <http://ricardo-octubrerojo.blogspot.com/2013/01/revista-crash-revista-de-comic-y-manga.html>

Hiroki, A. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. Mineapolis: University of Minnesota press. Obtenido de

[http://books.google.com.sv/books?hl=es&lr=&id=HhuHWI0Giu0C&oi=fnd&pg=PR5&dq=the+otaku&ots=HRa8DY3\\_tD&sig=GbiFRjmNou-Mo\\_pJGvPw7r-Q604#v=onepage&q=the%20otaku&f=false](http://books.google.com.sv/books?hl=es&lr=&id=HhuHWI0Giu0C&oi=fnd&pg=PR5&dq=the+otaku&ots=HRa8DY3_tD&sig=GbiFRjmNou-Mo_pJGvPw7r-Q604#v=onepage&q=the%20otaku&f=false)

huannn75. (4 de Mayo de 2005). Recuperado el 24 de Mayo de 2013, de <http://huannn75.wordpress.com/2005/05/04/maaas-maaangaaa/>

Inouye, Y. (11 de Abril de 2011). *IFLA*. Recuperado el 3 de Junio de 2013, de <http://www.ifla.org/ES/publications/manga-and-libraries-in-japan>

Jesulink. (01 de 07 de 2013). *Sutori, aprendamos a crear mangas juntos*. Recuperado el 18 de 09 de 2013, de <http://www.sutorimanga.com/2013/07/vinetas-tipos-de-vineta-en-el-comic-y.html>

JFChronos. (2013). *Dibuja Manga*. Recuperado el 9 de Septiembre de 2013, de <http://www.dibujamanga.com/como-dibujar-ojos-manga-anime-remake/>

Kaicron. (2005). Recuperado el 23 de mayo de 2013, de [http://www.kaicron.com.ar/paginas/cultura\\_japonesa/manga/manga.htm](http://www.kaicron.com.ar/paginas/cultura_japonesa/manga/manga.htm)

Kyotomm. (9 de 2012). Recuperado el 5 de Julio de 2013, de <http://www.kyotomm.jp/english/>

Landaverde, E. (Mayo de 2013). *Facebook*. Recuperado el 9 de octubre de 2013, de <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.466606476742890.1073741838.445256302211241&type=1>

Letoy. (4 de Mayo de 2007). Recuperado el 29 de Junio de 2013, de <http://letoy.blogspot.com/2007/05/quetoys-dgph.html>

M. L. (7 de Octubre de 2010). *Ibridacioncultural*. Recuperado el 15 de Julio de 2013, de [http://hibridacioncultural.blogspot.com/2010/10/introduccion\\_8423.html](http://hibridacioncultural.blogspot.com/2010/10/introduccion_8423.html)

Marmot fish studio. (25 de 06 de 2009). Recuperado el 28 de 8 de 2013, de <http://marmotfishstudio.wikidot.com/comic:clase1:0809>

Medrano, J. (2008). *La representacion del politico salvadoreño en la caricatura de Carlos Ruiz(Ruz) y ricardo Clement(Alecus)*. Recuperado el 30 de 10 de 2013, de <http://www.uca.edu.sv/deptos/letras/investigaciones/tgraduacion/politicos-en-las-caricaturas.pdf>

Nausugo, M. O. (7 de Noviembre de 2012). *asuroo*. Recuperado el 6 de Junio de 2013, de <http://asuroo.blogspot.com/>

Oldekiel. (2006). *Nishibu*. Recuperado el 29 de 10 de 2013, de <http://nishibu.blogspot.com/2007/07/las-tramas-desconocidas-e.html>

- Otaku*. (2012). Recuperado el 24 de Mayo de 2013, de [http://www.thecrazybug.com/otaku/historia\\_del\\_manga.php](http://www.thecrazybug.com/otaku/historia_del_manga.php)
- Ramos, A. A. (2004). *Globalizacion y Neoliberalismo*. Mexico D.F: Plaza y Valdes, S.A de C.V.
- Revista Crash*. (2013). Recuperado el 15 de Octubre de 2013, de <http://revistacrashdigital.blogspot.com/>
- Reyes, C. (Julio de 2012). *Recercat*. Recuperado el 20 de Marzo de 2013, de <http://www.recercat.net/bitstream/handle/2072/203074/Carolina%20Reyes%20Trellall%20de%20recerca.pdf?sequence=1>
- Ruiz, R. (27 de Septiembre de 2013). (Y. Alvarado, M. Diaz, & F. Vasquez, Entrevistadores)
- Takeuchi, O. (15 de Marzo de 2010). La evolucion del manga. (J.-i. Ishikawa, Ed.) *Nippon*(nº 4), 10.
- Tips Creativos*. (2007/2013). Recuperado el 24 de 10 de 2013, de <http://www.todoparacrear.com.mx/tipscreativos/?p=1099>
- Viaje a Japon*. (2011). Recuperado el 25 de Mayo de 2013, de <http://www.viajeajapon.com/manga.htm#top>
- VIZ Media*. (2013). Recuperado el 8 de Julio de 2013, de <http://www.viz.com/company/about>
- Vox., D. M. (2007). *The free dictionary*. Obtenido de <http://es.thefreedictionary.com/moda>

# **ANEXOS**

## **Anexo 1:**

### **Entrevista realizada al diseñador gráfico René Ruiz conocido en el mundo del anime como Enishi, uno de los fundadores del grupo Yume no tsubasa.**

#### **¿Cómo se forma el grupo yume no tsubasa?**

Yume no tsubasa se formó con un grupo de jóvenes en 1999, cuando el anime aun no era muy reconocido en El Salvador, pero si ya transmitían series como lo son: Samurai x, caballeros del zodiaco y dragón ball z, estos se transmitían en televisión nacional, pero en ese entonces aún no se sabía que era anime. Moisés Chávez fanático del anime y manga fue el que empezó a enlazar a la gente por messenger, luego hicieron una reunión en Metrocentro y otra en galerías, donde conocieron a “toshi” (actualmente cantante de música japonesa y participante del programa TCS “Número Uno”) así como a otros aficionados al anime.

Es así como se comienza el proyecto ANG (anime, juegos y mangas), al paso de 5 años se realizó una exhibición en la casa de la cultura, cerca del Salvador del mundo y se proyectaron las películas de samurái x y sakura card captor, llegando un aproximado de 40 personas, un gran logro ya que ese tiempo no habían medios para convocar a las personas a este tipo de eventos. En el grupo habían artistas actualmente reconocidos, uno de ellos es “Edmundo Landaverde” ilustrador salvadoreño. Todos ellos participaban en reuniones para compartir y leer mangas que en ese entonces eran carísimos.

#### **¿Cuál fue el motivo para reunirse y crear un grupo?**

¡El no estar solo!, era como un mundo para nosotros, el ser otaku digamos, es estar dentro de un mundo de ficción y fantasía, como el de “Naruto”, inmerso en temas relacionados a “Naruto” y compartir ideas sobre el mismo, pero muchos lo toman como “alguien que pierde el tiempo”, que es marginado y la gente lo llega a poner en estigma racista, ya que no eres de los que les gusta el football, van a discotecas o no actúas como uno más del mundo y de tal manera te tildan de antisocial.

### **¿Desde cuándo te comenzó a gustar el anime?**

Relativamente desde los 3 a 4 años, tenía una camisa de maziger z, y una mis hermanas me compro el anime de mazinger z para que no estuviera molestando y bueno fue así que me empezó a gusta el anime desde muy temprana edad.

### **¿Cómo surge la idea de crear la primera convención anime?**

En el 2005 iba salir la película de los caballeros del zodiaco “tenkai hen overture” y quería poder proyectar esa película en el país, así fui a preguntar a cinemark y otros sitios a ver si nos podrían brindar un espacio para producirla, pero no encontré ninguno, Fue así que pedimos permiso a la Universidad Don Bosco para poder proyectarla, obteniendo satisfactoriamente el espacio, fue algo increíble porque solo esperábamos de 30 a 40 personas y al final la audiencia fue de 400 a 600 personas aproximadamente. Y desde entonces por esa experiencia se tomó el riego de crear la primera convención anime a gran escala que Se llamó “yume no saiten”

El objetivo era crear un espacio en donde a la gente que le gusta el anime pudiera reunirse y si les gustaba vestirse de su anime favorito podrían hacerlo sin ningún prejuicio, fue así que empezaron a salir los primeros cosplays, queríamos crear un universo donde se conociera la gente que tenía los mismos gustos. También otro objetivo era crear empleos ya que hay muchas tiendas que venden objetos anime solo en esas convecciones, así también brindar espacios a organizaciones como los refugios de animales, en donde pueden venir y hacer concientización a las personas sobre el maltrato animal. (Entrevista realizada el 27 de Septiembre de 2013)

## Anexo 2

### Carta para solicitud de proyecto por parte de Fundación Latitudes

San Salvador, 09 de octubre de 2013.

**Arquitecta Sonia Margarita Álvarez**  
**Coordinadora de proceso de grado**  
**Universidad de El Salvador**  
**Lic. Francisco Jiménez**  
**Asesor del proceso de grado**  
**Presente**

#### **Respetable Arquitecta**

Reciba un cordial saludo y los mejores deseos de éxito al importante trabajo y desarrollo que usted realiza en la Escuela de Artes, de parte del “Centro de la Fotografía” de la Fundación Latitudes.

Nuestra Fundación, haciendo eco del trabajo social que realiza la Universidad de El Salvador, y en especial el que realiza la Escuela de Artes.

Por este medio solicitamos poder colaborar con las estudiantes en proceso de grado:

Alvarado Alvarado, Yadira Ruth      AA06114

Díaz Cruz, Marta María              DC07002

Vásquez Martínez, Flor de María      VM08040

Para poder desarrollar una propuesta proyecto de investigación para la creación de una modelo de historieta social con Influencia del manga en la ilustración grafica contemporánea en el salvador y la búsqueda de una ilustración manga alternativa aplicada al campo laboral que pueda aplicarse a través de los dispositivos móviles (apps) que es una estrategia de

comunicación que la Fundación está desarrollando generar un modelo alternativo de incidencia en la vida social de nuestro país.

La fundación latitudes así como el Centro de la Fotografía se consolida como un instrumento eficaz e indispensable dentro de nuestra región para promover la recuperación de la memoria grafica. Por ello la importancia que jóvenes presten sus conocimientos para la generación de nuevos modelos de comunicación.

Cordialmente,

**Edgar ROMERO**  
**PRESIDENTE**  
**Fundación Latitudes**

### Anexo 3

#### Tabulaciones

Con la realización del trabajo se hizo diversos estudios de campo entre estas encuestas, con el objetivo de ver cuando saben los jóvenes sobre dicho tema. El método a utilizar será el porcentual en donde, se obtienen datos dividiendo la frecuencia o el total de frecuencias entre el número de sujetos encuestados y el resultado se multiplica por cien.

Para los porcentajes de cada pregunta se utilizó la fórmula porcentual:

$$P = \frac{F}{NI} \times 100$$

Dónde:

P = Porcentual

F = Frecuencia

NI = Número de sujeto

Pregunta N° 1: SI =  $81/84 \times 100 = 96.4$  NO =  $3/84 \times 100 = 3.6$

Pregunta N° 2: SI =  $39/84 \times 100 = 46.4$  NO =  $45/84 \times 100 = 53.6$

Pregunta N° 3: SI =  $82/84 \times 100 = 97.6$  NO =  $2/84 \times 100 = 2.4$

Pregunta N° 4: SI =  $47/84 \times 100 = 55.9$  NO =  $37/84 \times 100 = 44.1$

Pregunta N° 5: SI =  $79/84 \times 100 = 94.1$  NO =  $5/84 \times 100 = 5.9$

Se elaboró la siguiente tabla de datos con los porcentajes de cada pregunta, y se calculó la media porcentual de las preguntas correspondientes.

indicadores de preguntas	Porcentaje de respuestas					
	si	%	no	%	sujetos	%
1. ¿Te gusta la ilustración japonesa?	81	96.4	3	3.6	84	100
2. ¿Te gusta la ilustración salvadoreña?	39	46.4	45	53.6	84	100
3. ¿Has utilizado alguna vez las técnicas japonesas para crear tu propio dibujo?	82	97.6	2	2.4	84	100
4. ¿Crees que la ilustración manga podría ser utilizada para la publicidad?	47	55.9	37	44.1	84	

5. ¿Apoyarías si en la carrera de diseño gráfico se abriera un espacio de talleres donde se explique técnicas de ilustración japonesa?	79	94.1	5	5.9	84	100
<b>media porcentual</b>	328	78.1	92	21.9	420	100

### **Análisis pregunta N° 1:**

El 96.4 afirma que ha visto este tipo de ilustración y les llama mucho la atención. El 3.6 afirma que no porque no lo practica solo les gusta apreciar el estilo.

### **Análisis pregunta N° 2:**

El 46.4 afirmo que les parece la ilustración y que debería explotarse al ilustración aquí en El Salvador. 53.6 afirmó que no porque la mayoría de ilustraciones que ven no les dan importancia.

### **Análisis pregunta N° 3:**

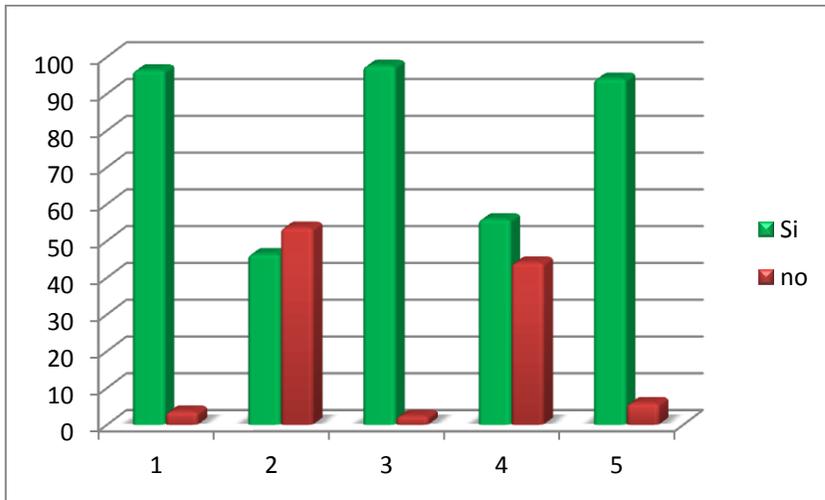
El 97.6 afirma que si han ha dibujado y algunos están practicando esta técnica. El 2.4 afirmo que no ya que no pueden hacerlos pero si les gusta ver las series.

### **Análisis pregunta N° 4:**

El 55.9 afirmó que sería bueno que se aplicara la técnica japonesa en las ilustraciones para que resalte mejor, pero que se llegara a copiar. El 44.1 dijo que no ya que estos dibujos son propios de los japoneses y estaríamos llegando al fanatismo.

### **Análisis pregunta N° 5:**

El 94.9 afirmo que sería bueno que hubieran talleres donde les enseñen un poco más sobre esta técnica, ya que no hay aquí en el país. El 5.9 afirmo que no, puesto que es algo que se puede aprender viendo en el internet.

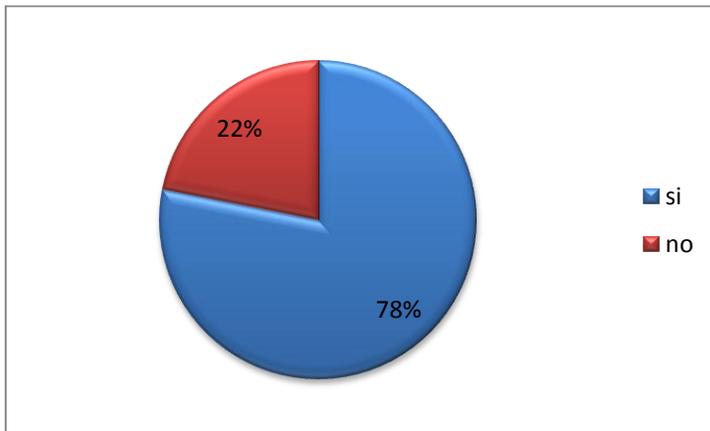


La media porcentual ( $\bar{X}P$ ) de la variable es:

$$\bar{X} P = 328 / 420 \times 100 = 78.1$$

$$\bar{X} P = 92 / 420 \times 100 = 21.9$$

Media porcentual de la variable:



### Análisis final:

El gráfico de la media porcentual se puede visualizar que el 83% de los encuestados creen que la ilustración japonesa traería beneficios a nuestro país utilizando las técnicas y solamente un 13% de ellos no apoyan.

## Anexo 4

### Formato de encuesta

Universidad de El Salvador  
Facultad de Ciencias y Humanidades  
Escuela de Artes

#### Cuestionario aplicado para proceso de grado, opción Diseño Gráfico.

Objetivo: conocer la opinión de los estudiantes de la escuela de artes, sobre la influencia del manga en los ilustradores gráficos actuales.

Agradecemos anticipadamente por la información proporcionada para esta encuesta.

Indicación: Lea detenidamente las preguntas que se presentan a continuación y marque con una “X” las casillas correspondientes y opine según su criterio.

1. ¿Te gusta la ilustración japonesa?

SI  NO

¿Por qué? \_\_\_\_\_

2. ¿Te gusta la ilustración salvadoreña?

SI  NO

¿Por qué? \_\_\_\_\_

3. ¿Has utilizado alguna vez las técnicas japonesas para crear tu propio dibujo?

SI  NO

¿Por qué? \_\_\_\_\_

4. ¿Crees que la ilustración manga podría ser utilizada para la publicidad?

SI  NO

¿Por qué? \_\_\_\_\_

5. ¿Apoyarías si en la carrera de diseño gráfico se abriera un espacio de talleres donde se explique técnicas de ilustración japonesa?

SI  NO

¿Por qué? \_\_\_\_\_