

Estrategia de comunicación gráfica que muestra a los estudiantes de la CUN
el anime y el manga como un estilo de vida.

Emely Tatiana Herrera Munar

Diseño Gráfico

CUN Corporación Unificada Nacional de Educación Superior

Docente Karen Melisa Rincón Alfonso

Noviembre de 2022

TABLA DE CONTENIDO

PALABRAS CLAVE:	4
RESUMEN:	4
INTRODUCCIÓN:	4
METODOLOGÍA	5
PREGUNTA PROBLEMA	5
1. ¿Qué es Manga?	6
2. ¿Qué es Anime?	8
3. Características del Manga y Anime:	10
4. Comparación del manga con el comic	14
5. Definición del término Otaku	16
6. Dragón Ball como artefacto de diseño	19
7. Propuesta de diseño	20
CONCLUSIONES	22
REFERENCIAS	23

TABLA DE FIGURAS

ILUSTRACIÓN 1: MANGA DE “DEMON SLAYER/ KIMETSU NO YAIBA” KOYOHARU GOTÔGE, (2016). FUENTE: HTTPS://KNY.MANGANYAA.COM/LEER-ONLINE-GRATIS-ESPANOL/CAPITULO/27	6
ILUSTRACIÓN 2 ANIME DE “DEMON SLAYER/ KIMETSU NO YAIBA” KOYOHARU GOTÔGE, (2016). FUENTE: HTTPS://WWW.NETFLIX.COM/WATCH/81091408?TRACKID=200257858	7
ILUSTRACIÓN 3 ASTRO BOY, OBRA DE OSAMU TEZUKA, (1946), FUENTE: HTTPS://WWW.SUPERAFICIONADOS.COM/MANGA-HISTORIA/	8
ILUSTRACIÓN 4: CANON USADO EN MANGA Y ANIME. DIBUJO TOMADO DEL LIBRO MANUAL ELECTRÓNICO PARA DIBUJAR ANIME Y MANGA, HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/VIEWER?A=v&PID=SITES&SRCID=ZGVmYXVsdGRvbWFPBNXZAXRLZGVwYWwvWFkZW1hbMDHEWFUAW1LFgd4OjJkZTFjZGFjMzY4NzLMmzA	13
ILUSTRACIÓN 5: FIGURA 5 BOCETO DE ASUKA (PERSONAJE DE EVANGELION), DIBUJO TOMADO DEL LIBRO MANUAL ELECTRÓNICO PARA DIBUJAR ANIME Y MANGA, HTTPS://DOCS.GOOGLE.COM/VIEWER?A=v&PID=SITES&SRCID=ZGVmYXVsdGRvbWFPBNXZAXRLZGVwYWwvWFkZW1hbMDHEWFUAW1LFgd4OjJkZTFjZGFjMzY4NzLMmzA	14
ILUSTRACIÓN 6 COSPLAY DEL ANIME SAILOR MOON, TOMADO DE: HTTPS://WWW.PROCOSPLAY.COM/SAILOR-MOON-COSPLAY	18
ILUSTRACIÓN 7 LA PELEA DE GOKÚ CONTRA FREEZER EN “DRAGON BALL Z” HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=RSEu2VDxi9Q&AB_CHANNEL=RUBYFROSTE	20

PALABRAS CLAVE:

Manga, anime, diseño editorial, estilo de vida

RESUMEN:

El presente artículo, hace en una primera parte una revisión bibliográfica sobre los conceptos de anime y manga, teniendo en cuenta la definición de los mismos, su influencia en el estilo de vida de los jóvenes y para finalizar presentar una recopilación de información sobre metodologías de diseño las cuales permitan desarrollar una revista con enfoque intercultural para la difusión de la cultura japonesa partiendo de los significados sociales que tiene esta.

INTRODUCCIÓN:

En el diseño gráfico, las revistas son una forma legible de hacer que la información se condense y sea agradable visualmente con el uso de la tipografía, ilustración, maquetación y otros elementos gráficos. La implementación de estos elementos, da a conocer que es el manga, anime y como esto puede llegar a ser un estilo de vida (como cosplays, fans art, entre otros) teniendo en cuenta trabajos (obras) de otras personas y sus opiniones sobre el tema, trayendo información desde su punto de origen (Japón) como animes de temporada, estreno de mangas y demás manteniendo una expectativa alta del proyecto debido a que esta información es compleja de encontrar ya que: “Es muy difícil encontrar mangas en Colombia ya que las editoriales no lo importan directamente aquí, normalmente llegan a México por lo que se importan desde allá”

Amaterasu store.

METODOLOGÍA

En la búsqueda de los diferentes apartados bibliográficos de este proyecto investigativo se utilizan distintas bases de datos donde se encuentran documentos académicos extraídos de repositorios de programas de diseño gráfico, recomendaciones de expertos, visitas y exploraciones en eventos para buscar lo referente a la historia del anime y manga, y sus influencias fuera de su país de origen para recopilar las diferentes ramas dentro de esta cultura a través de diferentes puntos de vista para lograr el mayor contexto posible y documentarlo de manera coherente con el objetivo de consolidar una revisión bibliográfica, y poder difundir y construir contenidos para una publicación editorial.

De momento se encuentra una lista limitada de referentes, ya que no se ha finalizado con el amplio aspecto investigativo del proyecto.

PREGUNTA PROBLEMA

Para este proyecto la siguiente pregunta de *¿cómo planear una estrategia de comunicación que muestre a los estudiantes de la CUN el anime y manga como un estilo de vida?*, cuyo principal objetivo es describir y recopilar el concepto de anime y manga para exponer como es el estilo de vida y finalmente hacer una publicación editorial.

1. ¿Qué es Manga?

El manga tiene distintas definiciones. Varios autores como Hernández Reyes (2008), lo describe como: “Manga es la palabra japonesa empleada para designar a las caricaturas que componen los cómic o tebeos nipones. El término podría traducirse como “imágenes grotescas” o “imágenes a pesar de sí mismas”. Fuera del Japón, dicho vocablo, se utiliza para referirse tanto al cómic como a la animación japonesa” (pág. 634).

Aunque también se tiene otro punto de vista con que da una diferencia y definición del término, porque: “El manga es considerado el creador del Anime, el manga es el dibujo Japonés plasmado en el papel mientras que el anime es emitido por televisión, cine o actualmente a través de la Internet” (Gómez, 2009 citado en Galvis, 2016, pág. 17) como por ejemplo el Manga y Anime de “Demon Slayer/ Kimetsu No Yaiba” creado por Koyoharu Gotōge en el año 2016. A partir de este se hará la comparación entre Manga y



Anime.

El manga como se muestra en la Figura 1, es la base principal para el Anime tomando en cuenta detalles del personaje tales como diálogos, expresiones y el orden en que ocurre la escena, como se muestre en la figura 2.



Ilustración 2 Anime de "Demon Slayer/ Kimetsu No Yaiba" Koyoharu Gotōge, (2016). Fuente: <https://www.netflix.com/watch/81091408?trackId=200257858>

A medida de los años, la cultura japonesa ha llegado a ser una cultura global tal y como lo dice Braz Troncoso (2017):

“Los estilos artísticos y temáticos del manga han trascendido las barreras culturales y han dejado huella en los públicos de todo el mundo, actuando como puerta de entrada a la cultura japonesa. El manga sigue siendo una de las exportaciones más rentables económica y socialmente del país, y ha contribuido a que el Japón se convierta en uno de los mayores exportadores de productos culturales del planeta.” (pág.6).

Así pues, tanto el manga como el anime ha tomado fuerza al igual que el comic, donde se hace popular la creación de historias, personajes y técnicas artísticas o digitales.

Dicha su definición desde distintos puntos de vista y algunas características que lo hacen similar, actualmente “El ingreso de occidente en Japón formalizó el manga tal y como se le conoce en la actualidad. El comic europeo aportó formas de comercialización cómo el encuadernado del dibujo en papel económico. Se empieza a leer manga en Japón y su mayor expositor será Osamu Tezuka (1928-1989), creador de Astro Boy en 1952, personaje que por demás alude a la reconstrucción tras las bombas nucleares de Hiroshima y Nagasaki.” (Morales, 2012 p.164). Una de las obras de este autor es Astro Boy, mostrado en la figura 3.



Ilustración 3 Astro Boy, obra de Osamu Tezuka, (1946), Fuente: <https://www.superaficionados.com/manga-historia/>

“En 1952 nació a manos de este dibujante Tetsuwan-Atom, más conocido como Astroboy, que sería considerado la consolidación del género manga como tal y lo que le valió a Tezuka el título del dios del manga.” (Cobos, 2010). Esta animación dio un antes y después en la cultura japonesa y su posterior globalización.

2. ¿Qué es Anime?

Para tener una definición de ¿qué es anime?, se revisará distintas bibliografías de diversos autores y sus definiciones, según Flores & Moroccoire, (2018):

“Los animes son historias que derivan de los comics, del manga (término japonés). Su origen se dio en Japón alrededor de la década de 1960 con la aparición de Meteor, que competía con las realizaciones que nos presentaban Disney y otras casas productoras occidentales. En Norteamérica y Latinoamérica no conocían más que aquellos dibujos, pero gracias a la entrada de Oriente se dieron a conocer los animes, que vendrían a ser más que simples dibujos animados. El gusto de la audiencia fue de tal grado, empezando por EEUU, que dio inicio al “boom” del anime. Por tal motivo, se empezaron a doblar las series en diferentes idiomas y su comercialización giro por un sin fin de países alrededor del mundo.” (pág. 6).

Para comprender mejor que es el Anime se debe datar desde los inicios del Anime y donde este surge:

“La animación japonesa data desde 1917 mientras que el estilo contemporáneo surge en la década de 1960 con el gran Osamu Tezuka, extendiéndose de manera internacional a finales del siglo XX. Siendo una forma de arte diverso, cuyos métodos de producción son distintivos representa una industria con más de 430 estudios de producción, incluyendo los más destacados. De acuerdo con la Association of Japanese Animation, la industria del anime ha tenido un crecimiento

en el mercado internacional del 171% (equivalente a 767 millones de yenes) durante el período 2017” (Daza, Santa & Meo, 2018, pág. 35).

Gracias a esto, esta industria fue poco a poco creciendo y expandiéndose. Con el trabajo de Astro Boy:

“El financiamiento para la industria del anime se ha ido diversificando. Anteriormente, era muy difícil conseguir un respaldo financiero, debido a que se consideraba que contenidos como el anime no ofrecían ningún tipo de garantías. No obstante, en el 2004, Gonzo, Japan Digital Contents, Rakuten Securities, y JET Securities crearon el primer fondo para el anime. Por otra parte, en el 2005, Japan Digital Contents y la Organización para la Pequeña y Mediana Empresa y la Innovación Regional, una agencia gubernamental independiente, dieron 500 millones de yenes cada uno para financiar un fondo destinado a la producción de contenidos.” (Menkes, D, 2012, pág. 54).

El anime pasó de ser una animación precaria y básica a ser muy bien vista por varios sectores que encontraron en ella una fuente de ingresos. Osamu Tezuka fue el pionero del anime y manga tal y como se conoce en la actualidad, quien puso en el mapa del mundo la animación y el manga.

3. Características del Manga y Anime:

Después de revisada la historia del anime y manga, otro punto importante son las características de los mismos. Una de sus principales es el origen y la base de la construcción de los personajes. Según Carla Tomé Morell (2013):

“El anime presenta unas características propias bastante marcadas que hacen que se diferencie del resto de series o películas de animación que se realizan en el resto del mundo. Esta estética concreta depende, como ya se ha mencionado anteriormente,

de varios factores, entre ellos el estilo de los antiguos grabados japoneses o la influencia de la animación norteamericana, destacando el fundamental papel de la industria Disney”. (pág. 17).

La autora también hace referencia al manga y sus características argumentando que:

“[...] unos patrones comunes en casi todas las series y que se han mantenido a lo largo de los años, rasgos que identifican el estilo y que son precisamente los que hacen que este tipo de series se reconozcan en Occidente. Estos rasgos son:

Cara: La cara de un personaje de animación tiene forma ovalada y suele estar bastante proporcionada con el resto del cuerpo, aunque puede ser en ocasiones más grande de lo normal, de forma que queda más atractivo visualmente, algo normal ya que es en la cara donde se encuentran los rasgos más característicos del anime. Los ojos suelen ocupar un amplio espacio en la parte superior de la cara siendo el foco principal de atención. La nariz y la boca quedan en la parte baja de la cara y tienden a ser bastante pequeños en proporción al resto de la cara y en comparación a la realidad.

Los ojos: Este es el rasgo más identificativo y principal del anime japonés. Normalmente este tipo de series presentan personajes con unos ojos muy grandes y poco proporcionados con el resto de la cara del personaje. Además los ojos suelen estar coloreados con colores vivos y llamativos que no tienen que ser necesariamente los colores de ojos que se encuentran en la realidad, pudiendo ser rojos, amarillos, violetas o incluso la mezcla de varios de estos, rasgo que se ha vuelto muy popular actualmente. En el coloreado suelen utilizarse un color plano, el mismo más oscuro para crear volumen y varios toques en color blanco para que le de brillo y luminosidad. Generalmente el objetivo principal de utilizar este tipo de

ojos es darle más expresividad y profundidad al personaje. Este rasgo se dice que fue introducido por Osamu Tezuka influenciado por los ojos que presentaban algunos de los personajes de Disney como Bambi o Mickey Mouse. Sin embargo, a pesar de ser un rasgo muy común y afianzado en el estilo, no todas las producciones de animación japonesa lo presentan, siendo el mejor ejemplo de ello las películas del conocido Hayao Miyazaki del estudio Ghibli, caracterizadas por un estilo más realista.

El pelo: El cabello de los personajes de animación se suelen caracterizar por ser bastante largo. Los personajes femeninos pueden llegar a lucir una melena a la altura de la cadera e incluso de los talones y los personajes masculinos también suelen caracterizarse por tener el pelo algo más largo de lo normal y con bastante volumen. Al igual que en los ojos no existen restricciones en el coloreado del cabello, pudiendo encontrar personajes con el pelo rosa, rojo, verde, azul, blanco, violeta, además de los comunes castaño, negro y rubio. El general el pelo tiende a ser liso debido a que es más fácil dibujarlo y animarlo a nivel técnico, aunque no es extraño encontrar personajes con el pelo rizado u ondulado.

El cuerpo: Las proporciones de los cuerpos de los personajes de anime suelen variar bastante dependiendo del estilo de dibujo que tenga la serie. Normalmente las proporciones son similares a las reales de un cuerpo humano.” (Tomé, 2013, pág. 11-12).

Las características del manga y anime en el dibujo se han cambiado y modificado a lo largo del tiempo, tratando de adaptarse al mundo, como lo menciona Santiago (2012) en su texto *Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España:*

“El cómic japonés ha buscado a lo largo de su historia, en esa diversificación de géneros, temáticas y tendencias, un modo de universalizar su discurso. Gran parte de su éxito estriba, precisamente, en lo versátil del planteamiento y en su aparente ambivalencia. Un medio que de una parte niega su propia identidad cultural japonesa, pero que tampoco se reafirma en un canon estrictamente occidental.”
(pág.26).

La base para dibujar un cuerpo humano (Canon) que comúnmente se suele utilizar en los dibujos de forma general es de 8 cabezas las cuales son proporcionales desde la corona de la cabeza hasta los talones, indicando así la altura de los hombros, la cintura, la cadera, las rodillas y demás elementos. A diferencia del estilo manga y anime (que utiliza para la figura un canon de 7 cabezas como se muestra en la figura 4), los ojos y otras características físicas suelen ser más grandes, nariz no tan detallada haciendo que sea un poco más caricaturesco como se muestra en la figura 5.

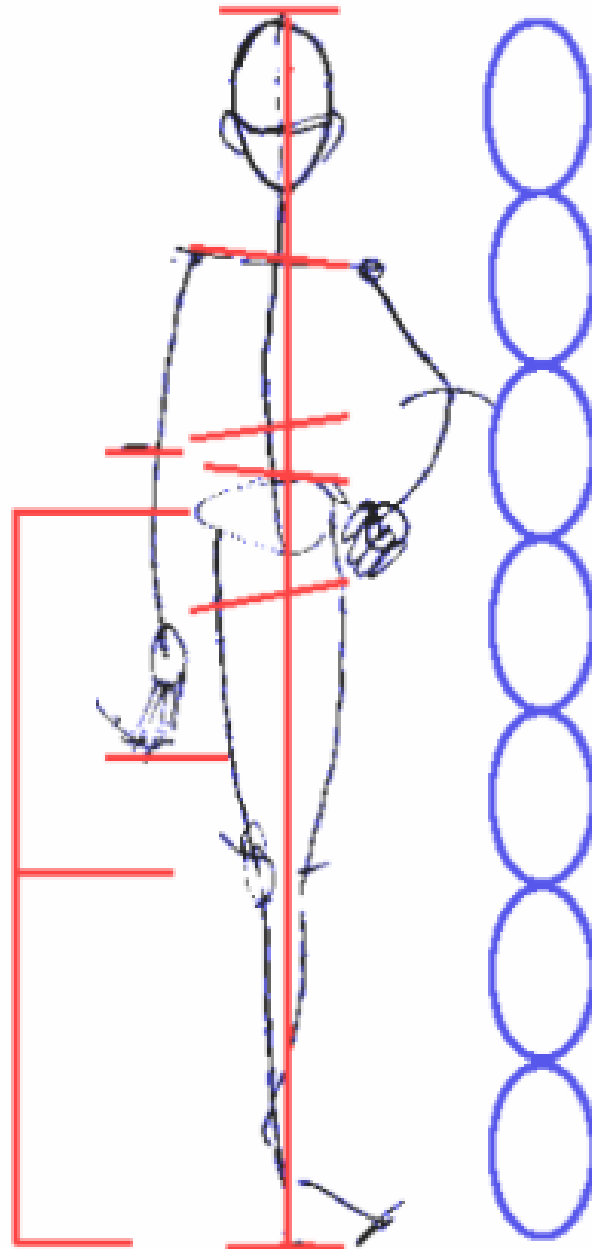
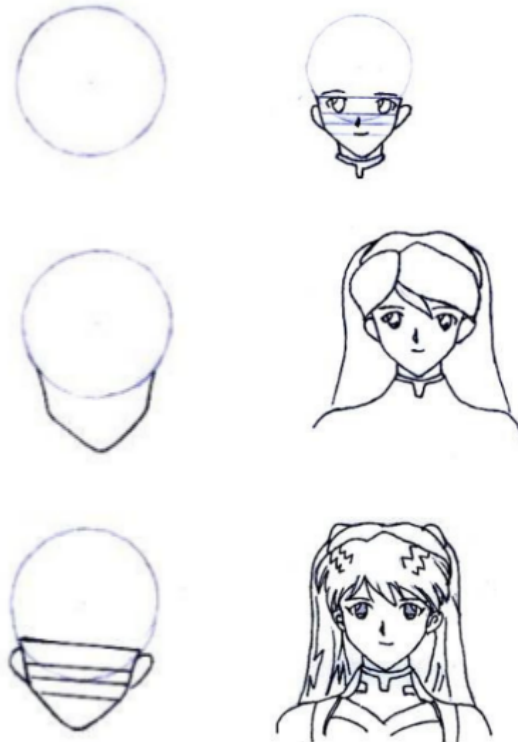


Ilustración 4: Canon usado en manga y anime. Dibujo tomado del libro *Manual Electrónico para Dibujar Anime y Manga*, <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmxxzaXRIZGVwYWxvbWFkZW1hbmdheWFu aW1JfGd4OjJkZTFjZGFjMzY4NzlmMzA>



*Ilustración 5: Figura 5 Boceto de Asuka (personaje de Evangelion), Dibujo tomado del libro Manual Electrónico para Dibujar Anime y Manga,
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxzaXRIZGVwYWxvbWFKZW1hbmdheWFu aW1lfGd4OjJkZTFjZGFjMzY4NzlmMzA>*

4. Comparación del manga con el comic

Si bien el manga no es desconocido, tampoco es el más popular en todo público, pues en ocasiones es considerado como “solo un dibujo”, ya que todo es cuestión cultural:

“SI PRESENTAMOS A UN LECTOR DE CÓMIC una viñeta de, por ejemplo, Mortadelo y Filemón y otra, pongamos por caso, de Naruto, la comprensión de la misma dependerá de la cultura en la que se haya criado el lector. Para el lector de cómics español es fácil comprender cualquier imagen de Mortadelo, aunque éste tenga la cabeza rodeada de pajaritos. Nuestra comprensión de ella es inmediata, ya que sus imágenes forman parte del ideario cultural español. Pero quizás nuestra comprensión de una viñeta de Naruto sea más compleja y requiera más de un

vistazo y cierto conocimiento de la estética japonesa. Lo contrario le sucederá al lector japonés: la gota de sudor en el centro de la cabeza de cualquier personaje del cómic japonés le dará una idea inmediata de la situación emocional del personaje y puede que los pajaritos en la cabeza de Mortadelo sean incomprensibles para él” (Baigorri, 2014).

Con lo anterior, se puede afirmar, que el manga tiene un contexto diferente del cómic, que lo se cuenta es entendido por quienes están inmersos en el momento y lugar donde se escribió la obra. Esto quiere decir que para una persona que lleva mucho tiempo inmerso en el manga, le será difícil entender la estructura del cómic occidental y para alguien que ha leído cómics occidentales no le es tan llevadero una lectura del manga.

Por lo tanto, cuando hablamos de manga solamente quiere decir cómic japonés. Si bien nos describe que también se refiere a la animación japonesa, este también tiene su propia cultura y sus propias palabras y aunque están relacionado con el manga, tienen amplias diferencias.

Ahora bien, un tema a reconcer es la llegada a latinoamerica de estas dos industrias:

“la presencia del anime en América Latina se da en los años 60 con la transmisión de las primeras series dobladas al español en países como México, Perú, Chile, Argentina y El Salvador; estas primeras series fueron Astroboy, Heidi, La Princesa Caballero, Candy Candy y Meteoro. Durante los años 80 las series japonesas se expanden a países como Venezuela, Guatemala, República Dominicana, Colombia, Puerto Rico, entre otros.” (Cedano, 2017, pág. 11).

De aquí se parte diversos términos, como el de “Otaku”.

5. Definición del término Otaku

La definición de otaku representa una idea sobre aficiones por el anime y manga. Algunas definiciones del origen demuestran lo dicho anteriormente. Parada (2012) dice que, aunque en el léxico japonés significa “tú”, en la década de los ’80 toma un giro con:

“[...] personas Cosplayer que dieron a conocer la importancia de las series animadas en Japón, situación que cómo se verá fue extrapolada a Occidente. Es frecuente encontrar conexiones entre el Otaku y la tecnología: videojuegos, computadoras y demás elementos tecnológicos; aunque en este artículo se abordará únicamente la relación Otaku-manga-anime” (pág. 162).

En términos de la introducción de la subcultura hacia Latinoamérica, podemos evidenciar que

“[...] Este término se utiliza para referirse a personas aficionadas a las series animadas japonesas (anime) y comics (manga)[...] para describir a los Otakus en sus gustos, intereses, así como la importancia del anime-manga en sus rutinas diarias. Debido al incremento en la cantidad de fanáticos japoneses del manga y anime, se formó una subcultura denominada Otaku. Cabe resaltar que una subcultura está conformada por un grupo de personas que poseen comportamientos, creencias y hábitos que los distinguen de la cultura del cual forman parte. La “subcultura Otaku” se fue difundiendo mediante reuniones y luego convenciones.

Con el paso del tiempo esta subcultura se ha ido fortaleciendo y ha llegado al punto de internacionalizarse.” (Anticona, Felices & Rodriguez, 2014, pág. 11).

Entonces, el Otaku adaptó el anime y manga tomado y usarlo en su cotidianidad, Desde lo sociológico y antropológico, lo cotidiano se define como:

“El estilo de vida es algo muy complejo, que influye en todos los entornos del individuo, haciéndolo así mismo único.[...] los personajes de Anime y Manga logran generar una conexión y empatía con el espectador, entendiendo y así mismo influenciando su forma de pensar y algunas veces de actuar para hacerlo, para introducir sentido en sus vidas, el recurso esencial es la música y las interacciones comunicativas mediadas tecnológicamente, las celebraciones colectivas en torno a sus ídolos, sus símbolos aparentemente triviales pero capaces de conmoverlos, de rescatar las ansias de una vida plena, de permitir la superación de la soledad y de los miedos que rondan, así como la afirmación de sus fugaces alegrías.” (Muñoz, 2011 citado en Galvis, 2016 pág. 22)

Además de haberlo hecho un estilo de vida, también dan nuevas costumbres, ya que:

“[...] El dibujo japonés ha influenciado notablemente a casi todo el mundo, pues a lo largo se llega aprender costumbres y culturas a través de dicho dibujo. Desde términos japoneses hasta comidas tradicionales de dicho país. Es más notable su influencia en la realización de eventos dirigidos al anime, donde chicos y chicas van caracterizados de sus personajes favoritos de anime (Cosplay).” (Delgado, 2020, pág. 17).

Otra forma de llevarlo a lo cotidiano es la personificación de sujetos de las historias, pues:

“La realización de cosplay, que implica caracterizaciones de personajes junto con la

confección y/o utilización tanto de vestimentas como de accesorios.” Además de ser una actividad inherente al Otaku, “[...] resulta coincidente no sólo con el foco que hacen sobre sus practicantes los medios de comunicación —frecuentemente estereotipadores— sino también con el del mercado de eventos locales y, en gran medida, aunque no necesariamente, con la atención que le prestan o el interés que despierta entre los fans del manga y el anime que asisten a dichas convenciones.” (Álvarez, 2020, pág. 105).

Así pues, los espectadores o fans del anime pueden llegar hacer personificación de los protagonistas o personajes del anime o manga, tomándolo como diversión o vocación (ver figura 6). Esto lleva también a nuevas ramas derivadas del cosplay como fandom (comunidad de un tema en específico), fanarts (arte hecha por aficionados) y demás.



Ilustración 6 Cosplay del Anime Sailor Moon, tomado de: <https://www.procosplay.com/sailor-moon-cosplay>

Ahora bien, el cosplay como forma de disfrazarse o vestirse con alguna prenda representativa del anime y manga se ha logrado llevar como un estilo de vida, pero ¿Qué es un estilo de vida? Se puede definir como:

“Son todas esas actividades que se llevan a cabo diariamente que se van convirtiendo en un estilo de vida, en este caso son esas actividades que van construyendo una forma de consumir un producto o servicio. Son factores determinantes en la consolidación de un estilo de vida. Las personas destacan en sus trayectorias vitales la incorporación de rutinas asociadas al cuerpo, las emociones, las creencias y la alimentación. Es importante el valor que adquiere el tiempo en la vida diaria” (Barrero 2011, citado en Galvis, 2016, pág. 26)

Esto quiere decir que es parte de su vida diaria, pero no como costumbre ni obligación sino como una manera de expresión de su personalidad, pues;

“La constitución de un estilo de vida no necesariamente tiene relación directa con una tradición, es una opción entre muchas que se pueden explorar y definir por una forma de vida que contempla elementos de varias tradiciones; ello también implica cierta libertad, cierto desarrollo del individualismo” (Barrero, Clavijo y Gómez, 2011, pág. 184).

Este estilo repercute en la sociedad y en la industria cultural que siempre esta a la expectativa de lo que es tendencia, porque: “[...] tiene la ventaja de poner su atención en la economía política de un producto mercantil. En el proceso de distribución, se decide buena parte del éxito de un bien cultural, debido al peso decisivo del aparato publicitario.” (Gavirati, 2009).

6. Dragón Ball como artefacto de diseño

Hablando de diseño un gran ejemplo es Dragón Ball tomando su gran historia, que logró un gran impacto gracias a sus personajes, colores, escenarios, atuendos,

expresiones, entre otras características. En la figura 7, se puede ver lo que Galvis (2016), citando a Gómez, dice que;

“El Manga y Anime se han popularizado hasta llegar a muchos rincones del mundo. En Bogotá se introdujo principalmente por medio de series como Dragón Ball Z, Pokemon, Digimon, Sailor Moon, etc. Estos llegaron a Bogotá por medio de la Televisión, en la que los niños llegaban de sus colegios después de su jornada estudiantil a ver los mismos, creciendo con sus personajes favoritos como Goku de Dragón Ball Z”. (pag. 19).



Ilustración 7 La pelea de Gokú contra Freezer en "Dragon Ball Z"
https://www.youtube.com/watch?v=RSEu2VDxi9Q&ab_channel=RubyFroste

7. Propuesta de diseño

Después de definir los términos para una mejor comprensión del tema, lo que se hará es una revista llamada Mangakui, que va a recopilar información sobre anime y manga de manera impresa que también se difundirá por medio de una página web.

El diseño gráfico es la base esencial de la creación de esta revista para los contenidos ya antes mencionados. Pero el diseño no solo es la organización de elementos (tipografía, los colores, las ilustraciones o imágenes), sino que va más allá de eso, pues:

“El diseño es la suma total de las decisiones que hacen que un producto resulte útil y atractivo. Sea quien sea el que tome las decisiones, o cuál etapa en que se encuentre la planificación y fabricación, no afecta a esta perspectiva del proceso de diseño, en el cual cada persona involucrada es capaz de aumentar o de mermar el éxito de la operación”. (Martin, 1994 citado en Guerrero 2016, pág. 18).

Para su distribución y una mejor lectura, se tomará como referencia e indicación de las retículas las cuales son “para estructurar y organizar la información de periódicos, revistas y sitios web.” (Ellen Lupton, 2012, pág. 120) haciendo que su lectura sea ligera y de una simple comprensión para el lector. Además, las retículas o guías “[...] pueden conducir los parámetros del diseño a terrenos más experimentales, permitiendo a los diseñadores explorar nuevas formas de maquetar el contenido.” (Ellen Lupton, 2012, pág. 120).

La distribución del contenido de una revista es importante para captar el interés del lector. Para esto, lo primordial en la revista es, “[...] cómo ubicar los elementos en una composición de la página, usar una plantilla (una retícula adecuada), siendo el elemento principal, ésta además depende del diseño acomodando la información equilibradamente”.

CONCLUSIONES

-

REFERENCIAS

- Álvarez, F, (2020). *Anime, manga, cosplay... ¿y algo más? Políticas culturales en torno del otakismo*. *Revista Digital Mundo Asia Pacífico*, 9(17), pág 105.
Recuperado de: <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/168954>
- Anticona Verástegui, Alessia; Felices Huanchi, Alexandra;
Rodríguez Ramirez, Josselyn, (2014). *El Otaku como principal consecuencia del impacto de la cultura japonesa en los jóvenes de Latinoamérica a través de anime y manga en el siglo XXI*, pág. 11. Recuperado de:
<https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/338996>
- Barrero Tapias, José Ricardo; Clavijo Poveda, Jairo; Gómez Serrudo, Nelson Antonio (2011), *Cuerpo sano y espiritual: prácticas de consumo y estilo de vida* Universitas Humanística, núm. 71, enero-junio, 2011, pp. 175-189 Pontificia Universidad Javeriana Bogotá, Colombia. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/791/79122324011.pdf>
- Braz Troncoso, M. J. (2017). *El antihéroe y la justicia en el manga One Piece. Análisis narrativo de la obra de Eiichiro Oda*. Recuperado de:
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/82231/6/m BrazTFG0618memoria.pdf>

- Cabo Baigorri, M. D. (2014). El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa. *Espacio, tiempo y forma. Serie V, Historia contemporánea*, 26, 355-375.
Recuperado de:
http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:ETFSerieV-2014-5065/Manga_imagen_lenguaje.pdf
- Cedano, (2017). Representaciones Sociales en el caso de los Jóvenes Otaku-Friki y la influencia del anime y manga en la ciudad de Hermosillo, Sonora, pág 11.
Recuperado de:
<http://www.repositorioinstitucional.uson.mx/handle/20.500.12984/1163>
- Cobos, T. L., (2010). *Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en américa latina*. *Razón y Palabra*, pág 4, Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906046>
- Daza, Santa, Meo, (2018). *Narrativas visuales: perspectivas y análisis desde Iberoamérica*, pág. 35. Recuperado de:
<http://caoba.sanmateo.edu.co/jspui/handle/123456789/179>
- Delgado, J, (2020). *Importancia Del Anime Como Medio Para Comunicar Diferentes Aspectos De La Vida*. Pág. 17. Recuperado de:
https://tesis.usat.edu.pe/bitstream/20.500.12423/4913/3/TL_DelgadoGuevaraJulio.pdf
- Ellen Lupton, (2012), *Intuición, Acción, Creación Graphic Design Thinking*, pág. 120. Recuperado de:
- Flores N, Moroccoire L, (2018). *Representaciones Sociales en Relación al Fenómeno Manga-anime en Jóvenes Arequipeños Que Manifiestan Haber*

Construido Una Identidad como Otakus. Pág. 6. Recuperado de:
<http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7190>

- Galvis (2016). Tesis. *Significados sociales, estilos, estilos de vida y prácticas de consumo relacionadas con el consumo de anime y manga de los jóvenes aficionados con acceso a medios online en Bogotá*. Recuperado de:
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/2337/Galvizgomezangie.pdf?sequence=1>
- Gavirati, (2009). *El anime como medio para la comunicación intercultural. ¿Una nueva vertiente de la identidad niqueyeña argentino-japonesa?*. Pág 4. Recuperado de: <https://cdsa.aacademica.org/000-062/2289.pdf>
- Guerrero, L, (2016), *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*, pág. 18. Recuperado de: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39751/>
- Hernández Reyes, Adexe. (2008). *Los mitos griegos en el manga japonés. Congreso Internacional "Imagines", La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales*, 2008-01-01, ISBN 978-84-96487-32-1, pág. 634. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/28227941_Los_mitos_griegos_en_el_manga_japones
<https://drive.google.com/file/d/1RrW8FTovldUzywDwojy4sPPWZ5PItHzK/view>
- Koyoharu Gotōge, (2016), *Manga de “Kimetsu No Yaiba”*, Captura de pantalla tomada de: <https://kny.manganyaa.com/leer-online-gratis-espanol/capitulo/27>
- Menkes, D. (2012). *La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad*. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 10 (1), pág. 54. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v10n1/v10n1a02.pdf>

- Morales, D. P. (2012). *Manga-anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku*. Tesis psicológica: Revista de la Facultad de Psicología, 7(1), 160-175. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4112180>
- Parada, D, (2012). *Manga - anime: Una expresión artística que subjetiva al Otaku*. Pág. 162. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4112180>
- Santiago, J, (2012), *Generación Manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España*, pág. 26. Recuperado de: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Generación+Manga.+Auge+global+del+imaginario+manga-anime+y+su+repercusión+en+España+&btnG=
- Tomé, C, (2013), “*Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note.*” Pág. 10. Recuperado de: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34088/Memoria.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>