



UNIVERSIDAD
DE CHILE

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO

Re-creando santiaguinas

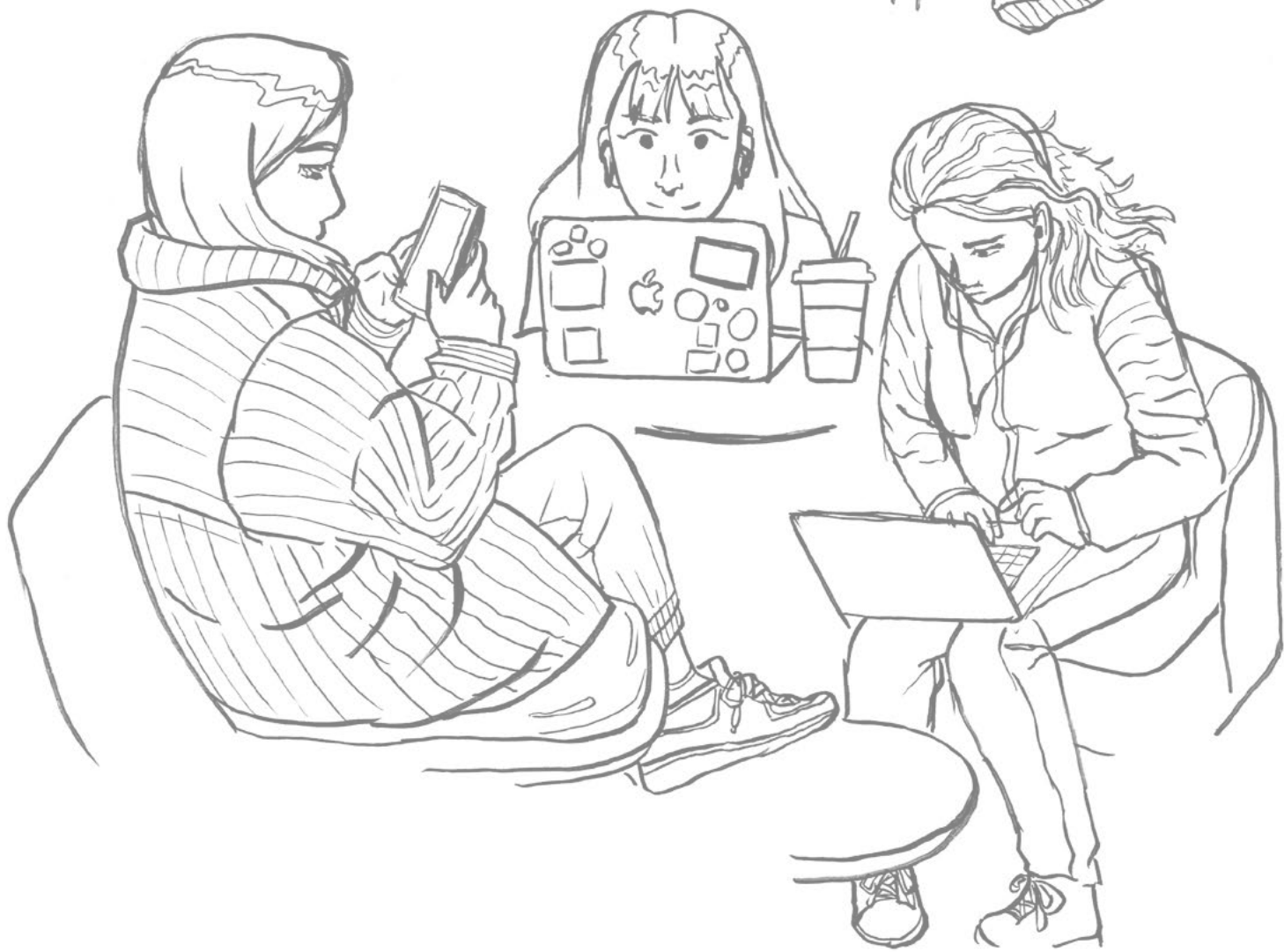
Libro de referencia visual para el diseño de personajes de
jóvenes chilenas sin estereotipos de género

Por Valentina Elizabeth Espinoza Miranda

Memoria para optar al título de Diseñadora Gráfica

Profesor guía: Leonardo Soto

Santiago de Chile, 2023



Re-creando santiaguinas

Libro de referencia visual para el diseño de personajes de jóvenes
chilenas sin estereotipos de género

Por Valentina Elizabeth Espinoza Miranda



Memoria para optar al título de Diseñadora Gráfica
Valentina Elizabeth Espinoza Miranda
Profesor guía: Leonardo Soto
Santiago de Chile, 2023

Diseño y diagramación por Valentina Elizabeth Espinoza Miranda
Versión digital

Contacto: v.espinoza.1@ug.uchile.cl

Índice

10	1. Presentación
11	1.1. Abstract
12	1.2. Motivaciones personales
13	1.3. Introducción

Parte I: Investigación

18	2. Fundamentación
19	2.1. Planteamiento del problema de investigación
19	2.1.1. Problemática de la representación de la mujer en los medios visuales
19	2.1.1.1. Cine
22	2.1.1.2. Videojuegos
24	2.1.1.3. Cómic
26	2.1.1.4. Manga y anime
32	2.2. Justificación del proyecto
34	2.3. Objetivos
34	2.3.1. Objetivo General
34	2.3.2. Objetivos Específicos
35	3. Comparación Japón - Chile
36	3.1. Datos generales de ambos países
37	3.2. Diferencias entre los roles de la mujer y el hombre
38	4. Historia del Manga
39	4.1. Primeras imágenes referentes del manga
40	4.2. Ukiyo-e
41	4.3. Hokusai Manga
42	4.4. Primer manga moderno
42	4.5. El manga después de la posguerra
44	4.6. Osamu Tezuka
45	4.7. El camino hacia el manga moderno
48	4.8. Actualidad en lo digital
49	4.9. Llegada del anime y manga a Chile
52	5. Definiendo el manga shōnen y shōjo
53	5.1. Shōnen manga (manga para chicos)
53	5.2. Shōjo manga (manga para chicas)
55	6. Historia de la historieta chilena
56	6.1. Origen del cómic en Chile y su "época dorada" hasta el Golpe Militar
60	6.2. El cómic en los 80' en Chile, nacimiento del movimiento Underground
62	6.3. Los 90', el descenso y pausa del cómic

62	6.4. Los años 2000
63	6.5. La historieta chilena en la actualidad y el internet (2010 hasta el presente)
64	6.6. Editoriales, comiquerías, eventos y noticias actuales
68	7. Sexo y género
69	7.1. Definición de sexo y género
70	7.2. Cómo se transmite el concepto de género
71	7.3. Qué es el sexismo
71	7.4. Consecuencias del sexismo
72	7.5. Asimilación del sexismo como práctica normalizada e interiorizada
74	8. Representación de la mujer en el manga japonés
75	8.1. Las tres formas de estudios de género respecto a las mujeres y el manga
76	8.2. Representación de la mujer en el manga shōnen
80	8.3. The "shōnen framework", o el "marco shōnen"
82	8.4. Ejemplos de representación de la mujer en el shōnen
82	8.4.1. Akame ga Kill!
84	8.4.2. Noragami
86	8.4.3. Naruto
88	8.4.4. Fullmetal Alchemist
89	8.4.5. Chainsaw Man
92	8.5. Representación de la mujer en el manga shōjo
93	8.6. Orígenes del manga shōjo: la "cultura shōjo"
95	8.7. El manga shōjo en los 70' hasta la actualidad
98	8.8. Influencia feminista en el manga shōjo
100	8.9. Cultura shōjo y arte contemporáneo
101	8.10. Ejemplos de representación de la mujer en el shōjo
101	8.10.1. Sailor Moon
102	8.10.2. Nana
103	8.10.3. Ouran High School Host Club
105	9. Aspectos de la imagen en el manga
106	9.1 La imagen como elemento gráfico principal en los mangas
108	9.2 El rol del diseñador de personajes en la industria creativa y los medios visuales
110	9.3 Semiótica, la teoría de los signos en la construcción de las imágenes
110	9.3.1 El signo y sus relaciones según Saussure, Peirce y Morris
114	9.4 Aspectos visuales en la construcción de los dibujos de los mangas
114	9.4.1 Iconismo y el triángulo de iconicidad Scott Mccloud

116	9.4.2 Elementos de construcción visual en el diseño de personajes
117	9.4.2.1 Forma (redonda, caja o triangular)
118	9.4.2.2 Silueta (diseño de siluetas)
118	9.4.2.3 Color
119	9.4.2.3.1 Color y género
121	9.4.2.3.1.1 Antecedentes del azul masculino y rosado femenino
123	9.4.2.3.2 Regla 60-30-10 y 70-30 en la paleta de color
124	9.4.2.4 Tipo de cuerpo
124	9.4.2.5. Cánones de la representación humana
126	9.4.2.5.1 El Hombre de Vitruvio de Da Vinci
126	9.4.2.5.2 El Modulor de Le Corbusier
128	9.4.2.6. El efecto máscara de McCloud y su uso en el manga
129	9.4.2.7. Estilización de los cuerpos en el manga
132	9.4.2.8. Variación de estilos y rasgos de personaje en el manga
132	9.4.2.8.1. Demografía de la obra (público objetivo)
133	9.4.2.8.2. Necesidad del autor de resaltar atributos de los personajes
134	9.4.2.8.3. Gusto personal del autor
136	10. El estereotipo en el manga
137	10.1. El concepto de estereotipo
139	10.2. Funciones del estereotipo
140	10.3. Arquetipos iconográficos del personaje femenino en el shōnen
142	11. Concept Art
143	11.1. Qué es el Concept Art
145	11.2. Géneros del Concept Art; entornos, personajes y objetos
148	11.3. El Concept Art en la era digital
152	12. Análisis gráfico de protagonistas de mangas japoneses y chilenos
194	13. Observaciones de los mangas analizados y sus personajes femeninos
195	13.1. Cánones de belleza
196	13.2. Representación de la nacionalidad y cultura
198	13.3. Relevancia de los personajes femeninos en sus obras
199	13.4. Buena construcción de personaje y personalidad
201	13.5. Poca utilización del fanservice en el manga chileno

Parte II: Proyecto

204	14. Planificación del proyecto
205	14.1. Idea del proyecto: ¿Qué se quiere hacer?
205	14.2. ¿Qué es un artbook?
206	14.3. ¿Por qué usar el Concept Art en una parte del proyecto?
207	14.4. Usuarios
207	14.5. Referentes artísticos
210	15. Desarrollo del proyecto
211	15.1. Búsqueda de referentes y método de registro
211	15.2. Grupo etario
212	15.3. Lugares escogidos para el registro
212	15.4. Dibujo en base a las fotografías
213	15.4.1. Tradicional
214	15.4.2. Digital
214	15.5. Escaneo
214	15.6. Coloreado
215	15.7. Diseño de personajes nuevos y sus poses principales
215	15.7.1. Mabel (Santiago Centro)
216	15.7.2. Andrea (La Florida)
217	15.7.3. Laura (Providencia)
218	15.7.4. Josefa (Ñuñoa)
219	15.7.5. Agustina (Vitacura)
220	15.9. Bocetos previos y expresiones
221	15.10. Turnarounds
222	15.11. Escenarios de las comunas
223	15.12. Referentes de diseño del libro
224	15.13. Portada, contraportada, y portadillas
228	16. Conclusiones
232	16.1 Conclusión personal
234	16.2 Agradecimientos
236	17. Bibliografía

1. Presentación

1.1. Abstract

El proyecto "Re-creando santiaguinas" propone un libro de dibujos de jóvenes chilenas encontradas en cinco comunas de Santiago de Chile con el propósito de ampliar la cantidad de referentes que representen ciudadanas chilenas, para serle de utilidad a profesionales que trabajen con la visualidad. Esto en el marco de un nuevo movimiento artístico de creación de historietas chilenas influenciadas por el manga, el cual potencialmente se enriquecería de más referentes para la creación de personajes chilenos. Estos dibujos se enfocan solamente en mujeres debido a que existen antecedentes de problemáticas de la representación de la mujer en el manga y otros medios visuales. Al final de este libro se muestran cinco personajes femeninos en estilo manga diseñados en base a cada comuna.

La investigación trata sobre los siguientes aspectos: se explicarán partes de la historia del manga y el cómic nacional. Se definirá el sexo y el género, y se explicarán estudios de género sobre el manga y la representación de la mujer en este. Se explicarán aspectos de la imagen en el manga con elementos de construcción visual en el diseño de personajes. Se definirá el concepto de estereotipo y se establece su utilidad. También se explicarán aspectos sobre el Concept Art, que tiene más relación con la etapa final del proyecto. Al final se hace un análisis gráfico de personajes femeninos dentro de mangas e historietas chilenas influenciadas por el manga.

La parte del proyecto muestra el proceso de trabajo hecho para crear el libro de dibujos; la planeación de a cuáles comunas ir para sacar registro, las observaciones, cómo se hicieron los dibujos de las personas, cómo fue el diseño de los personajes creados, de la portada y de las páginas, entre otros aspectos.

Palabras clave:

Representación, mujer, género, diseño de personajes, manga, historieta chilena, cómic chileno, dibujo, referencia visual.

1.2. Motivaciones personales

Desde que era niña me gustaban las caricaturas, sin saber que algunas de ellas eran animes (animación japonesa). También me gustaba mucho ver películas de animación. Más adelante al tener acceso a internet, pude informarme sobre qué eran los animes y que muchos de ellos eran adaptaciones de mangas (historieta japonesa), lo que hizo que mi interés por ambos medios se elevara. Esa es la razón por la que comencé a dibujar como pasatiempo con ese estilo de dibujo como influencia.

Gracias al internet también pude informarme sobre cómo era el proceso de crear películas de animación, y dentro de ellas descubrí lo que era el concept art (arte del concepto o arte conceptual). Dentro de esta disciplina, existe una ramificación llamada "diseño de personajes", cosa que me encantó, y vi que era más complejo de lo que parecía. Además, el concept art llega a ser tan popular que incluso se venden artbooks (libros de arte) dedicados a mostrar esto.

Entrar a la carrera de diseño gráfico me permitió aprender cosas nuevas que podía aplicar para ver con un ojo más refinado el cómo se creaban mis intereses, y me hizo darme cuenta de que es posible utilizar el diseño gráfico en esas disciplinas.

Por lo tanto, este proyecto es creado como una mezcla entre mis intereses, siendo aplicados al diseño gráfico en la forma de un libro de dibujos influenciado por los artbooks. Además, es un proyecto que para mí representa una superación personal, debido a que es la primera vez que creo un libro con estas características.

1.3. Introducción

Chile se ha visto influenciado por la llegada del anime al país desde los años '70. Si bien en un principio se transmitieron pocos animes, a partir de los años '90 comenzaron a llegar más al país. Esto también provocó la importación del manga a Chile desde Japón. Tanto el anime como el manga trajeron una corriente que influenció a las juventudes y niños de los años 90' y 2000, sobre todo en el aspecto visual.

A partir del año 2010 comenzó un resurgir del cómic en Chile luego de un periodo de gran escasez de cómics en los años 90' y 2000 debido a la dictadura militar. Se crearon más eventos relacionados al cómic, ferias de historietas e ilustración, surgieron más autores y más editoriales dedicadas a la distribución del cómic. Pero algo muy notorio de estos nuevos cómics chilenos es que muchos tienen una clara influencia del estilo manga, y se está viendo que se están distribuyendo cada vez más cómics de este estilo.

Dentro del proceso creativo se necesita encontrar y estudiar a referentes para luego crear un producto y hacer una revisión de éste. Si el resultado no es el que se esperaba, el creador vuelve a estudiar referentes y repite el proceso hasta encontrar un resultado satisfactorio. Este proceso iterativo requiere de muchos referentes. Considerando lo anterior, existen pocos referentes visuales de la población chilena actual y que sean de acceso inmediato. Un ejemplo de esto es cuando se buscan fotos en Pinterest de modelos o fotos de personas, usualmente los resultados arrojan a modelos extranjeros y no chilenos. Si es que existen estudios de referentes visuales recientes en general, son sumamente escasos y poco difundidos; por ejemplo, no se ha logrado encontrar un libro como el que propone este proyecto. Este auge de cómics chilenos con influencia del manga potencialmente se enriquecería de más referentes con el objetivo de que los autores puedan diseñar personajes que representen y se asemejen a la población chilena. Además, se pretende que este proyecto ayude a que el diseño de personajes femeninos jóvenes no tenga problemáticas de representación de género y que no tengan estereotipos de género. Estas metas serían interesantes hoy en día porque se relaciona también a que la mayoría de los grupos sociales quieren hacerse visibles, es decir, ser reconocidos, como un ejercicio democrático de derecho.

Este proyecto consiste en la producción de un libro de dibujos de jóvenes chilenas encontradas en cinco comunas de Santiago de Chile con el propósito de ampliar la cantidad de referentes visuales que representen ciudadanas chilenas, para serle de utilidad a profesionales que trabajen con la visualidad. Estos dibujos se enfocan solamente en mujeres debido a que existen antecedentes de problemáticas de la representación de la mujer en el manga y otros medios visuales. Al final de este libro se muestran cinco personajes femeninos en estilo manga diseñados en base a cada comuna. Este trabajo se divide en dos partes: la investigación y el proyecto.

La parte de la investigación se basa en fundamentar este trabajo desde distintos ámbitos. Se hablará sobre la comparación entre antecedentes de Japón y Chile respecto de la historia del manga y la historieta nacional, también se definirá el manga shōnen (para chicos) y el manga shōjo (para chicas), se definirá lo que es sexo y género, se explicarán las formas de estudios de género respecto a las mujeres y el manga, se explicará cómo se representa a la mujer en el manga shōnen y shōjo sumado a ejemplos dentro de estos mangas, también se hablará de los aspectos de la imagen en el manga, algo de semiótica e iconismo, también elementos de construcción visual en el diseño de personajes, como reglas para diseñar personajes, cánones de representación humana, estilización de los cuerpos y variación de estilos y rasgos de personajes en el manga. Se explicará el concepto de estereotipo y su utilidad, y también se explicará qué es el Concept Art, sus clasificaciones y su uso en la era digital, que tiene más relación con la parte de proyecto. Al final de la investigación se hace un análisis gráfico de personajes femeninos dentro de mangas e historietas chilenas influenciadas por el manga.

La parte del proyecto muestra la explicación sobre el proceso de trabajo que se siguió para crear el libro de dibujos; la planeación de a cuáles comunas ir para sacar registro, las observaciones, cómo se hicieron las ilustraciones de las personas, qué herramientas se utilizaron, cómo fue el diseño de los personajes creados, el diseño de portada y de las páginas, entre otros aspectos.

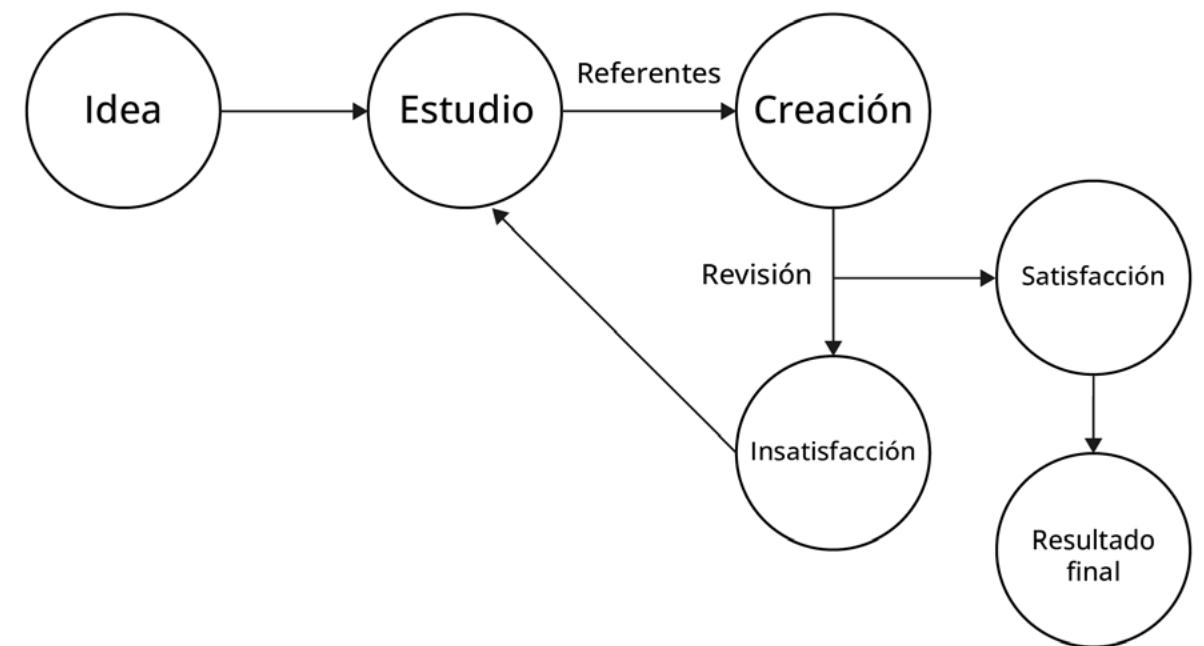


Figura 1. Esquema sobre el proceso creativo. Autoría propia.

Parte I: Investigación

2. Fundamentación

2.1. Planteamiento del problema de investigación

2.1.1. Problemática de la representación de la mujer en los medios visuales

A lo largo del siglo XX en adelante, se ha visto un fenómeno en el que las mujeres no están siendo representadas del todo correctamente en distintos medios tanto gráficos como audiovisuales, sino que más bien se les representa desde la mirada masculina. Ha habido avances y mejoras en los últimos años; muchas formas de mostrar a las mujeres en estos medios de forma muy machista han desaparecido, pero eso no significa que muchas de las representaciones de las mujeres hoy en día no sigan manteniendo estereotipos de esta índole, perpetuando una imagen no muy fidedigna de las mujeres reales. A continuación, se explicará esta problemática en algunos medios con más énfasis en el manga y el anime.

2.1.1.1. Cine

A lo largo del tiempo se ha visto como los prototipos de protagonistas en el cine han ido diversificándose, antes casi siempre eran hombres, pero a través de las décadas se han venido instalando más protagonistas femeninas y también personajes secundarios femeninos. Sin embargo, a pesar de ese aumento de personajes femeninos no se ha evitado que se produzcan guiones en los cuales estos personajes son retratados con un prejuicio machista, y ese aumento numérico de personajes femeninos tampoco ha sido muy alto a nivel general.

Existe una regla conocida como el "Test de Bechdel". Es un método para evaluar la brecha de género en las películas en general y por lo mismo, se puede aplicar también en otros medios audiovisuales. Es un test informal, que surge de la artista Alison Bechdel, autora de un cómic en 1985 en el que apareció por primera vez el test. En él, dos mujeres quieren ir al cine a ver una película, y una de ellas comenta que sólo accederá a ver películas que cumplan con estas tres condiciones: Debe incluir al menos dos personajes femeninos que estén identificados con nombre propio, que estos compartan escena y hablen entre ellas, y que esta conversación no trate acerca de un hombre. Estas tres preguntas o condiciones son las que debe cumplir una película para pasar este test, y la conversación dentro de la película sólo necesita ocurrir una vez para superarlo. No se pretendía que fuera un método serio para medir la representación, pero hoy en día es una teoría extendida. 44 de las 89 películas que hasta 2018 habían ganado el Oscar a mejor película pasaron el test (BBC Mundo, 2018). Eso equivale al 49%.

En el cine y otros medios existen estereotipos de personaje que suelen estar estrictamente relacionados a personajes femeninos, usualmente creados desde guionistas masculinos para público también masculino, como el de "Born Sexy Yesterday" (Nacida Sexy Ayer), o el arquetipo de la "Manic Pixie Dream Girl" (Chica linda y alocada de ensueño), el de la "Femme Fatale" (Mujer Fatal).

“Born sexy yesterday” es un patrón y una fantasía sexual común que sale en películas y shows de televisión en torno a personajes femeninos que resaltan en atractivo sexual, y que además de su apariencia física, estos personajes imitan los comportamientos, la inteligencia y actitudes de un niño pequeño. Si bien este patrón ha existido desde hace muchos años, sólo recientemente ha sido entendido de forma consciente por parte de la audiencia general (Sampson, 2019). Un personaje famoso que representa este arquetipo es Leeloo de la película “El Quinto Elemento”. Existe un pequeño grupo de personajes masculinos que pertenecen a este arquetipo frente a la amplia mayoría de personajes femeninos. Y aunque compartan las características de la ingenuidad y desconexión social, no están sexualizados como los personajes femeninos. Un ejemplo de esto es el personaje de Edward Scissorhands de la película “El Joven Manos de Tijera”, donde su interés amoroso femenino se enamora de él a pesar de su inexperiencia, no precisamente por ella (Sampson, 2019).



Figura 2. Jesús, J. (2022). Milla Jovovich cuenta cómo crearon el vestuario de Leeloo en el quinto elemento [Foto]. La Casa de EL. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.lacasadeel.net/2022/05/vestuario-el-quinto-elemento.html>

Las “Manic Pixie Dream Girl” (MPDG) son un arquetipo muy conocido y siempre aparecen bajo un contexto parecido, por ejemplo: Un personaje masculino tiene una vida mediocre, que ve como la soledad lo rodea, que de forma inesperada conoce a una chica guapa, algo infantil, torpe, con detalles únicos, y que siempre está ahí “sólo” para ellos, un escenario ideal para un corazón solitario (Trula, 2015). Como describe Trula, son chicas jóvenes, muy hermosas, que en personalidad demuestran ser excéntricas, con defectos como ser torpes añiadas, algo alocadas y extremadamente positivas, que a nivel narrativo son personajes estáticos (sin desarrollo), que sólo sirven de interés romántico para el personaje masculino, y que sólo se enfocan en ayudarlo a él. Según el crítico de cine Nathan Rabin (quien fue el que acuñó el término), este tipo de chicas siempre atraen no a cualquier grupo de hombres, sino a personajes masculinos sensibles, creativos, tristes y con tendencia a la depresión, que justamente necesitan a ese tipo de chica: “(...)existe en la febril imaginación de escritores-directores sensibles para enseñar a los jóvenes graves y pensativos a abrazar la vida y sus infinitos misterios y aventuras” (Rabin, 2007). Personajes icónicos que representan este término son Ramona en “Scott Pilgrim vs. the World”, Clementine Kruczynski en “Eterno resplandor de una mente sin recuerdos” y Summer de “500 días con ella” (Castillo, 2022).



Figura 3. Castillo, E. (2022). La “Manic Pixie Dream Girl” en el cine y los trastornos mentales en las mujeres [Foto]. De izquierda a derecha: Clementine, Ramona y Summer, mencionadas en el texto. Erreizando. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://erreizando.com/la-manic-pixie-dream-girl-en-el-cine-y-los-trastornos-mentales-en-las-mujeres/>

El arquetipo de la “femme fatale” (mujer fatal) existe desde el principio de la historia, pero fue el cine el que hizo que su figura se volviera comúnmente conocida. Se trata de una mujer seductora que es peligrosa ante los hombres precisamente por su atractivo sexual, que no dudará en usar su propia sexualidad como herramienta para obtener lo que quiere y derrotar al que se le interponga (Palomares, 2018). Como dice Palomares, la femme fatale ya existía en los años veinte y treinta, pero fue tras la Segunda Guerra Mundial cuando comenzó a tomar protagonismo en las películas del cine negro. Esto debido a que durante la guerra las mujeres comenzaron a trabajar fuera de casa en trabajos que hacían los hombres. Cuando los soldados debían regresar, se esperaba que ellas también volvieran a sus casas a trabajar en sus tareas domésticas, cuando ya habían probado poder trabajar prácticamente en igualdad de condiciones que los hombres. Entonces se usó a la femme fatale como advertencia; para los hombres, un recordatorio de que debían cuidarse de las mujeres así, para las mujeres, como indicador de que los comportamientos así son castigados, porque en las películas del cine negro las femme fatale casi siempre pierden ante los protagonistas.

Aunque las femme fatale no son un retrato de una mujer feminista, si sirvieron de inspiración para la mujer tradicional estadounidense del siglo XX, enseñándoles que existían otras formas de vivir a través de la figura de una mujer dueña de su vida y que se siente completa por sí misma, incluso rechazando la maternidad, que en la época era prácticamente una obligación (Palomares, 2018).

2.1.1.2. Videojuegos

Los videojuegos han sido un medio que ya se ha consolidado bastante en el mercado. Ha pasado de ser un pasatiempo para “freaks”, a ser una forma de entretenimiento validada por la opinión popular general, siendo esto demostrado en cómo se ha normalizado el contenido hecho por streamers que se graban jugando en vivo en plataformas como Youtube o Twitch, o también en cómo los e-Sports se consideran deportes legítimos. Sin embargo, esto no libra a los videojuegos de tener problemáticas en cuanto a crear personajes femeninos.

Esto también genera un fenómeno de retroalimentación negativa entre material y público. Según Fernández (2014), una de las posibles causas de la ausencia de protagonistas femeninas con las que el jugador podría llegar a identificarse, y la presencia de representaciones problemáticas de las mujeres donde son mostradas con proporciones exageradas y de forma sexualizada, es la escasez de mujeres en la industria de los videojuegos:

(...) las jóvenes no se ven representadas adecuadamente en los juegos, no les resultan atractivos, y por tanto no piensan en el sector de los videojuegos como una opción profesional; al no haber suficientes mujeres presentándose a sí mismas en los videojuegos, no se crean imágenes con las que las jóvenes puedan identificarse (p.93).

La publicidad o marketing de los videojuegos también se ve afectada. Hubo una controversia donde la compañía Naughty Dog, creadora del aclamado videojuego “The Last of Us”, tuvo que discutir con los distribuidores del juego para dejar a Ellie (compañera del protagonista Joel) en la cubierta del juego. El director creativo del juego, Neil Druckmann, cree que existe la idea equivocada de que si pones a una niña o una mujer en la portada, el juego tendrá menos ventas. Esto lo menciona porque ha estado en discusiones donde les pidieron “empujar a Ellie a la parte de atrás”, pero que todos en la compañía se negaron rotundamente (Cook, 2012). Tiene sentido su firmeza, teniendo en cuenta que el personaje de Ellie es vital para la trama del juego y es prácticamente una protagonista junto a Joel, incluso teniendo una sección del juego donde ella es el personaje jugable. Este prejuicio se condice con el resultado de la investigación de Williams, Martins, Consalvo e Ivory (2009), donde concluyen que las mujeres, los hispanos, los niños, las minorías étnicas (norteamericanas) y la tercera edad casi nunca o prácticamente nunca son opciones para usar como protagonistas.

Un juego parecido a “The Last of Us” en el aspecto de jugabilidad en cuanto a protagonista masculino y acompañante femenino es “BioShock: Infinite”. Para ese juego se decidió poner a su protagonista Booker DeWitt en la portada, mientras que su compañera Elizabeth fue colocada en la contraportada. La portada muestra a Booker sosteniendo una escopeta mirando de forma ruda hacia el lado. Muchos fans de la franquicia coincidían en que la portada era bastante simple y estereotipada, mostrando al típico hombre enojado con un arma (Kohler, 2012). Kohler habla sobre la opinión de Ken Levine (diseñador principal del juego) sobre la portada. Levine tenía en cuenta lo básica que era, pero se excusaba en que era producto del marketing, él quería que hasta una persona no familiarizada a los videojuegos se viera interesada en comprar el producto al ver la portada, incluso sin estar informado de lo que trata

el juego. Fernández (2014) toma nota en su artículo de que a pesar de ser un título exclusivo para Playstation 3, “The Last of Us” superó las ventas a nivel mundial de “BioShock: Infinite”, juego que si estaba disponible en más plataformas (PC, XBOX 360 y Playstation 3), desmintiendo la afirmación de que la aparición de mujeres en portadas “no vende”.

A toda esta problemática, se suman las pobres condiciones laborales en las que tienen que trabajar muchas de las personas que trabajan en la industria. Existe la práctica del “crunch”, que es “aquellos periodos en los que los desarrolladores trabajan por encima de las horas estipuladas, normalmente para llegar a tiempo a una fecha acordada” (Márquez, 2018). Márquez menciona que esos periodos duran una a dos semanas, pero en algunos casos pueden llegar a ser meses. Estas horas extras no son pagadas y se han normalizado. También está el acoso sexual y la discriminación de género dentro de la industria. Guarneros (2021) informa que Activision Blizzard es uno de los estudios más importantes en la industria en la actualidad, y ha sido demandado por el Departamento de Vivienda y Empleo Justo (DFEH por sus siglas en inglés) de California, por una cultura laboral de “acoso sexual constante” y discriminación por motivos de género. De acuerdo con el documento de la demanda, los ejecutivos sabían de la situación e incluso estuvieron involucrados en las actividades de abuso en contra de mujeres del equipo de trabajo. Guarneros dice que esto no sólo paso en esa empresa, sino que un par de años antes la DFEH se enfrentó a la empresa Riot Games por acusaciones de discriminación por motivos de género y acoso sexual. Es evidente que existen entornos laborales tóxicos hacia las mujeres dentro de la industria de los videojuegos, y esto contribuye más a la falta de mujeres y las visiones que puedan aportar dentro de la industria.

Figura 4. Miller, G. (2012). The Last of Us Box Art, Preorder Bonuses [Foto]. Portada del juego The Last of Us. IGN. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.ign.com/articles/2012/12/10/the-last-of-us-box-art-preorder-bonuses>



Figura 5. Hillier, B. (2012). BioShock: Infinite box art features “official” Elizabeth [Imagen]. Portada y contraportada del juego BioShock: Infinite. VG247. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.vg247.com/bioshock-infinite-box-art-to-feature-official-face-of-elizabeth>



2.1.1.3. Cómic

El cómic estadounidense ha tenido varios cambios a lo largo de su historia a principios del siglo XX. Con la Primera Guerra Mundial, la mujer comienza a mostrar cambios importantes en su rol. Debido a que los hombres estaban en la guerra, las mujeres blancas comenzaron a ocupar puestos de trabajos que hacían los hombres, y las mujeres negras ocuparon el puesto de las mujeres blancas. Con esto hubo una primera demostración de que las mujeres pueden hacer el trabajo de los hombres. Después de eso muchas tenían la oportunidad de seguir los estudios secundarios y tener una mejor formación. Esto facilitó que para la Segunda Guerra Mundial, las mujeres tuvieran que volver a trabajar en esos puestos de trabajo, incluyendo en el ejército en cargos administrativos, de nuevo para reemplazar a la población masculina. También muchas mujeres trabajaron en la industria del cómic por la falta de dibujantes varones. Sin embargo, estos trabajos se mantienen siendo de naturaleza provisional. Estos cambios se vieron reflejados en el cómic de la primera mitad del siglo XX (Rodríguez, 2009).

En los años 20 se empiezan a incluir a protagonistas femeninas, tanto porque hay un nuevo público que son las mujeres, y porque la imagen de ellas está cambiando. Sin embargo, al ser obras hechas por hombres, vienen creadas desde una visión masculina, lo que limita los temas que podrían interesar o incumbir a las mujeres (Rodríguez, 2009). Como dice Rodríguez (2009):

Aunque el público femenino puede elegir, lo que se le ofrece es una serie de estereotipos nuevos que obvian los temas más controvertidos, como los métodos anticonceptivos que usan la mayoría de las mujeres en la época, el maltrato doméstico, o el libre uso de la sexualidad.

Cuando se estaba recuperando la economía, y después de las movilizaciones de guerra a partir de finales de 1941, la mujer vuelve a tener la opción de elegir qué leer. Aparecieron nuevas heroínas imitando a los tradicionales héroes masculinos. Ellas tienen un doble atractivo, a los hombres les atrae que sean mujeres bellas y vestidas con poca ropa o ropa ajustada, y a las mujeres les atrae que se pueden identificar con estos personajes de su mismo sexo (Rodríguez, 2009).

Existieron distintos tipos de cómics que mostraban a personajes femeninos. Rodríguez (2009), menciona a los "Family Strips", que muestran familias cotidianas, para hacer reír mediante lo que les sucede en el día a día. Se da principalmente en la prensa. Esta pre-



Figura 6. Rodríguez, J. (2009). La imagen de la mujer en los cómics estadounidenses [Ilustración]. Blondie, de 'Chic' Young, ejemplo de family strip. Tebeosfera. Consultado el 19 de abril de 2023. https://www.tebeosfera.com/documentos/la_imagen_de_la_mujer_en_los_comics_estadounidenses.html

sentación del matrimonio muestra al hombre como fuerte, y la mujer más dada al matrimonio, pero una vez casados esa fuerza del hombre se transfiere hacia la mujer. Rodríguez también habla de los "Girl Strips", distribuidos en la prensa y en los libros de historietas. Muestra a mujeres y sus dilemas cotidianos, siendo solteras o casadas. El atractivo de estos cómics es que muestran a mujeres trabajadoras (en comparación al "family strip"), sin embargo, los trabajos que hacen son conservadores y de apoyo a otros trabajos de mayor rango.

Los cómics de "Superhéroes", que aparecen desde 1938, no mostraban protagonistas femeninas, sino que tenían roles menores como villanas o acompañantes. Estas villanas son diseñadas de forma sensual para atraer al lector masculino. Las asistentes del héroe suelen ser novias o intereses amorosos de él, pero en el caso de ellas se presentan con una bondad íntegra, que intenta conquistar a su hombre de forma honesta. Sin embargo, ese buen comportamiento del personaje femenino termina haciéndola verse aburrida, algo muy diferente a las villanas, que se comportan de forma completamente en contra de los estándares de una "buena" mujer de la época, usando trajes provocativos e insinuándose sexualmente, lo que hace que el lector y el personaje principal se sientan atraídos por ellas. Los personajes de heroínas aparecen a partir de la Segunda Guerra Mundial, sienten muy distintas a las primeras mujeres que salían en los cómics. Sin embargo, muchas de ellas vienen siendo derivadas de los conceptos originales de otros héroes masculinos. Por ejemplo, la Mujer Maravilla equivale a Superman. También están los cómics de romance, que surgen también después de la Segunda Guerra Mundial. El problema es que al ser del género del romance, estos cómics son definidos como "sólo para mujeres". En cambio, los cómics para hombres tienen más géneros para variar en sus contenidos, como la ciencia ficción o el terror (Rodríguez, 2009).

Como se ve, las primeras representaciones de la mujer en los cómics estadounidenses están muy basadas en estereotipos, derivados del ideal del comportamiento femenino de la época, y no hubo un cuestionamiento grande por parte del público sobre ello. Pero cómo indica Rodríguez (2009), en la historia del cómic es más reciente que se comenzaron a cuestionar las formas correctas de representar a la mujer: "Solamente a finales del siglo XX comenzaron los historiadores del cómic a afrontar las contradicciones que había entre la manera de representar a la mujer, y la manera en que la mujer se veía a sí misma".

En una entrevista hecha a Frank Miller, famoso guionista, dibujante de cómics y cineasta estadounidense, se le preguntó si creía necesaria una revisión feminista de la historia del cómic. A parte de decir que es absolutamente necesario, explicó: "(...) durante demasiado tiempo las mujeres en los cómics eran dibujadas con trajes muy apretados y senos muy grandes. Representaban una fantasía masculina, claramente. (...) Pero ahora eso está cambiando, ya no funciona igual. Y es necesario que cambie, por supuesto" (Miró, 2017).

Figura 7. Rodríguez, J. (2009). La imagen de la mujer en los cómics estadounidenses [Ilustración]. Catwoman originalmente fue caracterizada como supervillana. Tebeosfera. Consultado el 19 de abril de 2023. https://www.tebeosfera.com/documentos/la_imagen_de_la_mujer_en_los_comics_estadounidenses.html



2.1.1.4. Manga y anime

El manga existe desde hace muchas décadas y además tiene un mercado de millones de consumidores de distintos nichos dentro del medio, por lo que ha pasado por grandes cambios dentro de su historia. Un medio que relata historias de ficción, en realidad está siendo un reflejo y una constatación de cómo es la sociedad en el momento en que el/la autor/a está plasmando su obra. Lo que convierte al objeto en una cápsula del tiempo cultural, que permite posteriores revisiones y análisis de la sociedad descrita en la obra. Esto pasa con cualquier tipo de medio cultural, como los otros mencionados antes, pero en este caso se hablará sobre el manga.

Como dicen Matanle et al (2014): "Al igual que Hollywood en los Estados Unidos, el manga es importante debido a su papel en Japón como el artefacto cultural popular nacional". Es decir que el gobierno japonés considera al manga como un recurso cultural único que en parte identifica a la nación. Es una herramienta que refleja la sociedad de Japón, pero a la vez sirve como un instrumento mediático para reforzar los valores de esa sociedad, normalizar comportamientos esperados dentro de la población, o también inducir cambios en el comportamiento de los ciudadanos para que cumplan las normas sociales. Es decir, puede servir de propaganda, como menciona Robledo (2016), ya que el Gobierno japonés ha usado el manga como propaganda para persuadir a los jóvenes a que se conviertan en militares, para tener un ejército capaz de enfrentarse al expansionismo chino y a los misiles norcoreanos.

El reflejo de la sociedad japonesa en los mangas implica las cosas buenas y malas de esta cultura. Gómez (2017) aclara que dentro de esto último están los suicidios, en parte provocados por el bullying en los colegios, y por otra parte provocados debido al estrés laboral por las duras jornadas y la constante presión hacia los trabajadores. Gómez agrega que otra problemática social es que hay pocas oportunidades para las mujeres en el ámbito laboral, y su ocupación de puestos directivos en empresas es menos del 5%, una cantidad muy pequeña para un país desarrollado. Es decir, existe un alto nivel de sexismo en Japón.

Como dice Bernabé (2012): "Se suele decir que Japón va entre diez y quince años con retraso respecto a los países occidentales en lo que se refiere al papel de la mujer en la sociedad". Hay muchas formas en las que este sexismo se reproduce de forma naturalizada en muchos mangas. Ya sea a través de elementos externos a los personajes femeninos en la historia, o a través de lo que ellas son como personajes para la obra en sí.

Ha sido algo muy notorio que en muchos mangas y animes se encuentran contenidos donde los personajes femeninos son utilizados sólo para atraer la atención del público masculino, generalmente a través de su sexualización (esto se verá más en otra sección de la investigación). Esto se suele dar mediante el fanservice. Pero como tal, el fanservice no necesariamente es algo relacionado al contenido sexualmente sugerente. El fanservice corresponde al contenido superficial que se le añade a la historia principal sólo para divertir o atraer a los fanáticos, cumpliendo sus deseos, y sin tener fundamento o valor real (Hernández, 2019).

Según Galea (2022), lo que define fanservice como subgénero del anime es que un autor replanteó su historia para complacer y

entretener a los fans, lo que se ha convertido en algo muy usado dentro de esta subcultura. Galea menciona que en sus inicios el anime fanservice fue utilizado para satisfacer fetiches sexistas o crear escenas de desnudos, pero luego se amplió su aplicación a otras categorías, como el fanservice de romance, comedia, aventura, cosplay, moe o "tierno", cameos, y homenajes. El fanservice sexual consta de "contenido subliminal, doble sentido o ciertos guiños que despiertan la fantasía sexual del espectador" (Galea, 2022). Galea añade que éste último es de los más usados en el anime, y suele tener escenas de personajes femeninos con características visuales sugerentes, y que incluso en otros casos se hace con personajes masculinos para complacer a las fans mujeres.

Figura 8. J.E.F.S. (2022). Fan service: ¿bueno o malo? ¿Hay algo más? [Imagen]. Ejemplo de fanservice sexual. J.E.F.S Escritor. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://blog.jefsescritor.com/fan-service/>



Un tropo específico relacionado a lo pervertido es que existe en el manga y el anime el típico personaje del hombre pervertido que considera normal acosar sexualmente a las mujeres que aparecen en la obra. Personajes así se encuentran en obras como: "Dragon Ball" con el maestro Roshi, "Naruto" con el personaje de Jiraiya, "Ranma ½" con el maestro Happosai, "Boku no Hero Academia" con Mineta, o "Nanatsu no Taizai" con su protagonista Meliodas, "Inuyasha" con Miroku, entre otras (El Templo de Ateneo, 2020). Macossay (2021) dice que estas interacciones de los hombres pervertidos hacia mujeres suelen terminar en que la mujer acosada les dé un golpe, mandándolos a volar. Existe gente que piensa que estos personajes no son nocivos ya que normalmente son reprendidos, pero el problema es que el contexto de humor le quita gravedad al acoso, permitiendo que se normalice (Macossay, 2021).

Figura 9. El Templo de Ateneo. (2020). Cómo escribir personajes pervertidos | Análisis y opinión [Imagen]. Youtube. Consultado el 24 de noviembre de 2021. <https://i.ytimg.com/vi/sRUSNtKhr-0/maxresdefault.jpg>



En el aspecto histórico del manga, en los años cincuenta, sesenta, setenta e incluso ochenta, los personajes femeninos eran muy pocos y además tenían poca importancia. Esta condición, se ha ido revirtiendo lentamente desde los noventa. Antes las mujeres se presentaban como indefensas para que el héroe masculino de la historia pudiera salvarlas, cumpliendo su papel de damisela en apuros. Pero ahora la cantidad de heroínas es mucho mayor (Bernabé, 2012).

El problema de la importancia que se le da a las mujeres en el manga se encuentra en distintas variedades de temáticas del manga. En un artículo de Matanle et al (2014) que analiza cuatro de los mangas de categoría "salaryman" (trabajador asalariado) más populares dirigidos a hombres y mujeres trabajadores, se muestra el cómo se representa a las mujeres en función del mundo laboral japonés. Haciendo una observación general sobre los mangas de este tipo, los autores del artículo comentan sobre la persistencia del papel de las mujeres en las historias ficticias como algo secundario frente al papel de los hombres, un efecto debido a que los fuertes roles de género en Japón también se ven reflejados en el ambiente laboral japonés:

En el manga de salaryman, las mujeres aparecen con mayor frecuencia como apoyo dependiente de los hombres, ya sea como damas de oficina o en roles de crianza; el primero refleja el sistema de empleo de doble vía y el segundo la norma convencional que asume que la auto-realización de las mujeres es y debe ser a través del amor, el matrimonio, el parto y el retiro de la fuerza laboral (Matanle et al, 2014).

Los mangas shōjo también muestran estereotipos de género a pesar de ser un producto más orientado a las chicas adolescentes. Bernabé (2012) dice que un tropo visto en esta demografía es el hecho de tener el matrimonio como fin último, equivalente en el manga shōnen a la idea de "conseguir" a la chica, también algunas veces llegando a la idea del matrimonio con la chica ideal, en especial en los shōnen de comedia romántica, tales como: "Kimagure Orange Road", "Ranma ½", "Ichigo 100%", "Video Girl Ai", "Love Hina", y "Bakuman", ya que en Japón se sigue pensando en el matrimonio tradicional como un paso casi obligatorio en la vida, en comparación a otros países donde la importancia del matrimonio se ha aflojado por la convivencia entre parejas no casadas.

Hay mangas que muestran un aspecto erótico en sus páginas para dar goce visual a los lectores objetivos, poniendo a la mujer como objeto de deseo. Gō Nagai, mangaka de obras como "Mazinger Z" o "Devilman", fue uno de los primeros en introducir el erotismo (no explícitamente sexual) en el manga shōnen a finales de los setenta, provocando que sus obras fueran duramente criticadas por grupos de padres y madres de alumnos. Sin embargo, más adelante el autor continuó desarrollando el erotismo en sus siguientes obras. Este erotismo influyó en los mangas de las siguientes décadas (Bernabé, 2012).

Existen también tipologías de personaje que frecuentemente salen en el manga y anime, que tienen unas formas de ser tan concretas que incluso cada tipo tiene un nombre especial que lo define. Bernabé (2012) menciona que por ejemplo están las tsundere, que son aquellas chicas que al principio se muestran pesadas y áspe-

ras en comportamiento, pero que luego de que el protagonista la conoce bien y la historia avanza, su carácter se ablanda y se vuelve más tierna en sus interacciones con éste. Existen las yandere, personajes que muestran una personalidad dulce y agradable, pero que por dentro son hostiles y agresivas, llegando a revelar ese lado violento luego del avance de la historia, incluso pudiendo ser capaz de matar a cualquier que se interponga en sus objetivos personales o amorosos (Bernabé, 2012). Este último tipo de personaje se ve relacionado al amor obsesivo. Existen personajes masculinos que también pertenecen a estas tipologías, pero en comparación los personajes femeninos que son creados con estas tipologías abundan más y son más famosas que los hombres dentro de este medio.

Figura 10. EDOPEN Japan. (2023). "Tsundere" Meaning, Uses, and Everything to Know [Imagen]. Ejemplos de personajes tsunderes. EDOPEN Japan. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://global.japanese-bank.com/learn-japanese/tsundere-meaning-uses-and-everything-to-know/>



Aunque sigan existiendo estas problemáticas mencionadas, al menos existen desde los últimos 20 años una mejora cada vez más frecuente en cuanto a la construcción de personajes femeninos dentro del manga. Esto incluso en los shōnen, que últimamente incluyen más personajes femeninos en el total de personajes de la obra. Ahora se hablará de autores japoneses que son ejemplo de crear buenos personajes femeninos desde hace un tiempo hasta la actualidad.

Hirohiko Araki, famoso mangaka y autor de varias obras, también ha tenido algunas experiencias respecto a la introducción de personajes femeninos, en este caso en obras dirigidas a un público objetivo masculino. Uno de sus mangas más conocidos es "JoJo's Bizarre Adventure", que lleva en publicación desde 1987 hasta la actualidad, cuya historia se divide en distintas "partes" en las cuales los protagonistas son descendientes de una misma familia de apellido "Joestar". Cada parte de la historia tiene su grupo de personajes principales y antagonistas definidos. En una entrevista hecha hacia Araki para la revista de música Billboard Japan en agosto de 2021, traducida por JoJo's Bizarre Encyclopedia (2021), se le pregunta a Araki si el grupo de protagonistas estaba conformado por gente de varias razas. Araki responde que así fue, pero que no pudo incluir ninguna mujer porque no se sentía bien tener a chicas lindas en peleas a puños de vida o muerte. Pero dice que le hubiera gustado mucho incluir a una chica en la Parte 3 (esta parte se publicó entre los años 1989 - 1992). Se menciona un personaje menor que apareció en unos pocos episodios, una niña fugitiva llamada Anne. Se revela que la retiró porque "no estaba destinado a ser", conside-

rando todo el viaje difícil y largo que les quedaba a los personajes. Sin embargo, menciona que también podría haberle permitido desarrollar sus propios poderes, ya que “incluso la persona más pequeña puede tener un Stand poderoso” (en referencia al sistema de poder creado en esa historia). Con eso demuestra que para él, cualquier personaje independientemente de su género, podía ser útil para él con tal de contar bien la historia.

De los seis protagonistas de la primera línea temporal de este manga, la última es una mujer llamada Jolyne. Ella salió en la Parte 6, que fue publicada entre los años 2000 y 2003. Araki menciona en la misma entrevista (Jojo's Bizarre Encyclopedia, 2021), que los lectores de la Shonen Jump dejaron de preocuparse de si los autores usaban personajes femeninos. Antes, ellos las habrían rechazado, y si un personaje es rechazado, la serie prácticamente se acababa. Araki remarca que eso era prevalente en el Japón de 1980, pero que ahora el manga shōnen está comenzando a reflejar el clima social y como la sociedad mira el género. Además, en el caso de Jolyne, a su autor no le costó adaptarla para poder estar envuelta en duras peleas contra enemigos. En el comentario de autor del primer tomo de la Parte 6, el mangaka menciona que al ser una protagonista de “Jojo”, debe ser “lo suficientemente fuerte como para no desanimarse incluso si recibe un puñetazo en la cara” (JoJopedia, s.f).

Otro caso de uno de los precursores más notables de crear personajes femeninos bien escritos desde hace décadas es el director Hayao Miyazaki, uno de los cuatro fundadores del famoso Studio Ghibli. Miyazaki retrata a sus protagonistas femeninas con un nivel de respeto que también se les da a los protagonistas masculinos en los medios de forma muy recurrente (Galicia, 2021). “Su objetivo

Figura 11 y 12. Hirohiko Araki, Jojo's Bizarre Adventure Stone Ocean (Shūeisha, 2000), capítulo 2, p.1. y capítulo 155, p.12. [Imágenes]. Jolyne al inicio y al final del manga. MangaDex. Consultado el 13 de junio de 2023. <https://mangadex.org/chapter/5b93b5ab-3544-4ed9-bbcb-d3be92b3f130> y <https://mangadex.org/chapter/1e7d8ec0-295d-4495-94ef-eae40817ff03/12>



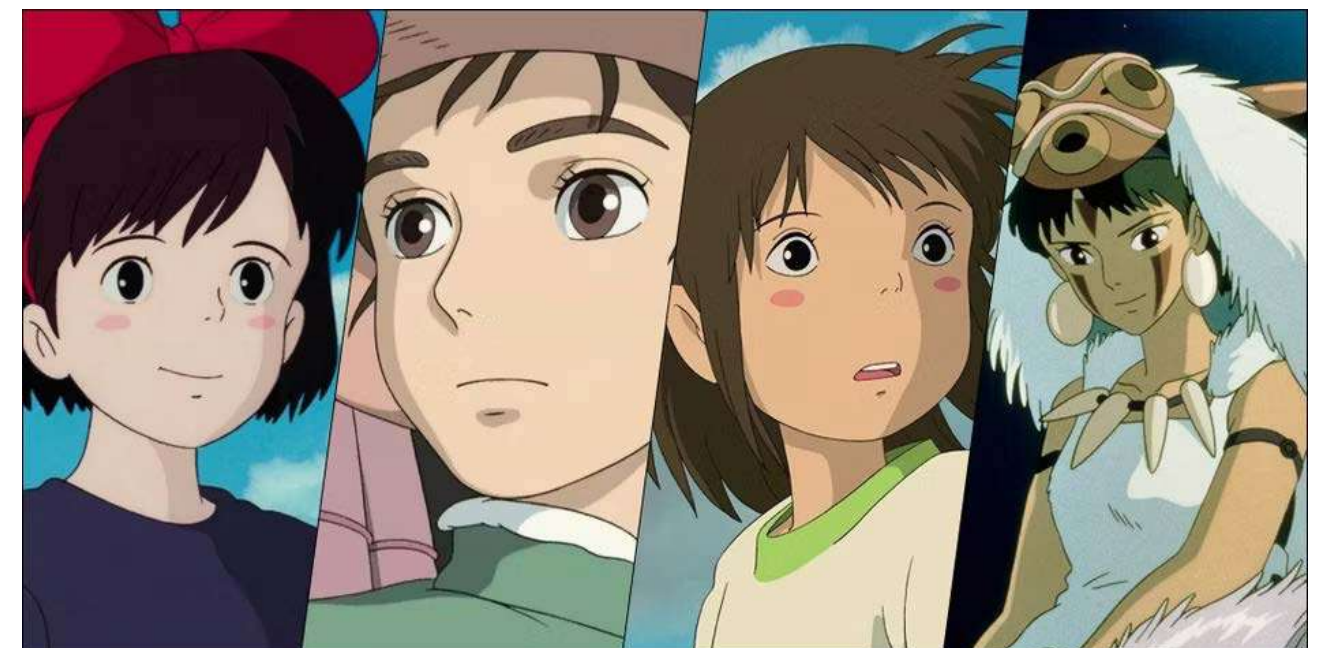
es retratar a personas que son solo personas normales la mayoría de las veces, a menudo utilizando a personas de la vida real como inspiración para sus películas y personajes” (Galicia, 2021). Como dice una de las citas de Hayao Miyazaki:

Muchas de mis películas tienen protagonistas femeninas fuertes, chicas valientes y autosuficientes que no se lo piensan dos veces antes de luchar por lo que creen con todo su corazón. Necesitarán un amigo o un partidario, pero nunca un salvador. Cualquier mujer es tan capaz de ser un héroe como cualquier hombre (Jesús, 2022).

En resumen, en la actualidad el mercado del manga sigue teniendo bastantes aspectos negativos en cuanto a la representación de las mujeres. Esto se sigue perpetuando debido a que el manga se crea con el objetivo de ser consumido. Como dice Bernabé (2012), el manga es un producto más que nada comercial, enfocado en ganar un beneficio económico más que convertirse en una manifestación del amor al arte, por lo que se crea considerando de forma precisa quién es el público objetivo, sus gustos, su psicología y qué busca obtener con el manga, ya sea entretenimiento, reflexión social o aprendizaje. Por lo que hay publicaciones para todo tipo de públicos, ya sea en edad, género, y diversas temáticas que incluso pueden satisfacer a nichos de mercado muy específicos (Bernabé, 2012).

Se puede proyectar con seguridad que estas problemáticas en la representación de la mujer en el manga japonés continuarán por años, ya que este mercado tiene una consolidación económica y cultural desde hace décadas. A esto se suma el contexto cultural japonés, donde los roles de género son muy estrictos, y donde existe un atraso en la igualdad de género en comparación a occidente. Sin embargo, considerando el antecedente histórico dicho de que desde los noventa aumentaron los personajes femeninos que eran heroínas (Bernabé, 2012), y los ejemplos antes mencionados de autores que sí hacen una buena representación de las mujeres en personajes femeninos, hay esperanza de que surjan aún más autores así y que por lo tanto aumenten los buenos personajes femeninos en las historias en el futuro.

Figura 13. Galicia, C. (2021). 10 Ways Hayao Miyazaki's Movies Are Feminist Works Of Art [Imagen]. Protagonistas de Studio Ghibli, de izquierda a derecha: Kiki, Sophie, Chihiro, y San. Screenrant. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://screenrant.com/why-hayao-miyazaki-ghibli-movies-are-feminist/>



2.2. Justificación del proyecto

Mis razones para hacer dibujos en base a mujeres reales y Concept Art en estilo manga de personajes femeninos chilenos que representen adolescentes a adultas jóvenes serían las siguientes:

• Representación de rango etario general en los mangas:

Al analizar los mangas japoneses y chilenos, se observó que en general se representa a los adolescentes y adultos jóvenes japoneses como los protagonistas y/o personajes principales de sus historias.

• Reflejo del público consumidor:

Son los jóvenes chilenos quienes actualmente están consumiendo mucho anime y manga ahora, no sólo parte de los adultos (quienes comenzaron a verlo de jóvenes en un grupo más reducido), ya que ahora el anime y el manga son tendencia popular y se han normalizado como entretenimiento en Chile.

• Falta de referentes gráficos nacionales en comparación a producciones de otras partes del mundo:

Al ver concept art (arte del concepto) de ciudadanos, por ejemplo, para películas de animación, en general representan los países de donde viene la producción, frecuentemente Estados Unidos. Los referentes o estudios (dentro de la disciplina de la ilustración) de la población chilena son escasos.

• Falta de referentes dedicados de personas chilenas en internet:

En línea con lo anterior, usualmente los profesionales de la visualidad al buscar referentes para crear personajes buscan imágenes en sitios como Pinterest. Sin embargo, en este sitio si uno busca fotos de modelos de mujeres, la mayoría de estas son mujeres extranjeras. Por lo que hay menos probabilidades de encontrar fotos dedicadas para ser referentes respecto a las mujeres chilenas.

• Utilidad para diversos profesionales visuales:

Si bien se espera que el estilo final de las ilustraciones sean en estilo manga, puede que en conjunto con los dibujos de la etapa de experimentación sean útiles y sirvan de referente no sólo a dibujantes chilenos de manga que quieran crear personajes chilenos, sino también a dibujantes de cómics, ilustradores, animadores, gente que trabaje en la producción de películas, telenovelas o videojuegos e incluso a concept artists.

• El enfoque en estilo manga tiene más factibilidad:

Es más factible crear un manga en Chile que una película de animación, debido a que una película así necesita mucho presupuesto y un gran equipo de personas. En cambio, una sola persona si puede ser capaz de crear su propio manga en su tiempo libre y publicarlo, viéndose que el costo sería más reducido. Por tanto, el estilo manga tendría una utilidad más realista en la realidad nacional, enfocándose en un objeto más posible de crear.

• Tendrá utilidad en la actualidad y potencialmente también en el futuro:

El resultado de este producto será un registro desde el punto de vista de alguien ligado al diseño gráfico, por lo que capturará en mayor medida lo que pueda ser de utilidad para gente profesional relacionada a la visualidad que necesite referencias actuales. Sin embargo, también puede servir a las personas en el futuro que necesiten revisar referentes de cómo eran visualmente las mujeres jóvenes a inicios de la década de 2020, por lo que esto también se puede considerar un registro histórico. En este libro se están recogiendo las tendencias contemporáneas, y no muchas veces estamos conscientes de que hacemos las cosas desde el presente.

2.3. Objetivos

2.3.1. Objetivo General

Generar un aporte (resumido) para ampliar la cantidad de referentes visuales que representen ciudadanas chilenas, que ayude al diseño de personajes femeninos enfocado hacia la narrativa visual y que no tenga problemáticas de representación de género.

2.3.2. Objetivos Específicos

- Analizar antecedentes históricos y gráficos sobre el manga japonés y la historieta chilena y sus países de origen, junto con antecedentes de estudios de género respecto al manga, características visuales de este último medio, y aspectos sobre el diseño de personajes y el concept art.
- Realizar un análisis gráfico de personajes de distintos mangas japoneses e historietas chilenas con influencia del manga para ver aspectos de cómo representan a las mujeres y sus contextos.
- Registrar información de las personas por cinco comunas diferentes mediante fotografías en el lugar y observaciones personales.
- Representar los registros fotográficos en imágenes mediante dibujos tradicionales, digitales y dibujos que mezclen ambos medios.
- Diseñar cinco personajes usando de referencia la información registrada, para que sirvan de ejemplo práctico de lo que se puede hacer con los dibujos del libro.
- Repercutir en que se pueda crear una mayor cantidad de personajes femeninos chilenos que no tengan problemáticas y estereotipos de género.

3. Comparación Japón – Chile

Existe un antecedente cultural e histórico entre ambos países que muestra que están relacionados el uno con el otro. Aunque Chile y Japón están alejados por más de 17.000 km de distancia, tienen aspectos en común. Dentro de ellos está el tener un territorio “alargado”, también el hecho de que ambos países estén “aislados” del resto del mundo, en Japón siendo que el territorio es una isla, y en Chile gracias a las barreras naturales que proporcionan tanto el océano, la cordillera y el desierto.

Según la Embajada del Japón en Chile (s.f), las relaciones diplomáticas internacionales entre Chile y Japón llevan más de un siglo y se establecieron en 1897, con la firma del Tratado de Amistad, Comercio y Navegación entre Japón y Chile, que fue ratificado en 1906. Chile estableció su legación en Tokio en 1897, y Japón estableció la suya en Santiago en 1909. Debido a la Segunda Guerra Mundial, las relaciones se interrumpieron por unos años, reanudándose en 1952. En las últimas dos décadas, los contactos a través de mandatarios han aumentado bastante. Cuando se cumplen una cantidad significativa de años para los aniversarios de la firma del tratado, se generan distintos eventos conmemorativos entre las autoridades de ambos países.

3.1. Datos generales de ambos países

Japón (Nippon / Nihon 日本) es un país que “Está situado en la región denominada Noreste de Asia o Este de Asia. Está rodeado por el Océano Pacífico, el Mar de Okhotsk, el Mar de Japón y el Mar de China Oriental. Está compuesto por cuatro grandes islas: Hokkaido, Honshu, Shikoku y Kyushu, y otras islas más pequeñas” (Ministerio de Relaciones Exteriores de Japón, s.f). Su superficie es de 377.915 km², y su población es de 125.669.000 habitantes. “(...) es un país muy poblado y tiene una alta densidad de población, con 334 habitantes por km²” (Datosmacro, s.f-b).

Chile, de nombre oficial: República de Chile, es un país que se encuentra en América del Sur, y limita al Norte con Perú, al Este con Bolivia y Argentina, al Oeste con el Océano Pacífico y al Sur con el mismo Océano y el Polo Sur (Territorio Chileno Antártico). Hacia el este, también está rodeado de la Cordillera de los Andes. Su extensión de Norte a Sur es de 4.270 Km. Incluye en su superficie a la Isla Sala y Gómez, Isla de Pascua (en la Polinesia) y el Archipiélago de Juan Fernández. También el país reclama soberanía sobre una parte del territorio antártico de 1.250.000 Km² donde tiene varias bases científicas (Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación del Gobierno de España, 2022).

Su superficie es de 756.945 km², y su población, según datos del Instituto Nacional de Estadística (INE) de junio de 2021, la cifra oficial es de 19.678.363 personas. Tiene una densidad de población de 25 habitantes por km² (Datosmacro, s.f-a).

Con los datos obtenidos se puede calcular que Japón tiene 6.3 veces la población chilena, con una densidad de población 13.3 veces la chilena por kilómetro cuadrado, viviendo en el equivalente de la mitad de superficie del territorio chileno.

3.2. Diferencias entre los roles de la mujer y el hombre

En Japón el deber de un hombre y el deber de una mujer están bien marcados. El confucionismo dejó herencia en la mentalidad japonesa, y un ejemplo de eso es la distinción entre el rol femenino y masculino. La mujer ejerce su función en sociedad al hacerse cargo de la administración del hogar. El hombre tiene el deber de dar los medios económicos para sustentar a su familia (Biblioteca del Congreso Nacional de Chile [BCN], 2017). La BCN (2017) señaló la observación de Bucknall sobre la mirada japonesa masculina sobre la mujer en el aspecto laboral como: “los hombres japoneses ven a las mujeres en el plano profesional como “una flor perfumada”, un elemento decorativo, pero sin mayor injerencia. De allí que la mujer profesional y ejecutiva encontraría muchas dificultades para desenvolverse en Japón” (p.98).

Existe un informe del El Foro Económico Mundial (World Economic Forum, 2021) llamado “Informe mundial sobre la brecha de género 2021”. El informe muestra índices estadísticos que indican cuanto más cerca están los países de alcanzar la equidad de género, a través de un ranking de países y una serie de puntajes que miden los distintos aspectos en los que las mujeres se están logrando acercar a la equidad de género, como la cantidad de mujeres que tienen acceso al trabajo, el nivel educativo, entre otros. En la Tabla 1, se muestran los resultados de las clasificaciones generales, en un ranking con un total de 156 países, y un puntaje del 0 al 1, donde 0.00 indica imparidad, y 1.00 indica paridad.

Figura 14. Resumen del “Informe mundial sobre la brecha de género 2021”. World Economic Forum. (2021). Global Gender Gap Report 2021. Informe 2021. Consultado el 4 de septiembre de 2021. <https://www.weforum.org/reports/global-gender-gap-report-2021>

Clasificación de índice / País	Chile	Japón
Índice de ranking de la Brecha de Género Global 2021 (general)	Puesto 70, puntaje: 0,716	Puesto 120, puntaje: 0,656
Oportunidad y participación económica	Puesto 113, puntaje: 0.610	Puesto 117, puntaje: 0.604
Logro educativo	Puesto 31, puntaje: 1.000	Puesto 92, puntaje: 0.983
Salud y supervivencia	Puesto 78, puntaje: 0.970	Puesto 65, puntaje: 0.973
Empoderamiento político	Puesto 49, puntaje: 0.283	Puesto 147, puntaje: 0.061

El informe detalla en el caso de Japón la escasa presencia de mujeres en puestos senior (14,7%), y muestra que sigue existiendo un “techo de cristal”, incluso en países con economías más avanzadas. Por ejemplo, en Estados Unidos, las mujeres ocupan el 42% de los puestos senior y gerenciales; y en Japón, 14,7%. Dentro de la región de Asia, la República Democrática Popular Lao y Filipinas han alcanzado la paridad de género, sin embargo en Japón la brecha sólo se ha cerrado un 17,3%. Se menciona que el nivel de participación de la mujer en la política sigue siendo bajo. Se ha cerrado el 6.1% de la brecha de empoderamiento político, con el 9.9% de mujeres entre los parlamentarios y el 10% entre los ministros. Y nunca se ha registrado una mujer jefa de estado en los últimos 50 años. Aunque el 72% de las mujeres están en la fuerza laboral, las mujeres que trabajan a tiempo parcial son casi el doble de los hombres (50,8% frente a un 22,2%). Además, el ingreso medio de una mujer japonesa es un 43,7% más bajo que el de los hombres japoneses.

4. Historia del Manga

Manga (漫画) es el nombre con el que se denomina genéricamente al cómic japonés (Santiago, 2010). Concretamente es el equivalente a la palabra cómic en Japón.

La Asociación Editorial Japonesa, en su libro de "Introducción a la publicación en Japón 2017-2018", se menciona que más del 73% de los beneficios de contenidos literarios que se exportan de Japón eran volúmenes de manga, y sólo un 20% de libros o novelas, junto con sólo un 7% de revistas (Paris, 2020). A diferencia del resto del mundo donde los libros suelen controlar el mercado editorial, en Japón lo que más vende y lee su población son mangas.

4.1. Primeras imágenes referentes del manga

El primer referente del manga actual, en el sentido de que tuviese algo remotamente parecido en términos de materialidad, visualidad, y en términos de relato, fue creado en el periodo Heian, que duró aproximadamente entre los siglos VIII y XII (años 794 al 1185), cuando se crearon los primeros rollos ilustrados, llamados emaki o emakimono (Santiago, 2010).

"Los emakimono consisten en un pliego de papel de gran formato, de hasta quince metros de largo, enrollado en sus extremos en dos palos, que permiten ir desplegando, de derecha a izquierda, por sectores (de 50 a 70 centímetros) las sucesivas secuencias que se narran en las imágenes" (Santiago, 2010, p.22-23). Esto le da la característica de tener relato visual, ya que la mirada recorre el pliego a lo largo.

Hay pocos ejemplares conservados en la actualidad, y se consideran patrimonio cultural japonés. Entre esos ejemplares, existe uno que es el más irreverente, audaz y satírico, que tiene una estructura singular, llamado chōjūgiga o chōjū jinbutsu giga ("Rollo ilustrado de las aves y los animales"). Fueron creados por el sacerdote budista Toba Sōjō (1053-1140). Esta manifestación tan antigua y básica de caricatura gráfica japonesa, estaba hecha a partir de una serie de cuatro rollos de pergamino, con dibujos hechos a partir de tinta negra (Como los mangas modernos) en los cuales aparecían representadas figuras de animales, comportándose como humanos, específicamente como religiosos y feudales de la época, con poses burlescas y satíricas. Esto era normal en la época, en la tradición artística japonesa, los autores frecuentemente usaban la personificación de animales para relatar eventos o escenarios, describiendo la vida política y los hechos históricos con una intención humorística o de parodia, también con la intención de burlarse de las costumbres de los humanos en diferentes épocas (Santiago, 2010).

Aunque la creación de los emakimono ya tenía elementos relacionados al cómic, no fue tan impactante de inmediato en la sociedad japonesa, debido a que era elitista y sólo actuaba en la clase religiosa. Fue cinco siglos más tarde cuando se extendió y popularizó a todos los sectores de la sociedad, hacia el siglo XVI. En ese tiempo, llegó un periodo de paz (De forma más aparente que práctica), luego de una guerra terrible que había hecho caos sobre el país durante gran parte de la Edad Media. Esta paz creó un clima perfecto

de bienestar social, en el que hubo gran desarrollo artístico e intelectual. Eso “democratizó” las artes, proliferándolas en la sociedad. Este periodo se llamó Momoyama (1568 – 1600), que ayudó a echar raíces al desarrollo artístico de los siglos siguientes (Santiago, 2010).



Figura 15. Sôjô, T. (Siglo XI). Chôjûgiga o chôjû jinbutsu giga (“Rollo ilustrado de las aves y los animales”) [Ilustración]. Ecos de Asia. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://revistacultural.ecosdeasia.com/chojugiga-una-pieza-clave-de-la-identidad-artistica-japonesa/>

4.2. Ukiyo-e

“Ukiyo-e. Lit. “pinturas del mundo flotante”. Estilo artístico japonés de los siglos XVII a XIX, conocido sobretodo por las xilografías hanga, y caracterizado por su gran popularidad y por abordar temas sencillos y cotidianos” (Santiago, 2010, p.588). Esta corriente artística nació gracias a la llegada de la técnica de impresión llamada xilografía, ésta llegó a Japón desde el continente en el siglo VI, por misioneros chinos y coreanos (Santiago, 2010, p.28).

En un principio siempre estuvo ligada al sector religioso y nobiliario japonés, la revolución técnica de esta corriente artística sucedió cuando la xilografía se expandió entre las clases sociales populares, que comenzaron a crear imágenes de la vida cotidiana, mundanas y de consumo masivo. Al tener influencia inicialmente de la cultura China, las primeras impresiones tenían ese estilo, pero con el tiempo las impresiones se volvieron más sofisticadas, y evolucionaron hasta tener un estilo japonés propio cuando comenzó el siglo XV. Durante el siglo XVI y los primeros años de la Era Tokugawa (1603 - 1868), se perfeccionó y extendió su uso, al publicar libros de origen chino, leyendas tradicionales e historias de la nobleza (Santiago, 2010, p.29).

Las primeras publicaciones de libros japoneses ilustrados son aproximadamente del año 1650. Una de las publicaciones más importantes de esa época, fue la primera edición impresa e ilustrada que se conserva de Ise Monogatari, una colección japonesa de relatos cortos acerca del poeta Ariwara no Narihira, que conservaba descripciones e ilustraciones de las costumbres de la aristocracia. Es durante la Era Tokugawa, o el periodo Edo (1603-1868), cuando los artesanos comienzan a utilizar bastante el uso de esos sistemas de impresión, y a la vez comienza a emplearse para fines artísticos (Santiago, 2010).



Figura 16. Hiroshige, U. (1857). Ôhashi atake no yûdachi (“El puente Ôhashi en Atake bajo una lluvia repentina”) [Ilustración]. The Met. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/36461>

4.3. Hokusai Manga

Katsushika Hokusai (1760 – 1849) es el representante más universal del Ukiyo-e. Fue un pintor y grabador japonés. Sus paisajes fueron los primeros ejemplos de arte japonés apreciados en occidente. A lo largo de toda su carrera, experimentó con los géneros principales del Ukiyo-e, pero sus mejores obras pertenecen a los últimos 40 años de su carrera, y tienen que ver con la temática paisajística. Las estampas de este tipo solían agruparse en series, siendo “36 vistas del monte Fuji”, la serie más conocida de Hokusai. La imagen más famosa de toda la historia del arte japonés, incluso en el extranjero, es la llamada “Gran ola en Kanagawa”, que pertenece a esta serie de grabados tan reconocida (Santiago, 2010). “Fuji en un día claro” es otra obra famosa de esta serie reconocida en el extranjero.



Figura 17. Hokusai, K. (1830). Kanagawa oki nami ura (“La gran ola de Kanagawa”) [Ilustración]. Historia/Arte. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://historia-arte.com/obras/la-gran-ola-de-kanagawa>

Figura 18. Hokusai, K. (1817). Arqueros [Ilustración]. Minneapolis Institute of Art. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://collections.artsimia.org/art/65596/archers-katsushika-hokusai>



Uno de los trabajos más significativos respecto a la influencia en el manga que dejó de legado Hokusai, fue su obra llamada “Hokusai Manga”, una publicación diferente, que está hecha de libros de formato pequeño, y alejado de todo lo que se estaba trabajando gráficamente en esa época. Él tenía un discípulo llamado Maki Bokusen, y en 1812 durante una estadia de visita en el domicilio del discípulo, Bokusen y su editor Tôshirô Eirakuya, le pidieron a Hokusai que hiciera bocetos en tinta china. Hokusai realizó trescientos dibujos con tinta china y más tarde los reunió en un primer tomo. Comenzó a editar este tipo de libros pequeños de bocetos y dibujos en 1814, y siguieron publicándose hasta 1878, años después de su muerte. En total se publicaron quince volúmenes. El “Hokusai Manga” básicamente es una recopilación de pinturas sueltas, dibujos espontáneos y bocetos que dibujó a lo largo de su vida. Estos dibujos que a veces eran simples escorzos, y que a veces tenían una linealidad casi narrativa (como si fueran fotogramas clave dentro de una especie de animación continua), se convirtieron en un éxito y sirvió de referente para generaciones de nuevos dibujantes y pintores. Si bien sus obras más famosas fueron realizadas mediante técnicas xilográficas, su manga consiste en dibujos simples, hechos sólo con tinta china, permitiendo que las líneas de grosores variados y el uso de blancos y negros adquirieran protagonismo. Esta característica

se constituye siglos más tarde como algo fundamental en el manga actual, siendo parte de sus características más clásicas y reconocibles (Santiago, 2010).

La palabra manga (漫画), se forma a partir de los kanjis “man” (informal) y “ga” (“dibujo”) o “dibujo, garabato informal, caprichoso”, y de esa forma Hokusai le da un nombre a la manera como relataba en 1814 su obra “Hokusai Manga” (Parada y Uribe, 2010).

4.4. Primer manga moderno

El cómic occidental, nace en el siglo XIX, debido al auge del periodismo en Estados Unidos y Europa. Japón quería alcanzar los elevados niveles de desarrollo técnico y de bienestar social occidentales, por lo que se esmeró en imitar a estos países. Es a mediados de ese siglo que aparecen las primeras tiras cómicas vinculadas a los emergentes diarios japoneses. El manga surge de una mezcla entre esos primeros dibujos gráficos y la idiosincrasia japonesa, de querer siempre “innovar” pero sin olvidarse de lo que sus tradiciones pueden aportar (Santiago, 2010).

El nacimiento del manga moderno se produce con la aparición de las primeras publicaciones de prensa, como la revista mensual Japan Punch en 1862, una revista satírica, o el semanario Toba-e, creado en 1887. Las caricaturas que salían en Japan Punch alcanzaron tal popularidad que de pronto, la forma de referirse a las ilustraciones satíricas y políticas pasaron a llamarse “Ponchi-e”, en honor a la revista (Santiago, 2010).

Rakuten Kitazawa (1876-1955) es considerado el primer dibujante japonés de cómic moderno. Tenía la intención de diferenciarse del Ponchi-e, y recupera el término “Manga” para designar a sus tiras cómicas de contenido humorístico e irónico. El principal mérito de Kitazawa y en lo que se diferenció del resto de autores, fue crear la primera serie de historietas con personajes fijos, Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kenbutsu (“El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokubê”), en 1901 (Santiago, 2010).

4.5. El manga después de la posguerra

El éxito del manga fue dado gracias a las situaciones generadas por la posguerra. La guerra arrebató las vidas de mucha población adulta, los bombardeos dejaron bastante parte del país destruido, y las industrias que quedaban estaban a punto de quebrar. Durante las siguientes dos décadas, el gobierno japonés fomentó la repoblación y reconstrucción de las zonas que fueron destruidas, además de la reconstrucción del país. Por lo que hubo un aumento de la natalidad muy grande. La industria editorial se encontraba en un ambiente en que la población adulta era mucho menor a la de los niños, por lo que posibles compradores adultos no podían darse el lujo de comprar libros cuando la prioridad era alimentar a la familia y sobrevivir (Paris, 2020). “El Japón de la posguerra era muy pobre. El manga era el entretenimiento de la gente. No había suficiente dinero para hacer películas con actores. Así que en ese tiempo el manga retrataba los sueños y deseos de la gente” (BBC TV, 1994, 12:48).



Figura 19. Kitazawa, R. (1902). Tagosaku to Mokubê no Tôkyô Kenbutsu (“El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokubê”) [Ilustración]. Ecos de Asia. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://revistacultural.ecosdeasia.com/el-primer-mangaka-profesional-la-figura-olvidada-de-rakuten-kitazawa/>

Las bibliotecas tomaron gran valor cultural en esos tiempos, ya que se podía consumir libros gratuitamente. Los niños podían acceder a leer cuentos infantiles ilustrados y mangas. Eso toma importancia para los niños ya que no conocían todos los kanjis (caracteres japoneses de origen chino que se utilizan como sistema de escritura en el japonés) para poder leer completamente, pero al menos sí podían interpretar qué quieren decir los dibujos. El problema es que la producción de manga en ese entonces era escasa. Por lo que la solución de las bibliotecas era adquirir más mangas en el mercado. Pero surgieron dos problemas: Muchos de esos mangas tenían propaganda nacionalista de la Segunda Guerra Mundial, estas ideas ya no eran bien vistas dentro del “renacer japonés” de ese entonces. El otro problema es que la mayoría de los mangas que se publicaban eran de editoriales muy baratas y de mala calidad que se vendían a precios bajísimos, y que a veces tenían problemas de derechos de autor de otros cuentos infantiles (Paris, 2020).

Así las bibliotecas crearon convocatorias para contratar dibujantes de mangas, con una paga muy baja. Estos mangas de pocas páginas eran hechos tanto por aficionados como profesionales, que solían ser versiones ilustradas de reimaginaciones de cuentos infantiles, caricaturas de la vida diaria o aventuras cortas, que eran entregadas mensualmente a las bibliotecas para que pudieran recopilar y publicar estas historias en un formato de libros muy baratos, llamados akahon, o libros rojos para niños. Pero no sólo podía hacerse contenido infantil, también podía hacerse contenido satírico o intelectual para adultos, ya que la limitación creativa dependía de las habilidades del autor (Paris, 2020).

Figura 20. Holmberg, R. (2012). Ejemplos de libros akahon [Foto]. The Comics Journal. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.tcj.com/the-bottom-of-a-bottomless-barrel-introducing-akahon-manga/>



Fue muy exitoso y de mucho provecho para los niños, pero no fue provechoso financieramente para los dibujantes, la paga era tan baja que sólo ganaban experiencia y reputación. Kodansha, una de las grandes editoriales japonesas fundada en 1909, vio que la mejor base para mover el mercado editorial en esos años sería apuntar más a los niños y jóvenes ya que ellos estarían dispuestos a comprar mangas para su entretenimiento. Así los mangas comenzaron a imitar los cuentos infantiles ilustrados europeos y cómics estadounidenses. Se tenía la intención de invitar a los autores a que crearan sus propias historias para evitar problemas legales y fomentar su propia libertad creativa (Paris, 2020). “Kodansha invitó a los principales artistas de mangas o creadores de tiras cómicas en periódicos que habían publicado con ellos para crear la primera revista manga mensual del país” (Paris, 2020, 8:10). Uno de los que formó parte de este proyecto como mangaka fue la gran figura de Osamu Tezuka.

4.6. Osamu Tezuka

Mangaka, doctor en medicina, entomólogo aficionado y músico. Nació el 3 de noviembre de 1928, y falleció el 9 de febrero de 1989, a los 60 años. Fue el mangaka más famoso e influyente de Japón, y su legado permanece hasta el día de hoy en la forma de hacer manga. Esto debido a que el estilo gráfico de sus mangas influyó mucho en las generaciones de mangakas siguientes. Su estilo de dibujo fresco y la forma en que él narraba visualmente el relato, hicieron un antes y un después en la historia del manga.

Tezuka creó Shin Takarajima ("La Nueva Isla del Tesoro") en 1947, su primera obra larga, un akabon (libro rojo). Esto creó un cambio en comparación a obras anteriores, ya que ese manga tenía escenas de acción, ritmo acelerado, representados de forma dinámica en las viñetas. En vez de ser tradicional, sus páginas y viñetas parecían una secuencia cinematográfica. Esto se debe a que Tezuka fue muy influenciado por el cine, animación y cómic americanos (Santiago, 2010).

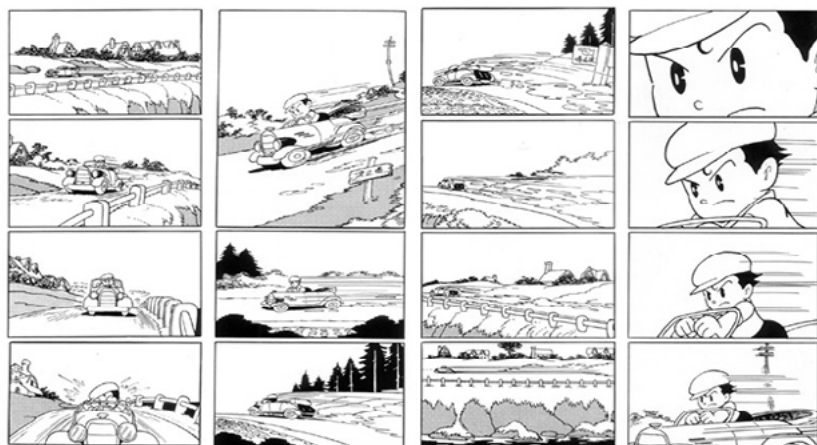


Figura 21. Tezuka, O. (1947). Páginas de Shin Takarajima ("La Nueva Isla del Tesoro") [Ilustración]. Hablando en manga. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://www.hablandoenmanga.com/articulo/5418/>

Con su propia y novedosa manera de crear mangas, ayudó a establecer la línea editorial que incrementó el éxito del manga en las siguientes décadas. Fue uno de los mangakas que más aportó a los mangas a principios de los años 50'. Los otros mangakas de su época hacían mangas con una narrativa más lineal, y usaban muchos globos de texto para explicar que pasaba, pero los mangas de Tezuka usaban diferentes ángulos de cámara en los paneles, dándoles una visión más expresiva y dinámica a sus viñetas, y logrando narrar sus historias con muy poco texto. Esto fomentó el propio lenguaje narrativo del manga. Otro de sus grandes aportes fue crear historias largas que fueran atrapantes para los lectores con sus personajes y tramas. Sus mangas narraban grandes aventuras, con retos para sus protagonistas, y con un mensaje que se podían entender desde el subtexto de la historia. Esto es novedoso porque en esa época el manga se caracterizaba por tener historias cortas, simples, y auto conclusivas, que podían tener algún mensaje educativo o chiste. Las características de las historias de Tezuka fueron importantes para el éxito de las ventas de revistas de manga. Ahora la prioridad era saber que pasaba en el siguiente número del manga (Paris, 2020).

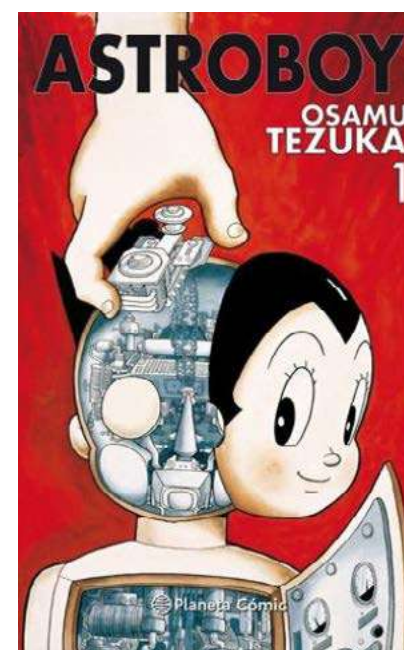


Figura 22. Tezuka, O. (1952). Portada de Tetsuwan Atom ("Astroboy") [Ilustración]. Norma Comics. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.normacomics.com/comics/manga/astro-boy-01-de-7.html>

Las influencias de Tezuka siempre quedaban plasmadas en sus obras. Durante su niñez y adolescencia, el cine fue uno de sus grandes pasatiempos. Los ojos grandes y brillantes de sus dibujos y sus personajes tienen origen en la influencia de las ilustraciones de Walt Disney y Fleischer. Esta manera de representar los ojos se convirtió en un rasgo que diferenciaba a su obra de las de los otros autores, e influyó mucho en los autores jóvenes que surgieron en las siguientes décadas. Estas características se volvieron las más representativas y reconocibles del estilo manga para el público occidental. Además, se reconoce el mérito a Tezuka de haber hecho tres aportaciones significativas al manga, reflejadas en sus obras: "La superación del didactismo del manga infantil, el concepto de 'narración coherente' y la introducción del 'método cinematográfico'" (Santiago, 2010, p.82).

Su legado abarcó muchísimos temas y géneros distintos. Dentro de esos géneros también comprendió los mangas para chicas jóvenes: Se considera que él creó el primer manga shōjo de la historia: Ribon no Kishi ("La Princesa Caballero"), en 1953. Su dibujo en este manga, marcado por el estilo de Tezuka, ya tiene las características que en el futuro serían inherentes en el shōjo; piernas largas, ojos grandes y brillantes con largas pestañas (Santiago, 2010, p.94-95). Podríamos decir que fue uno de los primeros en usar esos cánones, y ayudó a difundirlos y establecerlos.

4.7. El camino hacia el manga moderno

En 1947 se creó la primera publicación mensual que sólo tenía manga en su contenido, Manga Shōnen. Al ser exitosa, generó la aparición de publicaciones sólo dedicadas al manga y destinada a muchos públicos. Esto permitió que en 1955 se fundaran las primeras revistas de shōjo, Nakayoshi y Ribon, creadas por las editoriales Kodansha y Shūeisha respectivamente (Santiago, 2010, p.97).

Puede decirse que a inicios de los 50' comenzó a darse el origen del manga moderno de hoy en día. El manga todavía no explotaba a su máximo potencial en esa época porque no era viable tener una industria exitosa si el país está en estado de pobreza. A principios de los 60' se venían los inicios de la recuperación económica de Japón, junto con la reinención del manga. Y en los años 70' fue cuando el manga explotaría hasta hacerse popular y exitoso de forma masiva. Se pasó a un nuevo nivel de ventas en los siguientes años: ahora las editoriales querían vender revistas de manga. Se creó un nuevo modelo de negocio en la forma de los Zasshi, un tipo de libro de cientos de páginas que recopilan historias de manga de diferentes géneros para que fueran seguidas mensualmente por su público. Se buscaba que fueran masificables, para poder hacerlas tan baratas como los diarios. Esto las hacía más accesibles, aumentando la demanda y provocando la creación de las famosas Shonen Magazine, de Kodansha, y Shonen Sunday, de Shogakukan (Paris, 2020).

Entre los años 60's y 70's, las publicaciones juveniles se multiplican aún más, y eso permite dos hechos muy importantes en la historia del manga. En 1968 la famosa editorial Shūeisha crea la revista Shōnen Jump, que se convierte en uno de los semanarios más importantes de Japón y con la mayor tirada, cuya publicación continúa hasta el día de hoy (Santiago, 2010). La Shōnen Jump está orientada

hacia chicos adolescentes, su mismo nombre lo dice, ya que shōnen significa “joven”. “...ha sido, durante muchos años, el semanario japonés con mayor tirada y la revista de cómic más vendida del mundo” (Santiago, 2010, p.107).



Figura 23. Heishi, Y. (Editor), & Kazuhiko Torishima, K. (Publicador) (2018). Portada de 50ta aniversario de la Weekly Shōnen Jump [Ilustración]. IGN Latam. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://latam.ign.com/comics/51522/news/asi-luce-la-portada-del-50-aniversario-de-weekly-shonen-jump>

Estas revistas habían demostrado ser la mejor forma de vender manga a los jóvenes, ya que los libros o volúmenes de mangas suelen costar 5 veces más que una revista. Las revistas crecían en popularidad, tanto así que pasaron de ser mensuales a semanales. Aparecieron cada vez más revistas con enfoques más específicos; historias seinen (hombre adulto joven), shōjo (chicas jóvenes), ampliando el público que leía mangas y marcando a más generaciones de estos (Paris, 2020).

En esos años, también fue importante dentro del mercado editorial, la definición de la categoría shōjo, los mangas dirigidos a chicas. Las mujeres mangakas empiezan a proliferar, y su introducción al medio y a este género provoca un cambio en los temas y sensibilidades en las obras publicadas hasta el momento, hechas en su mayoría por autores masculinos. A finales de los 60's e inicios de los 70's, se crea un grupo de mujeres mangakas: las 24nen-gumi, que ayudarán a redefinir el universo del manga femenino, al incorporar nuevos temas y estilos gráficos (Santiago, 2010, p.108). Su nombre se traduce como “Grupo del 24”. Se llama así porque sus integrantes nacieron en o alrededor del año 24 del periodo Shōwa (1949).

En los 80', los mangas se volvieron tan populares que las historias pasaron a mostrar más la vida cotidiana. Las historias contadas eran parte de la infancia de la población japonesa. Los personajes llegaron a ser representantes y símbolos de su cultura. La profesión de mangaka pasó de ser sólo simples dibujantes que hacían cuentos infantiles a ser tan respetable y equiparable a la de un novelista (Paris, 2020).

El gobierno y el mercado editorial apoyaban a la creación constante de nuevos mangas. Buscaban nuevos autores a través de concursos que daban becas, o los buscaban de forma directa para contra-

tarlos. Las universidades se unieron a este fenómeno cultural del manga y comenzaron a dar carreras para generar profesionales de esta área. Las marcas de juguetes y otros tipos de industria estaban deseosos de crear merchandising de las distintas obras, debido a la gran atracción general del público hacia personajes reconocidos dentro de los mangas (Paris, 2020).

Así el manga conquistó Japón comercialmente y sus personajes lograron lentamente implantarse como la idea de la muestra de los nuevos valores del Japón moderno. Los mangas se habían logrado convertir en la principal fuente de ingresos de la industria editorial de Japón por un margen bastante alto, siendo más de 72% de sus ventas generales anuales, logrando ser el mercado al que todo el mundo quería entrar (Paris, 2020, 18:12).

En estos años se empezó a germinar firmemente uno de los pensamientos que harían que el manga conquistara culturalmente a la población japonesa. Este pensamiento dictaba que “los mangas o cómics tienen el mismo valor literario que una novela escrita”. Este razonamiento es muy diferente respecto a la percepción del resto de los países hacia los cómics, ya que ellos piensan que las historias ilustradas van destinadas sólo al público infantil, que la literatura adulta está en los libros (obras sólo con texto) (Paris, 2020). Sin embargo, como se ha visto en la última década, este pensamiento anticuado ha ido cambiando y mejorando paulatinamente.

En los 90's hasta la actualidad, se siguió diversificando masivamente los géneros y las temáticas de los mangas para llegar a todas las posibilidades de públicos objetivos, hasta el punto de que se conoce hoy en día que hay mangas para cada tipo de persona, desde sus edades, sexo, o profesiones, por lo que ha disminuido bastante la visión de que los mangas son sólo para niños. La década de los 90's se caracterizó por el manga estableciéndose aún más en el mercado, y empezó a expandirse a mercados internacionales, ya que comenzó la venta de programas de anime en las cadenas de televisión del mundo, lo que facilitaría a las editoriales japonesas a que empresas extranjeras pudieran comprarles productos relacionados a esas animaciones que eran transmitidas allá como por ejemplo, sus mangas (Paris, 2020).

En los años 00' la llegada del internet hizo que el acceso a este mundo cultural se democratizara, lo que permitió el crecimiento y popularidad del manga alrededor del mundo. Los mangas pudieron llegar a personas que no conocían estas obras. Eso generó un gran mercado internacional de piratería en torno a ese producto, pero uno de sus grandes beneficios fue que les dio popularidad a los mangas a nivel mundial (siendo básicamente publicidad gratis), impulsando su consumo (tanto de forma ilegal como legal mediante compras) y además creando a una de las subculturas más grandes del internet, la de los fanáticos del manga, anime y videojuegos (Paris, 2020).

El manga además permitió darle a la animación japonesa sus características gráficas, ya que una gran parte de los animes producidos son adaptaciones de mangas ya existentes. Según Perillán (2009) las principales características que hereda el anime del manga son tres: “(...) la temporalidad en el relato; el predominio de la imagen sobre el texto, y el lenguaje icónico” (p. 32).

4.8. Actualidad en lo digital

El manga ha estado expandiendo sus horizontes, buscando terreno para ser leído en el apartado digital. El aumento y mejora general de la tecnología ha provocado un éxodo masivo de consumidores de manga hacia las plataformas digitales. Es en este contexto moderno que los mangas diseñados para ser mostrados mediante celular, (llamados e-comic o e-manga) han empezado a crecer bastante en cantidad de ventas (Santiago, 2010), y más considerando el adelanto tecnológico que tiene Japón con respecto a otros mercados. Comenzaron a salir muchas páginas hechas para la descarga de estos mangas. Aquí estamos hablando del año 2008 a 2010, en donde las pantallas no eran tan grandes como hoy en día, por eso es más impactante cómo se las arreglaban para hacer que las imágenes estuviesen diseñadas para las resoluciones de las pequeñas pantallas de los celulares. La editorial Kodansha, viendo el escenario de los e-mangas, decidió adaptar algunos de sus mangas más conocidos para ser vistos mediante el celular, y aumentó su catálogo con la salida del iPhone en el 2008 y otros celulares de pantallas grandes (Santiago, 2010).

En 2012 la editorial Shūeisha lanzó la Jump Book Store, una plataforma digital para iPhone/iPad para leer su catálogo de mangas. En 2014, la editorial lanzó Shōnen Jump+, una plataforma en línea que sirve de tienda digital para que los usuarios puedan comprar los mangas que deseen en formato libro electrónico, además de poder comprar una versión digital de la Weekly Shōnen Jump. También tiene muestras que pueden ser leídas de forma gratuita. El 28 de enero de 2019 Shūeisha lanzó la página web de manga en línea y aplicación móvil Manga Plus. Se encuentra en todos los países excepto Japón, China y Corea del Sur (excluidos porque cada uno de ellos ya tiene sus propios servicios). El servicio está disponible para iOS y Android, y publica versiones traducidas al inglés de nuevos capítulos de mangas serializados en la Weekly Shōnen Jump. También tiene capítulos recientes de los mangas que aparecen en sus revistas hermanas, tales como: Jump Square, Young Jump, V Jump y la revista en línea Shōnen Jump+. Los primeros capítulos y los más recientes títulos de la plataforma están disponibles de forma gratuita. La página también lanzó su versión del servicio en español, lanzado el 25 de febrero de 2019. Para el año 2020, Yuta Momiya, editor jefe de Shōnen Jump +, a través de su cuenta de Twitter compartió un top 20 de los países con mayor número de usuarios de la aplicación, entre los que se encuentra Chile en decimotercera posición (Morrissy, 2020). Hoy en día Manga Plus cuenta con cinco millones de usuarios activos mensuales (Cardozo, 2022).

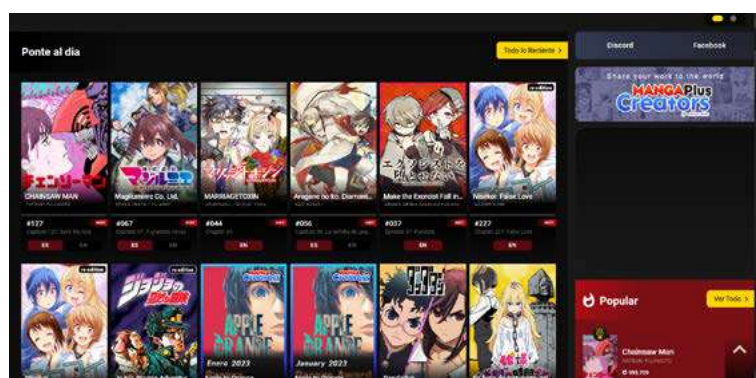


Figura 24. Shūeisha Inc. (Editorial) (2023). Portada de la página web de Manga Plus [Captura de pantalla]. Manga Plus. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://mangaplus.shueisha.co.jp/updates>

4.9. Llegada del anime y manga a Chile

El inicio del consumo de animación japonesa en Chile fue bastante pequeño. Debido a la limitación de plataformas de difusión de la época, sólo podía transmitirse por la televisión, y según Muñoz (2020), fue en un intento de ampliar su catálogo cuando no existían las plataformas de streaming como hoy en día. El consumo de anime en Chile se originó en los años 70', y se dio según Perillán (2009); "con la proliferación de series de dibujos animados japoneses en Chile (Tales como Candy, Mazinger Z, Marco, entre otras), continuadas por los más recientes éxitos televisivos (Sailor Moon, Dragon Ball Z, Caballeros del Zodiaco, Pokemon, Samurai X, entre otros)" (p.4).

Según Bonilla y Martínez (2022), otros animes que llegaron en los 70' a Latinoamérica fueron Heidi y la Princesa Caballero, siendo adaptaciones literarias occidentales. Estos éxitos ya fueron famosos en Europa en la década anterior. Durante las primeras dos décadas, los programas se transmitieron al mismo tiempo que las animaciones estadounidenses bajo la denominación de "caricaturas para niños", y el término "anime" aún era desconocido. Bonilla y Martínez agregan que se fue creando un nicho que alcanzó un auge en los 80', protagonizado por los animes mecha (obras con temáticas de robots) como Zoids, Mazinger Z y Robotech.

Bonilla y Martínez (2022) también explican que según Oscar Rondan, el progreso del anime en Latinoamérica sería reforzado por las distribuidoras Locomotion (1996), Animax (2005) y Cartoon Network (1992), quienes incluso aunque aplicaban censura en algunas series, se volvieron uno de los primeros intentos de masificar el anime por televisión.

El fin de la dictadura produjo una nueva etapa cultural, donde llegarían nuevos programas televisivos y al mismo tiempo llegarían VHS y DVDs piratas de anime. En los ochenta, Chile era un país de escaso consumo cultural. Pero gracias a la apertura de las fronteras tras el fin de la dictadura, pudieron llegar productos como cómics y revistas de Europa o incluso mangas como los de Akira a librerías del país. Esta apertura y la circulación de nuevos productos extranjeros ayudó a la creación del programa Bakania, el primero en dedicarse a la cultura "friki" (Bonilla y Martínez, 2022).

Por estas fechas (los 90'), a los anteriores animes transmitidos se les sumaban series como Sailor Moon, Sakura Card Captor, Ranma ½, y Los caballeros del Zodiaco (Saint Seiya), que en general mostraban contenido más explícito y chocante respecto al contenido familiar esperado para las caricaturas de la época (Bonilla y Martínez, 2022). Al final, "Los '90 fueron una fiebre de oro y el comienzo de la masificación del fenómeno del anime en el país" (Bonilla y Martínez, 2022, p.41). Un poco más adelante, incluso llegó a estrenarse el anime de Neon Genesis Evangelion el 2001 en Chilevisión (gdfs, 2014).

La llegada del anime en la televisión abierta hizo que se masificara este fenómeno, que llegó a ser normalizado por sus espectadores. Ahí surgió el grupo de los "otakus", niños y jóvenes que se sumergieron un poco más dentro del mercado del anime, fanáticos de la cultura pop japonesa (Bonilla y Martínez, 2022).

Hubo programas que se emitieron en la década del 2000, que fueron fundamentales en la creación de un público en torno a la cultura pop japonesa. Estos eran “El Club de los Tigrillos (1994-2004), Invasión (2005-2008), y El Diario de Eva (2003-2010). La juventud de los 90’ creció con el anime, y para los 2000, el internet comenzó a surgir con fuerza, permitiendo que el mundo del anime fuera conocido por más personas. El programa Invasión le dio un espacio en televisión a este mundo, invitando a expertos en el tema para que participaran en la programación, afirmando que ya había una generación que vio estas series y que, por lo tanto, se debía aprovechar esa audiencia. Esta “era” de la masificación permitió el auge de las subculturas o grupos urbanos como los pokemones, el estilo visual kei o los emos. Esto consolidó el nacimiento de la cultura geek en el país, lo que fue aprovechado por el programa El Diario de Eva para conseguir la popularidad que tuvo en esa época (Bonilla y Martínez, 2022).

El fenómeno del anime crecería hasta ser más aceptado socialmente, llegando a gran parte de los jóvenes y masificándose por redes sociales y otros medios, hasta el punto en que Chile se encuentra lleno de referencias culturales en torno al anime, y la atracción hacia este medio ha sido tanto que, según estadísticas de la página web Parrot Analytics, que mide y predice datos de las audiencias a nivel global, Chile estuvo en la décima posición de los países que más consumieron anime alrededor del mundo entre las fechas de abril y junio de 2018 (Bonilla y Martínez, 2022).

La comunidad que disfruta la animación japonesa ha crecido hasta llegar a una parte significativa de la juventud del país, en parte por una vasta cantidad de ferias friki y convenciones otaku que se hacen cada año, tanto en Santiago como otras ciudades, y de ejemplo está el evento “FestiAnime”, que nació el año 2018 y que se hace cada seis meses (Bonilla y Martínez, 2022). En 2002 se realizó por primera vez el famoso evento Anime Expo Santiago (Anime-Expo Chile, 2023), siguiendo a lo largo de los años hasta su pausa debido al COVID-19. Otra de las razones del crecimiento de esta comunidad ha sido la llegada de más anime a Netflix, que es una plataforma de conocimiento mundial (Bonilla y Martínez, 2022). El anime se ha vuelto tan popular en los últimos años que incluso se han creado plataformas de servicios de streaming que sólo tienen este contenido en sus páginas, tales como Crunchyroll y Funimation, y hace poco tiempo esta última se unificó bajo la marca Crunchyroll, pasando contenido desde la antigua marca hasta la actual, para tener un catálogo más amplio (Funimation, 2022).

Según un artículo de La Tercera por Woo (2017), se dice que “El público de Chile consume más anime que el resto de Latinoamérica”, o al menos eso concluye la distribuidora Diamond Films, que se encargó de traer a Chile películas como “Dragon Ball Z: La Batalla de los Dioses”, “Los Caballeros del Zodiaco: La leyenda del santuario” y “El Niño y la Bestia”. Esta última película tuvo mejor llegada a los espectadores chilenos, ya que también se había estrenado paralelamente en Perú y Argentina, y en comparación, en Chile le fue mucho mejor. El jefe de marketing de Diamond Films Chile (en el año 2017), José Manuel Álvarez, comenta que aquí hay un nicho mucho más grande de anime, y son los que quieren ir a verlo al cine, en comparación a Perú donde la gente no ve muchas películas que estén en el idioma original y con subtítulos.



Figura 25. gdfs. (2014, 18 de julio). Estreno de Evangelion en Chile Chilevisión 2001 Rip VHS [Video]. Se le puso clasificación R al anime, lo que quiere decir “Responsabilidad compartida”; se recomendó a los adultos a acompañar a los menores de edad. YouTube. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=hjzkVT9Nus8>



Figura 26. Chilevisión. (2020). Logo en el opening de “El Club de los Tigrillos” [Captura de pantalla]. Chilevisión. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.chilevision.cl/chilevision-60/notas/el-club-de-los-tigrillos-juventud-de-exportacion>

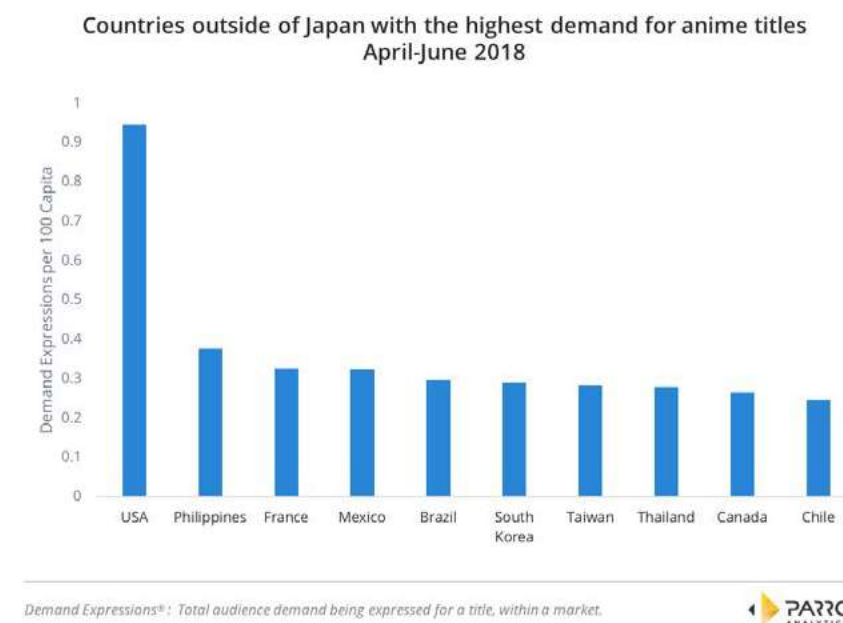


Figura 27. Parrot Analytics. (2023). The global content marketplace: Audience demand for anime [Gráfico]. Parrot Analytics. Consultado el 27 de mayo de 2023. <https://www.parrotanalytics.com/insights/the-global-content-marketplace-audience-demand-for-anime/>

5. Definiendo el manga shōnen y shōjo

5.1. Shōnen manga (manga para chicos)

El manga shōnen es la denominación que se le da a publicaciones de manga destinadas a los chicos jóvenes y adolescentes, y comercialmente forma gran parte del mercado del manga actual, siendo muy frecuentemente las publicaciones que tienen mayor número de impresiones, como las revistas Shonen Jump y la Shonen Magazine, y así como también otras revistas semanales populares de las editoriales grandes en Japón (Kodansha, Shūeisha, y Shogakukan). Los mangas shōnen suelen ser muy populares y famosos entre el público extranjero (sin considerar los grupos de edad y sexo, que son formas de división de lectores en Japón), y son bien recibidos entre el público de chicos y chicas de esas edades (Santiago, 2010).

Esta demografía presenta una variada cantidad de temáticas e historias, además de que carece de rasgos narrativos y formales característicos, al contrario del manga shōjo (manga para chicas jóvenes), en donde se presentan de forma muy distintiva. Una característica definida del shōnen es que tiene más visibilidad y es más famoso que el shōjo, lo que permite su reconocimiento como género propio a pesar de no tener una determinación respecto a su formalidad y su temática (Santiago, 2010).

El mismo nombre de esta demografía indica a quienes va dirigida. “El término shōnen (少年), está formado por los caracteres shō (少) que indica poco o pequeño y nen (年), que denota año. Transcrito, su significado sería “de corta edad” o “de pocos años” (Santiago, 2010, p. 176).

En occidente, los mangas shōnen que son distribuidos no solo van especialmente dirigidos a los chicos jóvenes, también son leídos tanto por chicas como adultos, estos últimos siendo resultado frecuente de haber consumido este tipo de series desde su infancia y adolescencia, por lo que siguen siendo compradores de los shōnen (Santiago, 2010).

5.2. Shōjo manga (manga para chicas)

El manga shōjo es la denominación que se le da a los mangas dirigidos a chicas jóvenes y adolescentes. Shōjo significa literalmente: “mujer joven” o “muchacha” (Santiago, 2010).

Los mangas para chicas suelen tener sus propias características bien marcadas, considerando las temáticas que toman y el estilo gráfico marcado que poseen. Tanto así que podrían considerarse como un estilo narrativo en sí mismo, mucho más que un género:

El manga destinado a chicas jóvenes es, con diferencia, el más característico y singular de todo el panorama editorial japonés. Sus peculiaridades formales y su importancia cultural son tan significativas, que algunos críticos dudan en tildarlo únicamente como género, reivindicándolo como un estilo narrativo en sí mismo. Más aún, la repercusión del shōjo trasciende los límites del mercado nipón, hasta el punto de que para muchos occidentales el estilo gráfico

y clichés exhibidos en las publicaciones del género para chicas son, por extensión, los de todo el manga (Santiago, 2010, p.182-183).

En los mangas de los 70' y algunos de los 80' muchas de las historias transcurrieron en un ambiente occidental antiguo, en el tiempo del siglo XIX o XX, muchas veces en Europa. Sin embargo, como dice Santiago (2010): "...bajo este imaginario victoriano no subyace ningún deseo de occidentalización por parte de las adolescentes japonesas, sino una visión romántica del universo clásico europeo definida por una generación concreta de mangakas" (p.186-188).

Hasta finales de los años 70' el género estuvo caracterizado por la ambientación europea dentro de sus historias, que provenía de una idealización del mundo occidental, más el rescate de los ideales de belleza de ese lado del mundo. Estas características se convirtieron rápidamente en un paradigma extensible a todos los mangas shôjo, produciendo una "marca del género". Este estilo de género no fue cambiando a un imaginario a más acorde a la realidad hasta mediados de los 80'. En los años 90', las cabelleras perfectas y largas, con los ojos grandes de muchos destellos, desaparecieron casi por completo gracias a la llegada de la imposición de cierto realismo en el estilo gráfico, y sus historias evolucionaron hasta ser más creíbles y acordes a la realidad cotidiana. Los nuevos escenarios más cotidianos les daban mayor verosimilitud a las historias. "No obstante, otras características físicas de los personajes como los ojos de grandes pupilas y las figuras esbeltas fueron adoptadas por las nuevas generaciones de mangakas de shôjo, perpetuándose como rasgos reconocibles del género hasta la actualidad" (Santiago, 2010, p.186-188).

Figura 28. Marina. (2019). Weekly Shônen Jump, una década de idas y venidas. [Imagen]. Muestra de personajes de mangas shônen populares. Ramen Para Dos. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://ramenparados.com/weekly-shonen-jump-una-decada-de-idas-y-venidas/>



Figura 29. Heath, W. (2023). 13 Must-Read Shoujo Manga. [Imagen]. Portadas de mangas shôjo populares. Books and Bao. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://booksandbao.com/must-read-shoujo-manga/>



6. Historia de la historieta chilena

6.1. Origen del cómic en Chile y su “época dorada” hasta el Golpe Militar

Los primeros indicios del cómic en Chile se dieron no en la forma de cómic tradicional como tal, sino en la sátira política que comienza desde el desarrollo de la independencia en Chile, por el año 1811, cuando el uso de la imprenta se amplió, permitiendo la distribución masiva de pasquines y periódicos. Los conflictos políticos entre las visiones e ideas del gobierno y la oposición del siglo XIX se reflejaron en estas publicaciones, tanto de forma literaria como gráfica (Memoria Chilena, 2018b).

La idea de usar este medio era comunicar y difundir las ideas de ambos bandos políticos, siendo una forma de expresión que usaba distintos géneros literarios, como el verso, la prosa, los poemas y cuentos, entre otros. Además, principalmente en la segunda mitad del siglo se empezó a usar la gráfica mediante la caricatura satírica. Las primeras muestras de este trabajo fueron “(...) a través de pendones y pasquines, es decir, hojas sueltas que eran entregadas al público de manera directa o a través de la clandestinidad” (Memoria Chilena, 2018b). Los temas principales tratados en los pasquines eran las acciones del gobierno y el apoyo a la emancipación de Chile respecto a España, criticando figuras políticas conservadoras. Los autores usaron seudónimos para mantenerse anónimos. Gracias a la llegada de la imprenta, el contenido de estas hojas se convirtió en una sección importante de los periódicos que dieron forma a la opinión pública nacional como “El Monitor Araucano”, “El Semanario Republicano”. Más adelante aparecerían nuevos periódicos que usaban la sátira para expresar sus ideas contrarias hacia el autoritarismo conservador, como “El Amigo del Pueblo”, “El Correo Literario”, “El Charivarí”, “La Linterna del Diablo”, “El Padre Padilla” y “El Padre Cobos” (Memoria Chilena, 2018b). También existió desde 1866 la “Lira Popular”, unos impresos sueltos que fueron repartidos en los principales centros urbanos de Chile hasta las primeras décadas del siglo XX, donde los poetas populares (en su mayoría viniendo del campo) publicaban sus versos, comentando los acontecimientos sociales del país. Estos papeles en su portada tenían un titular y eran ilustrados con grabados (Memoria Chilena, s.f).

La historieta chilena está vinculada desde sus orígenes a la prensa satírica. En 1858 había disputas ideológicas entre liberales y conservadores por la necesidad de reformar la Constitución de 1833, y ahí es que se crea “El Correo Literario” (1858-1867), el primer periódico que publicó caricaturas en Chile, dirigido por José Antonio Torres y donde participaron los dibujantes Antonio Smith y Benito Basterrika. Este semanario fue una de las principales publicaciones de la sátira política en su comienzo. Esto permitió una nueva etapa para el humor gráfico, en donde fue famosa “La Revista Cómica” (1895-1905) cuyo director fue el ilustrador Luis Fernando Rojas (Memoria Chilena, 2019).

La primera historieta nacional, formalmente hablando, se originó el 24 de junio de 1906 con la creación de “Federico Von Pilsener”, conocido por ser el “primer personaje de la historieta chilena” y creado por Pedro Subercaseaux. El cómic “Von Pilsener”, cuenta las



Figura 30. Memoria Chilena. (2022). La Lira popular N°39. [Imagen]. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-68563.html>



Figura 31. Memoria Chilena. (2021). Asamblea Constituyente, por Antonio Smith. [Imagen]. Página extraída de “El Correo Literario”. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-84247.html>

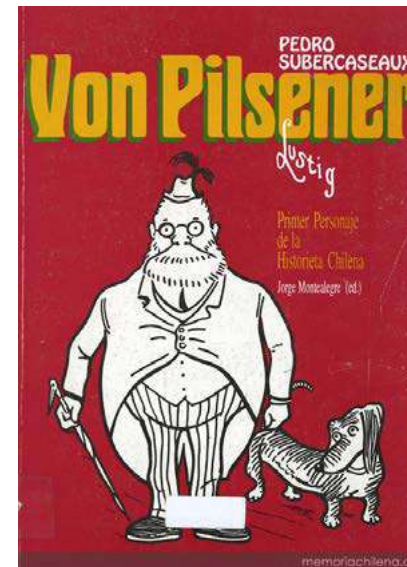


Figura 32. Memoria Chilena. (2022). Portada de Von Pilsener: primer personaje de la historieta chilena, 1993 [Ilustración]. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-96720.html>

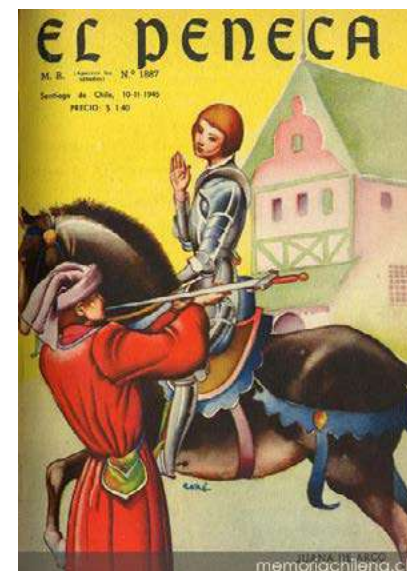


Figura 33. Memoria Chilena. (2022). Portada de El Peneca: número 1887, 10 de febrero de 1945 [Ilustración]. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-68686.html>

aventuras de un hombre alemán que es comisionado su gobierno para viajar a Chile y estudiar las costumbres locales. El autor buscaba resaltar los defectos de la cultura chilena de forma humorística, en vez de ser una sátira al observador extranjero (Canifru, 2016). “(...) la contribución de Subercaseaux fue invaluable, de hecho podríamos decir que Von Pilsener sería el responsable de que los periódicos nacionales comenzaran a incluir tiras cómicas norteamericanas cada vez con mayor frecuencia” (Canifru, 2016, 2:00). Además, esta obra generó el primer impulso que provocó la publicación de otros cómics que usaban el humor chileno, un tipo de humor que seguiría en la etapa dorada del cómic en Chile (Canifru, 2016).

Zig-Zag fue una de las grandes editoriales que impulsaron el desarrollo del cómic chileno en el siglo XX. Dentro de sus trabajos, entre 1908 y 1960 publicaron “El Peneca” semanario ilustrado para niños, donde había una recopilación de historietas chilenas. Fue una de las primeras revistas infantiles creadas en Chile después de la llegada del periodismo moderno (Memoria Chilena, 2018a). “La cercana relación que mantuvo con los pequeños lectores, sus ilustraciones y calidad de contenidos, hicieron que marcara a varias generaciones de chilenos” (Memoria Chilena, 2018a).

Entre 1910 y 1940, hubo una proliferación de cómics chilenos. Más adelante, periódicos como “La Estrella de Valparaíso”, “El Diario Ilustrado”, “El Mercurio” comenzaron a publicar tiras cómicas y suplementos dominicales a color, tanto chileno como extranjero. Además, hubo muchas publicaciones de historietas nacionales e internacionales. Ejemplos de publicaciones como “El Pibe” de 1923, “Don Fausto” de 1924, “Pulgarcito” de 1938 y “Pobre Diablo” de 1946. Sin embargo, hubo un cambio en el sector, cuando los diarios comenzaron a publicar tiras cómicas sobre la gran crisis económica de Estados Unidos en 1929 (Andross Divenom, 2020).

Jorge Délano, conocido como Coke, vió la aceptación que se generó en la población respecto de estos últimos cómics de la época, y junto al periodista argentino Joaquín Blaya, tomando el rol de administrador, y también junto al escritor Jorge Sanhuesa, conocido como Pichiruche, que fue el redactor, crearon la revista “Topaze”, una revista muy importante en la historia del cómic chileno. Fue una revista de sátira política que circuló entre el 12 de agosto de 1931 y el 30 de octubre de 1970. El contexto político e histórico de Chile se daba en una situación muy importante, que fue la renuncia del presidente Carlos Ibáñez del Campo debido a una situación de descontento general, y múltiples protestas entre estudiantes universitarios y profesionales; en ese punto el apoyo al gobierno era nulo. Topaze entonces serviría como alivio cómico para la población chilena en esa situación agitada, con su crítica satírica hacia los problemas políticos y económicos del momento, caracterizado por ser un humor muy negro para la época. Pretendía ser una revista independiente, sin considerar los pensamientos políticos de sus integrantes (Memoria Chilena, 2018d).

El cómic chileno siguió desarrollándose gracias a los periódicos, que estaban cada vez más prefiriendo publicar cómics chilenos que extranjeros. El fácil acceso a las publicaciones hizo que el cómic pudiera llegar a más lectores. Un caso de ellos fue el cómic “Condorito”. “Condorito”, creado por René Rodolfo Ríos Boettiger (Pepo), es el cómic chileno más conocido y el que más destacó en esos años dorados del cómic chileno. Es tan famoso que es conocido a

nivel mundial, especialmente en Latinoamérica. Fue publicado por primera vez el 6 de agosto de 1949, en una revista llamada "Okey" (Zig-Zag), la primera revista de historietas chilena en formato libro de cómic dedicada por completo a este medio, que se dedicaba mayormente a recopilar publicaciones extranjeras, entre 1949 y 1965. El cómic de Pepo contrastaba en esa revista, contando la historia de un personaje que mostraba las buenas y malas costumbres de este país. Condorito tendría su propia revista en 1955, que terminó siendo una de las revistas más importantes en la historia del cómic chileno (Canifrú, 2016).

Desde 1950, el cómic empezó a tener una amplia difusión, por lo que hubo una mayor cantidad de publicaciones en circulación. Las temáticas eran de humor infantil y humor para adultos. Un ejemplo de humor para adultos de esa época era "Pepe Antártico" de 1951. Los otros casos orientados a público infantil serían "Barrabases" de 1954, "Mampato" de 1957, "Disneylandia" de 1962, "Aventuras Walt Disney" de 1964 y "Fantasías" del mismo año. Las tres anteriores mostrando historietas con personajes de Disney. El aumento de publicaciones especializadas generó la posibilidad de que el público accediera a cómics extranjeros de mejor calidad (Andross Divenom, 2020).

Dos historietas muy conocidas en la época de oro del cómic chileno serían las ya mencionadas "Barrabases" y "Mampato". "Barrabases" fue probablemente la primera historieta deportiva de Chile, dirigida por Guido Vallejos en 1954, donde participaron creadores como Themo Lobos, Víctor Arriagada (Vicar) y Renato Andrade (Nato). Fue bien recibido por el público, tanto así que la editorial Zig-Zag se interesó por la revista, por lo que pudieron licenciarla hasta 1963 (Canifrú, 2016).

Otro de los usos que se le dio al cómic en esos años, fue la de usarlo como herramienta educativa, explicando acontecimientos históricos o adaptando obras literarias. La revista "Mampato" fue creada por Oscar Vega y Eduardo Armstrong, con el personaje principal del mismo nombre siendo más adelante desarrollado por Themo Lobos. Su primera publicación fue el 30 de octubre de 1968, publicado por la editorial Lord Cochrane. Es la historia de un niño de 9 años que conoció a un extraterrestre quien le regaló un objeto para viajar por el tiempo: el "cinto espacial". Con él, puede tener varias aventuras en distintas épocas y conocer a nuevos amigos, entre los que está el famoso Ogú. Tiene cerca de 30 libros. En la revista habrían comics nacionales y extranjeros, segmentos culturales y juegos. Su última publicación fue el 25 de enero de 1978 (Memoria Chilena, 2018c). "(...) incluyó además reportajes de actualidad, historia, arte y entretenimiento, conformando así una verdadera enciclopedia infantil" (Memoria Chilena, 2018c).

En 1971 la editorial Zig-Zag quebró, y fue adquirida por el gobierno de la Unidad Popular, renaciendo como la editorial Quimantú. La nueva editorial siguió publicando títulos anteriores, pero se efectuaron cambios en sus argumentos que tenían relación al proceso político y social que tenía el país en ese momento. Publicaron la revista "La Firme" (1971-1973), que servía de divulgación política, explicando mediante el lenguaje del cómic los avances y desafíos del gobierno de la Unidad Popular (Memoria Chilena, 2019), una muestra de que esta época la historieta era igualmente influenciada por la polarización política que afectaba al país. También lanzaron la revista infantil Cabrochico (1971-1973), que combinó historietas



Figura 34. Memoria Chilena. (2021). Jorge Alessandri contra la inflación, 1963 [Ilustración]. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-76995.html>

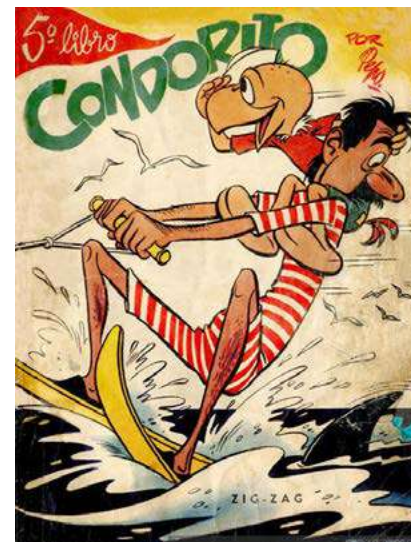


Figura 35. Memoria Chilena. (2021). Don Chuma y Condorito, 1959 [Ilustración]. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-79152.html>

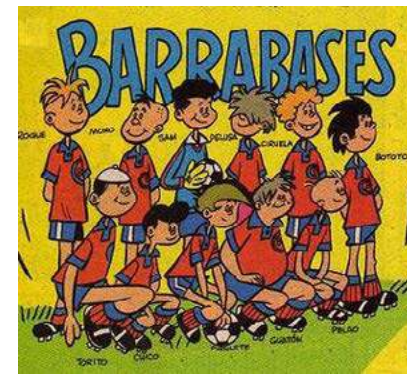


Figura 36. El Desconcierto. (2016). Guido Vallejos (1929-2016): La pelota sí se manchó [Ilustración]. El Desconcierto. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.eldesconcierto.cl/nacional/2016/09/21/guido-vallejos-1921-2016-la-pelota-si-se-mancho.html>

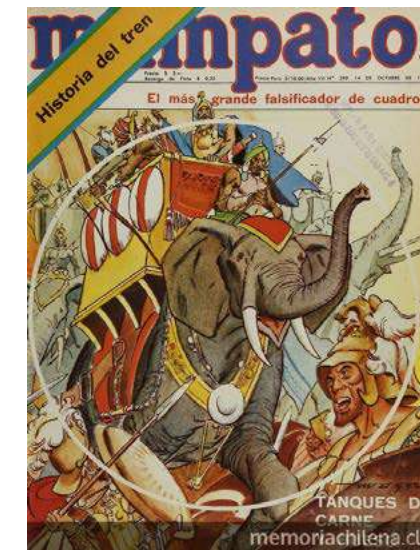
para este público con consejos para sus padres, además publicaron libros de cuentos con formato de historietas (Memoria Chilena, 2019).

Sin embargo, el repentino final de Quimantú y el cierre de Mampato en 1978 marcaron el fin de una época de diversidad de la historia chilena. Aunque en los siguientes años surgieron nuevos proyectos, el mercado estuvo dominado por producciones extranjeras asociadas a personajes de cine y televisión (Memoria Chilena, 2019).

Después del Golpe de Estado del 11 de septiembre de 1973, se dio comienzo al gobierno militar que duró hasta el 11 de marzo de 1990. En ese periodo, el mundo del cómic se vio muy afectado, siendo impactado por la censura o la eliminación de material. Cualquier revista que se considerara que tenía crítica al gobierno o que tuviera contenido "subversivo" era censurada, incluso las que ni siquiera tenían temas políticos en su interior. Esto redujo la circulación y venta de revistas. Esto se agravó con la crisis económica de ese año. La inflación que venía desde 1972 hacía que no se pudieran pagar las regalías a los distribuidores extranjeros. Uno de los cómics afectados fue "Mampato", que dejó de publicarse en 1978. Este proceso no evitó que algunas revistas siguieran en publicación, o que se comenzaran a publicar nuevas publicaciones (Andross Divenom, 2020).

Figura 37. Memoria Chilena. (2021). Portada de Mampato: año 7, número 299, 14 de octubre de 1975 [Ilustración]. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-61989.html>

Figura 38. Memoria Chilena. (2021). Portada de La Firme: número 1, abril de 1971 [Ilustración]. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-348857.html>



6.2. El cómic en los 80' en Chile, nacimiento del movimiento Underground

En los 80' surgió un movimiento Underground en el mundo de los cómics, debido al carácter de la dictadura, que censuraba y/o eliminaba cualquier obra que siquiera tuviera un poco de crítica al gobierno, o que fuera considerado "subversivo", el cómic y el arte en general sufrieron un gran impacto negativo. El ambiente de represión hizo que los jóvenes buscaran un escape mediante nuevas formas de expresar sus ideas, en un nuevo estilo gráfico que mostrara su descontento, con contenido antiautoritario y crítico. Todo en un contexto donde el gobierno militar mantenía la censura y la desinformación, prohibiendo toda expresión cultural que se considerara contraria al gobierno. Además de lo anteriormente dicho, los jóvenes comenzaron a crear espacios de difusión y creación en relación al arte y la cultura (Andross Divenom, 2020).

Un ejemplo temprano de publicación en esta época fue en 1982, cuando se publicó la revista "La Castaña". Se caracterizaba por tener un color café, debido a estar impreso en un papel de ese color. Esta revista ofrecía poesía, artículos, cómics, humor y reflexión crítica. Fue conformada por varios artistas quienes mezclaban el arte caricaturesco y el surrealismo (Montealegre, 2021).

Como evento relacionado a la formación de espacios, en 1983 se crea el proyecto Caja Negra. Fue una casa vieja ubicada en Ñuñoa, habitada por egresados de la Universidad Católica de Chile de carreras como arte, diseño y arquitectura. El lugar fue anfitrión de talleres de arte, exposiciones, entre otras actividades de esa índole, debido a la idea original de sus creadores de que fuera un espacio seguro fuera de lo académico para que la gente interesada en las artes se reuniera de nuevas formas. También 1984 se creó el Garaje Internacional Matucana 19, un galpón ubicado en Estación Central, donde se escuchó por primera vez los conceptos de "instalación" o "performance" (Sánchez, 2013, p.7-8).

Gracias a toda esta mezcla de actividades culturales, junto con el hecho de que fueran espacios seguros de discusión, colaboración, expresión y apreciación artística general entre los jóvenes, hubo un surgimiento en esos lugares de obras nuevas que en su interior expresaban una crítica hacia la dictadura, descontento, desconexión, y apatía por la realidad vivida (Sánchez, 2013, p.8-9). "Dentro de estos espacios habitaron las primeras revistas contraculturales de la época; Beso Negro, Trauko, Abusos Deshonestos, El Espíritu de la Época, Pájaro de Cuentas, De Nada Sirve, Matucana, convirtiéndose en un escenario de situaciones sin precedentes" (Sánchez, 2013, p.8).

Estas revistas contraculturales eran autogestionadas y producidas manualmente por sus creadores, por lo que eran publicadas en menor escala. Esta propia creación de las revistas permitía a sus autores tener dominio total sobre lo que expresaban y el cómo se difundían, por ejemplo, algunas solían ser repartidas gratuitamente en las universidades, pese a su calidad y periodicidad variables (Sánchez, 2013, p.9 y 31). Sin embargo, más adelante con la llegada

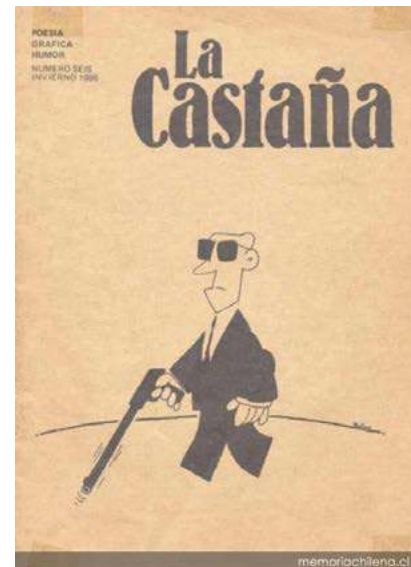


Figura 39. Memoria Chilena. (2022). La Castaña: poesía, gráfica, humor : n° 6, invierno 1986 [Ilustración]. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-121685.html>



Figura 40. Nacion Rock. (2017). De thrash a ermitaño: Entrevista con Jucca, el legendario creador de Anarko [Ilustración]. Nacion Rock. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.nacion-rock.com/de-thrash-a-ermitano-entrevista-con-jucca-el-legendario-creador-de-anarko/>

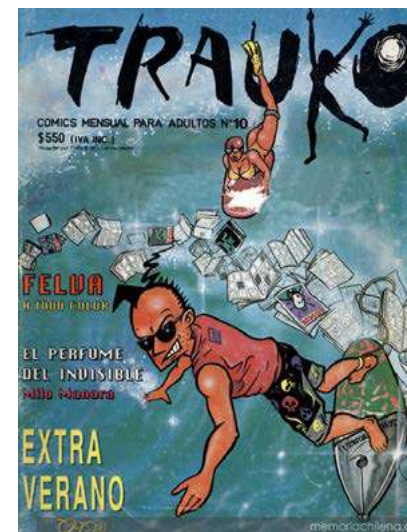


Figura 41. Memoria Chilena. (2023). Portada de Trauko: comics mensual para adultos: número 10, enero de 1989 [Ilustración]. Memoria Chilena. Consultado el 19 de abril de 2023. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-81056.html>

de la democracia y otros factores se produjo la desaparición de las revistas contraculturales en Chile (Sánchez, 2013, p.5).

Otra obra importante de la época fue el cómic llamado "Anarko", publicado en la revista "Bandido" (1987), en donde se exhiben la mayoría de sus historias. Su creador es Juan Carlos Cabezas (Jucca), publicado por primera vez en 1987 en un fanzine llamado "Trash Comic". Ambientado en los 80', narraba la vida de un anarquista en medio de la dictadura. A través del personaje, Jucca hace una introducción al movimiento trash, punk y hardcore de Valparaíso. Además, este personaje "thrasher" agresor y crítico, hablaba sobre él mismo y la sociedad donde se encuentra, marcada por incertidumbre pero también esperanza. Está consciente de la decadencia de la sociedad, y que la vuelta a la democracia no haría mucho para cambiarlo. (Tirapegui, 2018). La revista donde se publicaba, "Bandido", fue una de las revistas de la época (como Ácido o Matucana) que fueron muy influenciadas por las estéticas extranjeras, como por ejemplo las corrientes historietísticas europeas de ese tiempo, y tomando de referente a publicaciones españolas y francesas (Hinojosa, 2021).

Otras obras de ese movimiento fueron revistas ya nombradas como "Trauko" y "Matucana". Fueron muy confrontacionales y burlescas, en especial la revista "Trauko" (1988). Fue creada por dos españoles, Pedro Bueno y Antonio Arroyo, que comenzaron esa revista con influencia de autores europeos, junto con la redactora y diseñadora argentina Inés Bagú. En sus primeros números, "pirateaban" cómics europeos, y más adelante integraron los cómics nacionales por completo. Uno de sus cómics más reconocidos y queridos por el público era "Checho López" de Martín Ramírez, que contaba las desventuras de un típico chileno de clase media baja ahogado por las deudas, que termina perdiendo su matrimonio y trabajo, cayendo en el alcoholismo. También se publicaron obras como "Blondie" de Lautaro Parra, "Kiki Bananas" de Claudio Romero (Karto). La edición N°8 de la revista marcó historia en la revista, ya que dentro se publicó la historieta "Si una desconocida te ofrece una flor...", donde un carabinero abusa de una adolescente que vende flores. Esto causó mucha indignación en las autoridades de esa época, provocando que más adelante, se generara un incendio provocado en la imprenta donde se hacía la revista, generando que nunca se pudiera publicar la edición N°16. El evento que hundió definitivamente la revista fue porque se publicó en ella una historieta "Afrod y Ziako en: Noche güena", publicada en el N° 19, protagonizada por dos gatos drogadictos y alcohólicos que presenciaban una versión herética del nacimiento de Jesús. La edición fue confiscada, y los editores quedaron en la cárcel por unos días, popularizando más esta revista. Finalmente la revista cerró en 1991 (Andross Divenom, 2020).

"Fyto Manga", otro autor de cómics en Chile con influencia del manga, también opinaba sobre estas revistas, en una entrevista que le hicieron en la "Revista del Viernes" N° 49 del diario "La Nación", el 3 de mayo de 1996.

"Entre los años 1988 y 1990, salieron muchas revistas de cómics en Chile, como Trauko y Matucana. En estas revistas los artistas mezclaban elementos propios del mundo adulto, como dramatismo, sexo y violencia. Eran elementos nuevos y demasiado radicales para una sociedad casi sin

cultura historietística. La gente sin saber, compraba estas revistas y decía “¡Qué horror, pornografía!” Trauko acabó muriendo por escándalos relacionados con el tema” (Amaro, 2018).

6.3. Los 90’, el descenso y pausa del cómic

Ediciones Zinco S.A fue una editorial española que se dedicaba a publicar literatura y material de entretenimiento. Comenzó publicándose en 1982 recopilando cómics italianos, y en 1984 la se encargó de comprar licencias para publicar cómics de DC Comics en el país. Esta editorial es reconocible por haber traído a DC Comics en la década de los 90’, luego de que acabó la dictadura militar en Chile, hasta que cerró en 1998. Ese mismo año con la publicación de “Rayen” comienza la publicación de la editorial Dédalos, que publicaba historietas de ciencia ficción, de superhéroes y aventuras, continuando el modelo estadounidense (Andross Divenom, 2020). Dédalos fue cerrada en 2001 con la publicación del número 10 de “Rayen” (Introfilms, 2010).

Otra corriente que se dio en los 90’ fueron los cómics que en su gráfica eran influenciados por los mangas japoneses. Esto debido a la exposición del país al anime a finales de los 70’ y principalmente en los 80’. Un dibujante famoso de este estilo en Chile es Marcos Rodrigo Borcoski Flores (con el seudónimo de Fyto Manga), historietista, ilustrador y docente chileno. Su introducción al manga y al anime fue principalmente por “Candy Candy”. “Cuando exhibieron la serie por primera vez en Chile, en 1982, el personaje me gustó, pero como una simple curiosidad infantil. Fue después, cuando repitieron la serie en 1987 que me enganche con ella” (Amaro, 2018). En 1994 Fyto Manga creó su propio fanzine: “Banzai! Manga” (Viva el manga!), que en sus comienzos era una revista de menor formato hecha de fotocopias, y luego se convirtió en una revista impresa formal, con portada a color y más de 120 páginas. Esa revista no sólo publicaba el trabajo de Fyto Manga, también publicaba obras de otros dibujantes (Amaro, 2018). Es conocido también en la actualidad por promocionar sus talleres de manga y su “Art Shop” en sus redes sociales como Facebook o Instagram, y publicar sobre sus influencias o dibujantes importantes dentro del manga y el cómic occidental.

6.4. Los años 2000

El cómic casi desaparece en Chile, aún había algunas editoriales que traían cómics de DC y Marvel como las editoriales Panini y SD Distribuciones. Condorito se seguía publicando, pero el alza de los cómics que tuvo su apogeo en los 90’, había terminado (Andross Divenom, 2020).

Un evento que fue remarcable en relación al mundo del cómic fue el estreno de la película “Ogú y Mampato en Rapa Nui” en 2002. Está basada en el séptimo libro de la historieta Mampato, “Mata-kite-rangui”. Esta película de animación sirvió para que las nuevas generaciones pudieran conocer al famoso personaje de la era dorada del cómic chileno (Canifrú, 2016).



Figura 42. Whakoom. (s.f). Rayen, volumen 1 [Ilustración]. Whakoom. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.whakoom.com/comics/jtm5g/rayen/1>

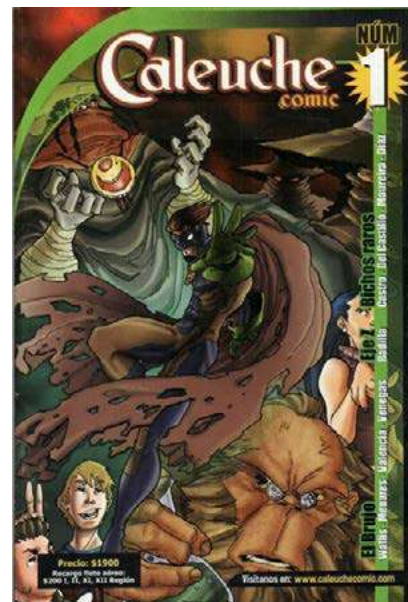


Figura 43. Whakoom. (s.f). Caleuche Comic, volumen 1 [Ilustración]. Whakoom. Consultado el 19 de abril de 2023. https://www.whakoom.com/comics/WZlr7/caleuche_comic/1

“Caleuche Comic” fue estrenado en 2005, uno de los más importantes en términos de impacto cultural en esos años, ya que ayudó a dar a conocer nuevos valores del cómic chileno, difundiendo este medio en centros escolares de la región de su creación. Se distinguía además de las demás revistas de cómics por no ser de humor ni tira cómica como los que estaban vigentes (Andross Divenom, 2020). Fue creado por los hermanos Luis y Miguel Contreras. Algunas de las obras más largas fueron “El Brujo”, “Bichos Raros”, “Cazadores del Desierto”, “Eje Z”, “Hijos de P”, “Garage Days” (García, s.f).

6.5. La historieta chilena en la actualidad y el internet (2010 hasta el presente)

El cómic chileno ha crecido exponencialmente desde el año 2010 en adelante, en gran parte gracias al internet, que tuvo el papel de masificar este arte entre los lectores no sólo de Chile sino también de todo el mundo. Este medio ha estado en su mejor momento, podríamos decir que se encuentra en una especie de “segunda ola dorada”, gracias a la cantidad de artistas existentes que publican sus cómics en internet, o que se sirven de este para promocionar su trabajo y hacerse conocidos. Debido a la conexión que genera internet, las publicaciones ya sea de mangas o de cómics de otros países a los que no existía el acceso, ya sea por su antigüedad o la barrera de país de origen de estas, pudieron llegar a los distintos lectores. Esa exposición a historias y estilos de dibujo de otras partes del mundo, incluyendo a obras de anteriores decenios, ha podido influenciar a los artistas nacionales.

El internet si bien había llegado a Chile en la década de los 90’, siendo su primera conexión en 1992, su masificación no fue sino en la segunda mitad de los años 2000 (CSIRT, s.f). Esta masificación permitió que muchos lectores y fanáticos del cómic pudieran acceder a estas obras de forma online y también sirvió para introducir este medio a personas que no conocían tanto del cómic no sólo chileno sino también el extranjero, como el cómic de Estados Unidos, y el manga de Japón. En cuanto a los creadores de historietas, el internet les fue presentado como una nueva forma de publicar y difundir sus creaciones, teniendo la ventaja de poder hacerlo sin tener que depender de editoriales y sin tener que considerar los gastos de impresión, dando la opción a sus lectores de comprar copias digitales de forma oficial, o permitiéndoles leer sus obras de forma gratuita.

La presencia de artistas en internet comenzó a crecer mucho, por lo que no tardaron en aparecer páginas web como blogs personales donde los artistas podían compartir su trabajo, o páginas web como DeviantArt (2000), donde los usuarios pueden crear perfiles y subir sus ilustraciones. Surgieron nuevas páginas web destinadas exclusivamente a que autores de cómics pudieran publicar sus obras, tales como Subcultura (2006) sitio web en español dedicado al hospedaje de webcómics y extinto en 2018, Tapas (2012), antes conocido como Tapastic, sitio dedicado a lo mismo pero orientado al público angloparlante (sin embargo, muchos artistas de distintos países suben sus webcómics ahí), Faneo, que nació tras el cierre de Subcultura, y Webtoon (2005), un sitio web y aplicación que se

dedica a la publicación de Webtoons de distintos creadores a nivel mundial. Un Webtoon es una historieta digital en formato vertical de una sola tira por capítulo, diseñada para leer en celulares u otros dispositivos (Cho, 2016). Este formato fue creado en Corea del Sur.

Con el surgimiento de las redes sociales, los artistas han podido crear perfiles para promocionar su trabajo, subir ilustraciones, avisar que estarán en eventos, grabarse mientras dibujan en directo y hacerse conocidos ganando seguidores. Facebook, Instagram, Twitter, Twitch, Discord o TikTok son ejemplos de ello. Facebook permite la creación de comunidades a través de grupos, y lo mismo pasa con Discord a través de los servidores. También han aparecido páginas web especializadas en ayudar a trabajadores creativos a compartir su portafolio online como Behance (2005) enfocado a creativos en general, y ArtStation (2014) más enfocado a ilustradores y a concept artists. También desde el extranjero hacia el resto del mundo se comenzaron a crear plataformas online de apoyo monetario a trabajadores creativos (y de otros ámbitos), como Patreon (2013), Kickstarter (2009) o Fiverr (2010).



Figura 44. Webtoon. (2023). Portada de la página web de Webtoon [Captura de pantalla]. Webtoon. Consultado el 16 de mayo de 2023. <https://www.webtoons.com/es/>

6.6. Editoriales, comiquerías, eventos y noticias actuales

En cuanto a los mangas japoneses en Chile, grandes editoriales del mundo las importan, tales como Norma y Planeta (españolas), Ivrea (argentina) o Panini (italiana). Estas editoriales están entre las únicas que traen manga a Chile y que se dedican al rubro de la historieta en general. No hay una editorial chilena que se dedique exclusivamente a vender mangas japoneses que sea del calibre de las anteriores nombradas. A parte de las editoriales tradicionales de cómics en Chile en general, se han formado nuevas editoriales en estos últimos años, muchas de ellas publican historietas de autores chilenos con estética manga, tales como: Sketchi, Wolu, Biblioteca de Chilenia, Visuales, Dogitia, Pez Arbóreo, Santillana, Arcano IV, y Anfibia.

Sketchi es una editorial fundada por un dúo de dibujantes, de alias "osterbic" y "maruetc_art", cuyo objetivo es entretener y cautivar a los fans de las historietas. También desean establecer una plataforma en la que nuevos autores hispanohablantes de historietas y novelas puedan publicar sus trabajos. Su visión es "posicionarse como un referente en historias y novelas en el país y Latinoamérica, proporcionando múltiples enseñanzas y valores, con la finalidad de

aumentar la lectura de jóvenes para ampliar su mundo imaginativo al máximo" (Sketchi Editorial, 2021). Han formado una clasificación entre las revistas que publican. Por ejemplo, están las revistas numeradas que equivalen a lo que serían los semanarios de manga en Japón que contienen un capítulo de cada obra que están publicando con ellos. Pero en este caso pasa más tiempo entre las publicaciones de cada número de la revista. También están las revistas "O" que son colecciones de one-shots de los artistas que participan con ellos. Venden además tomos recopilatorios de las historietas que trabajan con ellos, iguales a los tankôbon japoneses. Estas revistas en general reúnen obras chilenas con estilo manga, teniendo portadas a color y páginas interiores en blanco y negro. Además de ello, también publican fanzines que pueden contener un solo capítulo de alguna obra. Son una editorial muy activa que ha formado comunidad en sus redes sociales, en especial en Discord, donde entablan conversaciones, informan y crean dinámicas con los artistas que publican con ellos y con sus fans, y además anuncian en qué eventos estarán participando.

Figura 45. Sketchi Editorial. (2023). Portada de la página web de Sketchi Editorial [Captura de pantalla]. Sketchi Editorial. Consultado el 3 de junio de 2023. <https://sketchi-editorial.net/>



Wolu es una editorial creada por Pablo Monreal y Pía Prado Bley, ambos creadores de historietas. En su página web mencionan que son una editorial con influencia de manga, y el objetivo de sus historias es "entretener, comentar nuestra sociedad y buscar nuevas formas de narrar" (WOLU Editorial, 2021). Aprovechan su plataforma digital para vender copias de sus cómics (físicos), como ebooks y merchandising. En su momento los creadores dirigieron talleres de storyboard para cómic, y talleres de manga, por lo que también están involucrados en el medio de la historieta no sólo como autores. Además, en su página web aparece que el proyecto de Wolu fue financiado por el fondo nacional de fomento del libro y la lectura, convocatoria 2020, del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, que da indicios de que al menos de parte del gobierno si hay una preocupación por generar más instancias culturales respecto a la historieta.

Respecto a las comiquerías, si bien han existido tiendas de cómics en Chile antes, como el caso de Crazy All Cómics desde 1993, en la actualidad también se han formado nuevas tiendas especializadas en los productos de cómics o mangas chilenos, como Page One, una tienda online de mangas originales con sede en Santiago. Ofrecen un amplio catálogo relacionado al medio, como novelas ligeras, libros de arte y guías de personajes. Además, trabajan con las principales editoriales del mundo, como Fandogamia, Todomodo, Milky Way, Norma, Ivrea, Panini y Planeta. En sus productos también ofre-

cen historietas chilenas, y se esfuerzan en comunicarse con autores chilenos para tenerlos en su catálogo (Page One, 2022). Existen además las tiendas como Shazam Comics, que no sólo venden manga, sino también trabajos indies, obras de DC Cómics, Marvel Cómics, cómics europeos y chilenos, junto a novelas gráficas.



Figura 46. Wolu Editorial. (2023). Portada de la página web de Wolu Editorial [Captura de pantalla]. Wolu Editorial. Consultado el 3 de junio de 2023. <https://www.wolueditorial.cl/>

Se ha podido ver la creación y proliferación de ferias y eventos que están dedicadas a los fanáticos del manga y el anime en Chile, como la Anime Expo (de pago, en Estación Mapocho) o la Feria Friki (gratuita, en parques al aire libre), y si bien no están orientadas sólo al mundo editorial del cómic, de todas formas algunos artistas también asisten para vender sus ilustraciones, fanzines o historietas porque saben que los asistentes pueden estar interesados en sus productos. Se han creado ferias dedicadas a la ilustración, tales como Cohete Lunar o Feria Safari. Además, existen las ferias dedicadas exclusivamente a la historieta, como el Festival Internacional del Cómic de Santiago (FIC Santiago), Aguacero Festival Internacional de Valdivia, el Salón Internacional de la Historieta del Bío Bío, y ferias asociadas a comunas como el Encuentro de Ilustración & Cómic en La Reina.

El mundo del cómic nacional también ha visto hitos importantes en el último tiempo. En 2020 se ha creado una campaña de financiamiento en la página Kickstarter para realizar una adaptación animada del cómic "Carta Prat", en forma de un episodio piloto. Esta campaña fue creada por Wolu Studio, una nueva productora que encuentra su raíz en la editorial Wolu, que ha publicado otros cómics chilenos. La idea del estudio es ayudar a desarrollar la industria de la animación en Latinoamérica, mediante la realización de este episodio piloto. Si este trabajo logra tener éxito, la meta es conseguir hacer una serie animada de 6 a 12 episodios (Ximena & Pablo, 2020). Podríamos decir que estamos viendo el desarrollo del "primer anime chileno", ya que claramente los gráficos tanto del material original como la animación tienen códigos estéticos que se ven influenciados por el anime.

Más adelante en el año 2020, el dibujante Elvis Yona Garrido (Saikomic) ganó el primer lugar con su one-shot "Armados" en la categoría internacional de la edición número 100 del concurso "Premios Tezuka", de la editorial Shûeisha, bajo el auspicio de su famosa revista de manga Shonen Jump (Vega, 2020). El jurado estuvo compuesto por mangakas muy importantes que han trabajado o se encuentran trabajando actualmente en la revista, por lo que su elección otorga aún más relevancia a los ganadores, y más considerando que el

trabajo del dibujante chileno compitió con muchas otras obras de distintas partes del mundo. Saikomic también ha estado subiendo su nueva obra "Antagonista" de forma gratuita a la página de Medibang. Este nuevo manga, impulsándose también de la reciente popularidad del autor, tuvo la posibilidad de ser publicado por una editorial argentina, Kemuri Ediciones, y en el mes de octubre de 2021 pudo ser publicado también por Provincianos, una editorial chilena.

Esto sienta un precedente de que la historieta chilena, en el aspecto del manga nacional, va por buen camino y está teniendo un excelente recibimiento del público. La influencia del manga japonés en las obras de autores de historietas chilenas ha sido muy notoria, cada vez más se ven más "mangas chilenos", tanto en ediciones físicas, ya sea hechas en editoriales grandes, editoriales más independientes y pequeñas, o incluso autogestionadas con el autor editando su propia obra, siendo vendidas en librerías, ferias del libro o tiendas online. De hecho, ya existen varias autoras destacadas con dibujos con influencia del manga, tales como Daniela Thiers, Pia Prado Bley, o Karla Díaz.



Figura 47. Vega, M. (2020). Armados en Shōnen Jump [Foto]. BioBio Chile. Consultado el 16 de mayo de 2023. [https://www.biobiochile.cl/noticias/ artes-y-cultura/libros/2020/12/03/armados-reportan-que-chileno-gano-concurso-internacional-para-autores-de-manga-de-shonen-jump.shtml](https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/libros/2020/12/03/armados-reportan-que-chileno-gano-concurso-internacional-para-autores-de-manga-de-shonen-jump.shtml)

7. Sexo y género

Para hacer un análisis de la representación de las mujeres en los personajes femeninos de los mangas es necesario establecer qué significan el sexo y el género, y de esta forma hablar con términos apropiados sobre las caracterizaciones que se les da estos personajes. También es necesario hablar sobre qué es el sexismo y como se suele reproducir esta práctica en acciones visibles e invisibles en Chile

7.1. Definición de sexo y género

La cultura es algo muy importante para las sociedades. Define cómo son y cómo pretenden ser, sus valores de vida y sus normas de comportamiento aceptados. "(...) la cultura existe precisamente en cómo nosotros vemos, evaluamos e intentamos organizar el mundo alrededor de nosotros, incluyendo por supuesto, cómo vemos, evaluamos y organizamos la diferencia biológica" (Kabeer y Subrahmanian [1996], como fueron citados en Fritz & Valdés, [2006], p. 23). La cultura define los modos de ver de las distintas sociedades a los distintos aspectos de la vida del ser humano.

"Así como en el lenguaje, la vestimenta y la comida se pueden observar distintas formas culturales, también existe diversidad en las formas específicas en que cada cultura define y entiende lo que es y debe ser un hombre y una mujer" (Fritz & Valdés, 2006, p. 23). Se desprende de esto que el género es un aspecto cultural aprendido, que es variable dependiendo de la definición que tenga cada cultura de lo que es ser hombre y mujer. Respecto a la diferencia biológica de las personas o -el sexo- "la cultura construye, agrega, atribuye un conjunto de funciones o roles, significados y características específicas estereotipadas" (Fritz & Valdés, 2006, p.24). Estas características se instauran en las mentes de mujeres y hombres cuando aprenden qué es lo que la sociedad espera de ellos en base a las expectativas para su sexo. Esto finalmente termina formando un modelo de género hegemónico y una división del trabajo determinada. "Todos estos elementos conforman un 'sistema de género' u 'orden de género' presente en cada sociedad, que establece diferencias, desigualdades y estructuras de privilegio entre los géneros, tanto de orden simbólico como material" (Fritz & Valdés, 2006, p.24). El arraigo de conductas específicas comienza a generar desigualdades debido al trato distinto entre ambos sexos, permitiendo diferencias de poder y generando discriminación. Como menciona ComunidadMujer (2016), citado en Pérez (2016), estas oportunidades y relaciones se crean socialmente, y se aprenden por procesos de socialización, variando según el contexto social y temporal. El género determina lo que es permitido en un hombre y una mujer en cierto contexto dado. Fritz (2006), como es citada en Pérez (2016), menciona que se crea una relación de poder en el género, ya que no todos tienen las mismas oportunidades de desarrollo, y a partir de ellas existen necesidades diferentes para ambos sexos.

A nivel general, el género se resume como "(...)una construcción social y cultural (simbólica) de la diferencia biológica" (Fritz & Valdés, 2006, p.27). Entonces, es distinto del sexo, ya que el sexo "apunta a las características biológicas que diferencian a macho y hembra" (Fritz & Valdés, 2006, p.24).

Sexo	Género
Hecho biológico/natural	Hecho cultural/social
Características biológicas (anatómicas, fisiológicas, hormonales, etc.) que distinguen a mujeres y a hombres.	Características que la sociedad y la cultura, atribuyen a cada sexo.
Macho/ Hembra	Mujer / Hombre Femenino / Masculino
Universal	Contextual, histórico
Adquirido al nacer	Aprendido

7.2. Cómo se transmite el concepto de género

El género no es algo que salga naturalmente de la persona, se aprende. La internalización de la cultura y sus propios modelos de género, generalmente se lleva a cabo por acciones inconscientes e implícitas, mediante costumbres y hábitos que no son reflexionados (Fritz & Valdés, 2006). Esta información se transmite por el proceso de la socialización, y se diferencia según el género, reforzando conductas y representaciones de la realidad para ambos sexos:

“Desde que se nace se trata de fomentar unos comportamientos, de reprimir otros y de transmitir ciertas convicciones sobre lo que significa ser varón y ser mujer” (Fritz & Valdés, 2006, p.24). De ahí que si a un individuo se le enseña a lo largo del tiempo un comportamiento específico, independientemente de si esa conducta viene naturalmente desde su personalidad, más adelante se le atribuirá que realmente tiene esa conducta cuando sólo fue influenciada. Esto como ejemplo podría ser el temor en las mujeres y la agresividad en los hombres.

Fritz & Valdés (2006) indican que un fundamento que se da para determinar estas prácticas o roles culturales y costumbres, son las características biológicas, el propio sexo. Un ejemplo clásico es la propia maternidad, vinculada a la capacidad de la mujer de dar a luz y amamantar. Entonces se espera de la mujer que ella sea mayormente encargada de la crianza de los hijos. El cómo debe ser la maternidad, también puede variar en distintas culturas y distintas épocas, lo mismo para otros aspectos del género.

La naturaleza del género se manifiesta en dos esferas, una es la de “las actividades y relaciones entre hombres y mujeres” y “las representaciones sociales de lo femenino y masculino (simbólicas)”. Es decir que se consideran las acciones, y las interpretaciones de éstas. Estas interpretaciones son significados culturales que la sociedad define para mujeres y hombres (Fritz & Valdés, 2006, p.26).

Estas acciones e interpretaciones derivan en un “orden de género”. Los dos aspectos importantes en relación al orden de género en el contexto de una sociedad son los siguientes: Conductas y prácticas de mujeres y hombres, dentro de éstas está la división sexual del trabajo, o la relación de poder entre ambos sexos y al interior de

Figura 48. Diferencia entre sexo y género. Fritz H., & Valdés, T. (2006). IGUALDAD Y EQUIDAD DE GÉNERO: APROXIMACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL. Herramientas de Trabajo en Género para Oficinas y Contrapartes del UNFPA. Volumen I. Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA). Consultado el 30 de marzo de 2022. <https://elsalvador.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/Herramientas%20de%20trabajo%20en%20genero%20UNFPA.pdf>

estos. Y el segundo aspecto, son las representaciones sociales de lo femenino y lo masculino, por ejemplo: Modelos de feminidad y masculinidad, estereotipos de género, valoración distinta hacia lo “femenino y masculino” que dan privilegio a lo masculino, y que hacen que lo masculino sea la vara de medir para evaluar lo femenino (Fritz & Valdés, 2006).

7.3. Qué es el sexismo

Expósito, Moya y Glick (1996-1998), como fueron citados en Giberti (2017), explican que el sexismo es un comportamiento o actitud que se dirige de forma diferenciada hacia las personas dependiendo de su sexo biológico. Es decir, cualquier sesgo o evaluación, ya sea cognitivo, afectivo y conductual, que se le haga a un individuo haciendo caso del sexo biológico al que pertenece, puede considerarse sexista. Giberti (2017) también citó su propia definición de sexismo del año 2008: “Sexismo se define como el conjunto de actitudes y comportamientos que instala la discriminación entre las personas basándose en su sexo. Se organiza en forma de prejuicio y creencia y se pone de manifiesto mediante el lenguaje, símbolos y costumbres históricamente arraigadas”. Se puede relacionar directamente el factor cultural hablado sobre el género en estas definiciones, ya que son las consecuencias en acciones de las expectativas culturales sobre el género.

El sexismo se considera también un fenómeno social en el ámbito de poder, ya que distribuye “posiciones de poder y subordinación, tanto en lo material como en lo simbólico, y que está inserto en un sistema de relaciones sociales compleja” (Palestro, Troncoso & Ruiz-Tagle, 2016, como fueron citados en Pérez, 2016). El sexismo ocurre mundialmente, y Chile también sufre las consecuencias de su normalización en la sociedad.

El sexismo se produce al valorar más el trabajo productivo asignado a los hombres, asociado al verdadero “progreso”, y al exaltar la maternidad como algo mágico cuando en realidad se está desvalorizando el trabajo reproductivo, también se produce al invisibilizar los saberes y creación de las mujeres y al omitir su participación en los campos históricos y culturales (Red Chilena Contra la Violencia Hacia las Mujeres, [s.f.]).

7.4. Consecuencias del sexismo

El sexismo o discriminación de género se da principalmente de manera negativa hacia el género femenino, y se manifiesta mediante un acceso disparado a recursos, en violencia, poca representación de las mujeres en esferas de poder donde domina el varón, como la política y los negocios, y en la inequidad de poder que existe en las relaciones entre ambos sexos de forma interpersonal e institucional. Estas desigualdades truncan el desarrollo de las aspiraciones y habilidades innatas de las mujeres (Fritz & Valdés, 2006).

Según la Red Chilena Contra la Violencia Hacia las Mujeres (s.f.), existen varias consecuencias del sexismo en la vida de las mujeres que se reflejan de forma negativa, tanto en aspectos sociales hasta económicos. Dentro de ellas están:

- En el ámbito educativo, los y las docentes pueden tener expectativas previas que se diferencian para ambos sexos,

como el desarrollo intelectual o las capacidades físicas, y esto puede afectar el desarrollo pleno de los estudiantes,

- Las estudiantes aprenden una “incapacidad aprendida”, esto significa que creen consciente o inconscientemente que no pueden realizar una tarea, o que no tendrán un buen rendimiento en ella.
- Las mujeres en su mayoría desempeñan actividades de menor importancia en el campo laboral (“tradicionalmente femeninas”), y en el caso de tener un trabajo formal remunerado fuera de la casa, reciben un salario menor en un 30% de lo que se le es pagado a los hombres por el mismo trabajo.
- Poca participación de las mujeres en la vida pública, en la representación popular y las direcciones de empresas o instituciones políticas.

Sin embargo, no porque esto se de principalmente hacia las mujeres, significa que los hombres no sean afectados por esto, en especial por algunos modelos de género particulares impuestos a ellos, que pueden ser muy restrictivos. De Keijizer (1997) como cita Fritz & Valdés (2006) menciona una forma de esta represión y una de sus consecuencias: “Ampliamente citadas son las consecuencias negativas que tienen para los varones la represión de sus emociones y las exigencias del deber ser y de demostrar su ‘masculinidad’, por ejemplo, en su salud”.

7.5. Asimilación del sexismo como práctica normalizada e interiorizada

El sexismo es un fenómeno social antiguo, debido a que surge de las relaciones humanas que han existido desde hace mucho tiempo. Debido a la persistencia cultural que ha existido por los siglos sobre las formas de ver el género, estas prácticas se han considerado “naturales”. La socióloga Sandra Palestro, a través del libro “El continuo de violencia hacia las mujeres y la creación de nuevos imaginarios”, comenta sobre esto:

“El sexismo surge del orden social, de las relaciones que establecemos en la convivencia en sociedad, no es natural, pero es tan antiguo el poder que ejercen los hombres sobre las mujeres que se ha “naturalizado”, parece que siempre hubiera sido así y que así debiera ser” (Red Chilena contra la Violencia hacia las Mujeres, 2015, p.42)

Pérez (2016), menciona que existe una interiorización del sexismo en la infancia, ya que se aprende de las expectativas de la sociedad en base al sexo. Este aprendizaje se da en todo ámbito de educación, no sólo el formal como el colegio, sino también por los medios de comunicación o la familia, entre otros. Habla de que estos modelos han pasado de ser completamente rígidos a modificarse en el tiempo, en dirección hacia una menor desigualdad. Sin embargo, apunta a que existen distintos elementos que construyen este “sistema de género”, orden establecido que puede variar dependiendo del contexto, sociedad, cultura y momento histórico donde esté la persona: División sexual del trabajo, relaciones entre mujeres y

varones, brechas de género, estereotipos de género, identidades de género, y modelos de feminidad y masculinidad (Pérez, 2016).

Un problema que suelen enfrentar las niñas es que las figuras de autoridad y crianza en su entorno esperan de ellas atributos específicos de acuerdo a su género, encasillándolas en un sólo tipo de comportamiento aceptable y esperado. Según Pérez (2016): “Las niñas aprenden a ser mujeres cuando se les estimulan conductas encaminadas al cuidado de la estética, la maternidad, el trabajo doméstico y el cuidado de las personas” (p.30). Estos conceptos son enseñados ya sea consciente o inconscientemente desde el principio de sus vidas. No tiene nada de malo que una mujer ya en su adultez sea apegada a esos valores, pero el problema está en que muchas veces la sociedad espera que desde niñas crezcan en ese “molde” y luego se apeguen a él, no permitiendo que se exploren otros intereses o variantes de comportamiento. Además existe una doble cara en términos de lo que es aceptable en actitud hacia los niños y niñas: “(...)existen otros atributos considerados positivos o que llevan al “éxito”, asociadas a los niños, tales como la audacia, ambición, el riesgo y el don del mando, y que cuando se relacionan con niñas son considerados negativos” (Pérez, 2016, p.30). La consecuencia en las niñas es que se les inculca como algo positivo (aunque sea inconscientemente) que sean inseguras, temerosas y se subestimen, lo que a largo plazo en su desarrollo como futuras adultas puede generar instancias negativas en distintos aspectos de sus vidas, como el plano de la autoestima, el plano amoroso, laboral, otros.

Que se asimile en Chile el sexismo como una práctica normalizada termina afectando a las instituciones de este país. Uno de esos ejemplos es la normalización del sexismo en la educación chilena. La Red Chilena Contra la Violencia Hacia las Mujeres (s.f.) indica que el sexismo en la educación se produce por una serie de actitudes y discursos, entre ellos: El uso del lenguaje masculino como universal, los profesores prestando más atención a los niños que a las niñas y no estimulando la participación de estas últimas, el uso de los espacios en el patio y en el aula donde los niños acaparan más espacio mientras las niñas se ubican en los alrededores en el patio y en la sala más cerca de la zona de los profesores, los valores respecto al género que se transmiten de forma implícita por los docentes sin ser parte formal de los planes de estudio, y los cuentos infantiles mostrados, en donde por ejemplo los protagonistas masculinos son activos y los personajes femeninos son secundarios en roles pasivos.

La Red Chilena Contra la Violencia Hacia las Mujeres (2016) ha establecido que al menos el sexismo no es tan evidente como hace unos años en los textos escolares, pero se siguen encontrando algunas cosas que pueden mejorar. Se ha visibilizado a mujeres que han aportado en la historia a diversos rubros, pero esta inclusión a los libros escolares sigue teniendo una visión en la que las mujeres deben escalar para llegar hasta el mundo mayormente masculino. Estas “heroínas” son mostradas como únicas, pero en muchas ocasiones se habla de ellas en conjunto con los hombres que las acompañaron (compañeros, padres o hermanos), y al final, “(...)persiste en el discurso oficial de los textos la desigualdad de los géneros como mecanismo de reproducción de violencia simbólica” (p.71).

8. Representación de la mujer en el manga japonés

El manga es un producto que se creó en Japón. Nació de a poco a través del avance artístico y cultural que se generó en este país, a través de los siglos. Pero fue en el siglo XX, después que Japón sucumbió en la Segunda Guerra Mundial, que el manga explotó en cantidad de contenido, nuevas clasificaciones de historias y estilos visuales, y se convirtió en no sólo una expresión artística y cultural, sino que también llega a ser tan importante en Japón que se considera un patrimonio cultural allá, incluso desde hace décadas (como por los años 70'). Esto es al contrario que en Occidente, ya que aunque antes sí se importaron varias obras al extranjero mediante las editoriales, el surgimiento de la popularidad masiva del manga ha sucedido más notoriamente en la última década.

En Japón siguen existiendo bastantes prácticas culturales directamente relacionadas al sexismo y la mantención de estereotipos de género. Es conocido que es un país que tiene bastante arraigado este sistema de creencias respecto al género y las expectativas que se tienen de cada sexo, fomentando además el machismo. Por lo que es inevitable ver efectos de estos fenómenos sociales reflejados en la cultura del manga y todo lo que abarca. Esto se puede ver tanto en la cantidad de autoras y autores, o de editoras y editores, incluso de gente en posiciones más altas dentro de las editoriales. Existen autores de manga que no revelan su identidad ni su género. Tal cual es el caso de Koyoharu Gotoge, mangaka de "Kimetsu no Yaiba", y Gege Akutami, mangaka de "Jujutsu Kaisen". Esto se da para evitar problemas con la fama, o para ocultar su género, y en el caso de mangakas mujeres, que no se juzguen sus trabajos por el hecho de que lo sean. Dentro del mismo manga, se puede ver a personajes estereotipados, tanto de autores hombres o autoras mujeres, pero algo que es muy común es que en las obras de mangakas hombres (sobre todo en los mangas shōnen) existan representaciones de la mujer o estereotipos de género negativos y/o restrictivos en cuanto a los personajes femeninos.

8.1. Las tres formas de estudios de género respecto a las mujeres y el manga

La relación entre las mujeres y el manga japonés es algo evidente. Al principio de la creación del manga moderno en el siglo XX, todos los autores eran hombres. Pero de a poco comenzaron a surgir autoras femeninas. Muchas de ellas establecieron nuevos parámetros en la creación de historias y nuevos estilos gráficos en los mangas, como lo fue el Grupo del 24, una serie de mangakas de manga shōjo, llamadas así porque todas nacieron alrededor o en el año 24 del período Shōwa (1949) (Santiago, 2010, p.108). Por lo que existe, en definitiva, material para investigar la relación entre las mujeres y el manga, tanto en aspectos de la realidad (en la industria) como aplicado a personajes en la ficción (los mangas).

Según García y López (2012), existen tres formas de estudiar a la mujer respecto al manga. Primero está la mujer como autora o creadora de manga. Esta es la sección que tiene menos investigaciones al respecto, debido a la falta de interés de parte de expertos y la poca cantidad de mujeres mangakas. Sin embargo, al igual que hombres mangakas famosos, también existen mangakas famosas

mujeres que existen incluso desde los 80' y los 90', como Rumiko Takahashi, creadora de "Inuyasha". Sin embargo, desde los 90' es que comenzaron a surgir más autoras mujeres de shōnen, como Hiromu Arakawa creadora de "Fullmetal Alchemist" en 2001. En la actualidad también se encuentra Shinobu Ôtaka con "Magi", está Adachitoka, un dúo de mangakas mujeres (Adachi y Tokashiki), creadoras de "Noragami", y Yoshitoki Ôima, mangaka conocida por la adaptación a una película de animación de su manga "Koe no Katachi", y por la adaptación al anime de un manga en emisión "Fumetsu no Anata e", en donde ambas obras shōnen contienen excelentes personajes femeninos y relaciones con distintos matices entre personajes mujeres y hombres.

La segunda forma de estudiar a la mujer, es como consumidora de manga. Como cualquier fan del manga, las mujeres participan en eventos como convenciones de manga, juntas de fans o hacen cosplay; incluso llegan a crear sus propios trajes a mano para representar a sus personajes favoritos. Dentro de las investigaciones que hablan de las mujeres como consumidoras, existen estudios respecto a la recepción del manga de parte de fans extranjeros, y de las lectoras que se transforman en creadoras de manga (García y López, 2012).

García y López (2012) mencionan que la tercera área de los estudios de género sobre manga es la más numerosa y más investigada y desarrollada, aunque todavía queden temas que tratar, y es el análisis de la representación de la mujer en el manga. Los japoneses crearon el sistema de división de tipos de manga según la demografía, es decir, público objetivo a la que estaban apuntando, y debido a esto, los principales estudios académicos que han hablado de esta temática, se concentraron en el shōjo y el josei, ambos dirigidos a mujeres, pero el shōjo siendo para adolescentes y el josei para adultas jóvenes. Esto significa un ambiente limitado para estudiar, debido a que tanto autoras como consumidoras en su mayoría son mujeres. Estos sectores de la producción de manga "(...) suponen un campo bien limitado para el estudio de la construcción de la feminidad a través de las características físicas, emocionales y narrativas de las protagonistas así como del tratamiento y la temática de dichas obras" (p.123). Por este factor, dentro de su artículo sobre la representación icónica y narrativa de la mujer en el manga, se enfocaron en la demografía shōnen (para chicos adolescentes), y el manga de horror, para ampliar el campo de análisis de su investigación hacia mangas orientados al público masculino.

8.2. Representación de la mujer en el manga shōnen

Dentro de esta demografía, la mayoría de los autores y de los lectores son hombres, por lo que sus historias se centran en protagonistas masculinos. Esto se da naturalmente y más considerando que los lectores quieren verse reflejados y representados realísticamente en estos protagonistas masculinos (Daugherty, 2020). Por lo mismo, los personajes femeninos no son tantos en comparación (o al menos no se equiparan al número de personajes masculinos), a excepción de cuando se trata de los manga harem, un subgénero donde un protagonista masculino debe convivir con varias chicas que son sus intereses amorosos. También se espera, por el público

objetivo, que los autores escriban a sus personajes femeninos a través de su visión sobre cómo debe ser una mujer, y esto termina conectando con el público objetivo masculino que ya piensa de esta manera. Esta es la problemática, sus representaciones de las mujeres hechas a través de su visión como autores masculinos pueden en muchas ocasiones estar sesgadas, y esto termina por reafirmar estereotipos y conceptos sobre la mujer. Pero eso no significa que no existan autores masculinos, y en especial, femeninos, que creen buenos personajes femeninos en sus mangas shōnen.

Hasta los 90', pocas mujeres escribían shōnen, pero ahora estas creadoras se han vuelto más comunes y sus trabajos suelen llegar a un público mayor (Daugherty, 2020), incluso, llegan a ser igual de populares que los de los creados por autores masculinos. Este factor es muy importante considerando que el shōnen es la demografía con más ventas y público en Japón, superando por un gran margen a las demás demografías de manga. Una evidencia de esta popularidad del género fue una encuesta de 2021 que destaca los mejores mangas de la industria hasta la fecha, con más de 150,000 respuestas de fans. De los 100 puestos, los primeros lugares han sido todos shōnen populares recientes y clásicos, y recién en los puestos 20 y 21, aparecen los shōjo "Natsume's Book of Friends" y "Glass Mask" respectivamente (Peters, 2022). Además, se hizo una encuesta en 2012 por la Nikkei Shinbun en relación a la revista semanal de manga shōnen la Weekly Shōnen Jump, donde se descubrió que algunos de los títulos más exitosos de la revista eran mayormente apoyados por mujeres, de hecho se estableció que el promedio de lectores de la revista en términos de género se puede dividir casi al 50% (Parker-Dalton, 2019). Esta tendencia de porcentaje de género de lectores se ha mantenido a lo largo de la década; según una encuesta realizada en mayo de 2020, cerca del 92% de los estudiantes varones de preparatoria en Japón declararon leer manga shōnen o seinen. Las mujeres les siguen con un 86% (Statista, 2021). Esto deja un margen del 6%, dejando ver que la cantidad está bastante equilibrada. Por lo que no es descabellado pensar en que ahora los mangakas y editores dentro de la revista deben estar conscientes de la cantidad de público femenino y masculino que tienen, es decir, existe una evidencia sólida de que también tienen bastante público femenino.

Figura 49. Parker-Dalton, J. (2019). Female Editors at Jump: An Impossibility? [Gráfico]. Gráfico de encuesta sobre la cantidad de lectores femeninos y masculinos de la Weekly Shōnen Jump. Otaquest. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.otaquest.com/jump-female-editors-controversy/>



Las mujeres en el manga shōnen no suelen ser creadas como representaciones realistas de mujeres, sino que al igual que las mujeres en los mangas shōjo escritas por autores masculinos antes de los 70', son versiones idealizadas o tropo de mujeres destinadas para hacer avanzar la trama (no de forma activa), sólo sirviendo como interés romántico para más de un personaje masculino, o para ser consumida por sus lectores masculinos (Daugherty, 2020). Esto ha sido algo con lo que han chocado las lectoras femeninas de estos mangas hasta la actualidad; la falta de agencia en los personajes femeninos. La agencia se define como una demostración de parte del personaje de su capacidad para afectar la trama debido a sus decisiones: "(...)Este personaje tiene motivaciones propias. Es más activa que reactiva. Ella empuja la trama más de lo que la trama la empuja a ella. Aún mejor, la trama existe como resultado directo de las acciones del personaje" (Terribleminds, 2015). Esto es lo contrario a lo que ocurre en muchos casos en los mangas shōnen, donde la mujer tiene posiciones subordinadas al protagonista masculino, por ejemplo como ayudante o interés amoroso (García y López, 2012).

García y López (2012) en su artículo, sacaron información de un trabajo pasado del año 2011 de ellos, donde tenían una muestra de 8 mangas dirigidos a chicos jóvenes. De esta muestra obtuvieron un total de 42 personajes femeninos que estudiaron sistemáticamente a través de una ficha de análisis de personajes. Con estos resultados lograron hacer una tipología del personaje femenino en función de su aspecto iconográfico y su rol narrativo. Sus resultados fueron los siguientes: Casi la mitad de los personajes analizados tenía entre 14 a 20 años. No había muchas niñas ni ancianas. Al ser jóvenes, la mayoría eran estudiantes. Se reveló además que el personaje femenino en estos mangas puede mantener el status quo del mundo al que pertenecen (protagónico) y que muy pocas veces tienen la facultad de hacer avanzar la historia (secundario). De nuevo, se confirma la falta de agencia en los personajes femeninos.

En cuanto al diseño visual, la mayoría son jóvenes muy atractivas, por lo que los rasgos físicos considerados "desagradables" sólo aparecen en las ancianas. Clasifican a estas mujeres atractivas en tres tipos: Neutro, atractivos y sexies. Notaron que los personajes femeninos con pechos voluptuosos son muy utilizados en estas historias, independiente de que correspondan a su concepción de personaje "sexy". Y además, los personajes "sexies" a menudo son antagonistas directos de los personajes protagonistas masculinos, al contrario que los personajes femeninos "puros y virginales" (García y López, 2012). Un caso muy famoso es el personaje de Lust (Lujuria) en "Fullmetal Alchemist", una enemiga de los protagonistas que es un homúnculo, una criatura aparentemente humana pero que en su estructura es completamente artificial, y como dice su nombre, fue creada a partir de la propia lujuria de su "padre" o creador cuando se deshizo de sus "pecados capitales". Su apariencia es el de una mujer muy atractiva, de pelo ondulado negro, con un vestido de una pieza escotado que se ajusta a todo su cuerpo. Sobre las características físicas más recurrentes en personajes femeninos, García y López (2012) mencionan que los personajes buenos y positivos se representan generalmente con ojos grandes y redondos, y que los personajes de ojos pequeños y afilados suelen ser más maliciosos o negativos. Indican que las rubias son más agresivas, activas y en general violentas y luchadoras, al contrario que las chicas de cabello oscuro que suelen representar chicas

tranquilas o tímidas, asociándose a la belleza tradicional japonesa. Y también notaron el uso de arquetipos gráficos basados en ciertos vestuarios, para que el atuendo de un personaje comunique su trabajo u ocupación, su carácter y además de poseer elementos que aluden al fetichismo. Estos dos puntos hablan de que existe una relación directa entre cómo luce y está construido iconográficamente el personaje con su personalidad, su papel en la trama y su función narrativa.

Se establece que en cuanto a las funciones narrativas de los personajes femeninos, estas surgen en directa relación con el personaje masculino al que acompañan. Estas relaciones las clasificaron entre "amar, ayudar y sufrir". Contabilizando, vieron que existían más personajes femeninos que aman que los que son amados. Y que por lo tanto existía una mayor sentimentalización de la mujer. En cuanto a los personajes que ayudan, vieron que existían más variedad de ellos. Ellas tienen una posición secundaria respecto al personaje masculino, y lo complementan. El héroe masculino entonces queda como un personaje que también necesita ayuda, no es que pueda hacerlo todo por sí mismo. El problema, es que la figura de la mujer guerrera queda con mucha menor relevancia, y las mujeres quedan relegadas a labores de apoyo, como en cuanto a consejos y a curación. Por lo que se terminan repitiendo los "tipos de roles" femeninos tradicionales. Finalmente, en cuanto a los personajes que sufren, generalmente son mujeres que sufren para sí mismas; es decir, mujeres que son víctimas o sometidas a alguna situación, y las mujeres que hacen sufrir a los demás, siendo enemigas. Cuando estos personajes femeninos sufridos son enemigas (que no son frecuentes), no es que sean las antagonistas principales, sino que sirven de apoyo al bando de los antagonistas. Es más frecuente encontrar mujeres sufridas del lado de los buenos, que necesitan ayuda de los hombres protagonistas. Esto marca aún más a la mujer como una persona pasiva y sentimental (García y López, 2012). A pesar de que la muestra de García y López era acotada, al elegir buenos mangas representantes de la demografía en términos de popularidad, si habían llegado a tener una adaptación a la animación japonesa, de si habían sido publicados en España, y que no tuvieran más de veinticinco años de antigüedad, les da una muestra que refleja elementos que también tienen otros shōnen, por lo que su estudio se puede extrapolar a la demografía en general.

Hasta la actualidad, el manga sigue siendo (incluso desde su origen) una industria dominada por los hombres. La mayoría de mangakas eran hombres, por lo menos hasta el cambio cultural que empezó cuando la economía japonesa pasó por el evento conocido como la "Burbuja financiera e inmobiliaria en Japón" (1986-1991). Pero estos mangakas no escribían a las mujeres de sus historias considerando a las mujeres reales (Daugherty, 2020). Esto implica que las mujeres debieron tomar las riendas del asunto, y comenzar a entrar activamente y generar espacios para ellas en este mundo dominado por los hombres, ya que sus visiones sobre el mundo sobre lo que era ser mujer no estaban siendo consideradas, y quién mejor para contarlas que las mismas mujeres. Daugherty (2020) comenta que como el mundo ha existido como un espacio que gira en torno a los hombres por tanto tiempo, las mujeres aún necesitan un espacio propio y deben incluirse a sí mismas en espacios de hombres para fomentar el cambio. Toma de evidencia la popularidad de mangas shōnen de autoras mujeres, junto con la evolución que han tenido los shōnen escritos por hombres, para afirmar que estas prácticas

de tomar espacios para mujeres dentro de un medio dominado por hombres han funcionado. Aunque varias autoras crearan personajes femeninos bien hechos para los shōnen, no implica que ellas tuvieran una influencia en toda la demografía, pero sí muchas se convirtieron en autoras queridas por el público y conocidas en el shōnen, y que estos personajes femeninos sean populares implica que los lectores del shōnen están teniendo un buen recibimiento de ellos. Eso es bueno considerando que principalmente son chicos jóvenes y un número creciente de chicas jóvenes (Daugherty, 2020). Esto da esperanzas para que exista un público más abierto a nuevas formas de ver la representación de género femenino, que se esté creando un camino hacia un mejor trato hacia estos personajes y que existan más análisis sobre los roles de género.

8.3. The “shōnen framework”, o el “marco shōnen”

Flis (2018) en su artículo “Straddling the Line: How Female Authors are Pushing the Boundaries of Gender Representation in Japanese Shonen Manga”, describe que existe un “marco shōnen” o “shōnen framework”, y esto es, que existen elementos dentro del shōnen que se adhieren a ciertos estándares de género, y esto incluye a los personajes femeninos. Este marco restringe de dos formas la capacidad del shōnen para representar actuaciones de género: invitando a la “mirada masculina”, y retratando a personajes femeninos como arquetipos del concepto “Buena esposa, Madre sabia (良妻賢母; ryōsai kenbo). Esto hace que el manga shōnen se asegure de que atraerá a lectores masculinos a través de narrativas cuyo origen está en la masculinidad hegemónica, ya que el pensamiento de ese público (en su mayoría) viene pre-alineado o condicionado a tener esa narrativa como verdad. Este marco se encuentra a nivel general en la demografía, incluso desde sus comienzos.

La “mirada masculina” o “male gaze” a la que se refiere Flis, es un concepto creado por la teórica del cine feminista británica Laura Mulvey, en su ensayo llamado “Visual Pleasure and Narrative Cinema”, escrito en 1973 y publicado en 1975 en la revista cinematográfica Screen. El concepto de mirada masculina describe una forma de mirar a las mujeres mientras estas son disminuidas, y mientras los hombres se empoderan. A través de él, los cuerpos de las mujeres sirven para satisfacer la fantasía masculina (Mulvey, 1975). “Esencialmente, la mirada masculina ve el cuerpo femenino como algo que el hombre heterosexual (o la sociedad) puede observar, conquistar, poseer y utilizar para promover sus objetivos” (Cristina, 2021). Mulvey explica que los medios convencionales cosifican a las mujeres, y da el caso de lo que sucede con las mujeres en las películas occidentales; son presentadas como objetos de placer masculino. “En un mundo ordenado por el desequilibrio sexual, el placer de mirar se ha dividido entre activo/masculino y pasivo/femenino. La mirada masculina determinante proyecta su fantasía sobre la figura femenina que está estilizada en consecuencia” (Mulvey, 1975, p.11). Esto se puede ver no sólo en las películas, sino también en la forma en que la publicidad, las portadas de revistas o redes sociales utilizan el cuerpo de las mujeres. Este concepto también se puede aplicar al manga shōnen, un medio donde frecuentemente la figura femenina queda estilizada para la fantasía masculina.

Figura 50. Movieclips (25 de septiembre de 2012). Die Another Day Movie CLIP - Jinx (2002) HD [Video]. Aparición en cámara lenta de “Jinx” en la película “007: Otro día para morir”, donde es cosificada tanto por la cámara como por James Bond. Youtube. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=gdbIIlNpktOs>



El shōnen usa representaciones estereotipadas de la feminidad para dar a entender la forma en que se comportan sus personajes femeninos, y que una de esas representaciones o plantillas principales para la representación de la feminidad es el ideal de “Buena esposa, Madre sabia” que existe en la sociedad japonesa (Flis, 2018). Este es un modelo de feminidad que comenzó como un proyecto educativo japonés del siglo XIX. En 1899, se incorporó por primera vez la educación secundaria de las mujeres al sistema de educación pública regulado por el estado. El gobierno junto con esto lanzó un proyecto para moldear los roles de las mujeres frente al estado. “El proyecto defendía las virtudes y valores tradicionales de la feminidad ideal, como la obediencia al padre, al marido y, más tarde, al hijo varón mayor” (Inoue, 2002). Esto se ha mantenido en Japón, un país donde el machismo y las formas tradicionales de ver el género imperan hasta hoy. Flis (2018) menciona que tradicionalmente en Japón se espera que cuando las mujeres deciden casarse y empezar una familia, renuncien al trabajo y comiencen a dedicarse a cuidar a su familia, apoyando a su esposo (el “daikoku-bashira”) y siendo la principal cuidadora de sus hijos (El daikoku-bashira [大國柱] se refiere al pilar central de una casa o edificio, y también es una metáfora para el proveedor de la familia). Si bien que las mujeres decidan esto no es reprochable al ser una elección personal, si hay que analizar que muchas veces esa decisión puede venir de la presión social. En Japón estas marcadas expectativas de género siguen existiendo sobre las mujeres, mientras los hombres ven con buenos ojos esta práctica social. Estas características esperadas para el género femenino pueden llegar a moldear la concepción del valor de una mujer en la sociedad japonesa, ya que según el concepto de “Buena esposa, Madre sabia” se llega a dar que el valor de una mujer es medido por su relación con los hombres, esto devalúa su identidad profesional y coloca gran énfasis en su rol como cuidadora de los hombres en su vida (Flis, 2018), esto también puede verse reflejado en muchos mangas shōnen ya sea conscientemente o inconscientemente de parte de autores masculinos.

Figura 51. MichaelRogge (2 de julio de 2011). Everyday life in bygone days in Tokyo, 1966 昭和東京 [Video]. Una mujer ama de casa le sirve la cena a su familia en el Japón de 1966. Un ejemplo de “Buena esposa, Madre sabia”. Youtube. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=q-voZjbp9R1w>



Esta idea sobre el rol de las mujeres se complementa con el concepto heredado del confucionismo llamado “Danjyo kankei”, que es la noción de las relaciones entre mujeres y hombres, la distinción entre el rol femenino y masculino. Habla sobre que la función de la mujer en la sociedad japonesa está determinada por su rol de hacerse cargo de administrar el hogar, mientras que el hombre debe proveer sustento económico al hogar (Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, 2017). Otro problema que deriva de esto en la actualidad es que en Japón es muy difícil para una mujer obtener su trabajo de vuelta después de que ella haya tomado su licencia de maternidad, cosa que condiciona como las mujeres pueden llevar su vida allá, lo que de nuevo refuerza las concepciones de lo que puede hacer una mujer y eso verse reflejado en los mangas.

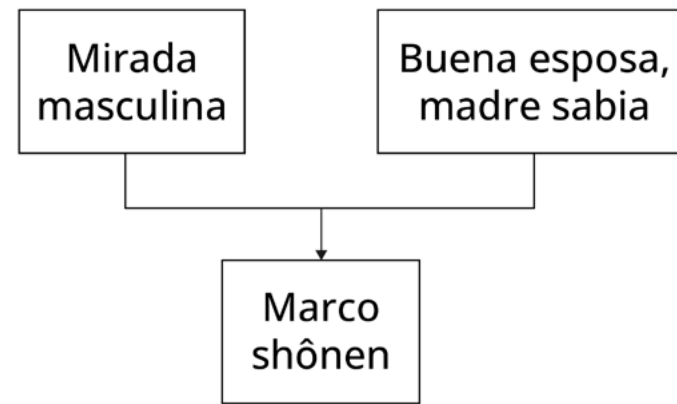


Figura 52. Resumen sobre el “shōnen framework”, o el “marco shōnen”, y los conceptos que lo componen o se relacionan a él [Diagrama]. (2022). Autoría propia en base al paper de Flis (2018): Straddling the Line: How Female Authors Are Pushing the Boundaries of Gender Representation in Japanese Shonen Manga.

Flis (2018) en su artículo analiza los mangas “Noragami” y “Akame ga Kill!”, como ejemplos de shōnen escritos por dos mujeres en el primer caso, y por dos hombres en el segundo, para comparar cómo representan a las mujeres, si se ajustan al concepto del “marco shōnen”, y si éste influencia en la forma en que los personajes tanto femeninos como masculinos se comportan de acuerdo a su género. Para él, “Noragami” es capaz de tener elementos del “marco shōnen” mientras al mismo tiempo lo desafía a través de los comportamientos de género de los personajes. “Noragami” es un ejemplo de manga escrito por mujeres que es capaz de relajar este marco, y que puede influenciar en tener mejores representaciones de género en los mangas populares. En resumen, subvierte al marco. Sin embargo, “Akame ga Kill!” se conforma a él.

8.4. Ejemplos de representación de la mujer en el shōnen

8.4.1. Akame ga Kill!

“Akame ga Kill!” es un manga shōnen escrito por Takahiro e ilustrado por Tetsuya Tashiro, ambos hombres. Es un manga de acción, y trata de un chico del campo que llega a la capital del Imperio para buscar un trabajo y enviar dinero a su pueblo empobrecido. Al llegar a la ciudad, se da cuenta de que nada es como esperaba y luego de ver una horrible masacre cometida por los habitantes corruptos del Imperio y la muerte de sus amigos, decide unirse a

la Night Raid, una división del Ejército Revolucionario que se opone al imperio, y que se dedica al manejo de inteligencia en la capital, encargándose de asesinatos solicitados por la organización.

“Akame ga Kill!” es un manga en el que se muestra bastante el uso de la “mirada masculina”. Usa elementos de la masculinidad hegemónica y sexualiza a sus personajes femeninos; existen en este manga una gran cantidad de dibujos de personajes femeninos en situaciones en las que tienen el cuerpo semi expuesto; usando ropa reveladora; bañándose o desvistiendo. Hay una escena donde los cuerpos de las compañeras del protagonista, Tatsumi, son revelados ante él de forma sexualizada en traje interior, sin que ellas lo sepan (lo que ocurre en más de una ocasión). Esta escena explícitamente lleva a cabo un momento de “mirada masculina”, ya que Tatsumi está utilizando un ítem mágico llamado teigu, para probar su funcionamiento. Sus compañeras saben la mayoría de habilidades que aporta un teigu (帝具; herramienta imperial), pero no saben que también tiene el poder de ver a través de los objetos. Esto es lo que le permite a Tatsumi ver a sus compañeras en ropa interior. Flis (2018) comenta que esta escena es explícita en cuanto a la dinámica de poder de género de la mirada masculina (activo/masculino y pasivo/femenino), esto al mostrar dos cosas; las tres chicas no tienen agencia sobre sus cuerpos, y la escena las muestra siendo inconscientes de la forma en que las ve Tatsumi. Esto se enfatiza más cuando una de ellas se inclina para preguntarle qué le sucede. Esto hace que se exponga más (sin saberlo) para que Tatsumi y el lector puedan tener mejor vista de debajo de su camiseta. El énfasis en el lector se da porque en la página aparece un cuadro donde las tres chicas aparecen desde un punto de vista en primera persona. En resumen, se apela al poder de la mirada masculina dándole a Tatsumi la propiedad de la forma femenina. “El uso que hace Akame ga Kill! de la mirada masculina es un ejemplo de cómo la representación de género se enmarca comúnmente en el género shōnen” (Flis, 2018, p.85). Esta representación muchas veces termina con la sexualización de los cuerpos de las mujeres, al punto de parecer una tradición en el shōnen.

Figura 53. Los personajes femeninos son cosificados por la mirada masculina ejercida por Tatsumi. Takahiro & Tetsuya Tashiro, Akame ga Kill! (Square Enix, 2010), capítulo 7, p.23. [Imagen]. InManga. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://inmanga.com/ver/manga/Akame-Ga-Kill/07/eb0af3c9-1d84-4096-bf4e-1594cbd8c8d4>



Este manga tiene a varios personajes femeninos que son asesinos de sangre fría debido a la organización a la que pertenecen, y a primera vista no pareciera haber personajes femeninos sumisos. Pero, según Flis (2018) se manifiesta dentro de este manga una “regresión” de los personajes femeninos asesinos y sin emociones a ser parecidas al concepto de “Buena esposa, Madre sabia” cuando están cerca de personajes masculinos. Los personajes pasan de ser luchadoras activas a cuidadoras sumisas para los personajes masculinos, haciendo que “regresen” de ser sujetos activos a ser pasivos. Un ejemplo de ello es una escena en la que Akane y otros miembros femeninos de la organización desnudan a Tatsumi hasta quedar en ropa interior después de su primera misión. Le revelan que lo desnudaron para asegurarse de que él no estuviera escondiendo heridas bajo su ropa, ya que es común que algunos miembros novatos actúen rudos y escondan las heridas que reciben en misiones. Al ver que no está herido, a Akame se le ve sonriendo por primera vez en el manga, y explica que la tasa de mortalidad para las primeras misiones es alta, implícitamente mostrando su preocupación por él. Para cualquier observador, este cambio de actitud repentino es una contradicción a la narrativa que nos vienen contando. ¿Por qué una asesina entrenada toda su vida para ser ruda y suprimir sus emociones, de repente se comporta como una madre atenta? ¿Y justamente alrededor de un compañero masculino? (Flis, 2018). Flis comenta que esto sirve para reforzar la masculinidad hegemónica de Tatsumi, y que este cambio en el comportamiento de Akame (sacar a relucir su “feminidad” cuando está cerca de Tatsumi) encaja con la manera en que los shōnen usan personajes femeninos como objetos para apelar a la fantasía de los lectores masculinos.

8.4.2. Noragami

“Noragami” es un shōnen creado por Adachitoka (あだちとか), un sobrenombre que es una combinación de los apellidos de Adachi, la artista de personajes, y Tokashiki, la artista de fondo, ambas mujeres. Trata sobre Yato, un dios menor o no conocido que quiere tener una gran cantidad de seguidores que le adoren y le recen plegarias. Pero su situación es lo contrario a eso, no tiene ni siquiera un santuario dedicado a él. Su situación cambia cuando conoce a Hiyori Iki, una estudiante de secundaria que tras verse involucrada en un accidente, se convierte en un han’yō (半妖; seres que poseen sangre humana y sangre de yōkai; 妖怪; espectro, espíritu). Ella al verse en un gran problema, decide quedarse junto a Yato hasta recuperar su anterior estado humano. Yato, ahora junto con Hiyori, hará todo lo posible para ganar fama como dios y ojalá poseer un santuario para él.

Existen menos instancias de la mirada masculina en “Noragami”, sin embargo, el personaje femenino principal sigue siendo sexualizado. El fanservice -como en muchos otros shōnen- sigue ocurriendo, como cuando se muestra la vista debajo de la falda del personaje. Sin embargo, aquí el momento no se alarga y ocurren normalmente sin la presencia de un personaje masculino (Flis, 2018). Existe una escena donde el personaje principal masculino, Yato, usa su poder como dios para tomar control del cuerpo de Hiyori a través de la “posesión divina”, removiendo forzosamente su espíritu de su cuerpo. Yato usa el cuerpo de Hiyori por un día en su escuela promocionando su negocio de “dios de la entrega”, coqueteando tanto con maestros como alumnos y dándoles vistas de debajo de su falda.

Flis (2018) analiza que la posesión de Yato se vuelve análoga con la mirada masculina al permitirle tener control total sobre el cuerpo de Hiyori, el cual sexualiza sin dudar para su beneficio personal (publicitar su negocio).

Yato alardea de su poder para controlar el cuerpo de Hiyori, dirigiendo su cuerpo “a la cámara”, es decir hacia los lectores, colocando una pierna sobre una mesa y revelando su ropa interior. La verdadera Hiyori aparece muy avergonzada por ese acto. Luego, la escena sigue con un montaje donde Yato (en el cuerpo de Hiyori) coquetea con sus compañeros y profesores. Según Flis (2018), Yato actúa el “rol femenino” encontrado en muchas fantasías masculinas estereotípicas que se encuentran en los shōnen. Además, comenta que estas escenas demuestran que las autoras conocen sobre las técnicas con las cuales los personajes femeninos son objeto de la mirada masculina en el shōnen, por lo que deciden hacer parodia de estos comportamientos para transformar estos actos de objetivización en gratificación para el lector. Esta gratificación viene del lector al reconocer este humor proveniente del personaje masculino (con forma femenina), comportándose en la forma en que se espera que lo hagan las mujeres en el shōnen.

Figura 54. Yato tomando el control del cuerpo de Hiyori, mientras ella reclama avergonzada en su forma espiritual. Adachitoka, Noragami (Kodansha, 2010), capítulo 25, p.14. [Imagen]. MangaDex. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://mangadex.org/chapter/f0b52023-5fe1-4233-bf47-6aae8e906478/14>



Si bien a Hiyori no le es dada la autonomía para controlar su cuerpo en esos momentos, las autoras le dan una voz para reclamar la forma en que su cuerpo está siendo usado (cosa que en otros mangas no sucedería), es decir, se toma esta forma de mirada masculina pero a cambio se compensa dándole la capacidad al personaje femenino de hacer una protesta vocal sobre lo que están haciendo con su cuerpo (Flis, 2018). Hiyori no está actuando pasivamente frente a ello, sino que se le muestra estando consciente de su cosificación. Pero Flis (2018) recalca que sus objeciones ante la utilización de su cuerpo no le dan verdadera autonomía, por lo tanto, se destaca el desequilibrio de poder en relación a la mirada masculina, entre los que observan y los observados.

El manga de “Noragami” se subvierte al concepto de “Buena esposa, madre sabia” a través de algunos de sus personajes femeninos que no cumplen con los roles tradicionales de género, es más, desafían los estereotipos de los shōnen. Hiyori siente presión por encajar en el rol de género que se les da a las mujeres. Ella es una fan de las artes marciales profesionales, y quiere mantener esto en secreto de sus padres debido a que piensa que no les gustará que tenga un interés “no femenino”. “Hiyori desea vivir en un mundo donde esté libre de construcciones rígidas de género. Esta escena prepara el escenario para cómo Noragami subvierte el marco shōnen al crear un mundo para que Hiyori experimente una mayor variedad de autoexpresión” (Flis, 2018, p.91). Más adelante en el manga, Hiyori es capaz de pasar al mundo espiritual. En su forma espiritual, Hiyori no tiene limitaciones físicas, por lo que tiene mucha más agilidad que una persona normal; esto le permite saltar grandes distancias, caminar por líneas eléctricas, y también aprovecha de imitar las técnicas de artes marciales que ha visto. Flis (2018) observa que su forma espiritual representa su trascendencia del concepto de “Buena esposa, Madre sabia”, y que también el poder de pasar al mundo espiritual le da la libertad de expresar las partes que mantenía escondidas, demostrando la forma en que “Noragami” está preparado para subvertir los roles de género.

8.4.3. Naruto

Un ejemplo de personaje femenino conocido por mantenerse pasivo a pesar de ser uno de los tres personajes principales de su obra, y que basa mucho su personalidad en estar enamorada de su interés amoroso, es Sakura, del manga “Naruto”. Ella es una ninja en el mismo equipo que Naruto, el protagonista, y Sasuke, el interés amoroso de ella. Ambos personajes masculinos tienen bastante desarrollo en la historia de todo el manga, gozan de mucha importancia en la trama, y sus acciones moldean lo que sucede en ella, al contrario de lo que pasa con Sakura, que se mantiene estática como personaje a pesar de su constante presencia en la obra. Sus logros siempre terminan siendo opacados por los avances de sus dos coprotagonistas. Según Daugherty (2020), Sakura parece tener los atributos de un personaje femenino bien escrito; es fuerte y feroz, parece tener una personalidad activa y usa sus habilidades para las artes ninja y para sanar efectivamente cuando lo necesita, sin embargo, a través de toda la narrativa, su personaje se define a nada más que su amor por Sasuke.

En su primera aparición, su personaje es centrado alrededor de Sasuke, e incluso aunque él sea cruel con ella, llegando más adelante en la historia a tratar de matarla, en los capítulos finales él todavía es su motivación principal para cada acción que toma y cada deseo que ella tiene. Su relación con Sasuke siempre tiene un tinte tóxico que la sigue perjudicando a pesar de demostrarle lealtad y ser insistente en lograr tener una relación romántica con él. Además el autor, Masashi Kishimoto, todavía la asocia con intereses y características estereotípicamente femeninas. Por ejemplo, aunque ella sea muy fuerte gracias a su grado de control de chakra, ella prefiere utilizar sus habilidades para sanar en vez de luchar, manteniéndose lejos de las líneas frontales en la guerra que ocurre más tarde en el manga. Sólo hubo una batalla específicamente asignada a ella (junto con una aliada anciana), contra un ninja de gran nivel, pero luego de esta única excepción, ella vuelve a ser el mismo personaje pasivo. “Sakura es quizás el caso de libro de texto

de lo que la sociedad japonesa parece pensar que son las mujeres (o deberían ser): parentales, compasivas, pasivas y sólo valiosas por sus relaciones con los hombres de su vida” (Daugherty, 2020, p.22).

Figura 55. Sasuke usa el genjutsu del rinnegan para atacar a Sakura, dándole la ilusión de que le atravesó el corazón con el objetivo de noquearla. Masashi Kishimoto, Naruto (Shūeisha, 1999), capítulo 693, p.11. [Imagen]. MangaDex. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://mangadex.org/chapter/dca161af-2a15-4757-8adc-27f482693145/11>



En cuanto a las mujeres representadas en la obra de “Naruto” en general, siempre se mantienen bajo las sombras de los personajes masculinos, o si presentan potencial, son desperdiciadas. Por ejemplo está la chica compañera de clase de Naruto llamada Hinata, quien nunca tuvo un desarrollo importante como personaje aunque tenía potencial y sólo se quedó como la chica que estaba enamorada de él. Y si bien se casó con él, nunca se mostró como quedaron juntos realmente. Otro personaje es Konan, que de hecho es la única mujer en la organización criminal “Akatsuki”, un grupo de ninjas renegados que son los principales antagonistas del manga más adelante. Y pese a su pertenencia al grupo, ella no destaca como antagonista y sus acciones tampoco, es decir, que ni siquiera es una antagonista principal. Esto apoya lo que decían García y López (2012) sobre que las mujeres casi nunca son enemigas principales en los shōnen. Esto evidencia que el autor mantiene de cierto modo a sus personajes femeninos en un marco “limitado” de lo que pueden ser o hacer, tanto en sus personalidades, objetivos e incluso utilidad narrativa en la trama: “Masashi Kishimoto no ha hecho nada revolucionario o incluso único en su representación de las mujeres, y todos sus personajes femeninos -desde la deuteragonista Sakura hasta el más secundario de los personajes menores- encajan perfectamente en las cajas que el shōnen ha hecho para ellas” (Daugherty, 2020, p.23).

8.4.4. Fullmetal Alchemist

Hay excepciones, con mangas con buena representación de la mujer. Está el caso de "Fullmetal Alchemist", de Hiromu Arakawa, una de las mujeres mangaka populares que ha creado obras shōnen. Este manga se aparta de los shōnen típicos porque aunque su subversión de los roles y normas de género no siempre rechaza las "estructuras del shōnen" por completo, presenta nuevas formas de representación del desempeño de género dentro de él (Daugherty, 2020, p.23). Este manga y su mangaka bien vistos por la comunidad de fans debido a su buena representación de las mujeres, además de mostrar personajes femeninos importantes más numerosos que en otros shōnen. En "Fullmetal Alchemist" (desde ahora nombrado como FMA), la historia se centra en dos hermanos, Edward y Alphonse Elric, que intentan descubrir la Piedra Filosofal para recuperar los miembros (un brazo y una pierna) de Edward, y el cuerpo entero de Alphonse (Edward sacrificó uno de sus brazos para atar el alma de Alphonse en una armadura), que perdieron hace unos años cuando intentaron revivir a su madre fallecida mediante la alquimia.

Un personaje que sirve de figura maternal para los protagonistas (en ausencia de su madre fallecida y su padre que se fue hace unos años) es Izumi Curtis. Ella es una profesora de alquimia y una maestra de artes marciales. En su pasado cometió el acto de la transmutación humana para poder traer a su hijo fallecido en el vientre de vuelta a la vida, cosa que falló y le costó algunos órganos internos, haciendo que no sea capaz de concebir. Aunque ella en la historia estuviera asociada a un rol tradicional femenino como lo es la maternidad, su cuerpo físico no tenía por qué cumplir con ese rol (Daugherty, 2020). Izumi escoge identificarse a sí misma como "sólo una ama de casa" en sus propias palabras, independientemente de su capacidad como maestra de alquimia y su habilidad física. Según Daugherty (2020), esto satiriza las expectativas para las mujeres sobre el concepto de "buena esposa, madre sabia", ya que ella subvierte las expectativas de cómo deben actuar las amas de casa.

El otro personaje femenino importante es Winry Rockbell, amiga de la infancia de los chicos y el interés amoroso de Edward. Es una mecánica de automail, que son prótesis automóviles blindadas en el universo de FMA. Su gran interés por la creación de automails es una gran representación de las mujeres que están interesadas en carreras consideradas "masculinas", como la ciencia o la ingeniería, y es inusual ver personajes femeninos tan apasionados a estas ocupaciones en los mangas, sobre todo en los shōnen. Ella fue la mecánica responsable de crear las articulaciones de metal para Edward, que se conectan directamente con sus terminaciones nerviosas para permitirle usar alquimia como si fueran sus brazos auténticos.

Según Daugherty (2020), Winry participa sólo en una escena que podría considerarse como sujeto de la mirada masculina sexualizadora. Y es una escena donde ella comienza a cambiarse de ropa sin saber que justo Edward se encontraba en la habitación. Sin embargo, al menos casi no se muestra desnudez. Y además, Edward no se siente complacido al verla, sino que está igual de mortificado que ella, y después sufre una golpiza de su parte. Esto demuestra a los lectores masculinos que no está bien objetivizar a las mujeres, y a las lectoras femeninas que esta bien mostrar represalias contra del acoso sexual.

En el final del manga, existe una escena donde Winry junto con Edward llevan a cabo una acción que sería la más significativa en cuanto a subvertir normas de género, que sucede cuando se confiesa el amor que tienen entre ellos. Tiene que ver con la idea de que los personajes no sólo se definen por el amor que le tienen al otro. Winry debe despedirse de Edward en la estación de tren de su ciudad natal, y ahí él usa el principio del "intercambio equivalente" para declararle su amor. En ese principio de la alquimia algo debe ser intercambiado por algo de igual valor. Esto quiere decir que no está declarando que Winry le pertenezca a él, sino que le ofrece la mitad de su vida a cambio de la mitad de ella. Winry entonces contesta que no es necesario usar reglas enredadas de la alquimia, sino que ella sería capaz de darle toda su vida, dando a entender que es una decisión completamente voluntaria de ella. "Ella no pertenece a Ed, y no ha renunciado a su papel activo en la historia para convertirse en su 'cuidadora sumisa'" (Daugherty, 2020, p.25).

Figura 56 y 57. Una confesión de amor haciendo referencia al Principio de Intercambio Equivalente: Ed le promete a Winry que le dará la mitad de su vida a cambio de la mitad de la de ella. Hiromu Arakawa, Fullmetal Alchemist (Square Enix, 2001), capítulo 108, p.102-103. [Imagen]. MangaDex. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://mangadex.org/chapter/7bf2e805-bcde-446d-9318-b829e8eda489/102>



8.4.5. Chainsaw Man

Un manga que ha sorprendido en los últimos años ha sido "Chainsaw Man" del autor Tatsuki Fujimoto, publicado en la Weekly Shōnen Jump entre 2018 y 2020. Se trata de un chico de 16 años llamado Denji que obtuvo una deuda enorme tras morir su padre, pero gracias a la ayuda de un Demonio Perro que salvó de nombre Pochita, que es un demonio motosierra, Denji logra convertirse en un cazador demonio a sueldo, haciendo trabajos para los Yakuza.

Pero en una trampa que sus jefes le hicieron, Denji es asesinado por un demonio, y Pochita se sacrifica para salvar su vida y revivirlo, convirtiéndose en su corazón. Gracias a eso, ahora Denji es un híbrido mitad demonio y humano, y puede transformarse en Chainsaw Man (hombre motosierra). Después de su primera transformación, es reclutado por Makima bajo amenaza de exterminio por la posibilidad de que se vuelva peligroso. Makima es una Cazadora de Demonios de Seguridad Pública de alto rango, y es jefa de una de las divisiones donde contrata a personas atípicas para la organización en general, como Denji.

Denji no es un protagonista shōnen normal. No tiene sueños grandes que cumplir, debido a la dura vida de pobreza que tuvo. Sus mayores sueños eran poder comer decentemente y alguna vez tener a una chica como novia. Tiene baja inteligencia académica debido a que creció sin una educación formal, y tiene pocas habilidades sociales porque no tuvo amigos ni gente cercana. Por lo tanto, siente apego por cualquier persona (en especial femenina) que le demuestre algo de afecto, en especial si es en el ámbito sexual. Sus sueños por tener contacto sexual femenino no vienen tanto de ser un adolescente típico en el shōnen, sino más bien por la precariedad emocional y social que vivió toda su vida. Denji no es un "héroe" tradicional del shōnen, más bien es un "héroe fallido" (RainSpectreX, 2020).

En este manga, existe la presencia de fanservice en sus páginas, mostrando a personajes femeninos en posiciones sugerentes, o mostrando más piel (aunque no en todo momento). Es decir, "Chainsaw Man" sí ocupa elementos del "marco shōnen", y está consciente de ello, haciéndolo en parte con el objetivo de atraer a su audiencia masculina. A pesar de ello, sí es notable que muchas de esas escenas de fanservice no terminan siendo como el protagonista esperaba, o no son placenteras para él. Por ejemplo, en un momento Denji logra apretar tres veces por encima los pechos de una compañera de trabajo ya que ella se lo prometió a cambio de algo, pero al dar el primer apretón se da cuenta de que usaba almohadillas (ya que se cayeron). Termina decepcionado ya que uno de sus sueños era poder tocar pechos alguna vez.

Cuando se encuentra con Makima, él le explica que por fin pudo cumplir un sueño, pero que ahora se siente decepcionado. Ella le pregunta qué quiere decir, y él explica que los primeros pechos que pudo tocar no fueron la gran cosa. Entonces ella toma su mano y le explica que cree que las cosas sensuales se sienten mejor mientras más conoces a tu pareja, y al decirlo, hace que su mano le toque el pecho. Denji se sonroja y se aleja inmediatamente. Apenas termina esta interacción, Makima se le acerca y le pide un favor; que derrote al Demonio Pistola, un demonio muy fuerte que en su última aparición causó estragos, por lo que todos los Cazadores de Demonios quieren matarlo. Piensa que Denji sería capaz de matarlo, y le promete que si lo hace, le concederá cualquier deseo. Sin embargo, a pesar de que podríamos decir que hay parte del uso de la mirada masculina en esa escena, en su mayor parte no se trata de Makima siendo una sujeta pasiva/femenina como diría Mulvey (1975), sino que como sabe que Denji siente atracción por ella, se aprovecha de eso para manipularlo. Al final, los momentos donde Denji podría recibir placer y satisfacción a partir de ser un observador activo dentro de la mirada masculina terminan convirtiéndose en decepciones o en una forma más de ser controlado por Makima; es decir, terminan en consecuencias negativas para él.

Figura 58 y 59. Makima le enseña a Denji que las cosas sensuales se sienten mejor si conoces a tu pareja, mientras que hace que la toque, todo con el fin de manipularlo y que haga lo que le pida. Tatsuki Fujimoto, Chainsaw Man (Shūeisha, 2019), capítulo 12, p.14-15. [Imagen]. MangaDex. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://mangadex.org/chapter/ac89fc5f-9b80-4a5c-bd17-c33578cf892a/14>



Por ejemplo, está el caso descrito de Power, una mujer demonio de sangre que empieza siendo una compañera de trabajo desagradable para Denji pero que termina convirtiéndose en uno de los pocos personajes del manga con el cual Denji concreta una relación de conexión y cercanía sincera. En una parte de la historia, Power queda traumatizada debido al encuentro que tuvo junto a sus compañeros contra el Demonio de la Oscuridad. Se vuelve más asustadiza, incapaz de quedarse sola en casa y altamente dependiente, por lo que Denji y Aki (otro personaje importante, compañero de trabajo y luego familia de ambos) se encargan de cuidarla, aprovechando que viven juntos. En ese momento, a Denji se le presenta una opción; Makima le da la oportunidad de ir de viaje con ella. Él está muy emocionado, pero luego recuerda que Power está dependiendo de él, por lo que rechaza la oferta que tanto quería. Después de su decisión, el manga presenta una sucesión de escenas donde Denji se encarga de cuidar a Power. Esta le pide que se bañe con ella ya que le da miedo hacerlo sola. El mismo Denji reflexiona sobre el momento, pensando que no se siente erótico en absoluto.

Figura 60, 61 y 62. Denji cuida de Power, bañándola. Tatsuki Fujimoto, Chainsaw Man (Shūeisha, 2020), capítulo 71, p.14, 15 y 17. [Imagen]. MangaDex. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://mangadex.org/chapter/56df-ba01-63dd-4256-9133-847c16b3eb6a/14>



Estas escenas demuestran que Denji ve a Power como una amiga-hermana, obteniendo junto a ella una relación platónica de amor, sin interés sexual. Su relación con Power se construye sobre un vínculo y una intimidad genuinos. Es su primera amiga junto con Aki, antes de ellos dos jamás había tenido a un amigo cercano (excepto Pochita). Todo lo contrario pasa con Makima, ya que con ella tiene una relación de “recompensa”. Ella hace algo por él (en el fondo, manipulándolo), y espera que él le haga algo a cambio. El mangaka construye escenas que hacen uso de la mirada masculina, pero a la vez puede crear escenas entre un hombre y una mujer sin que se haga uso de esa herramienta, con una connotación alejada de lo erótico, y más bien enfocada en la pureza de un vínculo genuino.

La demostración más reveladora del uso del autor de las mujeres se encuentra en sus villanas, debido a que en tres arcos del manga, el autor presenta a tres villanos masculinos como amenaza inicial, para luego revelar a la verdadera villana del arco, degradando la importancia del primer enemigo (RainSpectreX, 2020). Y más adelante, Makima se revela como el Demonio Control, siendo la antagonista principal de la última parte del manga, siendo una enemiga bastante imponente y única. Con estos casos, Fujimoto subvierte la noción de que las mujeres no suelen ser las antagonistas principales en los shōnen, como declaran García y López (2012). Este uso de mujeres como antagonistas de calidad es importante porque desentraña la fantasía de poder del género centrada en el hombre, al tener a mujeres suplantando a los hombres a lo largo del manga (RainSpectreX, 2020).

Teniendo en cuenta todo lo dicho sobre Chainsaw Man, se concluye que es un referente único del manga, debido a su dualidad del uso de la mirada masculina junto con el “marco shōnen”, y el uso de buenos personajes femeninos con agencia en la trama. Que haya mantenido su popularidad a lo largo de su publicación evidencia que hay interés del público japonés en seguir viendo historias que, a pesar de que utilice elementos de fanservice, de todas formas retraten a mujeres reales en sus personajes.

8.5. Representación de la mujer en el manga shōjo

Tal como se mencionó anteriormente respecto a los mangas destinados a chicas jóvenes, existe una mayor vertiente de investigaciones respecto a la representación de la mujer en ellos (García y López, 2012). Esto es en relación a que la mayoría de autoras de shōjo son mujeres, y hacen el manga con las chicas jóvenes como público objetivo. Entonces, son dos variables que están directamente relacionadas y sirven para estudiar este fenómeno, al menos desde una visión y un campo de la industria completamente relacionado a la mujer.

Dentro de la cultura de los libros de cómics extranjeros (respecto a Japón), no existen tantas lectoras y creadoras femeninas en comparación a los mangas. Mientras en la cultura americana de los cómics existía la concepción de que las chicas no leían cómics, el manga shōjo ha significado un espacio en el que las mujeres pueden consumir y producir estas obras (Ogi, Fraser, Bettridge y Kuru, 2018). Es interesante contrastar ese dato: mientras se señala a Japón como

un país aún muy machista que reproduce costumbres sexistas, irónicamente aún así tiene un mercado dedicado y desarrollado en torno a la mujer como consumidora y creadora de mangas, en comparación a los países “menos sexistas”. “De las tres categorías de cómics más importantes del mundo -cómics franco-belgas, cómics estadounidenses, y el manga- el manga tiene la característica especial de haber desarrollado y mantenido un mercado independiente para lectoras” (Yamada, 2006, p.412, citado en Ogi et al, 2018, p.78).

Considerando que el origen del shōnen viene naturalmente del inicio de la creación del manga moderno, ya que el manga es un campo donde siempre ha dominado el hombre, tanto respecto a su visión, como respecto a lectores y autores, es necesario para hablar del manga shōjo contextualizar desde qué ámbito se dió su concepción, ya que surge en respuesta a una problemática de género que afectaba a las chicas de la época, donde se crearon los elementos que caracterizarían más adelante al manga shōjo moderno.

8.6. Orígenes del manga shōjo: la “cultura shōjo”

El término shōjo es, de acuerdo a Orbaugh (2002, p.478-459, citado en Aoyama, 2005, p.49), una “construcción cultural”, que comenzó a ser circulada desde 1920 para denominar a “un período en la vida donde una mujer no era ni una niña ingenua ni una mujer sexualmente activa”. Históricamente, el término shōjo parece haber comenzado a usarse ampliamente desde la tercera década del período Meiji en adelante, es decir, desde 1900 (Aoyama, 2005, p.52), y desde ahí pasó a usarse (entre otros usos) para referirse a la cultura popular destinada a chicas. Los orígenes del género shōjo llegan hasta 1920 y 1930, mediante los shōjo shōsetsu (novelas para chicas) y los sashie (ilustraciones) publicadas en revistas, y dirigidas a una audiencia de chicas jóvenes. Además, los shōsetsu no sólo se refiere a novelas o historias cortas, también incluye un rango amplio de ficción en prosa que puede poseer elementos poéticos o dramáticos, hasta el punto de que pueden parecer ensayos, diarios o un documental. Para definirlo de forma general, es una ficción en prosa destinada a las niñas (en su mayoría), y usualmente tenían de protagonistas a chicas (Aoyama, 2005, p.50). Dentro de estos productos culturales además se encontraban revistas de chicas, productos de moda y papelería, y la mayoría de ellos eran creados por hombres (Aoyama, 2005, p.53). La cultura del shōjo, solía ser dejada de lado como algo que sólo pertenecía a las chicas jóvenes, y que sólo podía ser disfrutado por este público sentimental e inmaduro; debido a eso, a este tipo de cultura y literatura no se le dio reconocimiento (Honda, 2010). Palabras como “infantil”, “egoísta”, “superficial” e “improductivo” son usadas frecuentemente por parte de la sociedad japonesa o incluso algunos críticos o sociólogos para criticar el rol social del shōjo (Wakeling, 2011). A pesar de la negatividad que antes era asociada al shōjo, estos elementos característicos de él ahora son considerados tesoros, y son vistos de forma positiva. Algunas de estas características clásicas del manga shōjo se han mantenido hasta el día de hoy (Honda, 2010). La cultura del shōjo se expresó a través de estas revistas textuales e ilustraciones que tenían ideales que variaban bastante de las normas de la sociedad establecidas por el gobierno, originándose esta cultura con el impulso de modernización del gobierno Meiji gracias a las nuevas interacciones del país con el Occidente (Wakeling, 2011, p.131).

Uno de los primeros factores que ayudó a la creación del shōjo, fue el sistema educativo. Durante esta época, el sistema educativo patrocinado por el gobierno era muy diferente para chicos y chicas, como fue descrito brevemente en la sección del shōnen. Las escuelas para chicos iban destinadas a producir hombres buenos que trabajarían con el objetivo de formar a la nación-estado, esto hacía que los chicos tuvieran autonomía de sus decisiones futuras. En contraste, las escuelas de chicas se orientaban a producir futuras mujeres que encarnaran el concepto de “Buena esposa, Madre sabia”. Al contrario que los chicos, las chicas no tenían la potestad de imaginar sus futuros. Entonces, estas nuevas narrativas se crearon pensando en estas chicas, trayéndoles un sentido de liberación (Honda, 2010, p.13-14), de las “normas sociales y restricciones” (Aoyama, Tsuchiya, y Kan, 2010, p.6). Además, según Daugherty (2020, p.8), también se crearon para darles a las chicas otro sentido de identidad aparte de ser sólo alguien que después será una “esposa” más que una “mujer o persona”. Es entonces algo natural que las chicas de esa época que asistían a esas escuelas estuvieran tan atraídas a consumir este contenido, volviéndolo algo popular entre ellas en las décadas de 1920 y 1930. Se hace necesario establecer que como el “shōjo” es un constructo cultural japonés, no es lo mismo que la categoría en inglés de “niña”. Se puede decir lo mismo de los “shōsetsu” y “novelas”, junto con los “manga” y los “cómicos” (Aoyama, 2005, p.50), ya que aunque son técnicamente lo mismo, siguen siendo algo diferentes los unos con los otros por la cultura.

El shōjo no sólo les dió a las chicas un sentido de identidad, sino también un sentido de pertenencia a su propia comunidad, y “ayudó a desarrollar un sentimiento de conexión entre autoras y lectoras” (Aoyama et al, 2010, p.6). Las personas que escribían esas novelas eran casi tan jóvenes como las lectoras, además existió una comunidad de escritoras y lectoras en las revistas mensuales donde se publicaban. Las revistas publicaban columnas donde se imprimían cartas de las lectoras donde alababan el trabajo de la escritora, o donde se respondían unas a las otras como fans. Esto nutría su compañerismo, y terminaron creando una “comunidad ficticia o imaginaria” (Honda, 2010). Es decir, a parte de ver en esas obras la representación de lo que era ser una chica en ese momento y sentirse identificadas con ello, también había un entendimiento mutuo con respecto a las otras chicas, experimentando este fanatismo en una comunidad activa. Se creó un “espacio comunitario que niega los roles de género de las niñas y crítica a la sociedad japonesa patriarcal y dominante” (Wakeling, 2011, p.140).

Las novelas para chicas de esa época venían junto con ilustraciones particulares, que tuvieron buen recibimiento de su público femenino. Eso permitió una ola de un nuevo género de “ilustraciones de chicas”. Esto hizo que naciera y se consolidara la profesión artística del “ilustrador de chicas”. Un ejemplo es Junichi Nakahara, artista gráfico y diseñador de moda. Sus ilustraciones de chicas jóvenes con ojos grandes fueron muy reconocidas y se piensa en él como un precursor del arte manga (Universotokyo, 2013). Según Masuda (2015, p.24): “(...)desarrolló mucho los ojos de los personajes de manga shōjo”. Los elementos principales de sus ilustraciones eran: las caras de las chicas con ojos grandes y bocas pequeñas, los cuerpos largos y delgados posicionados en forma de S, y los fondos llenos de árboles y flores moviéndose con el viento (Honda, 2010). Además, el propósito más importante en la ficción escrita para mujeres era atraer a los sentidos más que transmitir un mensaje,

por lo que sus líneas argumentales eran desestructuradas. Esto es algo que hizo Nobuko Yoshiya, una escritora representativa de ese periodo, que partió siendo una amateur. Su forma de contar historias atendía directamente a las necesidades de sus lectoras, por lo que tuvo mucho apoyo, pero también críticas que decían que sus mensajes y los temas que trataba eran ambiguos, y que solo trataban de atraer sentimientos de chicas jóvenes, sin tener utilidad (Honda, 2010).

Figura 63 y 64. Universotokyo. (2013). Junichi Nakahara from Shōjo Manga to Fashion (中原淳一) [Ilustraciones]. Muestra de diferentes ilustraciones de Junichi Nakahara. Universotokyo. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://universotokyo.wordpress.com/2013/03/12/531/comment-page-1/>



La cultura del shōjo también está estrechamente relacionada con la “cultura adorable” que se hizo popular después del periodo de posguerra, y que ha seguido existiendo hasta hoy. Consta de adornos visuales tiernos como volos en las faldas, listones, flores y animalitos tiernos; estos aparecían en las portadas de revistas para chicas, e incluso en artículos personales como ropa o papelería (Aoyama, 2005, p.53). Esta cultura “adorable” o “kawaii” (japonés para tierno o adorable) ha aparecido en los mangas shōjo casi al mismo tiempo que sus orígenes y de hecho es una característica notoria de esa demografía, en especial en los mangas que tratan temas románticos o donde las protagonistas son muy tiernas.

8.7. El manga shōjo en los 70' hasta la actualidad

Muchas de las características de la cultura shōjo antigua puede ser vista en los mangas shōjo que surgieron en gran cantidad en 1970, teniendo una especie de estallido de popularidad desde esa década. Los trabajos de la época temprana de la cultura shōjo “(...) se apartaron de la norma... escaparon del orden social patriarcal y estaban en oposición a las costumbres del sistema educativo” (Honda, 2010, p.16). Esta es una de las características principales de la cultura shōjo antigua que se reflejaron en los mangas shōjo de los 70'. Otras de las características del shōjo de los 70' era la forma de representar visualmente al protagonista (independientemente del género, con grandes ojos y hermoso y largo cabello), o la forma de desarrollar la historia, los temas que trataba y el estilo de la obra (Honda, 2010). Más adelante, una de las tendencias interesantes respecto a los mangas que surgió en los 80', fue la asociación de personajes femeninos con el ocultismo, con trabajos como “Devil Hunter Yoko”, “Mai the Psychic Girl” y “Vampire Princess Miyu”. En los 90' esta tendencia continuó para también incluir a personajes mujeres con una gran variedad de poderes sobrehumanos, suma-

do a una subcategoría que podría llamarse “mujer cyborg”, donde el personaje está asociado a alguna alta tecnología. Estos poderes ocultos o sobrehumanos podían ser vistos como fantasías de empoderamiento que cumplen los deseos de los personajes femeninos (Napier, 1998, p.92-93).

Antes de este aumento exponencial de obras en los 70' de la mano de autoras mujeres, los mangas shōjo eran escritos por hombres considerando a otros hombres como público, en consecuencia, sus personajes femeninos principales encarnaban un tipo de “feminidad ideal”, y su única función era ser objetos listos para ser consumidos y sexualizados por los hombres (Daugherty, 2020). Pero justo en el cambio de los 70' “los artistas y los lectores del manga cambiaron el género para enfocarse en las niñas” (Ogi et al, 2018, p. 78). Este cambio vino debido al contexto de la época; en esa década el feminismo de la segunda ola comenzó a brotar en occidente y despegó en todo el mundo, por lo que se crearon intentos activos por recuperar la “agencia de las chicas” en ese periodo. Entonces el manga shōjo pasó a ser una expresión de la agencia de las chicas, y una demografía que ofrecía un lugar donde se podían investigar ideas de género que se relacionaban a las mujeres (Ogi et al, 2018, p. 78). A través de las novelas y mangas shōjo, la mayoría de esas autoras manipulaban las imágenes estereotipadas hechas bajo ideologías patriarcales, encontrando lugares dentro de estos estereotipos de feminidad donde no se permite la presencia masculina, y continuamente buscando y recogiendo estos espacios culturales (Kotani, 2007, p.48). Gracias a este cambio, ahora las protagonistas de estos mangas podían ser representadas como mujeres reales, que conectaran con las chicas lectoras gracias a que sus autoras mujeres escribían pensando en ellas, y según (Daugherty, 2020) ahora el shōjo podía representar mujeres que evitaran ajustarse a los roles de género tradicionales, y se les permitió ser definidas por factores externos como las amistades, intereses y habilidades más que sólo el hecho de que fueran mujeres.

Para permitir este cambio ideológico en el shōjo fue necesario que las mujeres se adentraran en la demografía y comenzaran a crear historias de chicas para chicas ellas mismas, usando el poder que obtuvieron para discutir las problemáticas de género importantes

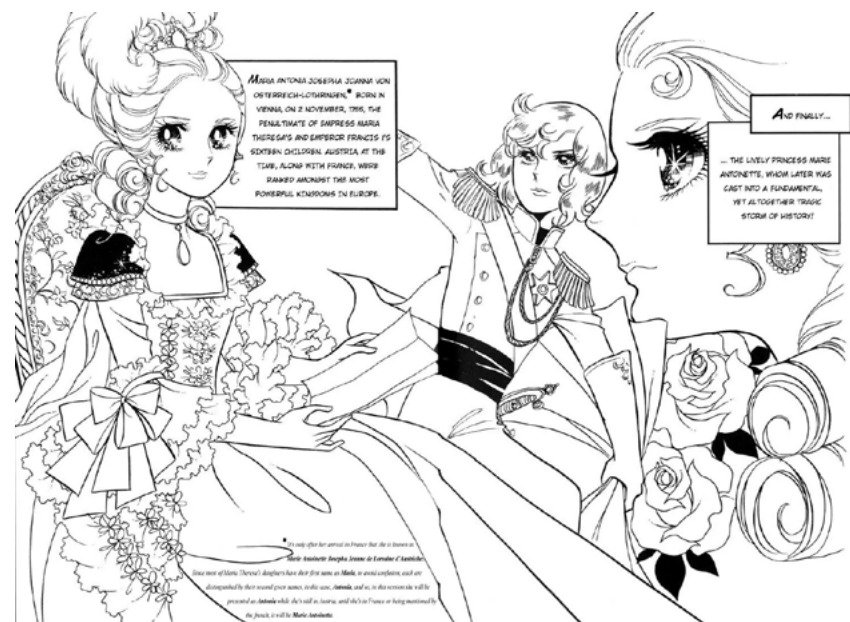


Figura 65. Riyoko Ikeda, La Rosa de Versailles (Shûeisha, 1972), capítulo 1, p.13. [Imagen]. MangaDex. Consultado el 13 de junio de 2023. <https://mangadex.org/chapter/d629c869-bd24-4455-9695-5b9aefeb3c7/13>

que afectaban a las niñas y adolescentes. Como las autoras podían entender perfectamente a sus lectoras, podían presentar estas discusiones respecto al género sin verse perturbadas por ideas externas como podrían ser la mirada masculina o las normas de la sociedad, es decir, crearon un espacio seguro de discusión (Daugherty, 2020, p.16). En este espacio seguro, las autoras podrían hablar sobre la sexualidad, los roles de género, o las experiencias negativas de ser una chica en la sociedad japonesa, a la vez que podrían usar las narrativas para darles a sus lectoras las herramientas para explorar mejor su relación con su género. “El manga shōjo refleja las mentes sensibles de aquellos que se sienten alienados en la sociedad de género” (Aoyama et al, 2010, p.8). Es una demografía que nunca se ha estancado, el shōjo está constantemente cambiando, e incluso ya no sólo es para chicas, sino que cualquiera puede ser su audiencia, y los personajes pueden ser cualquier cosa, desde humanos, animales o robots (Aoyama et al, 2010). Esta división de público objetivo es algo que crearon los editores para agilizar y clasificar mejor su trabajo, y no debe tomarse para definir tajantemente a los lectores.

Los mangas son importantes tanto financieramente como culturalmente en Japón. Si las mujeres crean mangas muy populares, pueden impactar en la industria del manga y por lo tanto en la cultura de esa sociedad. Si estos mangas contienen elementos buenos para la representación de las mujeres, como las amistades sanas entre chicas, superheroínas jóvenes, y la no inclusión de estereotipos de género, la gente nota estos elementos en esas obras, y comienzan a aparecer otros trabajos que también usan elementos parecidos en el mercado, y esto puede cambiar a la industria del manga y finalmente a la sociedad (Daugherty, 2020). El manga shōjo es parte de la cultura de las mujeres japonesas y debido a que su característica de estar continuamente desafiando valores se relaciona a esta demografía, este género sigue planteando los problemas relacionados al género a sus lectores (Ogi et al, 2018, p.93). Puede que el manga shōjo no sea tan leído en masa en comparación al shōnen, pero no significa que de todas formas no sea muy popular y tenga obras tanto clásicas como actuales que son valoradas por gran parte del público.

El manga shōjo siempre se ha caracterizado por aceptar y representar las características tradicionalmente femeninas en las chicas, nunca se ha dedicado a avergonzar a quienes se tiendan identificadas con la “feminidad tradicional”. Lo interesante es que tampoco ha hecho lo contrario, criticar a las mujeres que se salgan de ese molde; “el empoderamiento y la feminidad puede venir en varias formas” (Napier, 1998, p.106). En esencia se dedica a aceptar y abrazar todo matiz presentado en la escala de la feminidad, mostrando que todas sus presentaciones son válidas. “Detrás de los personajes con grandes ojos brillantes, fondos floridos y dispositivos argumentales algo melodramáticos habituales en el manga shōjo, se esconde un examen bastante profundo de presentación de género y lo que significa exactamente ser una mujer” (Daugherty, 2020).

Los mangas shōjo por lo general no son orientados a tratar historias de acción, pero sí existen algunos casos como “Akatsuki no Yona” de Mizuho Kusanagi. El shōjo puede tratar muchos temas y géneros de historias, pero siempre será con la intención de hacerlo de forma que conecte con el público objetivo al que está dirigido

para ayudarlas a entender más sobre su identidad y su relación con el mundo en especial viéndolo desde el género. “Independientemente del género y la edad, los temas principales en esta demografía son las relaciones y la orientación hacia el mundo” (Masuda, 2015, p.30). Los mangas shôjo a menudo tratan sobre historias de amor (comúnmente heterosexuales) entre dos personas jóvenes que usualmente son estudiantes de instituto, viendo cómo se desarrolla su relación desde que son amigos hasta que conforman una relación romántica, siendo a veces esta etapa de la relación la que corresponde con el final de la historia, pero también la trama a veces se extiende para ver cómo se desarrolla la relación romántica entre los personajes y a qué clase de problemas se enfrentarán juntos. Un subgénero conocido son los mahô-shôjo (chica mágica), donde existe un grupo de protagonistas femeninas que tienen poderes sobrenaturales basados en diferentes orígenes (como la naturaleza, los animales o los planetas), y deben usarlos para combatir ya sea en solitario o en grupo contra fuerzas del mal que pongan en peligro el lugar donde viven y a sus seres queridos.

Se ha establecido que el manga shôjo también ha superado fronteras y ha cruzado el mar desde Japón llegando al este de Asia y países occidentales en Europa y Estados Unidos, llegando a ser un fenómeno mundial, alcanzando más allá de las limitaciones de edad, género, nacionalidad y religión (Masuda, 2015, p.30). Desde que el estilo del manga shôjo se consolidó en los 70', no ha cambiado mucho de forma, y actualmente ha sido bien recibido por el mercado extranjero, pero existió una adopción especial de parte de las mujeres extranjeras de estas obras y una de las razones es porque está demografía se desarrolló desde un inicio con una conexión profunda a la agencia de las mujeres (Ogi et al, 2018, p.78). Gracias a la cultura shôjo, las chicas ganaron un nivel especial de agencia al desarrollar un espacio creativo para ellas (Wakeling, 2011, p. 141).

8.8. Influencia feminista en el manga shôjo

Parte de lo que estaba sucediendo en el mundo con respecto al feminismo de la segunda ola durante los 70' afectó al shôjo. Esa década fue muy importante para el manga shôjo, ya que ahí se crearon muchas obras de parte de autoras femeninas para lectoras femeninas, y se estableció su estilo visual. Este momento fue tan trascendental, que a menudo es analizado por críticas y críticos japoneses usando teoría feminista, especialmente francesa (Ogi et al, 2018, p.70). Se estaba cuestionando la noción de lo que es una “mujer”, y se criticaba la naturaleza estática de los roles de las mujeres ya que estaban siendo construidos bajo los valores del sistema patriarcal, además se expuso la premisa de que la debilidad había sido incrustada en la palabra “mujer” (Ogi et al, 2018). En un punto aparte, en los 70' también hubo un aumento de popularidad de las obras de ciencia ficción en Japón, atribuido a la importación y asimilación de la ciencia ficción occidental. Esto también pasó con las obras de ese estilo creadas por mujeres, en cuanto a novelas e incluso mangas. El surgimiento de esta ciencia ficción de las mujeres japonesas coincide con el surgir de la ciencia ficción feminista occidental, pero al contrario que esta parte occidental, la de las mujeres japonesas no tenía una agenda estrictamente política. Esas novelistas de ciencia ficción no buscaban un espacio aislado para ellas mismas, sino que

querían construir una red para expandir su espacio (Kotani, 2007, p.48). Esto también se aplica a los mangas shôjo, con la gran expansión que surgió de mangas shôjo en esa época.

Existió la propuesta de Hélène Cixous, una feminista francesa, de usar la “escritura femenina”, que decía que al intentar representar a un sujeto con el cuerpo de una mujer, era una forma de mostrar resistencia a la cultura de la literatura orientada hacia los hombres. Las obras shôjo han llevado a cabo algo así; han creado una forma particular en la que sus personajes pueden llegar a expresarse, y eso es que da espacio para la emoción, desarrollando formas de expresar el interior de la psique de un personaje a través de representaciones de escenarios, mediante el uso efectivo del diseño de páginas y división de paneles (Ogi et al, 2018).

Ogi et al (2018) declara que si hay una característica muy particular del manga shôjo, es que aunque coloque a la shôjo o chica como sujeto, la shôjo en sí misma no está necesariamente incorporada en las obras. La figura de la chica en sí misma no habla, sino que su subjetividad toma una forma diferente. En el shôjo, los sujetos dentro del trabajo y fuera de él, incluyendo a los autores y los lectores, se les etiqueta como “chicas”. Se podría decir incluso que en el manga shôjo, una mujer “representa todo lo que el hombre como sujeto existente no es” (p.91). Es como si el shôjo intentara abarcar todo sujeto que no está representado en un mundo del manga en donde la visión de los hombres es la dominante. Según Aoyama et al (2010): “Podríamos decir que shôjo es un término fluido, que a veces simplemente representa la ‘otredad’” (p.8).

Los mangas shôjo de los 70' (es decir la “Edad Dorada” del manga shôjo), poseen el “estilo manga shôjo”, que es en parte notablemente caracterizado por la ausencia de los hombres y Japón gracias a sus imágenes feminizadas y occidentales. Al establecerse que hay una ausencia de “Japón y los hombres”, se crea un espacio donde no existe la dinámica de poder entre Japón y Occidente, y los hombres y las mujeres (Ogi et al, 2018, p.92). Es decir que representar a Occidente como localización dentro de los mangas es lo mismo que “no representar a Japón”, esto permite crear un mundo libre para la exploración de temas como la sexualidad o identidad (Ogi et al, 2018, p.77). Esta decisión en los mangas shôjo es una estrategia feminista, y Ogi et al (2018) lo denomina como “orientalismo inverso estratégico”, que permite enfrentarse directamente a la noción de la falta de poder asociada a las mujeres.

Desde el momento en que el manga como tal adquirió un punto de vista narrativo de la mujer, se comenzó a gestar y desarrollar un enfoque feminista en el medio, que más que limitarse al concepto de “mujer”, también se dedicó a deconstruirlo, y cuestionó las diversas posibilidades de género. Esta aproximación feminista está conectada con el crecimiento del género del manga shôjo (Ogi et al, 2018). Esto evidencia que las nociones del feminismo están integradas en la concepción del manga shôjo, y que sin ese aporte de nociones e ideas sobre el género femenino, su lugar en el mundo y las relaciones que forman, tanto a nivel de poder o de género, no hubiera sido posible crear este espacio de cuestionamiento y exploración de lo que es ser una mujer dentro de la cultura e industria del manga.

8.9. Cultura shôjo y arte contemporáneo

La cultura shôjo ha sido tan importante en parte de la cultura japonesa que incluso el propio término en estos estudios relacionados al género y al manga significa mucho más que sólo “chica joven” como dice su traducción literal. El término shôjo es muy útil cuando se trata de discusiones de género sobre la niña japonesa; “en parte también sirve para referirse a alguien como femenino, pero con una sugerencia de su juventud” (Wakeling, 2011). La shôjo es “libre y arrogante, a diferencia de la mansa y obediente musume [hija] o la pura e inocente otome [doncella]” (Aoyama, 2005, p.53). Como explica Wakeling (2011), las palabras “hija” y “doncella” sugieren la presencia de una autoridad masculina que se encarga de determinar la identidad de la chica, mientras que el concepto “shôjo” no tiene esa connotación de vínculo a una figura masculina. Es decir, hasta el mismo nombre de esta cultura y estos mangas dejan en claro que se trata de un campo donde la mirada femenina o del “otro que no es un hombre” es la única que reina.

La sociedad japonesa no es una sociedad que ceda ante el cambio tan fácilmente, por lo mismo, no es extraño ver que la juventud japonesa contemporánea en general no se encuentra asociada políticamente al feminismo. A pesar de ello, algunas características de la cultura shôjo comparten conceptos o estrategias encontradas en el feminismo contemporáneo o de la tercera ola. Este cambio hacia una tercera ola del feminismo se encuentra en muchas obras de arte feministas del último tiempo (Wakeling, 2011, p.132). El feminismo de la tercera ola podría considerarse perfecto para asociarse con todo lo que conlleva la cultura shôjo, ya que la tercera ola “llegó a ser específicamente asociada con una generación de feministas ‘jóvenes’” (Eisenhauer, 2004, p.80, citado en Wakeling, 2011, p.139).

Parte de la cultura shôjo ha podido influenciar en el arte contemporáneo japonés, a través de lo que Wakeling (2011) denomina el “patrón shôjo”. ¿Qué es el patrón shôjo? “es una figura gráfica distinta y recurrente que se encuentra en las obras de muchos artistas japoneses contemporáneos en las últimas dos décadas”



Figura 66. Takano, A. (2020). hello friend, cheer up [óleo sobre lienzo]. - Tsui, D. (s.f.). Aya Takano on Manifesting a Utopia in the Imaginary World of Art [Pintura]. CoBo Social. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://www.cobosocial.com/dossiers/aya-takano-on-manifesting-a-utopia-in-the-imaginary-world-of-art/>

(p.132). Wakeling menciona a artistas que usan el patrón shôjo de forma distinta haciendo referencia a las expresiones transgresivas de género encontradas en la cultura shôjo.

Una de estas artistas contemporáneas japonesas, Aya Takano, es una conocida exponente del arte “superflat”, un movimiento artístico posmoderno influenciado por el manga y el anime, fundado por Takashi Murakami. Los temas que trata son diversos, pero a menudo hacen crítica del consumismo y el fetichismo sexual que surgió tras la occidentalización de la cultura japonesa tras la posguerra, todo a través de los ojos de la subcultura otaku.

Ella como mujer y como ciudadana japonesa, expone sus pensamientos sobre todas sus experiencias en torno a esas dos identidades dentro de sus obras. En una entrevista comentó:

Al ser una mujer japonesa, cuyo país sigue teniendo fuertes valores dominados por el hombre, siento que los sentimientos como el de resignación, despreocupación, frustración y alegría están todos entremezclados (...) Como soy una mujer, sólo puedo entender la perspectiva de las mujeres. Sin embargo, creo que [la noción de] una ‘mujer’ está formada por fuerzas de afuera y de adentro (Tsui, s.f.).

Por consiguiente, la cultura shôjo no sólo fue una herramienta conceptual y visual que sirvió a artistas y escritoras de los años 20’ y 30’ junto a las chicas que eran su público, sino que también ha sido útil hasta la actualidad para diversos creadores creativos en sus respectivos campos.

8.10. Ejemplos de representación de la mujer en el shôjo

8.10.1. Sailor Moon

Un manga shôjo clásico y muy conocido alrededor del mundo, creado por la autora Naoko Takeuchi. Referente de esta demografía por excelencia, en especial del subgénero al que pertenece, las mahô-shôjo (chica mágica). Además de ser tan popular como otros shônen famosos, considerando que no sólo tuvo una adaptación al anime a menos de un año después de su primera publicación a finales de 1991, sino que también tuvo nuevas adaptaciones hace unos años (2014-2016). Su popularidad incluso llegó hasta el público masculino, que usualmente no está interesado en este tipo de historias. Los personajes principales son mujeres, las cuales son chicas mágicas llamadas las “Sailor Scouts”, quienes deben proteger la Tierra con sus poderes basados en los planetas del Sistema Solar, mientras al mismo tiempo tienen una vida normal como estudiantes de escuela.

La protagonista Usagi es como una chica cualquiera: va de compras o se junta con sus amigas, le encanta comer y jugar videojuegos, se queja abiertamente cuando algo no le gusta, como lo hace respecto a la escuela en repetidas ocasiones. Pero también recibe apoyo y ayuda de sus amigas, que están ahí para asegurarse de que se convierta en una digna princesa (una shôjo real -y su verdadera identidad, la Princesa Serenity-) y la apoyan en los combates contra los enemigos (Fernández, 2020, p.271). Usagi, tanto como sus amigas Sailor Scouts, son adolescentes normales que muestran tanto virtudes como defectos. Pero cuando la narrativa deja en evidencia es-



Figura 67. Sailor Moon Wiki. (s.f.). Makoto Kino / Sailor Jupiter (manga) [Imagen]. Sailor Moon Wiki. Consultado el 21 de abril de 2022. [https://sailormoon.fandom.com/wiki/Makoto_Kino/_/Sailor_Jupiter_\(manga\)](https://sailormoon.fandom.com/wiki/Makoto_Kino/_/Sailor_Jupiter_(manga))

tos defectos o algunas características que pueden intensificarse en ellas, no sugiere que estos detalles las hagan menos femeninas. Un ejemplo dentro de los personajes femeninos principales es, compañera de clase de Usagi y la que corresponde a ser Sailor Jupiter. Es agresiva e impulsiva, pero muy amigable y determinada. Antes no tenía amistades porque la gente le tenía miedo al ser violenta, incluso en el manga es más “varonil” y menos expresiva con sus amigas. A la vez también es bastante enamoradiza, ya que siempre se emociona al ver a chicos parecidos al chico que una vez le rechazó. Incluso en contraste con su personalidad, le gustan los pasatiempos domésticos considerados “tradicionalmente femeninos”, como cocinar, la jardinería y la artesanía. Lo único “acorde” a la actitud que muestra regularmente sería que ella practica Karate, siendo cinta negra. Tomando a Makoto como ejemplo, Takeuchi muestra que una mujer puede expresar características tanto “femeninas” como “masculinas” y que eso sigue siendo una forma válida de ser una mujer, demostrando que una persona es un ser complejo y no se puede clasificar de determinada manera. Además, al mostrar a Makoto teniendo una amistad tan sólida con sus amigas y compañeras heroínas, reafirma que las mujeres pueden variar en su forma de expresar su género femenino y aún así tener conexiones verdaderas y sanas con mujeres que se expresen de otras formas. Takeuchi con Makoto ilustra que “(...)no hay una forma correcta de ser una niña: las niñas pueden ser fuertes o débiles, inteligentes o ignorantes, femeninas o masculinas, y todas estas son formas perfectamente buenas de existir como mujer” (Daugherty, 2020, p.10).

8.10.2. Nana

El manga de “Nana” trata sobre dos mujeres que comparten el mismo nombre: “Nana”, que coinciden en que ambas se independizan mudándose a Tokio, y tienen 22 años, sin embargo tienen personalidades completamente diferentes. Nana Komatsu, es una chica inocente y enamoradiza, que no puede mantener el control de su realidad debido a que creció sobreprotegida. Nana Ōsaki, es una cantante de punk que pertenece a una banda, con la cual tiene el deseo de debutar para superar a otro grupo musical, y tiene una personalidad más fuerte debido a su dura infancia. Después de su encuentro fortuito en un tren con destino a Tokio, conversan y deciden alquilar un departamento entre las dos, volviéndose compañeras de piso. A pesar de sus diferencias de personalidad, ambas comienzan a tener una gran amistad con el tiempo, viviendo sus experiencias del comienzo de la adultez juntas e intentando crecer en Tokio. Este manga trata temas más serios o relacionados a los que pueden vivir jóvenes a finales de su adolescencia en adelante, a pesar de ser un shōjo, que usualmente tratan temas un poco más livianos (dependiendo de la obra) o tratan de jóvenes aún en un ambiente escolar.

En el primer capítulo, hay una página que muestra de forma implícita que una de las Nanas protagonistas tuvo sexo con un hombre mientras todavía estaba en la preparatoria. Según Daugherty (2020), esta escena sirve para normalizar la noción de que mucha gente joven tiene sexo, y que además la autora del manga decidió representar el sexo sin la mirada masculina que sexualiza a los personajes, con el propósito de darle a las chicas una forma de explorar su sexualidad a través de ejemplos de relaciones en la ficción, para que pudieran decidir cuándo querrían tener sexo si lo desean. Además, establece que la forma en la que las autoras de shōjo

utilizan o emplean las relaciones heterosexuales en la narrativa es revolucionaria; es para generar un espacio seguro de identificación y reflexión en las lectoras, para explorar los temas del romance y la sexualidad según cada caso.

En una obra creada desde y para hombres, esta representación del sexo (incluso siendo implícita) hubiera tenido bases en la mirada masculina, retratando la escena de forma que satisfaga al lector masculino, es decir; a través de sexualizar el cuerpo femenino, usando el momento no para generar una instancia de reflexión o espacio seguro, sino sólo para generar placer visual en los lectores masculinos.

El manga shōjo escrito por mujeres se ha encargado de crear personajes femeninos que se sienten reales, sin visualizarlas mediante la mirada masculina y la sexualización, y es una de las cosas más fundamentales que ha hecho como demografía (Daugherty, 2020), porque explora el romance y el sexo “sin poner una mirada cosificadora en los cuerpos femeninos” (Ogi et al, 2018, p. 89), algo que es reconfortante y cómodo para las lectoras femeninas.

El tema del sexo también fue algo relativamente nuevo, antes de los 90’ nunca se representó el sexo en el manga shōjo. En estos mangas normalmente el foco de atención en la narrativa son los romances heterosexuales, y las historias románticas normalmente no muestran el aspecto sexual de una relación, y a lo más terminan en un beso, pero en la actualidad algunas obras se toman la tarea de explorar la sexualidad en las chicas reales, al ser una de las problemáticas clave que surgen en la adolescencia; “hoy, el manga shōjo explora la sexualidad entre las chicas ‘reales’” (Prough, 2011, p.129).

Figura 68. Escena donde Nana Komatsu besa a su novio, lo que deriva después en sexo como se indica implícitamente. Ai Yazawa, Nana (Shūeisha, 2000), capítulo 1, p.18. [Imagen]. MangaDex. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://mangadex.org/chapter/09d0e2da-211b-4757-ab5d-4bb4813ea8b2/18>



8.10.3. Ouran High School Host Club

Este manga creado por Bisco Hatori (seudónimo), publicado entre 2002 y 2010, trata de una chica llamada Haruhi Fujioka que comenzará su primer año de preparatoria en la prestigiosa Academia Ouran, a la que van los hijos de distintas familias muy ricas y poderosas. Ella logró su ingreso allí porque le otorgaron una beca gracias a su esfuerzo en los estudios. Ahí, se cruza con el Club de Host (anfitriones) del instituto, buscando un lugar tranquilo donde

9. Aspectos de la imagen en el manga

estudiar. Para contextualizar, los host o anfitriones en Japón, son hombres jóvenes que ofrecen compañía a clientes (principalmente mujeres) a cambio de dinero, en clubs destinados a eso, mientras sirven bebidas y charlan entreteniendo a los clientes. Pero en el caso del manga, este sería un “club” de escuela asumiendo actividades de anfitriones (sin dejar de ser formal y sacando ganancias), en un contexto de gente rica y con clase. Luego por error, Haruhi rompe un jarrón muy caro del salón del club. Por lo que ahora debe trabajar en el Club de Host para poder pagar su deuda. Para su ventaja, Haruhi es naturalmente buena siendo una anfitriona y entreteniendo a las clientas, y se queda trabajando oficialmente como un miembro del club, de modo que termina ocultando su verdadera identidad como mujer del resto de estudiantes.

Cuando los miembros del club la conocieron, pensaron que era un chico debido a su cabello corto, pecho plano y ropa suelta, pero después descubren que es una chica. A Haruhi realmente no le importa como otros la perciban, ya que hasta que no la descubrieron nunca sintió la necesidad de aclarar el malentendido. Según Daugherty (2020, p.13) a ella realmente no le importa definir su identidad de género y no sabe porque otra gente aplica ese valor a los demás. Aunque Haruhi use uniforme masculino en la escuela, no se limita a expresarse así; en sus días libres también se le ve usando ropa más femenina, mostrando que realmente ella misma no se encaja en un “estereotipo de género”, sino que es relajada en ese aspecto, sin dejar de identificarse como una chica. Los personajes femeninos andróginos pueden usarse de diversas maneras, desde bromas hasta exámenes serias de la identidad de género y la presentación fuera del binario de género (Daugherty, 2020, p.12).



Figura 69. Haruhi comenta que para ella lo más importante es lo que está en el interior de las personas más que su apariencia. Bisco Hatori, *Ouran High School Host Club* (Hakusensha, 2002), capítulo 1, p.18. [Imagen]. MangaDex.. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://mangadex.org/chapter/736c70b5-adfd-465e-96e0-2a6395e-dd41e/18>

9.1 La imagen como elemento gráfico principal en los mangas

El manga tiene una forma definida de ser, tanto en su construcción visual como cultural. No es por nada que es una de las categorías de los cómics más importantes y reconocidos del mundo. "Como cualquier otro medio de expresión, el manga tiene su propio lenguaje icónico y textual, condicionado por los cánones estéticos y éticos de la cultura en la que se produce" (de Cabo Baigorri, 2015, p.355); esto lo podemos ver con los antecedentes históricos que precedieron al manga desde hace siglos en Japón y que influyeron en el nacimiento de su forma moderna a partir de la segunda mitad del siglo XX.

Dentro del manga la imagen es un elemento clave, tanto como en cualquier medio visual. No obstante, existe una característica que tanto críticos como consumidores distinguen del manga por sobre las otras categorías de cómics, y es la forma particular que tiene de utilizar la imagen, de integrarla como un todo en sus páginas, no utilizándola como algo aparte del texto, sino dejando que fluya y se entremezcle con él y con la forma de contar la historia a través de las páginas.

Por ejemplo, la división de paneles en las páginas se llega a usar de forma creativa. El estilo varía dependiendo de la persona y el gusto estético personal, pero algunos mangakas han llegado a usar completamente el lenguaje cinematográfico, tales como el legendario Osamu Tezuka en los 60' (el primero en aplicar ese lenguaje al manga), y en la actualidad Tatsuki Fujimoto, creador de "Chainsaw Man", cuyos últimos mangas y one-shots (obras de un capítulo auto conclusivos) han cargado gran parte de su narrativa en imágenes secuenciales, incluso llegando a parecer "storyboards", es decir un guion gráfico para algún proyecto de animación.

En relación con el diseño de páginas, el o la dibujante debe fijarse bien en el uso de los blancos, negros y grises (este último a través de tramas tradicionales o digitales), que son la paleta de color fija

Figura 70 y 71. Tatsuki Fujimoto, Look Back (Shûeisha, 2021), p.45, 46 y 47. [Ilustraciones]. Páginas de un one-shot de Fujimoto, con un estilo muy cinematográfico. MangaDex. Consultado el 22 de junio de 2022. <https://mangadex.org/chapter/c69b3ad1-9fbd-4f55-ae10-57aa68b3103c/45>



que se usa en el manga, a excepción de cuando se publican páginas a color en ocasiones especiales, o cuando el dibujante crea portadas a color para los tomos impresos de su obra. Si bien el disponer de tres colores para crear las páginas puede ser una limitación para el artista, esta misma limitación puede ayudarle a tener la creatividad necesaria para aplicarlos juntos. Saber intercalarlos bien en la página puede permitir una correcta legibilidad de la imagen, para que el lector pueda percibir correctamente qué es lo que se está presentando y qué está ocurriendo. Un dibujo difícilmente legible hace que la lectura del manga se entorpezca.

Otra característica del manga es el hecho de cómo aprovecha la forma determinada que tiene el idioma japonés de escribirse. Partiendo incluso del mismo hecho de que los mangas se leen en un orden contrario al occidental, es decir, de derecha a izquierda, ya que allá los libros se imprimen en ese mismo sentido (y las portadas están colocadas donde acá en occidente están las contraportadas, y viceversa). Utilizan a su favor la forma de lectura del japonés, ya que también puede ser leído de forma vertical. De esta forma pueden distribuir mejor los globos de texto en la página de forma que pueden sacar mejor provecho de los espacios, dejando el suficiente espacio para mostrar a los personajes y a las acciones. Esto contrasta con los cómics occidentales, en donde a veces se nota el peso del globo de texto ya que tiende a orientarse de forma horizontal en la página.

Además del sentido de lectura, el manga aprovecha otro aspecto del japonés en las conocidas onomatopeyas. Estos elementos que describen efectos de sonido para que el lector se lo imagine al leer también existen en los cómics occidentales, pero el manga además los integra de forma que están mezclados entre la acción, usando el hiragana o katakana (dos de los tres alfabetos que se usan en el japonés) para escribirlos debido a que se escriben de forma más simple que los kanjis. En cuanto a la acción, los mangas la dibujan de forma dinámica, de manera que transmita lo necesario para que el lector entienda lo que sucede, haciendo que se sienta la velocidad o el peso de los movimientos.

Pudimos ver la versatilidad con la que el manga usa la imagen en diferentes dimensiones respecto a la construcción visual de la página. Con todos estos antecedentes, no es extraño pensar que también los mangas tienen un estilo visual característico para diseñar personajes, llegando a hacerlo de forma particular y marcando un estilo en Japón que ha llegado a influenciar a artistas de otros países. El diseñar personajes es algo importante dentro de la industria, ya que puede representar con sólo un vistazo los temas que trata la obra a la que pertenece, en dónde se ambienta, la personalidad del personaje, e incluso la forma de ver el mundo del dibujante.



Figura 72 y 73. Utilización de globos de texto de distinto tipo para diferenciar estado de ánimo y origen del diálogo; si es hablado, gritado, murmurado, pensado o si está siendo transmitido por televisión. Además, se aprecia el uso de una onomatopeya de gran tamaño afectada gráficamente por lo que acontece en la página. Kôhei Horikoshi, Boku no Hero Academia (Shûeisha, 2014), capítulo 39, p.13-14. [Imágenes]. InManga. Consultado el 22 de junio de 2022. <https://inmanga.com/ver/manga/Boku-no-Hero-Academia/39/227c99d3-c92b-490f-a9b6-0c1cfd46217d>

9.2 El rol del diseñador de personajes en la industria creativa y los medios visuales

El oficio de un diseñador de personajes puede pasar desapercibido para el público convencional, pero las personas dentro de la industria como la gente que conoce sobre ella, saben lo importante que son esos cargos para el desarrollo visual de cualquier proyecto.

Dentro de estos proyectos (al menos los de “pantalla”) se encuentran distintas especialidades, que pueden ser el director, el guionista, los directores de fotografía, directores de arte, los que se encargan de ver la composición de color, los encargados de efectos visuales (VFX), entre otros cargos. Dentro de estas se encuentra el diseñador de personajes. En la parte técnica, los diseñadores de personajes son importantes a nivel de producción. Tanto para productos visuales como el cómic/manga como para productos audiovisuales como las animaciones, en los cortos o películas en 2D y 3D.

En los cómics/mangas, aunque usualmente la creación venga de un sólo autor, o de un equipo, de todas formas el creador en caso de ser sólo una persona, también debe tener habilidades para diseñar personajes integrado en su oficio, debido a que tendrá que hacer un análisis de mercado para saber distintos factores: qué personajes están siendo populares, cómo es el diseño de esos personajes populares, si su diseño es popular porque es parte de una gran tendencia de diseños populares visualmente, o por el contrario, si son tendencia por ser muy diferentes, comparar lo que el público dice que quiere con lo que realmente consume, etc. Para finalmente tener antecedentes que le permitan crear buenos personajes visualmente de acuerdo al contexto y garantizar que su obra pueda tener éxito.

El diseño de personajes es un área que también afecta a los distintos puestos de trabajo para proyectos a larga escala. ScreenSkills, un organismo dedicado a las “industrias de la pantalla” (cine, televisión [incluida la infantil], VFX [efectos visuales], animación y juegos),

que brinda información, desarrollo profesional y otras oportunidades para ayudar a las personas a ingresar a la industria y progresar dentro de ella, tiene un gran catálogo de definición y características de trabajos y carreras dentro de la industria.

“Los diseñadores de personajes visualizan y crean la apariencia de personajes individuales. Trabajan a partir de las descripciones que les da el director. Estos pueden incluir notas sobre la personalidad de un personaje, así como los rasgos físicos. Los diseñadores de personajes se inspiran en el guion y el arte conceptual para diseñar personajes. Comunican las personalidades de los personajes a través de obras de arte de expresiones faciales y poses físicas” ScreenSkills (s.f.).

Para diseñar personajes, deben investigar sobre la anatomía del mismo y los estilos de atuendo dependiendo del contexto al que pertenecen. Hacen varias opciones para el mismo personaje, y luego se presentan al director para que el diseñador pueda abordar su retroalimentación y hacer las correcciones necesarias para llegar a un resultado satisfactorio. Una vez que se aprueban los diseños, los diseñadores crean “hojas modelo” que muestran al personaje en distintas vistas y ángulos. En la animación 3D, estas hojas son utilizadas por los modeladores para crear los modelos 3D de los personajes. En la animación 2D, son utilizadas por los animadores, para asegurarse de que en cada dibujo de la animación o fotograma esté “de acuerdo al modelo”. Los artistas de storyboard también utilizan estos diseños en su trabajo a medida que avanza el proyecto (ScreenSkills, s.f.).

Dentro de las habilidades que deben tener los diseñadores de personajes, están el dibujar en un alto nivel de habilidad técnica y ser capaz de variar en estilos. Ser creativos para innovar en ideas y crear diseños que ayuden con la capacidad de contar la historia. Debe entender el flujo de trabajo, y conocer las capacidades de animadores y crear diseños acordes con el medio del proyecto (ScreenSkills, s.f.). Por ejemplo, hacer diseños de personajes más simples para las animaciones en 2D para no cargar de trabajo a los animadores, y en las animaciones 3D tener mayor libertad de agregar detalles a los personajes, ya que los modeladores pondrán incluir estos detalles y eso no complicará a los animadores.

La página explica que no hay una carrera definida exacta para convertirse en un diseñador de personajes, ya que un profesional en eso puede venir desde varias carreras afines al arte, dentro de ellas menciona: Licenciatura en artes gráficas, bellas artes, ilustración, diseño gráfico, estudios de cine y alguna otra disciplina afín, pero no es estrictamente necesario haberse titulado de estas carreras. Es decir, se confirma que desde el diseño gráfico, se pueden pensar nuevas formas de crear y diseñar personajes de forma que pueda representar fielmente la visión del director, pero que a la vez ayude al trabajo de los animadores y que además apele a la simpatía de los espectadores.

La responsabilidad del diseñador de personajes entonces es grande, ya que sus visiones o concepciones sobre el género también se pueden mezclar con la visión del director (u otros compañeros de trabajo en el equipo). Depende de ella o él usar su ética como profesional, sabiendo que su trabajo va a ser visto por muchas personas, e influenciará al público junto a otros profesionales de la industria.

9.3 Semiótica, la teoría de los signos en la construcción de las imágenes

9.3.1 El signo y sus relaciones según Saussure, Peirce y Morris

El diseño de personajes está estrechamente ligado al diseño como tal, por lo que el diseño gráfico como disciplina puede aportar de diversas maneras prácticas y teóricas a la creación de personajes. Una disciplina teórica que se utiliza mucho en el diseño gráfico es la semiótica o el estudio de los signos. La construcción visual es un factor clave en el diseño de personajes, porque la forma en que están hechos puede representar o referirse a ideas, conceptos o experiencias que los humanos pueden compartir entre ellos. Las imágenes de estos personajes se construyen a través de signos, que son estudiados por la semiótica.

La semiótica o teoría de los signos es la ciencia que estudia los diferentes sistemas de signos que generan la comunicación entre los individuos, "es una ciencia que depende de la realidad de la comunicación" (Zecchetto, 2002, p.7). Según este mismo autor, la comunicación primero es vivida, y luego al ser analizada en cuanto a su funcionamiento y sentido, se configura la semiótica. Si bien el estudio de los signos como tal es algo muy antiguo, el tema de la terminología usada para nombrar el estudio de los signos ha sido discutida más bien recientemente en la historia. Aunque hubo muchos estudiosos que llamaron "semiología" a este concepto, también hubo muchos que prefirieron el término "semiótica", usado desde antes (Zecchetto, 2002, p.7)

Este concepto de "semiótica" fue creado gracias al aporte teórico de dos autores que vivieron en la misma época (mayor parte del siglo XIX), Ferdinand de Saussure, lingüista y semiólogo suizo y Charles Peirce, filósofo, lógico y científico estadounidense. Saussure llamó a la teoría de los signos "semiología", y la estudiaba desde una perspectiva lingüística. Para él, la lingüística es sólo una parte de la semiología, ya que la lengua en sí es un sistema más entre otros sistemas de signos. Además, Saussure "consideró la semiología relacionada con la psicología social y asociada a los procesos que de ella se derivan, pero siempre dentro de los límites de la lingüística" (Zecchetto, 2002, p.9). Paralelamente, Peirce, denominó "semiotics" al estudio de los signos. Vió a la semiótica desde una perspectiva general, como un "campo científico articulado en torno a reflexiones de carácter lógico-filosófico que tuviera como objeto específico de su investigación la 'semiosis', es decir, el proceso de significación donde participan 'un signo, su objeto y su interpretante'" (Zecchetto, 2002, p.8). Además para él, todo lo que es la semiótica "está integrado en el campo de las relaciones comunicativas, donde la realidad entera se articula como un sistema total de semiosis, amplio e ilimitado, previo a cualquier descripción posterior" (Zecchetto, 2002, p.9). En el fondo, ambos teóricos ven a la semiótica y a los signos desde una perspectiva distinta (como los siguientes teóricos que vinieron con los años). Saussure ve la semiótica a partir de la lingüística, y consideró el lenguaje como una "estructura en la cual

se dan relaciones y sistemas de diferencias y/o similitudes, con códigos que guían la vida de los signos" (Zecchetto, 2002, p.61). Peirce la ve desde la lógica y la filosofía, viendo cómo se utiliza el signo en la comunicación, y analizando todos los aspectos que conforman esta comunicación (signo, objeto, interpretante).

Más adelante, Charles Morris usó la palabra semiótica para describirla como algo que tiene un vínculo doble con las ciencias, ya que en sí misma es una ciencia, pero a la vez es un instrumento de ella. La consideraba una ciencia ya que la veía capaz de unificar a la ciencia en sí, al aportar a los cimientos de cualquier ciencia asociada a los signos, como la matemática o la lingüística. Además, el signo podría ayudar a unificar las ciencias alejadas de la biología y física, como las ciencias sociales, humanísticas y psicológicas (Morris, 1985, p.24). Morris junto a otros científicos querían unir las ciencias mediante la creación de un lenguaje general, y para ellos la semiótica era uno de los pasos para lograr ese objetivo (Zecchetto, 2002, p.9), ya que "La semiótica proporciona un lenguaje general aplicable a cualquier signo o lenguaje especial, y aplicable también al lenguaje de la ciencia y a los signos específicos que ésta utiliza" (Morris, 1985, p.25), esto se complementa con el hecho de que las ciencias utilizan y dan a conocer sus resultados por medio de signos, además de que los estudios que ellas hacen son por medio de estos signos.

La semiótica estudia todos los sentidos y significados que ocurren en la semiosis. La semiosis es "la actividad misma de la comunicación. Es el proceso de interacción comunicativa que se produce entre las personas, los grupos sociales y las instituciones" (Zecchetto, 2002, p.22). La semiosis es un concepto importante en la teoría de Morris.

La propuesta de Morris sobre los signos incluye una subdivisión en tres ramas de relaciones entre estos mismos, la Sintáctica, la Pragmática y la Semántica, cada una con sus objetivos y métodos. Está la Sintáctica, que es la relación formal entre los signos en sí. Se interesa en los sistemas formales creados para analizar los lenguajes, llamados "gramáticas". En el lenguaje, los signos tienen relaciones con otros signos, no están aislados, de esta forma los signos son interpretables (para emisor y destinatario) al verlos en combinación con otros. Este estudio de la sintáctica de la semiosis también se le llama "Sintaxis", que analiza las palabras y sus relaciones como signos. La parte Pragmática estudia la relación de los signos con los intérpretes. Esta rama analiza las formas y estrategias que tienen las expresiones comunicativas, para descubrir las leyes que las rigen, y establecer sus características generales. Se relaciona con otras disciplinas como la psicología, antropología o sociología, debido a que trata de descubrir los modelos del lenguaje y del comportamiento humano en sus ámbitos prácticos. La rama Semántica trata sobre las relaciones de los signos con los objetos a los que quieren significar, o a los que quieren referirse, en resumen, es la relación de los signos con los objetos. El conocimiento de los significados de los signos se relaciona directamente con lo que estos señalan, es decir, a los objetos, hechos y fenómenos. Además, es una disciplina empírica, descriptiva y técnica de los significados de un lenguaje determinado, por lo que se puede aplicar tanto en material escrito como audiovisual (Zecchetto, 2002, p.20-22).

Saussure y Peirce proponen dos enfoques de análisis de signos. Pero antes de eso, se debe entender que es un signo. Un signo

como tal, según la Rae (s.f) es un: "Objeto, fenómeno o acción material que, por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro". Esta definición resuena con el enfoque del signo de Saussure, que es una postura lingüística. Para él, el signo es una unidad lingüística que tiene dos caras; una sensible llamada "significante", pudiendo ser acústica o visual, pero siempre estando basada en algo material, es decir, algo que sea factible de percibir con los sentidos. La otra cara es inmaterial, llamada "significado", y es la idea o noción evocado por nuestra mente, y que como no puede ser "percibido", es intangible. Saussure acuñó el término "realidad referencial" para el fenómeno en que el signo hace referencia a un objeto o cosa. Además, afirma que "en los códigos lingüísticos, la relación entre el significante y el significado es arbitraria (...) está fundada en el consenso social por el cual los grupos humanos deciden asumir esa asociación" (Zecchetto, 2002, p.68). Por esto, el significante y significado no dependen del objeto al que se está haciendo alusión, sino que dependen de las personas que hacen uso de esos dos componentes en los distintos grupos sociales y lugares geográficos que existen. Un ejemplo de esto son los idiomas.

Paralelamente, Peirce propone su modelo triádico de los signos, en donde "afirma la dimensión teórica-cognitiva del actuar humano, y sostiene que nosotros nos movemos en nuestro entorno guiados por creencias de tipo existencial y pragmático" (Zecchetto, 2002, p.70). En ese mismo sentido, propone un modelo donde se involucran las creencias y las experiencias pragmáticas vividas, ya que se genera un pensamiento pragmático que capta los significados prácticos que puede tener un conocimiento en el actuar de una persona. Los conocimientos que adquirimos con nuestras vivencias tienen involucrados en ellos las "creencias" que forman parte de nuestra experiencia existencial cognitiva. Estas creencias forman nuestros hábitos y por lo tanto, determinan nuestras acciones. Las creencias anulan nuestras dudas y nos permiten actuar ante cualquier situación oportuna. En consecuencia, los conocimientos teóricos también sirven para regular el comportamiento humano, y prepararnos de antemano. Además, para Peirce, el significado está en el pensamiento, pero de forma activa, y gracias a ello somos capaces de hacer acciones en las que transformamos lo que la experiencia nos da, para intervenir en el mundo. El significado termina siendo "el conjunto de implicaciones prácticas que el objeto posee para algún sujeto. Conocer quiere decir captar esas implicaciones y por tanto su significado" (Zecchetto, 2002, p.70). Es decir, saber lo que significa un objeto implica que la persona que lo percibe va a ver su comportamiento alterado o afectado por él.

Esto se relaciona con esta investigación sobre el diseño de personajes femeninos en los mangas y el cómo expresan su feminidad. Diseñar es un acto no pasivo, sino activo, que se toma de las distintas vivencias, experiencias, y recuerdos que conforman la cognición y el conocimiento del autor y le sirven de referente. Aplicando lo que dice Peirce, las características que suelen tener las mujeres reales (como en actitudes o manifestaciones físicas/visuales), afectan los comportamientos de las personas, ya que actuarán conforme a este conocimiento. Por ejemplo, las personas pueden normalizar las formas típicas que tienen las mujeres de comportarse o vestirse, y reaccionar negativamente ante alguna mujer que se salga de sus expectativas. Los autores de manga pueden manifestar este conocimiento sobre las mujeres, tomando la acción de dibujar ilustraciones que las representen acorde a lo que han visto según

sus experiencias. Aplicando lo que dijo Saussure, las experiencias sociales de los autores de manga les han enseñado sobre el sistema de signos que se manejan en sus entornos, y el significado de estos signos fueron definidos mediante un consenso social por los grupos sociales que les rodean. Esto determina ciertos signos visuales que pueden indicar que una persona es una mujer. Por ejemplo, el hecho de que las mujeres suelen usar el pelo largo, o usar maquillaje. Estos signos terminan siendo utilizados en los personajes de los mangas.

El modelo de Peirce tiene tres caras: El "representamen", lo que funciona como signo, es decir, el signo en sí mismo. Este signo o "representamen" es el sustentador o portador de lo que está reemplazando, o sea, la información en sí de este objeto que es referenciado que le permite ser considerado signo. La segunda cara es el "interpretante", que es la idea del representamen en la mente de la persona que percibe el signo. Como depende de lo que piensa particularmente cada persona, podríamos decir que es el significado del signo. Por último, está el "objeto", que es aquello a lo que alude el representamen, ya que el signo está reemplazando a su objeto. Este objeto no necesariamente es algo físico, también pueden ser cosas inmateriales como las ideas. Se observa que Peirce termina definiendo el signo no en relación con el significado, sino con otro signo, generando una semiosis infinita (Zecchetto, 2002, p.71-72).

Aplicando este modelo a los personajes femeninos de los mangas, el representamen es la imagen o ilustración del personaje femenino percibido como signo, el interpretante es la relación mental que se establece entre el representamen y su objeto; la idea o significado, y el objeto es lo que está siendo aludido en la ilustración, es decir, una mujer (Zecchetto, 2002, p.72). Los signos son elementos que siempre van a ser percibidos por la mente mediante los sentidos, ya que tienen una forma material, y como dijo Saussure, puede ser acústica o verbal. Además, tienen el poder de referirse o reemplazar a otra cosa. Según estas características, vemos como la semiótica puede usarse para analizar a los personajes femeninos, debido a que estos son construidos visualmente, y por lo tanto conforman signos que son percibibles y se usan para aludir o referenciar a las mujeres.

En cuanto a la semiótica y los personajes de los mangas, estos serán analizados en cuanto a su estilo de dibujo, su iconismo y los signos que pueden desprenderse de sus características visuales, por ejemplo, características asociadas al hecho de que sean personajes femeninos que representan mujeres. Estos signos van a otorgarles características visuales específicas (como el color, o sus formas), y de esta forma las personas que van a percibir estos signos van a darles los significados correspondientes que se establecieron en la sociedad. Naturalmente, al ser personajes dibujados en el estilo "manga", tienen características en común, o tienen formas particulares de representar las partes físicas del cuerpo e incluso corresponden a arquetipos de personajes.

9.4 Aspectos visuales en la construcción de los dibujos de los mangas

9.4.1 Iconismo y el triángulo de iconicidad Scott McCloud

Existen imágenes directas, las que existen naturalmente, y también existen las imágenes que son creadas con el propósito de servir de signos. Estas imágenes que son signos pueden cumplir una función comunicativa. Esos son los signos icónicos, mediante los cuales la realidad es representada de forma indirecta y signica. A estas representaciones les asignamos un grado de valor real, porque aluden a referentes conocidos, y esto permite que podamos entender sus distintos significados y connotaciones, tanto individuales como colectivos (Zecchetto, 2002, p.162). La iconicidad o iconismo es "la relación que se establece entre un signo visual y el objeto que él representa, y al modo como esa relación logra eventualmente producir la comunicabilidad de la imagen" (Zecchetto, 2002, p.163). Peirce diferencia tres grupos de signos en relación con el objeto representado. Está el "índice", que señala e indica directamente el objeto al que se refiere, el "símbolo", que es y se establece por un acuerdo social, y el "ícono", que es el signo que se relaciona con su objeto por razones de semejanza. A esta categoría pertenecen las imágenes visuales. Peirce afirma que los signos icónicos son aquellos que tienen una semejanza natural con el objeto al que aluden (Zecchetto, 2002, p.164). Esto se relaciona con la definición general de ícono, que según la Rae (s.f) significa: "Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado; p. ej., las señales de cruce, badén o curva en las carreteras".

Otra forma de entender mejor la forma en que están contruidos visualmente los personajes femeninos de los mangas mediante sus ilustraciones, es usar la visión de Scott McCloud sobre el ícono. Él es un autor, ensayista y teórico de cómics estadounidense, famoso por ser uno de los impulsores más importantes de la historieta como medio artístico. McCloud (1994) define el ícono como "una imagen usada para representar a una persona, lugar, cosa o idea" (p.27). Además, menciona que existen los símbolos, que son una categoría de íconos, y son las imágenes que sirven para representar conceptos, ideas y filosofías, mientras que paralelamente existen los íconos del lenguaje, la ciencia y la comunicación, que se usan de forma práctica, como el alfabeto latino, los números, signos de puntuación o los caracteres chinos (sinogramas). Por último, están los íconos llamados dibujos, que son las imágenes creadas para parecerse a los objetos que representan. Debido a que el parecido varía, también lo hace el nivel de iconicidad, es decir que "hay dibujos más icónicos que otros" (p.27). Existen íconos no pictóricos donde el significado es fijo, porque representa a ideas inmateriales (por ejemplo, el famoso signo de la paz, letras del alfabeto o números). Sin embargo en los íconos pictóricos, los dibujos, el significado es fluido y variable, ya que su parecido a la realidad puede variar en distintos grados. En el dibujo o imagen el nivel de abstracción varía, algunos son tan parecidos a la realidad que pueden llegar a confundir, y también existen dibujos mucho más abstractos que

no se parecen a lo que representan, pero que pueden entenderse sin problemas. En ese sentido, se cree que la fotografía y el dibujo realista son los íconos que más se parecen a la realidad. McCloud pone de ejemplo un diagrama donde muestra cómo la imagen de un rostro puede ir simplificándose hasta llegar a las formas más básicas, y que aun así se puede seguir entendiendo que es un rostro. Esto gracias a que se siguen manteniendo detalles que caracterizan a un rostro, haciendo un enfoque en ellos (McCloud, 1994, p.27-30).

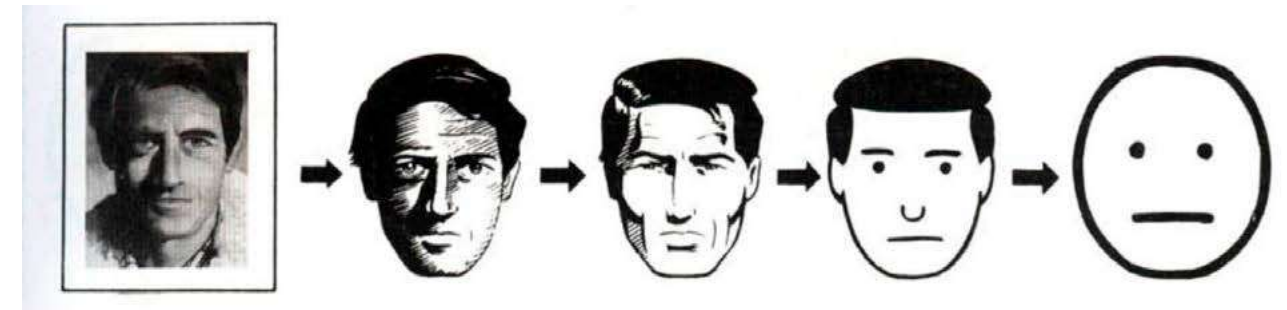


Figura 74. McCloud. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial. Capítulo 2, p.29. Esquema de abstracción y simplificación de McCloud, mientras más se corre hacia la derecha, más se abstrae la imagen, generando un ícono (iconización).

La fotografía de la izquierda es la imagen más cercana a la realidad, luego el segundo paso es una imagen realista con menos detalles que la fotografía, el tercer paso mantiene el contorno y un poco de sombreado, en el cuarto paso se simplifica más el contorno junto con los rasgos faciales y en la quinta etapa final se encuentra la forma más básica de representar una cara, que son dos puntos, una línea y un círculo. Todo este proceso fue una abstracción y simplificación hasta llegar al punto más icónico de la imagen; McCloud lo denomina caricatura. Al abstraer una imagen con la caricatura, esta no suprime detalles, sino más bien los resalta. Por lo que al descomponer una imagen a su significado esencial, el dibujante puede amplificar ese significado de una forma que no puede hacer el dibujo realista. La caricatura tiene el poder de concentrar la atención en una idea, y tiene la característica de ser universal. Mientras más se simplifica una cara, a más personas representa, esto es lo que le da la universalidad a una imagen caricaturizada o caricatura (McCloud, 1994, p.28-31). Todas las experiencias humanas se pueden dividir en dos reinos: el del concepto y el de los sentidos. Nuestra identidad pertenece siempre al mundo conceptual; es sólo una idea, y por eso no puede ser vista, oída, olida, tocada o saboreada. El resto, pertenece al reino sensorial, el mundo que nos rodea. Este mundo lo percibimos gracias a los sentidos mencionados. La caricatura deja de lado la apariencia física del mundo real, para enfocarse en destacar la idea o concepto que representa, por esto, la caricatura pertenece al mundo de los conceptos. Esto también se relaciona a la universalidad de la caricatura; el hecho de que ésta y nuestra identidad pertenezcan al mundo conceptual hace que estén vinculadas, permitiendo que podamos identificarnos con estas caricaturas, es decir, éstas producen una identificación universal (McCloud, 1994, p.36-41).

A pesar de lo simple que se pueda ver, hay más en la caricatura de lo que parece. Las imágenes son información recibida, no se requiere haber tenido enseñanza anteriormente para entender el mensaje, ya que el mensaje es inmediato. Las palabras escritas son información percibida, porque se requiere tiempo y preparación en conocimiento especial para descifrar el lenguaje, ya que está compuesto por símbolos abstractos. Cuanto más se abstraen

los dibujos o imágenes respecto de la realidad, se necesita mayor capacidad de percepción para entenderlos, como con las palabras. Cuando las palabras son más directas y cortas, requieren menos capacidad de percepción y se entienden rápido, como con los dibujos o imágenes. La abstracción icónica es una forma de abstracción que puede ser usada por el dibujante. La abstracción no sólo es icónica, sino que también puede ser no-icónica, donde no se pretende mostrar una imagen con sentido o semejanza con la realidad, sino más bien se quiere que la persona se pregunte qué está observando, o qué significa. Este tipo de abstracción representa las bases del dibujo tal cual son, lo que es: su construcción mediante líneas, formas, colores o texturas (McCloud, 1994, p.45-50).

Para analizar la relación entre los signos, McCloud creó un gráfico triangular de la iconicidad. En cada esquina están distintos niveles de iconicidad: "realidad", un ícono pictórico o imagen realista como una fotografía, "lenguaje", íconos no-pictóricos como las palabras escritas, y "plano del dibujo", que son los fragmentos visuales crudos que construyen una imagen. McCloud también da a entender que la caricatura se encuentra en un punto medio entre el vértice de la "realidad" y el del "lenguaje" (McCloud, 1994, p.51).

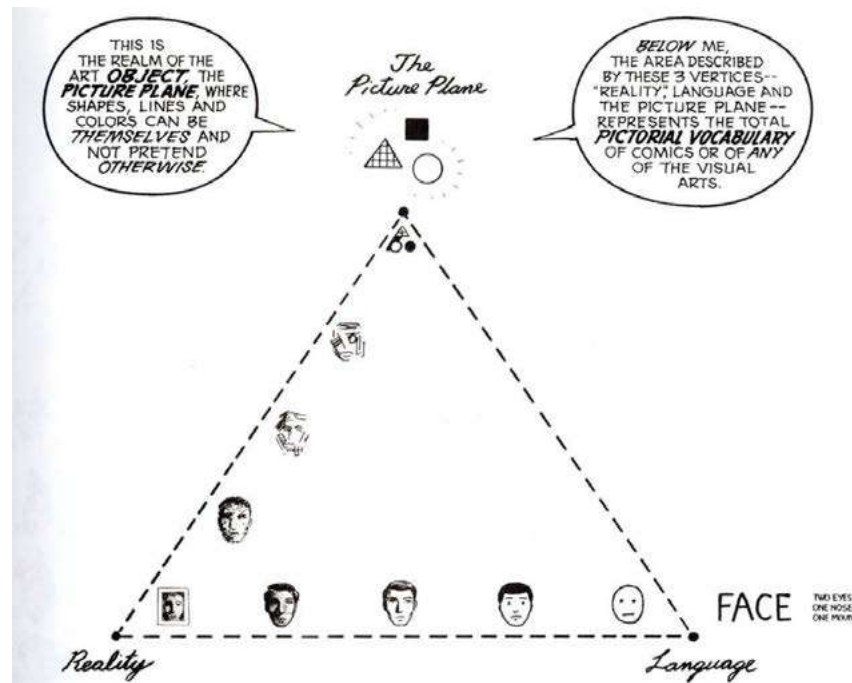


Figura 75. McCloud. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial. Capítulo 2, p.51. Triángulo de iconicidad de McCloud. En cada esquina están los puntos de la realidad (izquierda), el plano del dibujo (arriba), y el lenguaje (derecha, "Cara - Dos ojos, una nariz, una boca").

9.4.2 Elementos de construcción visual en el diseño de personajes

El diseño de personajes, como se mencionó anteriormente, es una herramienta importante dentro de las industrias creativas. Correctamente hecho, puede ser capaz de popularizar una obra incluso si su historia no es su punto fuerte. Un personaje es el recipiente que alberga y representa las tradiciones, costumbres, políticas, contexto histórico y geográfico de su propio mundo, y puede hacer entender al público todos estos aspectos sólo con mirarlo; "Un buen diseño

de personaje debería ser un vehículo sin fisuras que conduzca la historia hacia adelante, y todo sobre ese personaje debería ser entendido visualmente en un segundo o menos" (BaM Animation, 2020).

9.4.2.1 Forma (redonda, caja o triangular)

Dentro del diseño de personajes, un aspecto importante es que a primera vista se debe ser capaz de entender (aunque sea de forma instintiva) qué conceptos componen a este personaje. Un elemento que se utiliza para transmitir esto es la "forma" que ayuda a construir visualmente el personaje, ya sea de forma general y/o en detalles.

El/la artista de apodo Tomatatoro (su verdadero nombre no fue encontrado) compartió en tu página de Tumblr consejos de diseño de personajes. Estos consejos son conocidos en la comunidad de artistas o ilustradores, pero aquí el/la artista los expone desde su experiencia. Según Tomatatoro (2016), existen tres formas básicas: redondo, caja y triángulo. Si uno sigue su intuición, cada forma transmite una personalidad. La forma redonda es "carismática, inofensiva y entrañable", la caja significa "confiable, uniforme y tradicional", y el triángulo es "astuto, dinámico, competente". Las formas también pueden ser combinadas para crear personajes más complejos. Pero esto tiene un límite antes de que pueda volverse algo visualmente desordenado y que no genere un mensaje claro y directo.

Figura 76 y 77. Tomatatoro. (2016). *Character Design Tips* [Dibujos]. Ejemplos de uso de formas para diseñar personajes. Tumblr. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://tomatatoro.tumblr.com/post/154791597753/some-people-have-asked-how-i-went-about-drawing>

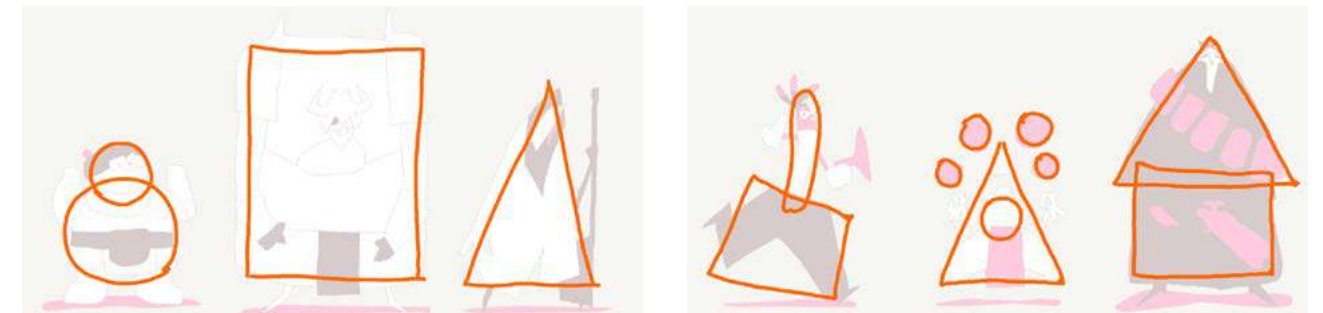
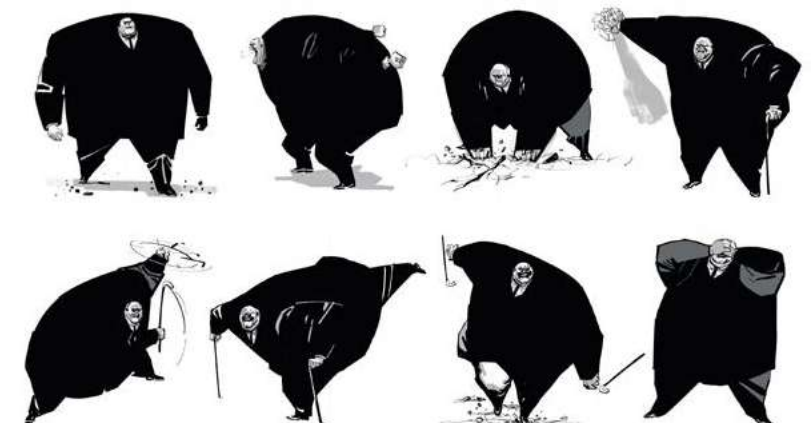


Figura 78. Jordan, R. (2018). *Spider-Man: Into The Spider-Verse*: exclusive concept art [Ilustración]. Poses de "Kingpin", un personaje que básicamente es un cuadrado-círculo. Den of Geek. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.denofgeek.com/comics/spider-man-into-the-spider-verse-exclusive-concept-art/>



9.4.2.2 Silueta (diseño de siluetas)

Una de las características importantes a la hora de diseñar personajes es considerar que sea reconocido rápidamente por cualquier persona. Esto ayuda a dar más a conocer una obra ante cualquier persona que podría formar parte del público. Para esto, se utiliza el elemento de la "silueta". Cuando se deja al personaje solo en negro, la regla es que el personaje debe ser reconocible sólo desde la silueta. Según el dúo de animadores BaM Animation (2020), "no hay un solo personaje famoso que no siga esta regla". Si las formas que componen la silueta son claras, también serán claras cuando el personaje esté coloreado y definido. "La mayoría de los diseños de personaje más icónicos tienen una silueta hecha de formas grandes e identificables" (BaM Animation, 2020).

Figura 79 y 80. BaM Animation. (5 de marzo de 2020). GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! [Video]. Ejemplos de siluetas de personajes icónicos, en este caso de los personajes de Sailor Moon. Youtube. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=8wrm9ti-gzLM>



Si las personas pueden reconocer quién es el personaje, entonces éste tiene una silueta fuerte y legible (Tomatatoro, 2016). Esa legibilidad es importante para destacar al personaje del resto, y ayudarlo a diferenciarse en un mercado lleno de personajes icónicos. Si bien es un consejo muy conocido y utilizado, no significa que todos los personajes apliquen al cien por ciento esta regla. Aun así, es bueno considerar aplicarla hasta cierto punto.

Puede parecer que el uso de formas grandes e identificables en la silueta podría funcionar sólo en personajes de caricatura, pero no es así, también hay estilos de arte más realistas que siguen esta regla, compensando lo realista al exagerar la ropa, el cabello o las armas. Esto se da mucho en el anime y manga. Otra forma de mejorar la silueta para que sea más clara, es tomar la cabeza del personaje y añadirle una figura extraña y distintiva en ella que sólo sea única para ellos, como un tipo de sombrero, una corona o una pipa. Este es un pequeño truco de diseño que ayuda a poder identificarlos en un grupo y muestra la dirección en la que están mirando (BaM Animation, 2020). Este dúo de animadores recomienda que antes de terminar de "limpiar" al personaje (definir su diseño final), es mejor reducir al personaje a una silueta en negro y comprobar cuales formas se pueden mejorar para hacerlo más icónico.

9.4.2.3 Color

El color tiene una función vital en la imagen y por lo tanto, en los medios visuales. Esto deriva de las experiencias que hemos tenido, en las cuales siempre se ha visto el color involucrado de forma consciente o subconsciente. El significado de los colores depende de nuestro contexto social, por lo que también depende de la cultura. "(...)colores y sentimientos no se combinan de manera acciden-

tal, que sus asociaciones no son cuestiones de gusto, sino experiencias universales profundamente enraizadas desde la infancia en nuestro lenguaje y nuestro pensamiento" (Heller, 2004, p.17).

Sin embargo, en el caso de los productos visuales como los cómics norteamericanos y los mangas, el color no es sólo es un factor cultural. El color en los cómics ha estado condicionado históricamente por las posibilidades de la tecnología y el mercado. En cuanto a las historietas estadounidenses, en sus primeras décadas, estas se destacaban por el uso de colores primarios, planos y vibrantes sin mucha variedad de matices, como el amarillo, rojo, azul, verde, entre otros. Robertson (2021) menciona que cuando los cómics empezaron a ponerse de moda a mediados de los años 30', la mayoría de las editoriales optaron por la impresión a cuatro colores, este método usaba el cian (azul), magenta (rojo), amarillo y negro. Cada impresión estaba formada por puntos de esos cuatro colores. Estos puntos de color al combinarse con el blanco del papel engañan al cerebro para hacerle rellenar los huecos, lo que crea colores fusionados. Cuanto más densos sean los puntos, más oscuros o saturados serán los colores. Esta es la impresión en cuatricromía.

En cuanto al manga, siempre se ha impreso en su gran mayoría en blanco y negro. Para esto, los mangakas hacen sus páginas usando tinta negra, tramas y tinta blanca para algunos detalles, esto en el dibujo tradicional. Además, hay mangakas que hacen sus mangas de forma totalmente digital. El manga se hace en blanco y negro por una serie de factores. Según The Senshin (2021) la razón principal es el coste de producción, ya que lo habitual es que los mangas se distribuyan por las revistas de manga en tamaños grandes. The Senshin agrega que estas revistas son lanzadas cada semana, y deben ser baratas para que todos puedan permitirse comprarlas. Para lograrlo y al mismo tiempo mantener la calidad del manga, estos están impresos en papel reciclado barato. Además, usan sólo un color; tinta negra que cuesta menos, y así pueden publicar 300 a 600 páginas de mangas que siguen siendo asequibles.

The Senshin (2021) añade que la mayoría de los mangas son hechos por una sola persona, incluso los más vendidos. Los mangakas suelen tener que dibujar y entintar entre 40 a 50 páginas al mes. Así que incluso si pueden pagar asistentes, sigue habiendo mucho trabajo, por lo que les ahorra tiempo tener que usar sólo tonos blancos y negros. Al tener que normalmente publicar todas las semanas, los mangakas trabajan a diario, ya que las fechas de entrega son ajustadas y deben usar muy bien su tiempo (The Senshin, 2021).

En cuanto a que el manga sea en blanco y negro, esto no quiere decir que no se aplique el factor del color a los personajes de manga, ya que muchos de ellos salen en portadas de los tomos recopilatorios, en las primeras dos o tres páginas a color que a veces pueden salir en los capítulos semanales, y también en las ilustraciones particulares del autor, que a veces pueden ser recopiladas en libros de arte.

9.4.2.3.1 Color y género

El color y el género tienen algo en común, y es que sus definiciones y significados están condicionados por la cultura de cada grupo humano en distintas áreas. Utilizando lo que decía McCloud (1994) sobre el reino del concepto (ideas) y el de los sentidos (percepción sensorial), el género está directamente asociado con la identidad,

es por eso que pertenece al reino del concepto. Y si bien los colores como tal pertenecen al de los sentidos, sus significados están asociados a identidades, es por eso que en ese aspecto pertenecen también al reino del concepto. Esto refuerza la idea de que la cultura influye en el color y el género, por lo que inevitablemente hay colores que tienden a asociarse más al género femenino y al masculino.

Esto es fácil de ver de forma práctica en la cotidianidad. Basta con ir a una tienda de juguetes; en el pasillo de juguetes para niñas generalmente abunda el rosado y tonos similares, mientras en el pasillo de juguetes para niños generalmente se encuentra el azul. Pasa lo mismo en las tiendas de ropa al fijarse en la sección femenina y masculina. La femenina mayormente tiene una variación más amplia de matices (el color en sí mismo), con distintas luminosidades y saturaciones (generalmente colores bien saturados, es decir vibrantes), acompañada de más adornos o patrones en la tela. En cambio, en la sección masculina generalmente se encuentran colores neutros que tienden a tener baja saturación (más cercanos al gris), colores planos, y más limitados (como el rojo, azul, verde, negro, blanco), casi sin adornos o patrones.

Este fenómeno también se puede observar en las portadas de revistas de mangas que contienen mangas shōjo y shōnen. Las portadas de mangas para chicas suelen ser rosadas, violetas, rojas o amarillas en tonos más pasteles, mientras que las que van hacia chicos suelen tener colores como el rojo, azul, amarillo, y verde en tonos saturados.



Figura 81 y 82. Shōjo Manga Wiki y Amazon. Revista Ribon (Shūeisha, agosto de 2018) (izquierda) y Revista Lala (Hakusensha, julio de 2011) (derecha) [Imágenes]. Portadas de revistas de mangas para chicas (shōjo). Consultado el 19 de abril de 2023. <https://shojo.fandom.com/wiki/LaLa> y <https://www.amazon.com/Ribon-Special-August-Girls-magazine/dp/B07F9D1LPK>



Figura 83 y 84. Ramen Para Dos y Amazon. Revista Weekly Shōnen Jump (Shūeisha, marzo de 2022) (izquierda) y Revista Bessatsu Shōnen Magazine (Kodansha, enero de 2019) (derecha) [Imágenes]. Portadas de revistas de mangas para chicos (shōnen). Consultado el 19 de abril de 2023. <https://ramenparados.com/toc-de-la-weekly-shonen-jump-13-2022/> y <https://www.amazon.com/Bessatsu-Shonen-Magazine-january-2019/dp/B07KLCRW4Z>

9.4.2.3.1.1 Antecedentes del azul masculino y rosado femenino

Eva Heller, socióloga, psicóloga, profesora, escritora y científica social alemana, es conocida por su libro “Psicología del color”, donde describe cómo los colores pueden influir en nuestros comportamientos y sentimientos. Para crear este libro realizó una encuesta a dos mil hombres y mujeres con edades entre los 14 y 97 años, que pertenecían a la población de Alemania (por lo que es una visión occidental del color).

Sobre el azul, menciona que es el color preferido, de la simpatía, armonía y fidelidad aunque sea frío y distante. También de forma quizás inesperada para lo convencional o comercial, dice que también es el color femenino, y de las virtudes espirituales (Heller, 2004, p.9). Se explica que el azul es el color de las cualidades intelectuales y masculinas. Dentro de los resultados de la encuesta, se asocia con la inteligencia, la ciencia, la concentración, la independencia, la deportividad y lo masculino. Heller dice que es lógico que el azul sea el color principal de lo masculino, pero que según la antigua simbología, es el color femenino, debido a su carácter pasivo y tranquilo que es opuesto al rojo asociado a lo masculino, que es fuerte y activo. También menciona que lo que hace que se asocie el rosado a las niñas y el azul a los niños es la costumbre de vestir así a los recién nacidos, pero destaca que hoy esa costumbre ya casi ha desaparecido (Heller, 2004, p.32).

Tradicionalmente el azul simboliza el principio femenino, debido a que es apacible, pasivo e introvertido, y además está asociado al agua, que en sí misma está relacionada a lo femenino. Además, en todas las lenguas se han usado nombres de colores como apodos, y a partir de algunos colores o de cosas que los tienen, se han creado nombres más femeninos o masculinos, por lo que esto indica si un color se asocia simbólicamente más hacia un lado o al otro. A partir de cosas azules se han creado nombres de mujer. Por ejemplo, del adjetivo latino caelestis (azul celeste), han surgido nombres como Celestina, Celina, Coelina y Selina, además han surgido nombres del mismo azul celeste pero de otras lenguas. Y en los nombres masculinos sólo existe un nombre basado en el azul, Douglas, que significa “azul oscuro”. Otra cosa que termina asociando el azul a lo femenino, es la pintura religiosa antigua, puesto que es el color que representa a la Virgen María (Heller, 2004, p.33).

Sobre el color rosado, se dice que es un color dulce y delicado, escandaloso y cursi, además de que existe un rosado masculino y uno femenino (Heller, 2004, p.14). El rosa antes fue un color asociado a la masculinidad. La convención que establece que el rosado es para niñas y el celeste es para niños nació alrededor de 1920. Esto contradice el simbolismo que describe Heller en donde el rojo es masculino, y el rosado -el pequeño rojo- es el color de los niños varones. Una evidencia del rosado masculino es que en los cuadros antiguos religiosos se pintaba al Niño Jesús vestido de color rosado. Lo mismo para representar príncipes en pinturas del Barroco, o en cuadros de la realeza donde salían los hijos bebés de los reyes (Heller, 2004, p.215).

Hasta 1900 el color que se asociaba a las niñas y niños pequeños era el blanco. Usaban prendas de ese color, como vestidos largos hasta los cinco años. Los enteritos para bebés aparecieron en 1920.

En ese mismo año la moda de vestir a los niños de algún color se fue popularizando, cuando la industria ya podía producir tintas resistentes al agua hirviendo. Fue ahí que se puso de moda el rosado para las niñas, debido a dos razones. Una de ellas es que después de la Primera Guerra Mundial el rojo desapareció de los uniformes militares y de la moda civil masculina, por lo que se dejó de vestir a los niños de rosa. Se produjo en esa época una revolución en la moda, llamada “moda reformista”, donde las mujeres dejaron el corsé, y se creó una moda específica para los niños. Antes los niños vestían lo mismo que los adultos, pero en tamaño pequeño. Pero con este cambio, niños y niñas vestían trajes y vestidos de marinero, teñidos con índigo artificial, un nuevo tinte. De estos trajes de marinero se derivó el hecho de que el azul claro o el azul general se convirtiera en el color de los niños. Y como el rosado era un color tradicionalmente contrario, éste se convirtió en el color de las niñas. Por el año 1970, el rosa femenino estaba implantado en todos los países. Para 1980, empezó a desaparecer la costumbre de los dos colores. Una parte por razones prácticas, porque los padres no querían esperar demasiado para comprar ropa adecuada de bebé. También en la moda cotidiana, los colores de las ropas masculinas y femeninas se iban asemejando más con el tiempo (Heller, 2004, p.216-217).

Sin embargo, a pesar de que esta costumbre ya no es tan marcada para vestir a las niñas y a los niños, sigue existiendo un antecedente cultural en base a eso que se ha mantenido un poco en el tiempo. Algunos padres siguen usando esa costumbre, tal vez por simple hábito integrado, o por gusto personal, pero al menos no limitándose sólo a esos colores. En el marketing, diseño de productos y distintos aspectos que requieren del diseño gráfico, se sigue utilizando de esta forma el rosado y el azul para distinguir al público objetivo.

Además, a pesar de que ahora el público general sea un poco más laxo con respecto al uso del rosado y el azul, de todas formas la gente siente disgusto por el rosado. En el libro de Heller se establece que dentro de los colores más apreciados se encuentran el azul, el verde, el rojo y el negro, mientras que en los menos apreciados se encuentra el café, el rosado, el gris y el violeta (Heller, 2004, p.5). Es decir, para ambos géneros el azul se escoge como el favorito, y a la vez a ambos géneros les disgusta el rosado. Quizás esto tenga origen en que el rosado sigue considerándose un color fuertemente relacionado a la feminidad, independientemente de que cada vez más hombres estén usándolo en su ropa.

La preferencia por el azul y el disgusto por el rosado también se ve reflejado en el estudio llamado “Color y género. Un análisis de la pervivencia de estereotipos” de Martínez en 2017. En este estudio, gracias a una encuesta realizada hacia un alumnado de 50 niñas y niños, se dió el resultado de que el color azul no está tan estereotipado como el rosado, ya que éste último se asocia de forma fuerte con el género femenino. Dentro de las preguntas se encontraban algunas como el color favorito (también según el género), color de zapatillas, mochilas, estuches, vestimenta general, paredes de su cuarto, color que atribuyen al masculino y al femenino, junto con el color que desearían que tuvieran estos objetos. Se concluye que no hay estereotipos de asociación color/género de forma continua, pero sí es cierto que hay aspectos que se mantienen y se heredan. El color azul no está tan estereotipado como el rosado, y el rosado en sí se asocia de forma más fuerte con el género femenino. La evidencia es que los niños nunca escogieron el color rosa en las

respuestas de la encuesta. Además, las niñas si demuestran tener una variedad de colores más amplia que la de los niños en todas las categorías mostradas. Al final se establece que el estereotipo asociado al género y al color ha cambiado un poco, ya que aunque el rosado siga considerándose un color femenino, manteniendo su estereotipo, el azul fue sustituido por el rojo, y por lo tanto ya no se asocia el azul con el género masculino (Martínez, 2017).

Todo lo hablado ha sido estudiado de fuentes occidentales sobre la percepción del color, pero puede que estas asociaciones cambien respecto al punto de vista oriental.

9.4.2.3.2 Regla 60-30-10 y 70-30 en la paleta de color

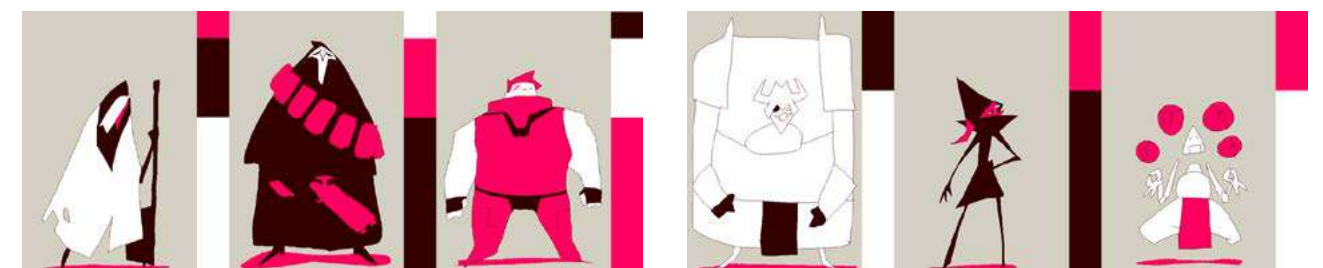
Tomatatoro (2016) menciona que con respecto al uso del color, a veces menos es más. Es bueno limitar la paleta para lograr unidad e impacto. Esto no sólo se hace respecto al color en la ilustración profesional, sino también en otros ámbitos laborales donde se encuentra el diseño, como por ejemplo el diseño de páginas web.

Tomatatoro recomienda el uso de dos reglas al trabajar con colores. La regla del 60-30-10 al trabajar con tres colores, y la regla del 70-30 al trabajar con dos colores. Estos números representan el porcentaje de uso del color para cada caso. De esta manera, se pueden balancear mejor los colores de forma que sea agradable a la vista y que se pueda distribuir mejor la atención que se le da a las distintas partes visuales del personaje.

En la primera regla, tenemos un color principal, el que más se utiliza, luego un color secundario que se utiliza en menor medida pero que sirve para complementar al principal, y finalmente se encuentra el color que se utiliza para destacar detalles específicos. En la segunda regla sólo se encuentran los primeros dos tipos de color (principal y secundario).

Lo que explica Tomatatoro se complementa con la recomendación de BaM Animation (2020), que es no usar muchos colores, ya que es mejor ser selectivo. Se debe crear una jerarquía de color, en donde un color es el dominante, y los otros colores deben apoyarlo sin competir con él. Lo que se escoge para la paleta de colores también es importante. Algunos colores evocan ciertos estados de ánimo, y el lenguaje del color nos dice mucho acerca de los personajes. Como se mencionó anteriormente, esto depende de la percepción que tiene cada cultura sobre los colores. Sin embargo, existe una concepción general sobre el significado de algunos colores (de forma básica), donde por ejemplo asociamos el amarillo con la alegría y felicidad, el verde puede sentirse como seguridad, y el rojo puede sentirse peligroso y sexy. Además, el color puede actuar como un significante del entorno del que proviene el personaje, ya sea cultural o geográficamente hablando. De esta manera, el color puede contar una historia.

Figura 85 y 86. Tomatatoro. (2016). Character Design Tips [Dibujos]. Ejemplos de la regla 60-30-10 y la regla 70-30. Tumblr. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://tomatatoro.tumblr.com/post/154791597753/some-people-have-asked-how-i-went-about-drawing>



9.4.2.4 Tipo de cuerpo

Existe una categorización general de los cuerpos llamado "tipo de cuerpo" o "morfología corporal". La autora del sitio "Descubriendo tu estilo" dice que es el "estudio de las formas y características del cuerpo humano teniendo en cuenta una serie de puntos para poder clasificarlos" (María, 2020). Esta herramienta se utiliza para efectos prácticos como aprender qué tipo de ropa le queda mejor al cuerpo, o cómo se pueden potenciar sus puntos fuertes. De esta forma se hace más fácil elegir las prendas de vestir.

Para hacer la medición de esta representación de cuerpos en el caso de las mujeres, se toma en cuenta las proporciones de distintos puntos, como los hombros, el pecho, la cintura y las caderas. La talla no influye, y si se posee un cuerpo con estructuras muy marcadas, puede ser sólo necesario mirarse al espejo para saber qué tipo de cuerpo se tiene. Al tener las cuatro medidas mediante cinta métrica, se deben comparar entre sí para saber la diferencia entre ellas y sus proporciones. Los "tipos de cuerpo" son cinco: rectangular, ovalada, reloj de arena, triángulo o pera, y triángulo invertido (María, 2020).

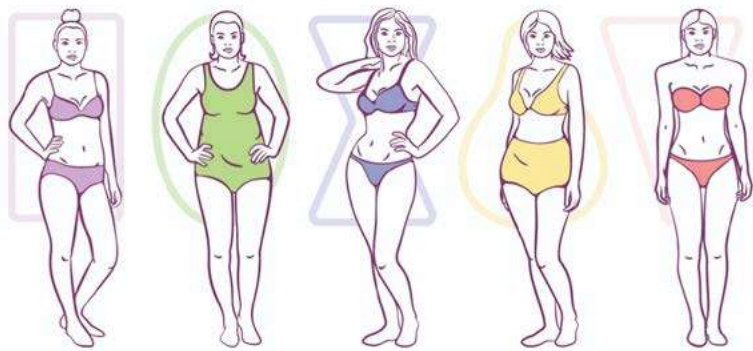


Figura 87. María. (2020). Tipos de cuerpo de mujer, descubre cuál es el tuyo [Dibujos]. Descubriendo tu estilo. Consultado el 12 de junio de 2022. <https://descubriendotuestilo.com/tipos-de-cuerpo-mujer/>

Si bien los tipos de cuerpo descritos son nociones sobre el promedio de cómo se dan los cuerpos de las mujeres en la vida real, no representan a todos los cuerpos existentes de las mujeres; es sólo un indicador general. Hay tantas formas de cuerpo como mujeres en el mundo. Aunque sea una herramienta que se utiliza en la vida real con un uso funcional y práctico, y no es algo que se asocie a la representación de las mujeres en los mangas, de todas formas sería interesante utilizar esto para analizar gráficamente a personajes femeninos de los mangas, para ver si existe un patrón de tipos de cuerpos que se va repitiendo a lo largo del tiempo, si existen variaciones interesantes o alguna excepción llamativa.

9.4.2.5. Cánones de la representación humana

En la vida real existen distintos tipos de cuerpos. A pesar de que dentro de un mismo país muchas personas de la población comparten características físicas, formando una apariencia "promedio" del territorio, lo cierto es que no todos los cuerpos son completamente iguales. Esta diferencia se amplía más considerando los grupos humanos de distintas zonas geográficas o por país.

Sin embargo, se puede decir que existe un promedio respecto a las proporciones físicas del ser humano. Todo partió sobre la base del estudio de estas proporciones. El canon más antiguo conocido sobre las proporciones del hombre se ha encontrado en una tumba de las pirámides de Menfis (aprox. 3000 años a. de C.). Desde esa época, personas de diversas profesiones se han interesado por el estudio de las proporciones métricas del cuerpo. Existió un canon en la época de los faraones, en la época de Ptolomeo, también se crearon el canon de Policleto, los datos de Leon Battista Alberti, Leonardo Da Vinci, Miguel Ángel y de los hombres de la edad media junto con Alberto Durero. En los trabajos mencionados, se mide el cuerpo humano comparándolo con la longitud de la cabeza, cara o pie, y más adelante estas medidas se subdividieron y se relacionaron entre sí, de forma que se usaron en la cotidianidad. Incluso hasta hace poco el codo y el pie eran aún unidades de medida usadas normalmente (Neufert, 2014, p.39).

Uno de los estudios anteriores más conocidos es el de Da Vinci, que destaca con el famoso "Hombre de Vitruvio", donde insertó el dibujo del cuerpo de un hombre dentro de figuras geométricas, para mostrar las relaciones de proporciones que existen entre sus miembros y con el fin de describir al "hombre perfecto". Estos cánones sobre el promedio del cuerpo humano también han derivado en que muchos dibujantes se han tomado de estos estándares y, agregando cánones de belleza de sus propias épocas, han estilizado los cuerpos de las personas para aplicarlo en sus dibujos y en las distintas obras gráficas que hayan hecho. Es decir, los estilos con los que se representa el cuerpo han variado en el tiempo. En los 50' se popularizó el estilo pin-up, mostrando mujeres voluptuosas en general con figura de reloj de arena. En los 60', se hizo popular la moda Twiggy, denominada así por el apodo de la modelo inglesa Lesley Lawson, convertida en un ícono de la segunda mitad de los 60', incluso siendo nombrada como "el rostro de 1966" por el periódico inglés Daily Express. Esta moda reforzó el cambio radical que se produjo en los cánones femeninos, ya que la modelo tenía un cuerpo delgado, aparentando ser una adolescente. Por eso se dejó de idealizar las curvas y se dio énfasis a la línea recta. También se suman los ojos grandes destacados por el maquillaje, boca pequeña y no muy marcada, y un físico aniñado; haciendo que la eterna juventud fuera el ideal de moda (Fernández, 2013). En los 70' y 80' fue popular el arte bárbaro con Frank Frazetta como un conocido exponente, con mujeres voluptuosas y a la vez musculosas del tipo guerrera, coincidiendo con la época donde se estrenó el juego de rol de fantasía heroica Dungeons & Dragons (Calabozos y Dragones, en 1974), y en los 90' el estilo del anime y el manga tuvo una gran masificación. En la actualidad, existe una diversidad de estilos y de modelos. Queda en claro que las proporciones corporales promedio que suelen utilizarse en distintos medios han tenido una evolución, y esto incluso ha llegado hasta el manga, un medio donde las decisiones de estilización del cuerpo humano se ramifican en diversos aspectos según cada autor. Pero para llegar hasta ahí primero se partirá desde los orígenes del estudio de las proporciones del cuerpo humano.

9.4.2.5.1 El Hombre de Vitruvio de Da Vinci

Leonardo da Vinci es una de las figuras más importantes de la época del Renacimiento. Dentro de toda su obra, también son famosos los bocetos científicos que ha hecho. Uno de ellos es el “Hombre de Vitruvio”, que también es conocido como “Estudio de las proporciones ideales del cuerpo humano según Vitruvio”. Es una de las obras más importantes del Renacimiento Italiano, siendo relevante hasta la actualidad. La pieza representa a un hombre desnudo ideal, de pie dentro de un cuadrado y un círculo. Da Vinci dibujó al hombre con cuatro piernas y cuatro brazos para poder estudiar 16 poses al mismo tiempo (Sienra, 2020).

El Hombre de Vitruvio está basado en “De Architectura”, una guía de construcción hecha por Vitruvio, un arquitecto e ingeniero romano importante entre los años 30 a 15 a.C. A pesar de su enfoque en la arquitectura, la guía también explora el cuerpo humano con la geometría de las proporciones perfectas, influyendo en el interés de Da Vinci en la anatomía (Sienra, 2020).

El dibujo está al medio de dos bloques de texto al revés. En el primero, Leonardo dice que según Vitruvio, éstas son las medidas del cuerpo ideal (Sienra, 2020): “Cuatro dedos equivalen a una palma, cuatro palmas equivalen a un pie, seis palmas hacen un codo, cuatro codos equivalen a la altura de un hombre, cuatro cúbitos equivalen a un paso, 24 palmas equivalen a un hombre”.

En el segundo bloque de texto, describe el cuerpo en fracciones, por ejemplo: “Desde la parte inferior de la barbilla hasta la parte superior de la cabeza es un octavo de su altura” (Sienra, 2020). De ahí se basa el canon de que en el dibujo del cuerpo humano la altura estándar de una persona mide aproximadamente 8 cabezas. También, en el caso de las mujeres, se recomienda usar la medida de 7 cabezas y media. En los niños, las proporciones son distintas a las de los adultos. Si el niño es más pequeño, mayor será la proporción de su cabeza. En un niño de 6 años, la altura del cuerpo es 6 veces su cabeza. Y en un niño de 12 años, es 7 veces su cabeza. Además, se puede dibujar un cuerpo con las siguientes equivalencias: cuerpo es 7 a 8 veces la cabeza, pierna es 4 veces la cabeza, brazo es 3,5 veces la cabeza, tronco es 3 veces la cabeza, hombros son 2 veces la cabeza, mano es 1 vez la cabeza (o algo menos), cuello es 1 vez la mano, pie es 1 vez el antebrazo o medio brazo (Canson, s.f.).

9.4.2.5.2 El Modulor de Le Corbusier

El arquitecto Charles-Édouard Jeanneret-Gris, o Le Corbusier, publicó en 1948 “El modulor”, seguido de “El modulor 2” en 1953. En estos libros, Le Corbusier aportó a la continua investigación y la búsqueda de una relación matemática entre las medidas del hombre y la naturaleza, cosa que también hicieron Vitruvio, Leonardo Da Vinci y Leon Battista Alberti (famoso arquitecto, secretario papal, matemático y en general uno de los humanistas más polifacéticos del Renacimiento junto a Da Vinci) (Arellano, 2018).

Ellos buscaban explicar los distintos edificios históricos culturales construidos en el mundo a lo largo del tiempo (partenones, catedrales, templos indios), que fueron construidos con medidas exactas que referenciaban a un código esencial. La base de su investigación era saber que instrumentos utilizaron para encontrar la esencia de estas construcciones, y algunas de ellas trascendían el tiempo. Ejemplos de medidas empleadas fueron partes del cuer-

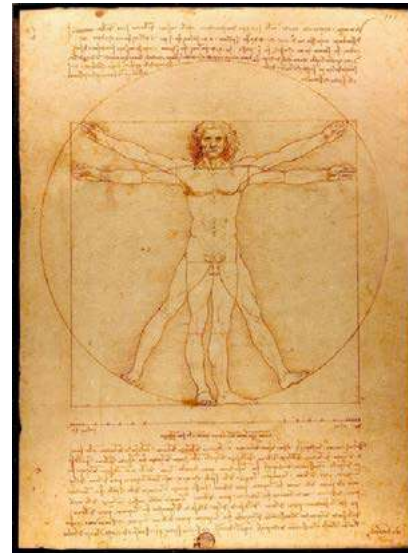


Figura 88. Viatour, L. (2007). Da Vinci Bxl 11 Luc Viatour [Fotografía]. Luc Viatour Photographe. Consultado el 7 de junio de 2022. <https://lucnix.be/picture.php?113554/category/leonardo-da-vinci>

po como el codo, dedo, pulgada, brazo, pie, palma, etc. Cuando la visión del mundo se expandió, comenzó una estandarización de las medidas usando al metro como herramienta de medida estándar. El metro representaba la diezmillonésima parte del cuadrante del meridiano terrestre. Al estar alejado del cuerpo humano, llevó a que no se pudiera dividir con exactitud cuando se quería medir o representar el cuerpo, logrando un quiebre en el lenguaje arquitectónico. Esto hizo que se produjera una disociación del cuerpo con el espacio que habitaba. El Modulor surge a partir de estos cambios y del deseo de su autor de devolverle la armonía a los espacios con respecto al cuerpo humano, es decir, es un paso más para lograr un vínculo entre el cuerpo y la arquitectura. También marca un avance, ya que evidenció la desvinculación corporal que se produjo con la constante estandarización de la industria (Arellano, 2018).

El Modulor pretende ser un sistema de medidas superior a los mayoritarios existentes (pie-pulgada y el métrico-decimal), que permita a la actualidad el superar impedimentos económicos y culturales que supone coexistir con dos sistemas. Sus metas son la normalización, la prefabricación y la industrialización. Es decir, si se construye algo en Estados Unidos, debe ser compatible con una construcción de Europa. Este nuevo sistema debía ser antropométrico, matemático y armónico, por lo que fue basado en la medida de un hombre de 1,83 metros, que con su brazo alzado alcanzaría los 2,20 metros (Franco, 1996, p.21). Es obvio que la medida hace referencia a un prototipo de hombre ideal caucásico, representando a sólo un sector de la población.

A pesar de esto, el Modulor tuvo poca repercusión en el mundo de la arquitectura o de la construcción en general, independiente de la gran influencia de las obras construidas por Le Corbusier. Esto debido a una sociedad poco tendiente a realizar grandes cambios en sus sistemas, y porque esto es difícil de comprender si no se está dispuesto a cambiar de mentalidad, sumado a la lectura compleja de los dos libros que explican el Modulor (Franco, 1996, p.20).

El Modulor es un sistema de medidas armónicas y no de cifras, por eso está construido en base al cuerpo del hombre, a la sección áurea y las series de Fibonacci. En este modelo, existen medidas limitadas, en comparación al sistema métrico con medidas infinitas. Es la combinación de medidas del Modulor donde se genera riqueza en sus resultados (Franco, 1996, p.20).

Desde 1945, Le Corbusier utilizó en sus proyectos las proporciones basadas en la sección áurea, agrupándolas en su “Modulor”. Sus unidades básicas son la altura del hombre (1,829 m) y la altura del ombligo (1,13 m) (Neufert, 2014, p.39). A partir de la altura del hombre, formó una “serie roja” con valores ascendentes y descendentes de números áureos (... 0.27, 0.43, 0.70, 1.13, 1.83, 2.96, 4.79, ...). Como los intervalos de esta serie eran muy grandes para su aplicación práctica, utilizó unos 2,26 m de altura (la punta del dedo de la mano alzada), y formó una serie de números más, la “serie azul”, que dio de resultado el doble de los valores de la serie roja (... 0.32, 0.54, 0.86, 1.40, 2.26, 3.66, ...). Luego, transformó los valores de ambas series en medidas de aplicación práctica (Neufert, 2014, p.45). Le Corbusier luego creó un gráfico resumen de los valores del Modulor, que se consideran adscritos a la estatura humana, donde se observan las interrelaciones entre las distintas medidas y la aparición de nuevas de ellas, al variar las posibilidades de colocar al hombre en un espacio.

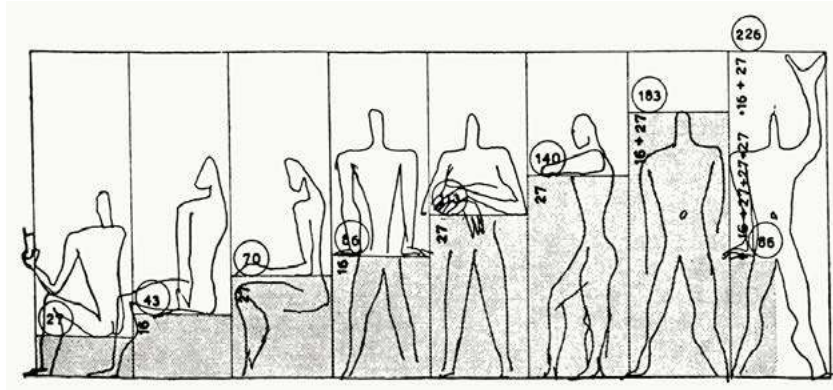


Figura 89. Mengual, A. (s.f). Modulor [Dibujo]. Gráfico resumen de los valores adscritos a la estatura humana, basado directamente en el gráfico del libro "El Modulor" de 1948 de Le Corbusier, p. 62. Urbipedia. Consultado el 8 de junio de 2022. <https://www.urbipedia.org/hoja/Modulor>

9.4.2.6. El efecto máscara de McCloud y su uso en el manga

McCloud (1994) comenta que en algunos cómics, como "Las aventuras de Tintín" de Hergé, la diferencia de estilo entre los personajes icónicos y los fondos realistas es sumamente alta. Esta combinación permite que los lectores se "enmascaren", encarnando a un personaje y permitiéndose entrar al mundo estimulante de éste (p.42-43). Este fenómeno se llama efecto máscara o "masking effect", y es un estilo de narración visual en donde se dibuja a un personaje protagonista o narrador de forma simple.

McCloud (1994, p.42) utiliza esta forma de representación en sí mismo para guiar al lector en su libro sobre el cómic, ya que de esta forma lo "escuchamos" (o leemos) mejor que si lo estuviéramos viendo a través de un dibujo realista. Este acto de simplificación a un personaje es muy importante, ya que el éxito de una obra depende en gran parte del grado en el que el público se identifica con sus personajes. Y debido a que la caricatura tiene el poder de que el espectador se identifique con ella, los dibujos animados han tenido ventaja en irrumpir en la cultura popular mundial.

Esta forma de presentar personajes fue y sigue siendo muy utilizada por Disney en la animación. En el mercado de los cómics, se utilizó mucho en Europa, pero no se recurre tanto a esta herramienta en los cómics estadounidenses. Sin embargo, sí hay autores de Estados Unidos que lo han utilizado más. En comparación, en Japón el efecto máscara fue tan utilizado que durante un tiempo fue hasta un estilo nacional. Gracias a la influencia seminal de Osamu Tezuka, los mangas japoneses tienen bastantes personajes icónicos. Pero en las décadas recientes (años 70 y 80 considerando que McCloud publicó su libro en 1993), los fans japoneses desarrollaron un gusto por el arte fotorrealista. Los estilos híbridos resultantes tuvieron un gran rango icónico, con personajes muy caricaturizados hasta fondos casi fotográficos. Al utilizar tanto esta técnica, los dibujantes japoneses se dieron cuenta de que el "poder objetivador" del dibujo realista podía tener otro uso. Mientras la mayoría de personajes protagonistas eran diseñados de forma simple para ayudar al efecto de identificación en los lectores, otros personajes eran dibujados de forma realista para objetivarlos, resaltando su "otredad" respecto del lector (McCloud, 1994, p.43-44). Esta técnica se suele usar para dibujar a los antagonistas o los villanos de algunas obras, por el mismo motivo de distinguirlo de los protagonistas dibujados de forma sencilla.

Figura 90 y 91. Made in Abyss Wiki. (s.f). Manga [Imágenes]. Made in Abyss Wiki. Consultado el 8 de junio de 2022. <https://made-in-abyss.fandom.com/es/wiki/Manga>



Esta técnica se sigue utilizando en el manga hasta la actualidad por sus beneficios, ya que si las personas se identifican con los personajes principales, puede que eso genere popularidad en la obra. Además, el crear personajes con rasgos faciales más simples puede ayudar al mangaka a dibujar más rápido y ser eficiente. También esta simpleza puede hacer que el dibujante tenga más facilidad para diseñar personajes, combinando rasgos simples, esto debido a que un estilo más detallado puede ser mucho más lento de planificar.

A pesar de lo anterior, la estilización del personaje depende completamente de diversos factores que dependen del dibujante, entre ellos: el gusto personal, el público objetivo al que está dirigida su obra, si quiere demostrar que el personaje es adulto o niño, o si desea resaltar un atributo a través de la exageración de los rasgos del personaje.

9.4.2.7. Estilización de los cuerpos en el manga

Andrea Jen, artista de cómics e ilustradora, comenta en su curso de creación de personajes de manga, que los arquetipos "son los estándares que tenemos a la hora de dibujar tanto una figura masculina o una figura femenina" (Jen, s.f).

Las figuras del cuerpo humano pueden tener distintas alturas. Pone de ejemplo el dibujo de una chica, cuya altura son 7 cabezas y media, mientras que la del chico es de 8 cabezas. Estas medidas permiten dibujar la figura humana en proporción. Esta diferencia en proporciones permite contrastar la fisonomía, ya que en el caso de los chicos es común que tengan esta cantidad de cabezas, y en el caso de las chicas, que sean un poco más bajitas. En este caso, la media cabeza restante corresponde a los pies en las chicas (Jen, s.f).

En el caso de la figura de 9 cabezas, ésta se presta más para dibujar figuras estilizadas y robustas, como los superhéroes. Si se intentara dibujar una persona robusta con énfasis en la musculatura, pero se hiciera en una figura de 8 o 7 cabezas y media, quedaría una figura muy petisa, de brazos cortos, un poco desproporcionada a la vista. En el caso de los niños, se suele utilizar 6 cabezas y media o 5 cabezas y media. Por último, una figura de 3 cabezas puede servir para

representar caricaturas del manga, llamadas SD o superdeforme. Generalmente se deja para hacer personajes en tono humorístico en situaciones específicas (Jen, s.f).

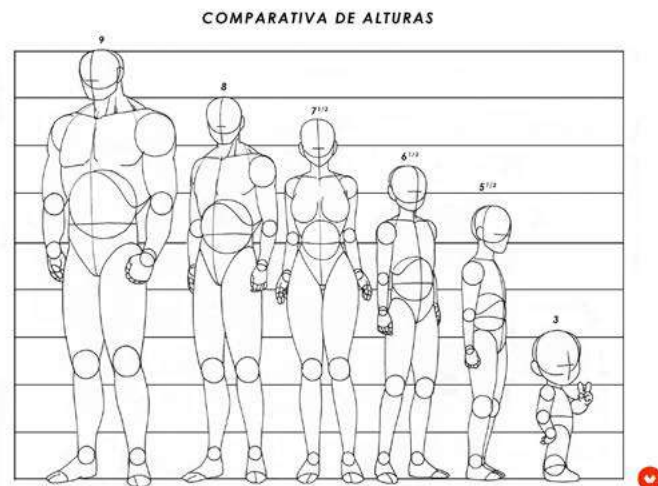


Figura 92. Andrea Jen. (s.f.). Creación de personajes manga [Imagen]. Comparativa de alturas de figuras del cuerpo humano. Domestika. Consultado el 10 de junio de 2022. <https://www.domestika.org/es/courses/703-creacion-de-personajes-manga>

Jen (s.f) dice que estas medidas son una referencia. Al diseñar personajes de manga, no es estrictamente necesario seguir estas reglas al pie de la letra. Éstos son sólo estándares, que los dibujantes pueden alterar para hacer sus personajes con sus propias estilizaciones. Jen muestra un ejemplo de exageración de la estilización de personajes, con un dibujo de un fisicoculturista de 9 cabezas de estatura. Gracias al uso de esa proporción, sus músculos no parecen desequilibrados respecto a su cuerpo, y es una estilización efectiva porque no incomoda a la vista. Jen también dibujó a una bailarina de 7 cabezas de altura. El cuerpo de una bailarina generalmente es delgado, por lo que la proporción de su masa muscular respecto a su altura también está bien hecha (Jen, s.f). Considerar las distintas alturas y fisionomías de los cuerpos junto al rango de edad es clave para usar la proporción de altura basada en la cantidad de cabezas. Además, Jen establece que mientras menos cabezas tenga el personaje, más se podrá trabajar con figuras infantiles. La figura de 3 cabezas incluso puede representar a una niña de 4 a 5 años. En ese sentido, su cuerpo es mucho más compacto que el de las otras figuras.

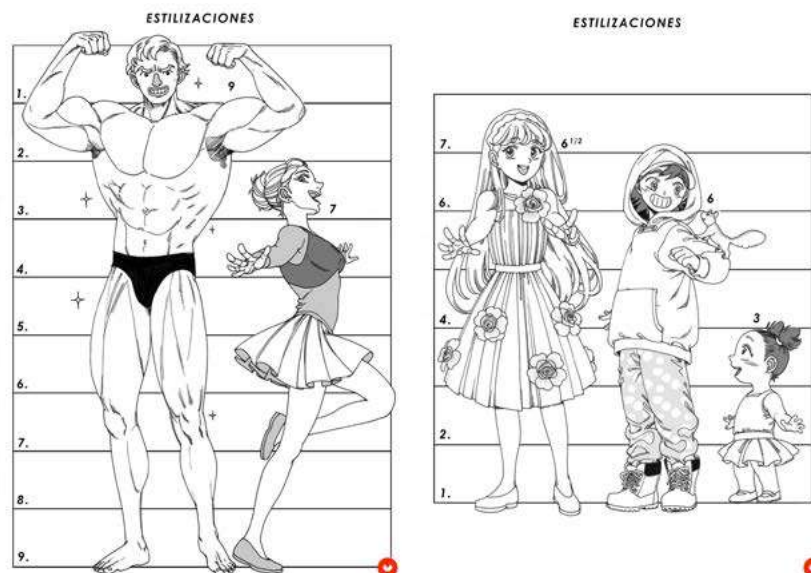


Figura 93 y 94. Andrea Jen. (s.f.). Creación de personajes manga [Imágenes]. Estilizaciones del cuerpo humano. Domestika. Consultado el 10 de junio de 2022. <https://www.domestika.org/es/courses/703-creacion-de-personajes-manga>

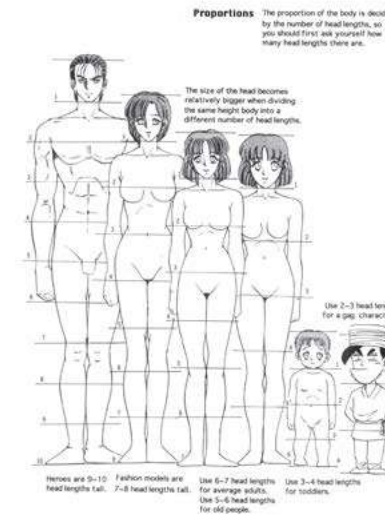


Figura 95. The Society for the Study of Manga Techniques. (1999). How To Draw Manga: Compiling Characters [Imagen]. p.69. Proporciones del cuerpo humano.

En la explicación del uso de cabezas en la proporción, cada cabeza corresponde a cierto tramo del cuerpo. En el caso del cuerpo femenino desde arriba, la primera cabeza es la cabeza en sí, la segunda es de la barbilla hasta los pezones, la tercera hasta el ombligo o al límite de la cadera, la cuarta corresponde al pubis femenino y la mitad del muslo, la quinta es la otra parte del muslo y el límite de las rodillas, la sexta y séptima para las pantorrillas y la media cabeza para los pies. El ancho de la espalda en general es igual al ancho de la cadera, pero la cadera incluso puede llegar a ser más ancha (Jen, s.f).

Dentro del volumen 1 de la serie de libros de dibujar manga, "How To Draw Manga: Compiling Characters" (Cómo Dibujar Manga: Compilación de personajes) de La Sociedad para el Estudio de las Técnicas de Manga de 1999, se habla de lo mismo. "La proporción del cuerpo es decidida por el número de longitudes de cabeza, por lo que primero debes preguntarte cuántas longitudes de cabeza hay." La Sociedad también explica que los héroes suelen tener 9 a 10 cabezas de longitud, los modelos de moda entre 7 a 8, los adultos promedio entre 6 a 7, la gente anciana de 5 a 6, los niños pequeños de 3 a 4 cabezas y a los personajes de comedia de 2 a 3 cabezas.

Dentro del estilo de dibujo manga y anime (anime se incluye porque su estilo fue basado directamente de los mangas), ha existido una evolución de formas de representar el cuerpo a lo largo del tiempo, una forma general que no implica a todos los animes específicamente. En los 80's, los cabellos eran más voluminosos y esponjosos. En los 90' los trazos, los rasgos y el cabello tenían formas más puntiagudas. En los 00', el cabello seguía un poco puntiagudo, pero más detallado, y los iris eran más grandes en los ojos. En los 10', el peinado es más lacio y no puntiagudo, el color usa gradación y todas las partes de la cara comienzan a separarse más. En los 20', los detalles del pelo ya están simplificados, los ojos son más redondos y brillantes, la nariz es imperceptible y en conjunto da una impresión más suave. El usuario CalebDZ (2021) en Reddit compartió una imagen hecha por una ilustradora que es un resumen de la evolución del estilo artístico de anime promedio por década desde los 80's en adelante, junto con una predicción de lo que podría ser el estilo de los 20's. Es decir, el estilo de dibujo en los mangas y animes también dependen de la época donde fueron creados, ya que cada década se caracteriza por tener un estilo en particular que es perceptible por las personas.



Figura 96. CalebDZ (2021). Evolution of the average anime artstyle per decade (80s, 90s, 00s, 10s, 20s) [Imagen]. Imagen autoría de kei_yamantaka (Instagram)/ ririyafouever (Twitter). Reddit. Consultado el 12 de junio de 2022. https://www.reddit.com/r/196/comments/mimsv/evolution_of_the_average_anime_artstyle_per/

9.4.2.8. Variación de estilos y rasgos de personaje en el manga

Existen diversas formas de representar a los personajes físicamente en los mangas, y esto depende de muchos factores. Con esta variación de rasgos y estilos se habla de algo más allá sólo de la proporción del cuerpo, sino los detalles con los que se dibujan a los personajes. Esta estilización depende de varios factores, dentro de ellos: la demografía de la obra, es decir a qué público objetivo va dirigido, la necesidad del autor de resaltar atributos de los personajes, o el gusto personal del autor. Además, hay que recordar que el estilo de dibujo manga es sólo un canon o forma particular del uso de la abstracción y simplificación que describe McCloud, por lo que además, el estilo de dibujo de cada mangaka describe la forma preferida que tiene cada dibujante de abstraer y simplificar las características particulares del cuerpo humano.

9.4.2.8.1. Demografía de la obra (público objetivo)

En cuanto a la estilización dependiendo de la demografía, existen muchos ejemplos. Está el caso de los shōjo, mangas para chicas, en donde se suele representar a las chicas con cuerpos delicados y delgados, con rasgos faciales característicos; como los ojos grandes y brillantes, nariz y bocas pequeñas y a veces casi imperceptibles, incluso con barbillas finas terminadas en punta, con cabellos largos, antes más ondulados y rubios (en los 70', cuando representaban historias en el extranjero), pero en la actualidad más lisos y con colores oscuros, acercándose más a cómo se ven las chicas japonesas. Además, incluso en algunos shōjo muchos chicos llegan a ser representados con estos rasgos delicados y ojos grandes.

En los shōnen, mangas para chicos, hay un mayor rango de tipos de cuerpos mostrados, tanto para chicos como chicas. No todas las chicas son representadas de forma delicada, depende del tipo de personalidad que tengan también. Además, muchas veces algunas son dibujadas con un cuerpo atractivo para llamar la atención de los lectores masculinos. A la vez, especialmente en mangas de peleas, los chicos son representados con cuerpos más fornidos y fuertes.

Los seinen, mangas para hombres adultos jóvenes, también suelen distinguirse mediante dibujos más realistas y detallados. Son la demografía donde más se puede ver un dibujo mucho más detallado y perfeccionista, pero eso no significa que todos sean así. Podríamos decir que el estilo varía dependiendo de la temática de la obra, ya que dentro de esta categoría puede haber historias crudas o incluso historias de amor con una perspectiva algo diferente a como se ve en los shōjo o shōnen. Algunos seinen con dibujos tendientes al realismo serían mangas como "Berserk", "Vinland Saga" o "Vagabond", que tratan sobre escenarios de la vida real (excepto "Berserk") o al menos temas realistas y maduros como la guerra, la violencia, la religión, el contexto histórico o político de sus mundos, el amor visto de forma más profunda, entre otros temas.



Figura 97. Naoko Takeuchi, Pretty Guardian Sailor Moon (Kodansha, 2004), capítulo 60, p.18. [Imagen]. MangaDex. Consultado el 13 de junio de 2022. <https://mangadex.org/chapter/542d878b-8b24-4c9c-b5b7-a3fd-4972d80a/18>



Figura 98 y 99. Ilustración de Jotaro Kujo (izquierda) y portada de la edición especial del volumen 15 del manga Jibaku Shōnen Hanako-kun (derecha) [Imágenes]. Jojo's Bizarre Wiki y Anmo Sugo. Consultado el 16 de junio de 2022. https://jojo.fandom.com/wiki/HIROHIKO_ARAKI_WORKS y <https://www.anmosugoi.com/noticias/el-manga-jibaku-shounen-hanako-kun-revela-las-portadas-de-su-decimo-quinto-volumen/>



9.4.2.8.2. Necesidad del autor de resaltar atributos de los personajes

Hay veces en que el autor quiere hacer llegar al lector de forma clara las características de la personalidad de sus personajes, o qué edades representan, si es adulto o niño, a través de la estilización de sus cuerpos. Está el caso de Jotaro Kujo del manga shōnen "Jojo's Bizarre Adventure", que es un chico de 17 años, sin embargo en su estilización tiene una figura de aproximadamente 9 cabezas de altura, con grandes manos, un pecho enorme, piernas largas y un cuerpo musculoso, es decir, no se parece en nada a un joven de 17 años real. Pero el autor lo estilizó así para resaltar sus atributos, sus rasgos están exagerados y partes como hombros, pies y manos son grandes para representar la virilidad del personaje. Esto es importante dentro del contexto de su manga, ya que es una serie de peleas (aunque la mayoría son peleas con poderes sobrenaturales).

También está el manga shōnen de "Jibaku Shōnen Hanako-kun", en donde la estilización de los personajes hace que estos se vean más "añiados". Tienen cabezas grandes respecto a sus cuerpos, ojos grandes, bocas pequeñas pero que al sonreír aumentan bastante de tamaño, y cuerpos más pequeños y delgados. La protagonista, Nene Yashiro, tiene 14 años, y el otro protagonista, un fantasma llamado Hanako (Amane Yugi siendo su nombre real), aparenta los 13 años ya que es la edad en que murió. Si bien el estilo puede quedarles a sus edades, igual lucen algo más añiados o infantiles. Además, sus apariencias contrastan con los temas tratados en el manga, que es lo sobrenatural como los fantasmas o lugares que se encuentran en otros planos, sin llegar a ser un manga de terror.

9.4.2.8.3. Gusto personal del autor

Independientemente de lo anterior dicho, muchas veces la estilización va a depender de los gustos de estilo del autor, o de su límite de capacidad de dibujo, sin tomar en cuenta en qué revista de manga esté publicando o a qué público está dirigiendo su obra. Un ejemplo es “Made in Abyss”, un seinen donde los personajes son niños aún, o representan serlo en algunos casos, por lo que sus cuerpos son pequeños y delgados, y sus ojos son grandes, logrando una apariencia adorable, pero esto contrasta con el hecho de que el mundo en donde viven es cruel y feroz, ya que aunque el manga no enfatiza el gore, si pueden ocurrir escenas de violencia explícita a la que están expuestos los protagonistas, en la que pueden ganar lesiones de gravedad. Esto sirve para hacer ver que el mundo donde se encuentran debe ser tomado en serio, y enfatizar que los personajes se están aventurando a lo desconocido.

Otro caso es el de “Ousama Ranking” un seinen que subvierte bastantes estereotipos e ideas simbólicas de los típicos cuentos infantiles, como el de la madrastra malvada, el espejo mágico o el rey desnudo. Este manga se distingue de otros por haberse publicado en un sitio web para mangas digitales, y también por su estilo de dibujo más simple, al punto de no parecer un manga y más bien asemejarse a un libro infantil. Al tener una historia y ambiente relacionados a los cuentos infantiles, el autor tendría que basar su estilo de dibujo en algún grado en ellos, pero no es sólo por esto que tiene esta forma. También tiene que ver con la experiencia del autor, Sôsuke Tôka. En una entrevista que le hicieron para el sitio web Anime News Network, se menciona que Ousama Ranking es su primer manga, y que él hizo su debut a la edad de 41 años. Dejó su trabajo como oficinista a esa edad para dedicarse a crear este manga, sin haber estudiado antes ilustración o artes. Es decir, el estilo de dibujo más simple de este manga tiene que ver con que es su primera experiencia haciendo uno. Por lo tanto, vemos que la experiencia de dibujo de un autor también influye bastante en cómo termina siendo su estilo de dibujo en su manga. De todas formas, comparando los dibujos desde el inicio del manga hasta los últimos capítulos recientes, se nota que Tôka mejoró mucho en estilizar a sus personajes como él quería, sin ser un experto, pero definiendo mejor sus características físicas para que cada personaje fuera único y reconocible. Además, ahora maneja mejor la composición y la perspectiva. Estos esfuerzos dieron sus frutos, ya que su manga consiguió una adaptación al anime de parte de WIT Studio, un estudio de animación bastante famoso y reconocido, haciendo que su obra fuera más conocida y que alcanzara a público de otros países, porque antes sólo era conocida en Japón.

Un aspecto en el que este manga se parece a “Made in Abyss” visualmente es que el estilo de dibujo más ligado a lo infantil también contrasta mucho con algunos temas retratados. Por ejemplo, “Ousama Ranking” hace referencia a la discriminación a los que son diferentes; en el caso del protagonista Bojji, es un príncipe sordo de nacimiento y de tamaño pequeño (cuando es de la raza de los gigantes), y en el caso de Kage, una sombra y su mejor amigo, es discriminado por ser del Clan de las Sombras, lo que le provocó una vida miserable al principio de su vida.

Casos como el de “Ousama Ranking” evidencian que siempre existirá un autor que se salga de los estilos de arte preestablecidos de la época para crear algo que no se ha visto y que resulta ser novedoso para el público, generando aceptación en ellos y abriendo el paso para que otros autores se atrevan a hacer lo mismo.



Figura 100 y 101. Akihito Tsukushi, Made in Abyss (Takeshobo, 2012), capítulo 19, p.16 (izquierda). Sôsuke Tôka, Ranking of Kings (Enterbrain, 2017), capítulo 21, p.1 (derecha). [Imágenes]. MangaDex. Consultado el 16 de junio del 2022. <https://mangadex.org/chapter/7e6a5017-73fe-4ebf-b9c6-4048854dcc05/16> y <https://mangadex.org/chapter/e26a59e5-e286-4f8b-9fc2-4fcf756de85a>

10. El estereotipo en el manga

10.1. El concepto de estereotipo

El uso de los estereotipos aplicados a los personajes dentro del manga es algo común en el medio. Incluso hay arquetipos de personalidades muy utilizadas en el manga, hasta el punto en que normalmente los consumidores esperan que mínimo haya un personaje que cumpla con uno de esos moldes en una historia. Históricamente, los creadores siempre han tendido a ocupar el estereotipo como recurso aunque sea de forma inconsciente. Esto en parte tiene que ver con el resultado esperado de una de las funciones del estereotipo, que es entretener al lector. El estereotipo se puede usar bien en situaciones humorísticas.

Pero el estereotipo también tiene una función positiva, que según Lippmann (2003), es ahorrar tiempo en nuestras vidas tan ocupadas, y a la vez, protegernos del agotamiento que provocaría recibir tanta información minuciosa del mundo en vez de ver las cosas mediante generalidades.

Según la RAE (s.f), estereotipo es una "Imagen o idea aceptada comúnmente por un grupo o sociedad con carácter inmutable", también significa "Plancha utilizada en estereotipia". Se especifica que viene del griego "στερεός" (stereós) "sólido" y "τύπος" (týpos) "molde". Esto viene a raíz de que, según Fernández (2016, p.55), el origen etimológico de la palabra estereotipo proviene de la definición de un término de imprenta - estereotipia - definido en el diccionario de la RAE de 1803, como "el arte de imprimir con planchas firmes o estables, en lugar de las que comúnmente se usan hechas con letras sueltas que se vuelven a separar". Y tenía sus derivados: estereotípico, estereotipado y estereotipar. Incluso Fernández menciona que la definición del verbo es interesante: "Imprimir con planchas firmes y estables en las que las letras no se pueden separar, como en las otras impresiones". El estereotipo es un "modelo firme, sólido, estable, fijo, estandarizado que permite la reproducción sin fin de un mismo modelo". En un principio fue un concepto técnico, pero poco a poco su sentido se fue modificando" (Fernández, 2016, p.55).

Fernández (2016, p.55) dice que antiguamente, en la época de los copistas, ellos contribuían a la creación de libros mediante sus caligrafías propias, pero esto terminó cuando surgió la imprenta. Ahí hace una analogía explicando que de esta manera, la generalización que es característica de los estereotipos provoca la desaparición de la subjetividad del individuo.

Baneth-Nouailhetas aporta a la teoría afirmando que el estereotipo no es una impresión en un sentido de imprenta, sino en el de la percepción, siendo esta misma la que termina siendo multiplicada y reproducida tantas veces como miembros tenga el grupo dentro de la sociedad (Baneth-Nouailhetas, 2006, p.194 en Fernández, 2016, p.55).

En cuanto a la formación de los estereotipos, Herschberg-Pierrot explica que se genera un mecanismo de reproducción de esquemas y la pérdida de la experiencia original, ya que existe un paso desde lo singular a lo universal, lo particular a lo general y lo descriptivo a lo prescriptivo. Esta autora dice que una opinión singular termina generalizándose cuando el sujeto que la emite se hace implícito y la opinión se vuelve de carácter obligatorio. Esta opinión singular aca-

ba transformándose en una afirmación universal, que lleva consigo una noción de verdad (Herschberg-Pierrot, 1980, p.340 en Fernández, 2016, p.55-56).

Además de este efecto reduccionista (el paso de una opinión singular a una universal), otro aspecto del estereotipo es su falta de veracidad por ser una opinión de segunda mano, sumado al hecho de que es parte de las representaciones colectivas y el imaginario social, por lo que depende del modelo cultural de cada grupo social o país, haciendo que mucha gente comparta este concepto. También el estereotipo es simplista, y afecta la relación con el "otro" y con el mundo en general, además de que es repetitivo, obligatorio y asociativo, es decir, que el estereotipo crea una relación entre ideas que implica que su uso sea casi obligatorio y automático (Amossy, 1991, en Fernández, 2016, p.56).

Lippmann (2003) dice que los estereotipos surgen a partir de nuestro poco tiempo y oportunidades para conocer bien a las personas, por lo que nuestra mente necesita detectar rasgos característicos de ciertos "modelos" o "prototipos" que conocemos de sobra, y completamos el resto de la imagen usando los estereotipos que tenemos en nuestra mente. Estos modelos de pensamiento surgen debido a que oímos e imaginamos la mayor parte de las cosas del mundo antes de verlas y experimentarlas. Al final, esas ideas preconcebidas dominarán casi por completo nuestro proceso de percepción, a no ser que nos eduquemos y eso nos haga conscientes de ello, de nuestro proceso de percepción influenciado por estereotipos.

Lo más importante es el carácter de los estereotipos y el grado de credulidad con el que los usamos. Si nuestro código de percibir las cosas nos indicara que una persona es una pequeña parte del mundo y que su inteligencia sólo es capaz de captar un número limitado de información dentro de una variedad de ideas reducida, entonces al usar los estereotipos los tomaríamos por lo que son y les daríamos la consideración que merecen (ser escépticos de su veracidad), y aceptaríamos modificarlos. Así podríamos identificar con más facilidad el origen de nuestras ideas, por donde llegaron hasta nosotros y por qué decidimos aceptarlas (Lippmann, 2003). Aplicado a los lectores de manga, si estos expandieran su manera de ver las cosas, podrían darse cuenta del origen de algunas de las ideas preconcebidas que tienen de la feminidad o las mujeres, ya que la manera de pensar de cómo debe ser una mujer debe estar originada en gran parte de los mangas shōjo que han leído. El primer paso es que estén conscientes de los orígenes de sus ideas, para que cuando vuelvan a leer un manga de esa categoría, lo perciban con algo de escepticismo y no como la verdad.

Ningún modelo de estereotipo es neutral, ni tampoco es sólo una forma de atajo de ordenar la realidad, es más que eso; es la aseguración de nuestro amor propio, además de el sentido que cada uno tiene de su valía personal, posición y derechos es proyectado al mundo a través de los estereotipos. Por lo tanto, los estereotipos llevan los sentimientos que tenemos asociados a ellos (Lippmann, 2003).

Los estímulos que vienen del exterior, en especial cuando se transmiten de forma verbal o impresa, evocan algunos aspectos de los estereotipos. De esta forma, percepciones sensoriales e ideas preconcebidas se asocian y se quedan en nuestra consciencia al

mismo tiempo. Cuando lo que nos encontramos encaja con lo que esperábamos, los estereotipos quedan reforzados para siempre. Sin embargo, si la experiencia vivida contradice a los estereotipos, la persona puede reaccionar de dos formas; si tuviera una mente cerrada, descartaría la contradicción pensando que es una excepción. Y si la persona tuviera curiosidad, dejaría que la experiencia se incorporase a su estereotipo y lo modificaría. (Lippmann, 2003). El hecho de que los mangas se transmitan a través de imágenes y letras impresas es muy importante, ya que son estímulos que no están implícitos en los actos ni en los hechos, sino que están registrados en un objeto físico visual. Esto provoca una impresión fija en nuestras mentes, y estas ideas nuevas se mezclan con las percepciones que teníamos desde antes. El manga (como cualquier obra, incluso en otros medios) tiene un gran poder, ya que los contenidos que nos muestra pueden confirmar nuestros estereotipos o hacernos cuestionarnos si lo que conocemos es definitivo, permitiéndonos modificar nuestras opiniones.

10.2. Funciones del estereotipo

En cuanto a las funciones del estereotipo, Lippmann (2003) dice que el mundo exterior puede ser demasiado complejo para el entendimiento de los ciudadanos, y que incluso aunque la prensa pudiese describirnos el mundo con lujo de detalles y fidelidad, las personas no tienen el tiempo y la capacidad para absorber tanta cantidad de información abrumadora. Esta manera de ver es una forma de economizar, ya que si siempre miráramos al mundo minuciosamente, en vez de verlo todo en forma de estereotipos y generalidades, nos agotaríamos. Así que en conclusión, el estereotipo tiene una función de economizar nuestro tiempo, esfuerzo y atención, además de una función de protección, ya que protege nuestras mentes de colapsar de recibir tanta información, y hace que no se esfuerzen tanto en entender el mundo.

Otra función de los estereotipos es el que sirven como defensa ante cualquier amenaza de algo distinto, ya que con los estereotipos sabemos quienes somos en la sociedad, formamos nuestra identidad, y éstos pueden ser el centro de nuestra tradición personal, es decir, el sistema defensivo de nuestro lugar en la sociedad (Lippmann, 2003).

Los estereotipos forman una imagen coherente y ordenada del mundo, en la que características de nosotros como gustos o hábitos se han adaptado por sí mismos. Forman una imagen no necesariamente completa, pero son la imagen de un mundo posible al que nos hemos adaptado. En este mundo, las personas ocupan su posición exacta, y su comportamiento cumple con lo que esperamos de ellos. También pertenecemos a él, y eso nos hace sentir como en casa, somos miembros dentro de este mundo y sabemos cómo transitar por él. Nos sentimos en un lugar familiar, fiable y seguro (Lippmann, 2003).

En la misma secuencia lógica, cualquier alteración a nuestros estereotipos nos parecerá un ataque contra los pilares fundamentales del universo, ya que constituye un ataque directo contra los pilares de nuestro universo, y cuando las cosas que son importantes para nosotros están en peligro, vemos ambos tipos de pilares como iguales cuando en realidad sí hay diferencia entre ambos

(Lippmann, 2003). El acudir a los estereotipos para presentarnos y definir nuestra posición ante el mundo, y a la vez reaccionar ante los “ataques” hacia nuestros pilares en la vida, definitivamente se relaciona a una función de defensa. Aplicado en la realidad, si por ejemplo lectores y fans varones de los mangas vieran a una mujer que no cumple con sus expectativas sobre lo que es ser una mujer, según lo que han aprendido de los mangas, puede que reaccionen de forma negativa o con rechazo, ya que los pilares fundamentales que constituyen su visión de una mujer están siendo atacados por esta persona que podría “salirse de la norma”, y es una reacción natural ante algo que no se esperaba y a lo que no sabe reaccionar.

Según Fernández (2016), los estereotipos poseen tres funciones principales, la cognitiva, la social y la literaria. La función cognitiva es la intervención del estereotipo en el proceso cognitivo, y su papel dentro de la aprehensión y comprensión de la realidad. En la función social, el estereotipo es un elemento importante de la vida social, ya que favorece la cohesión interna de los grupos. Sin embargo, existe un aspecto negativo: La defensa del grupo frente a cualquier tipo de agresión, que provoca un rechazo hacia el diferente, el “otro”. Dentro de la función literaria, el estereotipo es una conexión entre autor y lector, ya que permite al escritor contactar con un público determinado y específico. Si bien la función cognitiva se parece a la función de economizar y de protección, y la función social se parece a la función de defensa, la función literaria es más distinta y apela a la ficción. Significa que en este caso es aplicable a la situación del manga, ya que el/la autor/autora puede establecer una conexión especial con su público, debido a que va a aplicar las ideas preconcebidas sobre la feminidad en su mente en sus dibujos y en sus protagonistas. A la vez, los fans lectores de su manga ya conocen cómo es la manera de ver la feminidad del autor, ya lo saben, y lo esperan recibir en sus siguientes obras. El público ya conoce el estilo determinado que tiene el/la mangaka, y por ese mismo estilo es que son fans de él/ella. Eso lleva a que ellos esperen el manga sabiendo que va a tener el sello distintivo del autor, no sólo en estereotipos y en ideas preconcebidas mentales sino en estilo de dibujo y la forma de representar visualmente a sus personajes femeninos.

10.3. Arquetipos iconográficos del personaje femenino en el shônen

En otro artículo de García y López (2011, p.1094), ellos hicieron un análisis sobre los distintos personajes femeninos encontrados en una mediana muestra de mangas. Ellos hablan sobre que existe un inventario de cuerpos, gestos y posturas que son la base desde donde los creadores de cómics y los animadores que adaptan esas obras a la animación comienzan a construir sus personajes gráficamente, ya que tienen como referentes a personajes reales y ya existentes para crear a sus protagonistas.

En el mundo del manga existen muchos personajes estereotipados en personalidades y también en apariencia icónica. García y López se dedicaron a contabilizar los estereotipos que encontraron en su muestra de mangas, y los diferentes arquetipos que encontraron

fueron: Joven atractiva, Tetona, Adulta neutra, Adulta sexy, Chica tímida, Guerrera atractiva, Estudiante de secundaria con uniforme, Anciana, Chica con mucha energía, Belleza típicamente japonesa, Deportista, Joven sexy, Mujer madura, Sacerdotisa, Extranjera, Joven neutra, Adulta atractiva, Niña alegre, Niña tímida, y Niña traviesa. Estos arquetipos también fueron descritos según sus personalidades típicas (García y López, 2011, p.1095-1099). En total encontraron 20 arquetipos iconográficos femeninos, que normalmente coinciden con un estereotipo típicamente presentado en los mangas masculinos. Esto demuestra que los estereotipos no sólo se ven reflejados en las actitudes de los personajes, sino que también se ven reflejados en sus apariencias físicas. Esto le da validez a la importancia de tener consciencia de que al crear un personaje físicamente se puede crear una noción de estereotipo, o también se puede alterar uno ya existente.

11. Concept Art

11.1. Qué es el Concept Art

El Concept Art o Arte del Concepto es una corriente artística que nace desde lo funcional, como un tipo de ilustración con el fin de mostrar de forma tangible ideas o conceptos que desean ser desarrollados en grandes proyectos artísticos. Es utilizado en distintos campos, principalmente el del cine y el de los videojuegos (Fernández, 2019, p.10). ScreenSkills (s.f.) menciona que el arte conceptual es la primera exploración de apariencias e ideas, y que frecuentemente se usa como parte de un discurso para vender un proyecto de película o serie antes de que comience la producción.

Existe una confusión con el nombre del Concept Art debido a que se parece al nombre de una corriente artística llamada Conceptual Art o Arte Conceptual, que ya existía desde antes y se popularizó en la década de 1960 en Estados Unidos. Se podría traducir el Concept Art como Arte Conceptual, lo que se confundiría con la corriente artística estadounidense (Fernández, 2019, p.10). Es por ello que aquí se seguirá refiriendo al Concept Art con su nombre en inglés (término por el que se conoce en gran parte del mundo gracias al internet).

La naturaleza del Concept Art es bastante variada, ya que para su elaboración puede usar más de un tipo de arte. Muchas veces hay piezas que parten desde una base de ilustración, pintura e incluso escultura. Sin embargo, el aspecto de dibujo e ilustración es el que más existe dentro de esta corriente. Se caracteriza por tener trabajo en equipo en proyectos que requieran de muchos artistas, mientras trabajan haciendo muchos bocetos y luego refinando sus dibujos a partir de ciertos conceptos que les son transmitidos por el director de arte que es el líder de la parte visual (Fernández, 2019, p.10-11). Los artistas conceptuales presentan ideas para el medio en que trabajan. Primero dibujan los primeros bocetos, y sus obras luego se utilizan como referencia para otros trabajadores como animadores, diseñadores de personajes y diseñadores de fondos, mientras siguen de cerca las instrucciones del director y el productor para crear un trabajo que refleje su visión para el proyecto (ScreenSkills, s.f.).

Se podría decir que el Concept Art es una disciplina aparte del arte, del diseño gráfico y de la ilustración a pesar de que estas se relacionen entre sí. Lo que el Concept Art tiene en común con ellas es el aspecto narrativo y descriptivo de su contenido, el uso de técnicas artísticas y el uso de aspectos básicos del diseño gráfico (Fernández, 2019, p.11).

Muchas veces las obras de Concept Art son confundidas con ilustraciones. Centro Pixels (2019), es un centro de formación profesional de Bilbao, España, especializado en Concept Art, la ilustración, el modelado 3D, y la programación de videojuegos. Establecen que esta confusión suele surgir con las ilustraciones o los concept (un término usado para referirse a las obras del Concept Art) que están más pulidos y casi acabados. Para mejor distinción, Centro Pixels menciona que lo que más define a un concept es su finalidad. Es decir, si su objetivo es ser una imagen que sirva de diseño base para que otros departamentos puedan realizar sus respectivos

trabajos, como crear modelos, personajes o escenarios definitivos. En cambio, si se utiliza como una imagen promocional o de presentación de producto final, significa que es una ilustración. Al final, no importa el grado de acabado de la ilustración del Concept Art.

La diferencia principal entre la ilustración y el Concept Art es la necesidad de la ilustración de ser visualmente atractiva, y la del Concept Art de ser informativo. Esas características no deben ser mutuamente excluyentes en ambas disciplinas, pero sus funciones básicas son fundamentalmente diferentes (Rässa, 2018, p.7). Es decir, el Concept Art utiliza a la ilustración como una de sus tantas herramientas, pero con otra meta principal.

Lo que importa en esta rama artística es la representación del concepto en sí. El concept artist debe ser capaz de utilizar la menor cantidad de elementos para hacer sus trabajos, en su mayor parte debido a la falta de tiempo, y lograr transmitir su idea de forma inmediata y eficiente. Sin embargo, cuando algunos concepts llegan a ser renderizados de forma muy bien acabada y detallada, muchas veces son usados como ilustraciones del proyecto en aspectos de difusión de este, como el merchandising, videos promocionales, libros de arte, y otros medios (Fernández, 2019, p.12).

Como se ha dicho, los concepts comparten varios aspectos con la ilustración, y evidencia de ello es el carácter narrativo que ambos tienen. Las imágenes tienen una idea común, y que cuando estas imágenes se ponen en orden, cuentan la historia del proyecto de una manera básica. Otro aspecto compartido es el hecho de que ambas corrientes toman los rasgos más notables de una idea para luego representarlos en forma de imagen (Fernández, 2019, p.12).

Al mismo tiempo, la relación del Concept Art con el diseño gráfico se ve en el hecho de que el artista debe diseñar todo el aspecto visual del universo ficticio de su proyecto, y eso implica que debe dar una homogeneidad a todos los elementos de este, ya sean personas, objetos y entornos, y así mismo debe hacer que todos estos elementos sean coherentes entre sí y que sean atractivos para el receptor (Fernández, 2019, p.13).

Los concepts no son incluidos en sí mismos dentro del producto final, sino que forman parte del inicio de una larga cadena de etapas. Son un medio por el cual llegar a la imagen final, una primera parte de su creación. En los videojuegos, se convierten en los ambientes que deben sentirse reales e interactivos para el jugador, o en los personajes que se usarán para jugar. En el cine, se convierten en escenarios que sirven para dar vida a la escena, y permitir que los personajes interactúen en él, y también permite crear los objetos y ropa que usan los personajes (Fernández, 2019, p.13). Por lo que podríamos decir que el Concept Art es una herramienta o un medio "intermedio" en la creación y el proceso creativo de un proyecto.

A pesar de lo dicho, el Concept Art no sólo se aplica en películas y videojuegos, sino que se puede utilizar en series de televisión, juegos de mesa, cómics y en representaciones de proyectos de urbanismo. Por ejemplo, para la construcción del parque de diversiones Disneyland se utilizaron diseños de Concept Art con la visión de Herbert D. Ryman creados en 1953. Finalmente, el parque sería inaugurado en 1955 (Ryman Arts, s.f.).

Figura 102. IAMAG. (s.f). Jurassic Park: 30+ Original Concept Art Collection [Dibujo]. IAMAG. Consultado el 30 de junio de 2022. <https://www.iamag.co/jurassic-park-30-original-concept-art-collection/>



11.2. Géneros del Concept Art; entornos, personajes y objetos

Fernández (2019) clasifica los trabajos realizados bajo la corriente del concept Art en tres géneros principales: entornos, personajes y objetos.

Los entornos (o environments) son conformados por todas las obras donde se quiere mostrar un paisaje (natural o urbano) o algún ambiente, ya sea de exterior o interior. Este espacio será importante entre la acción que sucede entre personajes, incluso siendo a veces igual o más importante que estos mismos. Estos Concept Art se caracterizan por tener mucho realismo, esto con la finalidad de dar una idea de la espacialidad de los escenarios del proyecto. Para ello, se usan aspectos más académicos de los fundamentos del arte, como la perspectiva, la iluminación, el contraste, el color, la atmósfera y la composición, entre otros. Es por esta misma necesidad de "transmisión de realismo" o de mostrar cosas concretas que no existe el uso de la abstracción en el Concept Art, a excepción de cuando el proyecto en sí lo es (Fernández, 2019, p.18).

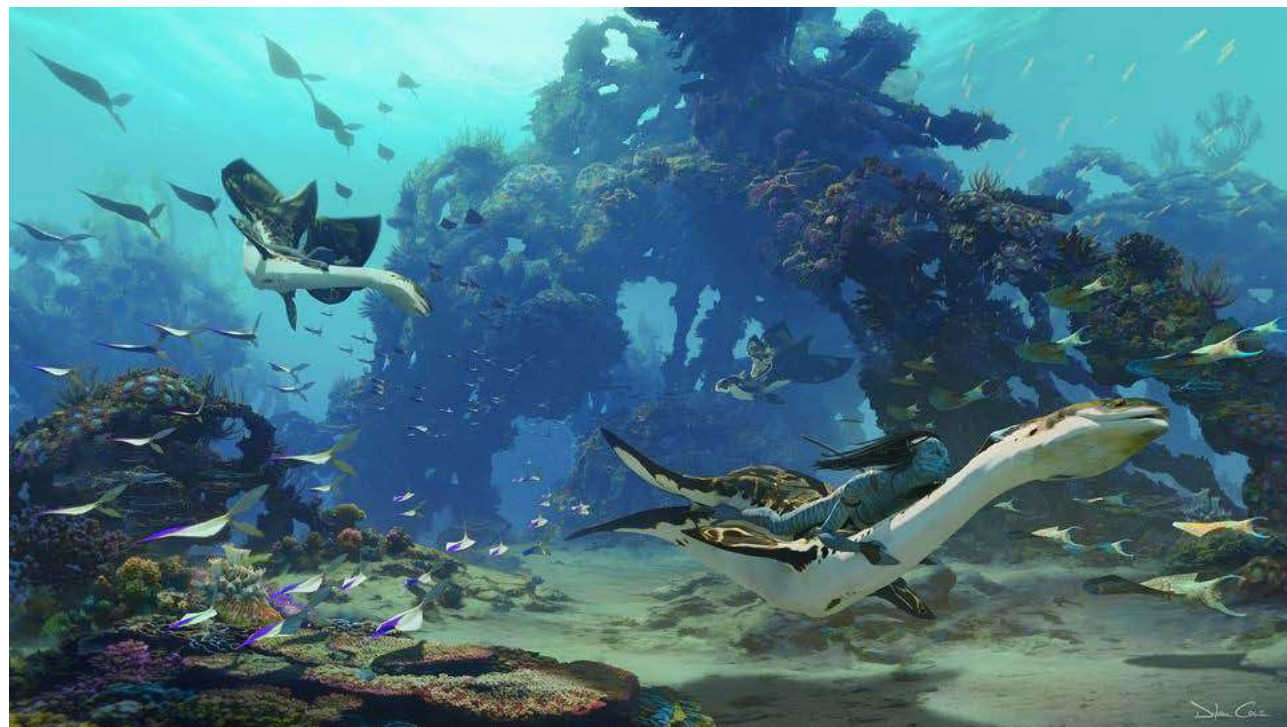
En este tipo de obras existe bastante uso de referencias pictóricas de nivel histórico. Los artistas toman como punto de partida el comienzo del uso de la perspectiva geométrica que sucedió en el Renacimiento para hacer estudios de arte y tener referentes. En la misma línea, la mayoría del concept de entorno se influencia de los estilos de arte que se desarrollaron a partir del Renacimiento hacia adelante, debido al interés de basarse en las técnicas necesarias para generar un grado de realismo y para mejorar resultados. Además, el paisajismo romántico del siglo XIX tiene presencia en el Concept Art, ya que los artistas conceptuales quieren transmitir las mismas ideas que los artistas románticos trataban en sus obras: la fuerza de la naturaleza, la insignificancia del ser humano, la muerte y la ruina (Fernández, 2019, p.18).

Fernández (2019, p.19) cita a Ortega y Gasset, que en su escrito “La deshumanización del arte y otros ensayos de estética” (1999), describe que el Romanticismo fue la corriente más popular en el arte, gracias a lo fácil que era para las personas identificarse y comprender a estas obras, y la emotividad de su mensaje le permitió “conquistar al pueblo”. Fernández habla de que quizás Ortega tuviera razón en su afirmación y que gracias a eso mismo probablemente el Concept Art es tan popular en la actualidad, por su parecido y base en el Romanticismo. Esto haría que sea razonable el que las ilustraciones acabadas de grandes proyectos sean tan fáciles de comercializar, porque logran cautivar y llamar la atención de una gran cantidad de personas.

Otras corrientes pictóricas decimonónicas también influyeron en el diseño de entornos a parte del Romanticismo, como el Impresionismo, el Postimpresionismo y el Realismo. Esto se ve en el uso de contrastes cromáticos, la luz, y la representación de la cotidianidad o la costumbre a través del filtro de la temática del proyecto (Fernández, 2019, p.19).

Un detalle de los concepts de entorno es el hecho de que suelen incluir figuras pequeñas de personajes, ya que ayuda a otras personas del equipo de trabajo a tener una noción clara de las proporciones del escenario y le da amplitud al espacio donde están esos personajes. Con estas figuras se puede comprender mejor la perspectiva y las relaciones de tamaño, incluso pueden llegar a ser utilizadas como una unidad de medida dentro de la misma imagen (Fernández, 2019, p.20).

Figura 103. Cole, D. (s.f). Avatar: The Way of Water [Imagen]. Dylan Cole Studio. Consultado el 2 de julio de 2022. <https://dylancolestudio.com/avatar-twow>



El segundo género sería el de los personajes. El concept artist debe ser capaz de plasmar todo aspecto de los personajes en su diseño visual; rasgos de personalidad y la propia historia de estos, junto con su psicología. La imagen debe hablar por sí misma para que el receptor capte todo, incluso intuitivamente. En esta área, el artista debe tener un alto conocimiento en anatomía humana y animal, incluso cuando se deben crear figuras en un estilo más caricaturesco, ya que esto le da credibilidad a la estructura de las figuras y además les da un mejor uso del dinamismo (Fernández, 2019, p.20).

Al igual que ocurre con el resto de los géneros, en la creación de personajes se hace uso del desarrollo de miniaturas como primer paso. Se realizan bocetos rápidos mediante técnicas de mancha o de línea, en los que se quiere dar una primera idea o impresión sobre la volumetría del personaje, intentando darle cierto dinamismo a la silueta para hacerla más atractiva y sugerente. La asimetría es importante para crear concepts de personajes, con eso se evita un diseño que resulte aburrido. Siempre se debe considerar que los diseños deben llamar la atención, priorizando al director de arte y luego al público, ya que el concept artist trabaja para otros y su gusto personal no es prioridad, al igual que sucede en el diseño gráfico (Fernández, 2019, p.20-21).

Los concepts de personajes suelen tener fondos neutros para realzar la figura que es lo más importante, y además en una primera instancia no necesitan ser ubicados en un entorno. Dentro de estos fondos se colocan varios bocetos del mismo personaje, ya que este trabajo implica crear una variedad de imágenes sobre un mismo concepto que serán filtradas y escogidas por el director de arte. Cuando el diseño final es escogido, se da lugar a una etapa de especificación de las partes del personaje, antes de empezar a pulirlo. Por ello, se generan imágenes en paralelo del mismo personaje en el que se muestre al mismo desde distintos puntos de vista, ya que esto ayudará a los otros trabajadores (por ejemplo, modeladores de personajes en 3D) a tener una mejor comprensión de la volumetría de la figura. En esta etapa también se crean distintas propuestas de indumentaria y color para los personajes ya definidos (Fernández, 2019, p.21).

Figura 104. IAMAG. (s.f). The Art of Wolfwalkers: 80 Concept Art [Dibujos]. IAMAG. Consultado el 2 de julio de 2022. <https://www.iamag.co/the-art-of-wolfwalkers-80-concept-art/>



El último de los tres géneros es el de objetos, muy parecido en características al género de personajes, ya que tienen las mismas bases. Al igual que el diseño de ambientes y personajes, este comparte la característica de la homogeneidad, ya que los objetos también deben ser creados para unificar su universo ficticio de forma coherente. A excepción de los límites creativos en relación con mantenerse apegado al concepto y a la estética del proyecto, hay una infinidad de posibilidades de diseños de objetos, ya que los diseñadores tienen una enorme variedad de referencias cuando se trata de crear los distintos objetos que un gran proyecto necesitará: libros, periódicos, carteles, revistas, cartas, mapas, señalización, armas, vehículos y cualquier producto de la vida cotidiana (Fernández, 2019, p.21-22).

Ejemplos de objetos como tal serían los objetos prácticos que existen en la saga "Harry Potter" de Warner Bros, en donde Dermot Power y Ben Dennett crearon los diseños de algunas de las varitas mágicas de ese universo, que visualmente varían en material, color y forma dependiendo del personaje para el que se hicieron. Y dentro del mismo universo, también existen los diseños de las portadas y las páginas interiores del famoso periódico que leen los magos, llamado The Daily Prophet.

Figura 105. IAMAG. (s.f). Harry Potter: 100 Concept Art Collection [Dibujos]. IAMAG. Consultado el 3 de julio de 2022. <https://www.iamag.co/harry-potter-concept-art-collection/>



11.3. El Concept Art en la era digital

Entre finales del siglo XX y principios del XXI, se dio el fenómeno de la unión total entre el soporte de la tecnología y la imagen, en donde la ilustración y el Concept Art pudieron tener sus vertientes digitales creando al arte del siglo XXI (Fernández, 2019, p.23).

Gracias al avance tecnológico se pudo crear la imagen digital, un formato que amplía las posibilidades y da más facilidades. Fernández (2019, p.25) habla de esta conversión de lo físico a lo digital como algo que hará que los artistas puedan destacar e innovar dentro de lo que será la Historia del Arte del siglo XXI. Las ventajas de esta conversión han sido amplias, por ejemplo, con el factor multiplicador de la tecnología y las herramientas virtuales los artistas pueden ahorrar tiempo y ser eficientes, y ya no tienen que esperar que la pintura se seque como pasaba con el óleo. También,

genera ahorro al artista al no tener que siempre comprar materiales de dibujo tradicional constantemente. Tendrá que hacer una inversión costosa inicial en equipamiento como softwares de dibujo, un ordenador y una tableta gráfica, pero a largo plazo se verá la conveniencia económica, y más considerando que si esos elementos son bien cuidados, podrían durar muchos años. Otra cosa que favorece no sólo a los artistas si no a las piezas gráficas en sí, es el hecho de que el sistema de color por síntesis aditiva RGB (Red, Green y Blue) que utilizan las pantallas, tiene una calidad superior de visualización de colores respecto al sistema de color por síntesis sustractiva CMYK (Cian, Magenta, Amarillo y Negro), utilizada en el plano físico mediante la mezcla de pigmentos. Los colores luz dan una mejor variación de color, luminosidad y saturación.

A pesar de las ventajas del medio digital, existen artistas que hacen una mezcla entre lo tradicional y lo digital. Realizan ilustraciones medianamente o casi terminadas en el papel, y posteriormente las escanean con el propósito de poder seguir trabajando en ellas en el aspecto digital, o afinar algunos detalles. Puede usarse para colorear, o usar iluminación que sólo conseguiría un efecto deseado en el medio digital. Para el pintado dentro de los programas de dibujo sirve la elección de fusión de capa en modo multiplicar, ya que permite pintar secciones del dibujo sin pasar por encima de las líneas de éste, y esto es útil para dibujos escaneados.

Existen técnicas utilizadas en la ilustración digital y el Concept Art, una de ellas es el photobashing, que es la utilización de fragmentos de fotografías que se colocan en la imagen, y mediante el pincel luego son camufladas para que simulen ser parte de la estética del resto de la imagen. Según la Escuela de Arte española ESDIP, que cita al concept artist Igor Heras, las fotografías se usan como base para crear una ilustración, generalmente con el objetivo de obtener un resultado muy realista. Esta técnica fue creada por concept artists de entorno en el desarrollo de videojuegos, debido a la velocidad de trabajo y la necesidad de encontrar fuentes de inspiración, para lograr crear escenarios e imágenes de alta calidad en plazos de tiempo cortos (ESDIP, 2021b).

Figura 106. Udodov, K. (s.f). Deforestation Innovations [Dibujo]. ArtStation. Consultado el 6 de julio de 2022. <https://www.artstation.com/artwork/mk2E1>



Dentro del Concept Art es donde más se emplea esta técnica, y se utiliza mucho en proyectos grandes dentro de la industria de los videojuegos. Sirve para la creación de personajes, imágenes de matte painting, o props (objetos que forman parte del escenario). Los artistas pueden crear una pieza de concept de distintas formas, ya sea comenzando con un boceto o usando fotografías desde el primer paso; es decir, no existe una única forma de hacerlo. Sin embargo, no sólo el artista debe ser bueno manipulando imágenes, también debe tener dominio de los fundamentos del dibujo tales como el color, la perspectiva, o la iluminación, además de conocer y manejar bien las herramientas digitales para que la imagen sea coherente y creíble (ESDIP, 2021b).

Hay un concepto ligado de forma íntima al photobashing, que sería el matte painting. Es una ilustración que se utiliza como fondo de una escena, en diversos medios ya sean cine o videojuegos. Muchas veces un matte painting estará basado en la técnica del photobashing, pero no es obligatorio que sea así, en especial porque el matte painting existía desde antes y se hacía de forma tradicional. Es una técnica antigua que nació a principios del siglo XX, e incluso fue usada entre los años 70' y 80' para hacer las tres primeras películas de "Star Wars". Antes se superponía un cristal entre la imagen real y la cámara, y en ella se pintaba una imagen lo más realista posible, intentando captar la luz del ambiente. Con esto se quería crear escenarios realistas sin tener que construir escenarios o maquetas de mucho presupuesto (ESDIP, 2021a).

Figura 107. Nazon, B. (s.f). RITUAL [Dibujo]. ArtStation. Consultado el 6 de julio de 2022. <https://www.artstation.com/artwork/A96e8m>



Figura 108. Sunako. (24 de junio de 2022). Tutorial: Using a Photo For Background Art [Video]. (11:20). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=T7HEV-nKd4E>



La artista Sunako hizo un video explicando cómo crear ilustraciones con fondos realistas, para ello usó un poco la técnica del photobashing seleccionando un tipo de filtro de fotos de un programa y aplicándolo a una fotografía de fondo para su ilustración, y habló sobre la importancia del ojo del artista frente a lo que un filtro o programa pueda hacer: "Una foto filtrada es al final sólo una foto filtrada, el filtro no sabe qué enfatizar o simplificar, o cómo hacerla lo más agradable posible visualmente. Nosotros podemos tomar algunas libertades para simplificar y enfatizar las formas, para hacer las cosas más atractivas" (Sunako, 2022, 7:26).

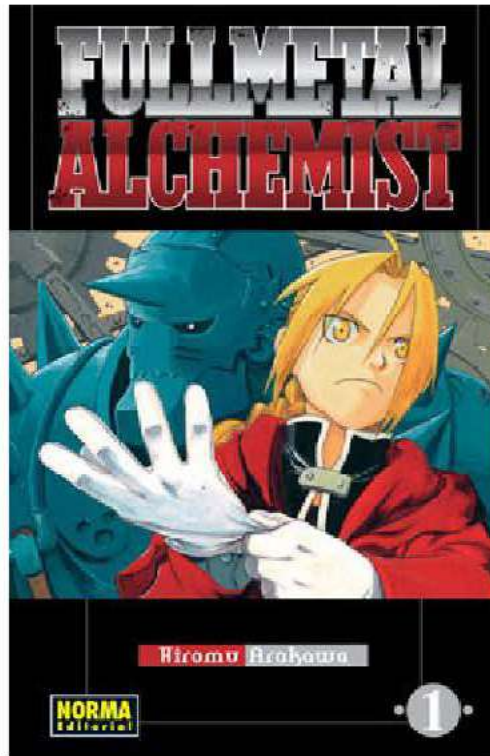
12. Análisis gráfico de protagonistas de mangas japoneses e historietas chilenas

A continuación, se procederá a hacer un análisis gráfico de los personajes femeninos de mangas japoneses y mangas chilenos. Para esto se seleccionó una muestra de personajes femeninos, ya sean protagonistas o personajes secundarios, de 20 obras en total. 5 mangas shônen y 5 mangas shôjo. Las otras 10 obras son mangas chilenos. Dentro de éstos, se encuentran 3 webtoon, por términos de estética y porque sus autores dibujan en estilo manga. Primero se hará una ficha informativa sobre la obra. Luego se presentará a los personajes a analizar en imágenes recortadas junto con una descripción gráfica de ellos, para ver elementos de diseño y ver si existe un patrón o si son características independientes que no se repiten.

La imagen recortada de los personajes será mostrada también en una versión silueta, es decir, rellena de color negro, para poder apreciar su contorno. Esto es para evidenciar si se puede distinguir visualmente el personaje sólo por su silueta.

Se extraerá una muestra de colores de tres colores por personaje. El aspecto de la paleta de colores varía dependiendo de lo mostrado en el manga. Debido a que el manga tiene páginas en blanco y negro, los colores de los personajes femeninos se sacaron de las portadas a color. En caso de no aparecer en éstas, los colores se sacaron de las adaptaciones al anime de estas obras.

La clasificación "forma general", se refiere a la forma general que muestra el cuerpo del personaje, si es "redondo", en forma de "caja", o en forma "triangular". Es una conocida regla del diseño de personajes (Tomatatoro, 2016). Y finalmente la variable "tipo de cuerpo" se refiere a la "morfología corporal", es decir al estudio de las formas y características del cuerpo humano para poder clasificarlos. Se divide en cinco grupos: rectangular, ovalada, reloj de arena, triángulo o pera, y triángulo invertido (María, 2020).



Información general

N° 1

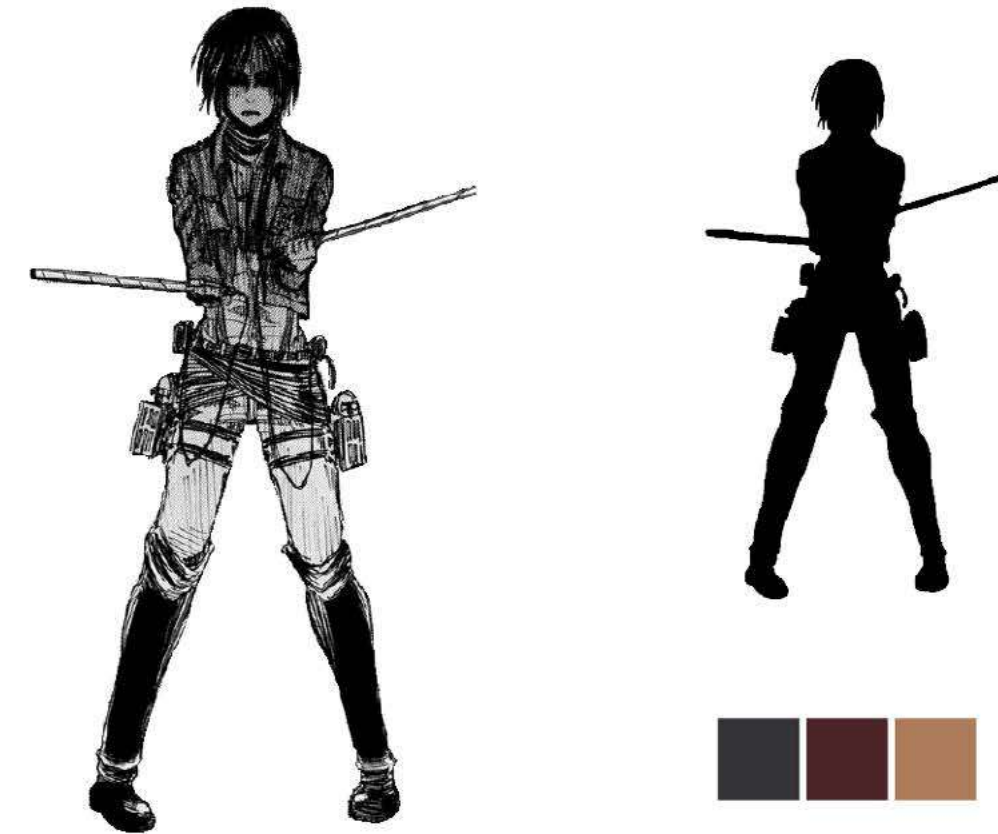
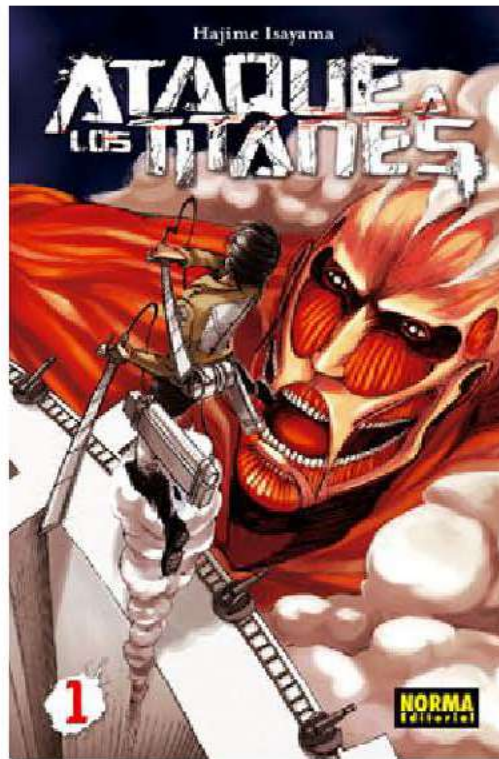
Nombre	Fullmetal Alchemist
Autor(a) o Autor(es)	Hiromu Arakawa
Años de publicación	2001 - 2010
Formato	Manga
Demografía	Shōnen
Revista	Shonen Gangan
Editorial	Square Enix
Páginas por capítulo	En promedio, 62 páginas
Técnica	Dibujo tradicional a tinta, portadas pintadas en tradicional.
Color	Portadas y páginas especiales a color, páginas interiores en blanco y negro
Género	Aventura, Fantasía, Ciencia ficción
Trama	Los hermanos Edward y Alphonse Elric han roto el mayor tabú de la alquimia, uno termina sin partes de su cuerpo y el otro su cuerpo entero, ambos van a la búsqueda de la piedra filosofal para recuperar lo que han perdido.

Arriba: Norma Editorial. (s.f). Fullmetal Alchemist 01 [Imagen]. Norma Editorial. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/fullmetal-alchemist-2/fullmetal-alchemist/fullmetal-alchemist-01>

Derecha: Fullmetal Alchemist Wiki. (s.f). Winry Rockbell [Ilustración]. Fullmetal Alchemist Wiki. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://fma.fandom.com/es/wiki/Winry_Rockbell?file=Winry_Manga_Cap%C3%ADtulo.jpg



Nombre	Winry Rockbell
Manga	Fullmetal Alchemist
Edad	15 - 16 años (Primera aparición), 18 años (Final)
Altura	165 cm (Primera aparición), 168 cm a 170 cm (Final)
Papel en la obra	Amiga del protagonista / Mecánica; diseña y arregla automails
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Azules
Tipo de cuerpo	Reloj de Arena
Proporciones corporales	Piernas respecto al cuerpo normal. Ojos ¼ de la cara.
Diseño ropa	Traje beige y overol de trabajo, top de tubo negro, sandalias, pañoleta, crop top negro con cremallera, camisa blanca con falda azul, abrigo de invierno rosa con bufanda anaranjada y botas marrones.
Cabello	Cabello largo y rubio, tiene dos chasquillas a los lados de la cara y su cabello suele estar amarrado en forma de coleta.
Detalles	Suele usar una pañoleta verde cuando empieza labores de mecánica, siempre usa un conjunto de pendientes de color gris.
Trazo	Presenta variaciones de grosor pero no tan marcadas. En general se mantienen finas excepto para mostrar pliegues en ropa o cambio de volumen.



Información general

N° 2

Nombre	Shingeki no Kyojin
Autor(a) o Autor(es)	Hajime Isayama
Años de publicación	2009 - 2021
Formato	Manga (Un capítulo al mes, Tomo recopilatorio)
Demografía	Shōnen
Revista	Bessatsu Shonen Magazine
Editorial	Kōdansha
Páginas por capítulo	35 a 45 aprox.
Técnica	Dibujo tradicional a tinta
Color	Portadas a color, páginas interiores en blanco y negro.
Género	Acción, Fantasía oscura, Drama apocalíptico
Trama	Eren Jaeger, Armin Arlet y Mikasa Ackerman viven situados en un terreno rodeados de tres enormes murallas con el propósito de defenderlos de los titanes, criaturas de aspecto humanoide y variada altura, que son capaces de llegar a comerlos, la población pudo vivir tranquilamente por mucho tiempo, hasta que un evento cambió por completo la vida de la gente, en especial la de los protagonistas para siempre.

Arriba: Norma Editorial. (s.f). Ataque a los Titanes 01 [Imagen]. Norma Editorial. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/ataque-a-los-titanes/ataque-a-los-titanes-01>

Derecha: Attack on Titan Wiki. (s.f). Mikasa Ackerman [Ilustración]. Attack on Titan Wiki. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://attackontitan.fandom.com/wiki/Mikasa_Ackerman/Image_Gallery?file=Mikasa_protects_Eren_and_Armin.png

Nombre	Mikasa Ackerman
Manga	Shingeki no Kyojin
Edad	15 años (Primera aparición), 22 años (Final)
Altura	170 cm (Primera aparición), 176 cm (Final)
Papel en la obra	Protagonista, miembro del Cuerpo de Exploración
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Gris oscuro
Tipo de cuerpo	Reloj de arena
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal, proporción de ojos realista, manos de tamaño normal
Diseño ropa	Uniforme, chaqueta marrón con el emblema del Cuerpo de Exploración en la espalda, ambos brazos y sobre un pecho, camisa blanca, una bufanda roja, calza larga blanca, botas cafés hasta la rodilla, cinturón especializado para maniobras.
Cabello	Corto, liso, con un mechón sobresaliendo sobre su frente, de color negro
Detalles	Su bufanda roja, regalo de Eren Jaeger
Trazo	Constante, no varía demasiado el grosor.



Información general

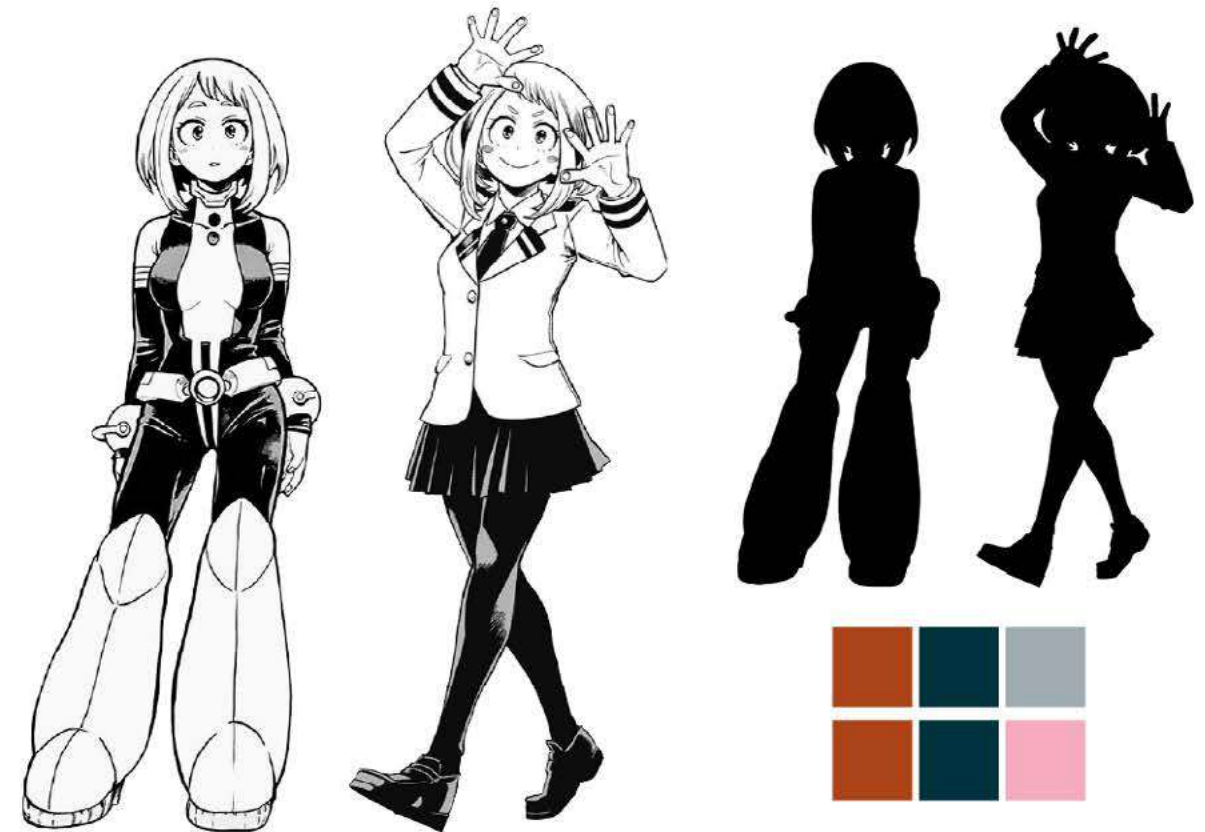
N° 3

Nombre	Boku no Hero Academia
Autor(a) o Autor(es)	Kôhei Horikoshi
Años de publicación	2011 - Actualidad
Formato	Manga
Demografía	Shônen
Revista	Shonen Jump
Editorial	Shûeisha
Páginas por capítulo	15 a 20 aprox.
Técnica	Dibujo tradicional a tinta, portada en dibujo digital.
Color	Portadas y páginas especiales a color, páginas interiores en blanco y negro.
Género	Acción, Drama, Escolar, Superhéroes
Trama	En un mundo donde predominan la gente con "dones", está Izuku Midoriya, un joven que quiere ser héroe a pesar de no poseer un "don", pero conoce al mejor superhéroe, All Might, quien le ofrece pasarle su poder y así convertirse en el mejor héroe, estudiando en la U.A.

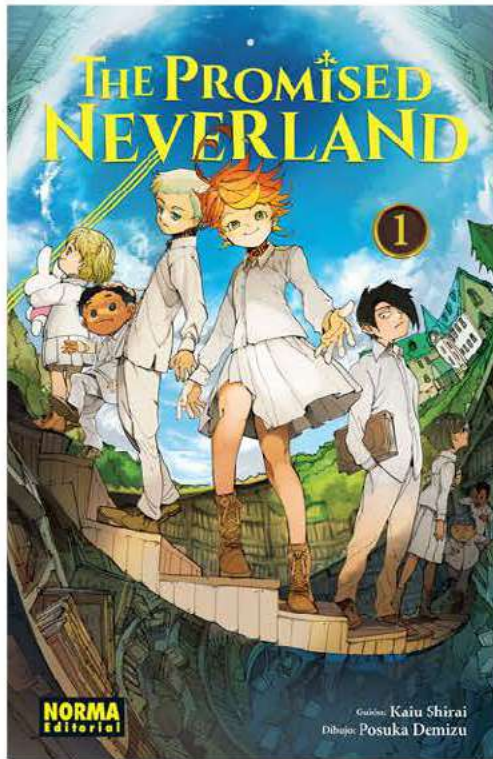
Arriba: Mundo Manga. (2023). My Hero Academia [Imagen]. Mundo Manga. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.mundo-manga.cl/my-hero-academia>

Derecha: My Hero Academia Wiki. (s.f). Ochaco Uraraka [Ilustración]. My Hero Academia Wiki. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://myheroacademia.fandom.com/wiki/Ochaco_Uraraka/Image_Gallery?file=Ochaco_Uraraka_Full_Body_Hero_Costume.png

My Hero Academia Wiki. (s.f). Ochaco Uraraka [Ilustración]. My Hero Academia Wiki. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://myheroacademia.fandom.com/es/wiki/Ochaco_Uraraka?file=Cap%C3%ADtulo_22.png



Nombre	Uraraka Ochako
Manga	Boku no Hero Academia
Edad	15 (Primera aparición), 16 (Actual)
Altura	156 cm
Papel en la obra	Amiga del protagonista / Estudiante en la academia de héroes U.A
Forma general	Redonda
Color de piel	Claro
Color de ojos	Café
Tipo de cuerpo	Reloj de Arena
Proporciones corporales	Largo de piernas normal. Ojos casi 1/3 de la cara. Manos algo más grandes.
Diseño ropa	Uniforme escolar japonés con chaqueta. En traje de héroe, es un bodysuit completo con botas y un cinturón con unas muñequeras especiales.
Cabello	Café. Corte bob corto, arriba de los hombros. Tiene una chasquilla hacia un lado y dos mechones rodeando su cara.
Detalles	Siempre muestra un sonrojo en sus mejillas. Sus dedos tienen almohadillas con las que activa su poder.
Trazo	Variado, de fino a grueso para acentuar volumen



Información general

N° 4

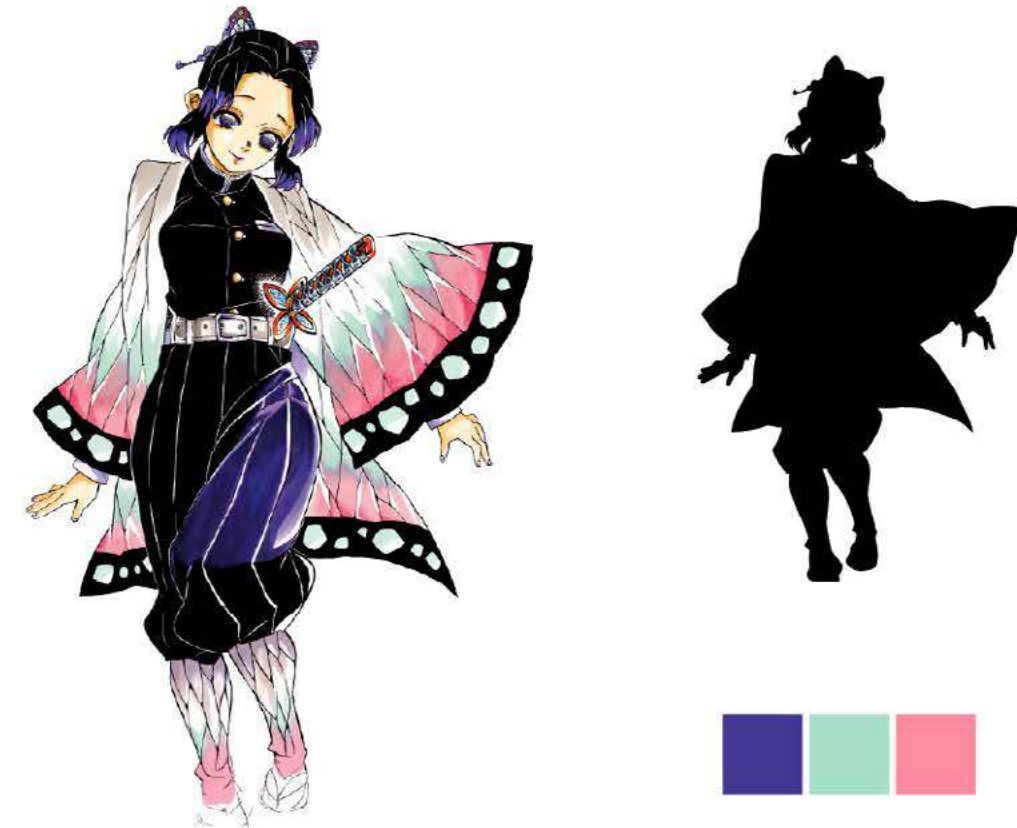
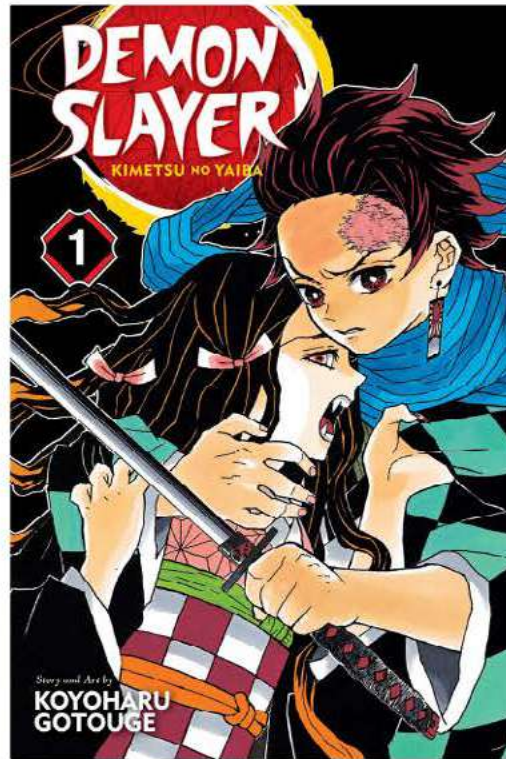
Nombre	Yakusoku no Neverland
Autor(a) o Autor(es)	Kaiu Shirai (Escritor) y Posuka Demizu (Ilustradora)
Años de publicación	2016 - 2020
Formato	Manga
Demografía	Shōnen
Revista	Shonen Jump
Editorial	Shūeisha
Páginas por capítulo	18 a 25 aprox.
Técnica	Dibujo tradicional a tinta, portada en dibujo digital
Color	Portadas y páginas especiales a color, páginas interiores en blanco y negro.
Género	Acción, Aventura, Drama, Fantasía Oscura, Histórico, Sobrenatural
Trama	En un futuro distópico en el año 2045, se encuentra el orfanato Grace Field House, ahí vive Emma la protagonista, junto a otros 37 niños que considera sus hermanos, bajo la custodia de la directora de ese recinto conocida como "Madre". Emma es de las mayores dentro de ese orfanato, junto a sus mejores amigos Norman y Ray.

Arriba: Norma Editorial. (s.f). The Promised Neverland 1 [Imagen]. Norma Editorial. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/the-promised-neverland/the-promised-neverland-1-2>

Derecha: Norma Editorial. (s.f). The Promised Neverland 1 [Imagen]. Norma Editorial. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/the-promised-neverland/the-promised-neverland-1-2>



Nombre	Emma
Manga	Yakusoku no Neverland
Edad	11 años (Primera aparición), 15 años (Final)
Altura	148 cm (Primera aparición), 158 cm (Final)
Papel en la obra	Protagonista, huérfana y líder de sus hermanos
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Verde
Tipo de cuerpo	Rectangular
Proporciones corporales	Largo de piernas normal. Ojos ¼ de la cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Camisa blanca, falda plisada blanca, zapatos marrones.
Cabello	Corto y desordenado, con un mechón resaltante hacia arriba sobre su cabeza, y un mechón sobresaliendo por la nuca, de color anaranjado.
Detalles	Su mechón sobresaliendo sobre su cabeza, una serie de números al costado de su cuello, una oreja cortada (posteriormente).
Trazo	Constante, no varía mucho el grosor



Información general

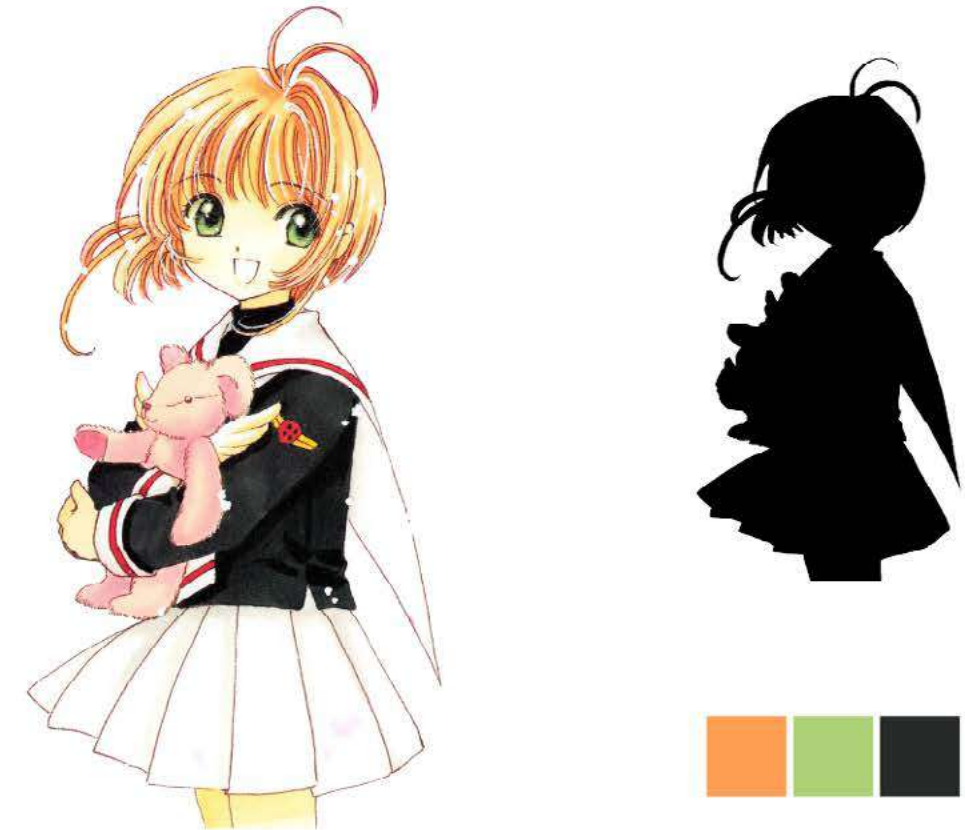
N° 5

Nombre	Kimetsu no Yaiba
Autor(a) o Autor(es)	Koyoharu Gotôge
Años de publicación	2016 - 2020
Formato	Manga
Demografía	Shōnen
Revista	Shonen Jump
Editorial	Shūeisha
Páginas por capítulo	15 a 20 aprox.
Técnica	Dibujo tradicional a tinta, portada pintada en tradicional
Color	Portadas y páginas especiales a color, páginas interiores en blanco y negro.
Género	Acción, Aventura, Drama, Fantasía Oscura, Histórico, Sobrenatural
Trama	En la era Taisho de Japón, vive Tanjirô Kamado, quien vive en las montañas con su familia, hasta que encuentra a su familia muerta y a su hermana Nezuko convertida en demonio, Tanjirô decide entrenarse y unirse al Cuerpo de Asesinos de Demonios, mientras busca una forma de volver a convertir a su hermana en humana.

Arriba: Amazon. (2018). Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba, Vol. 1 (1) [Imagen]. Amazon. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.amazon.com/-/es/Koyoharu-Gotouge/dp/1974700526>

Derecha: Kimetsu no Yaiba Wiki. (s.f). Shinobu Kocho [Ilustración]. Kimetsu no Yaiba Wiki. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://kimetsu-no-yaiba.fandom.com/wiki/Shinobu_Kocho/Image_Gallery?file=Shinobu_colored_body.png

Nombre	Shinobu Kochô
Manga	Kimetsu no Yaiba
Edad	18 años
Altura	151 cm
Papel en la obra	Uno de los Pilares dentro del Cuerpo de Asesinos de Demonios (rango más alto)
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Morados
Tipo de cuerpo	Reloj de Arena
Proporciones corporales	Largo pierna normal. Ojos 1/3 de la cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Camisa negra, pantalones negros de hakama metidos en una tela con patrón de alas de mariposa, sandalias zori purpuras, usa un haori gris con patrón de ala de mariposa, que termina en colores turquesa y rosa por las mangas, junto con un bordeado negro al terminar.
Cabello	Recogido, con flecos separados a la altura de su cabeza, con dos largas patillas por la altura de sus orejas, de color negro con puntas moradas al terminar.
Detalles	Una katana de color morado que lleva consigo, un broche que sujeta su cabello con forma de mariposa.
Trazo	Constante, no varía mucho el grosor



Información general

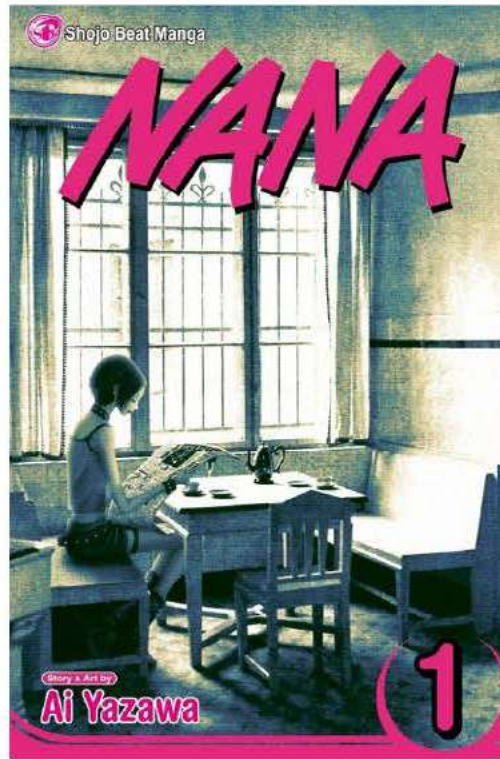
N° 6

Nombre	Cardcaptor Sakura
Autor(a) o Autor(es)	CLAMP
Años de publicación	1996-2000
Formato	Manga
Demografía	Shōjo
Revista	Nakayoshi
Editorial	Kodansha
Páginas por capítulo	Entre 40 y 50
Técnica	Dibujo tradicional a tinta
Color	Portadas y páginas especiales a color, páginas interiores en blanco y negro.
Género	Aventura, Comedia, Fantasía
Trama	Sakura Kinomoto, una niña de 10 años se encuentra un libro que dentro de ella contenía un conjunto de cartas guardadas, las Cartas Clow, por haberlo abierto, las cartas se liberan saliendo lo que las contenía, de ello emerge Kerberos, guardián del libro, convirtiendo a Sakura en una Cardcaptor para evitar que las cartas hagan una catástrofe.

Arriba: Norma Editorial. (s.f). Cardcaptor Sakura 1 [Imagen]. Norma Editorial. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/clamp/cardcaptor-sakura/cardcaptor-sakura-1>

Derecha: Cardcaptor Sakura Wiki. (s.f). Sakura Kinomoto [Ilustración]. Cardcaptor Sakura Wiki. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://ccsakura.fandom.com/wiki/Sakura_Kinomoto?file=CCS_IC_V3_PG62.jpg#Manga_

Nombre	Sakura Kinomoto
Manga	Cardcaptor Sakura
Edad	10 años al principio, 11 años en la segunda y tercera temporada, 12 años en la segunda película, 13 años en el Arco Clear Card
Altura	148 cm al principio, 153 cm en la segunda y tercera temporada, 158 cm en la segunda película y 163 cm en el Arco Clear Card
Papel en la obra	Protagonista, debe capturar y sellar las "Cartas Clow"
Forma general	Redonda
Color de piel	Claro
Color de ojos	Verdes
Tipo de cuerpo	Rectángulo
Proporciones corporales	Proporción de piernas más largo que su cuerpo. Ojos grandes a la cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Además de su traje de chica mágica, se le suele ver con el uniforme escolar.
Cabello	Corto y color castaño miel
Detalles	En su adolescencia, se le añaden un par de mechones de pelos a los costados de la cabeza, su uniforme escolar al igual que distintos trajes incluyen distintos sombreros o gorros.
Trazo	De trazo definido, delgado.



Información general

N° 7

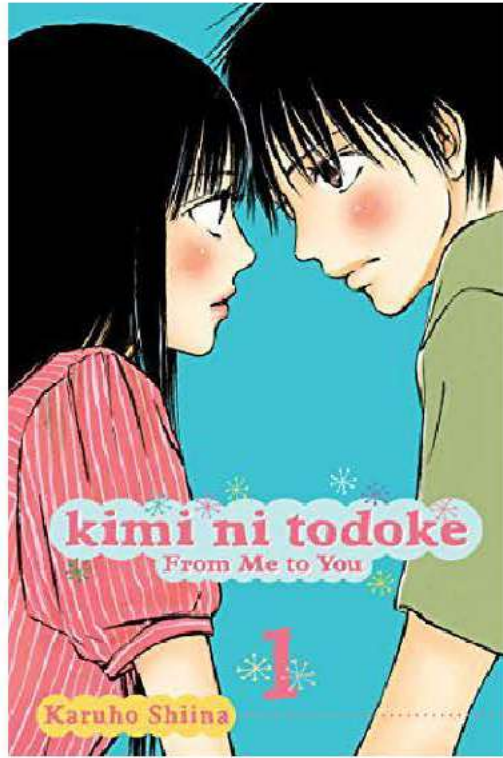
Nombre	Nana
Autor(a) o Autor(es)	Ai Yazawa
Años de publicación	2000-2009 (hiatus)
Formato	Manga
Demografía	Shōjo
Revista	Cookie
Editorial	Shūeisha
Páginas por capítulo	45 a 40 aprox.
Técnica	Dibujo tradicional a tinta
Color	Portadas a color, páginas interiores en blanco y negro.
Género	Drama, Música, Romance
Trama	Nana Ôsaki, una cantante punk con el deseo de debutar y superar a la banda donde su ex-novio participa, y Nana Komatsu, quien es una chica de una vida sobreprotegida, y quiere vivir una nueva vida adulta en Tokio, se conocen luego de coincidir en un tren con el deseo de hacer sus nuevas vidas, donde se llevan bien y deciden compartir el arriendo de un departamento, de aquí nuevas relaciones nacen y otras quedan en asuntos por resolver.

Arriba: Amazon. (2005). Nana, Volume 1 [Imagen]. Amazon. Consultado el 18 de mayo de 2023.
<https://www.amazon.com/-/es/Ai-Yazawa/dp/1421501082>

Derecha: El Club del Manga. (s.f). NANA 14 [Ilustración]. El Club del Manga. Consultado el 18 de mayo de 2023.
<https://www.elclubdelmanga.com.ar/ivrea-mangas/shojo-01/nana/nana-14>



Nombre	Nana Ôsaki
Manga	Nana
Edad	20 años
Altura	162 cm
Papel en la obra	Protagonista, vocalista principal del grupo punk Black Stones
Forma general	Caja
Color de piel	Claro
Color de ojos	Cafés
Tipo de cuerpo	Rectángulo
Proporciones corporales	Proporción piernas largas respecto al cuerpo. Proporción de los ojos más realista a la cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Vestimenta variada, dentro de tonos oscuros con estética punk.
Cabello	Cabello corto, con flecos separados a la mitad de su cara, de color negro
Detalles	Un tatuaje de una flor de loto rosa en la parte superior de su brazo izquierdo, uñas de las manos generalmente pintadas en un tono rojo oscuro.
Trazo	De trazo definido, delgado.



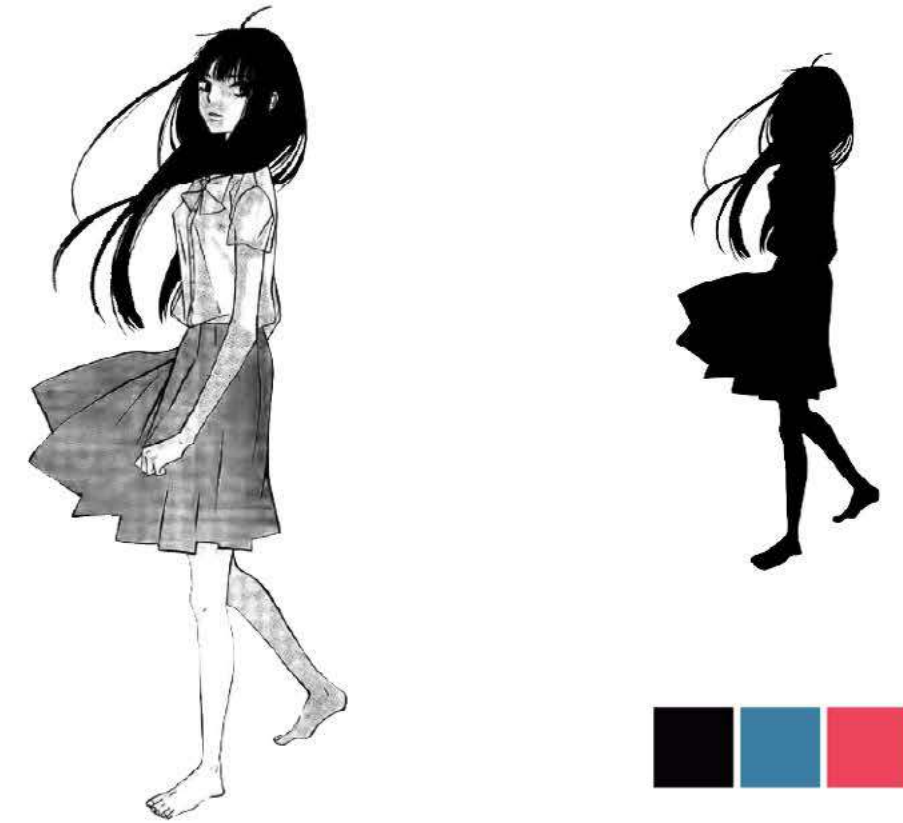
Información general

N° 8

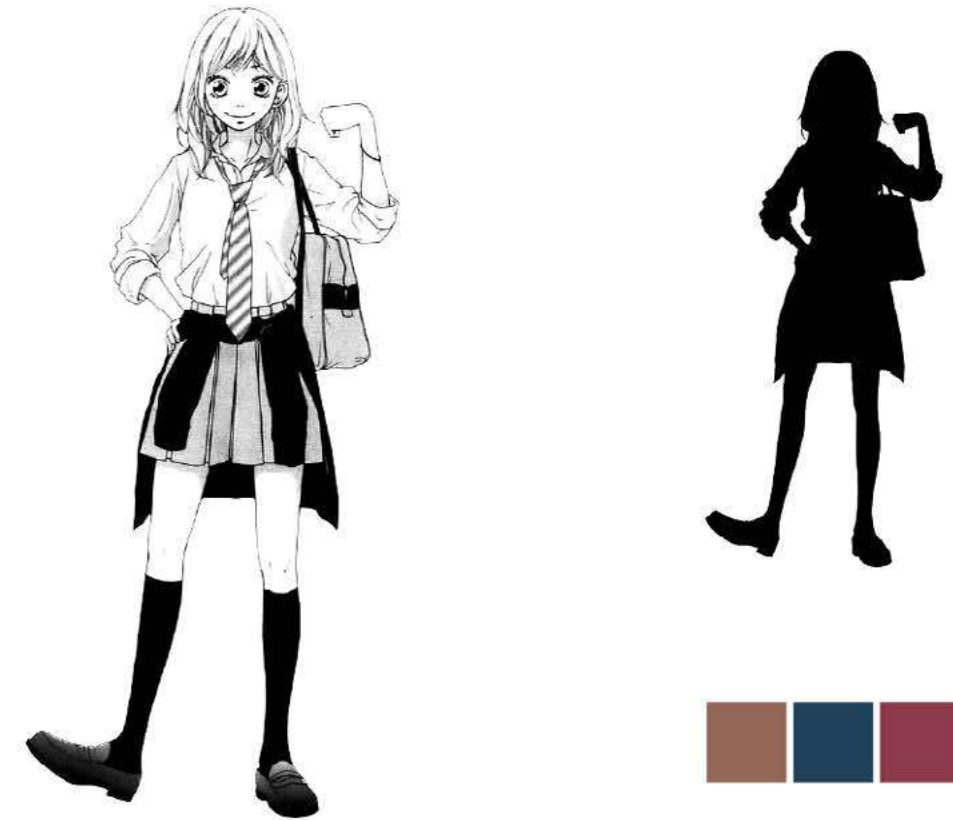
Nombre	Kimi ni Todoke
Autor(a) o Autor(es)	Karuho Shiina
Años de publicación	2006-2017
Formato	Manga
Demografía	Shōjo
Revista	Bessatsu Margaret
Editorial	Shūeisha
Páginas por capítulo	46 aprox.
Técnica	Dibujo tradicional a tinta, portadas pintadas en digital.
Color	Portadas a color, páginas interiores en blanco y negro.
Género	Comedia romántica, Drama
Trama	Una chica llamada Sawako Kuronuma tiene el problema de expresarse correctamente a la gente, haciendo gestos terroríficos como si fuera un fantasma, por ello siendo apodada Sadako, eso impide que la gente llegue a conocer como es realmente, hasta que Shouta Kazehaya empieza a interactuar con ella, y también quienes serán sus mejores amigas, abriendo un nuevo mundo para ella.

Arriba: Amazon. (2009). Kimi ni Todoke: De mí a ti, Vol. 1 por Karuho Shiina (2009-08-04) [Imagen]. Amazon. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.amazon.com/-/es/Kimi-Todoke-Karuho-Shiina-2009-08-04/dp/1421527553>

Derecha: InManga. (s.f). Kimi Ni Todoke Capítulo 32. [Ilustración]. InManga. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://inmanga.com/ver/manga/Kimi-Ni-Todoke/32/595dc11b-22b3-40b4-8a2c-68cf9dcb07c>



Nombre	Sawako Kuronuma
Manga	Kimi ni Todoke
Edad	15 al principio del manga, 17 años al terminar el manga
Altura	158 cm
Papel en la obra	Protagonista, estudiante.
Forma general	Caja
Color de piel	Claro, bastante pálido.
Color de ojos	Cafés
Tipo de cuerpo	Rectángulo
Proporciones corporales	Proporción de las piernas respecto al cuerpo normal. Largo de piernas normal. Ojos ¼ de cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Generalmente suele llevar su uniforme, cual es una chaqueta color verde azulado, una camisa blanca con una cinta roja atada por el cuello, y una falda plisada verde azulada que le llega hasta la rodilla.
Cabello	Cabello liso color azabache.
Detalles	Cabello bastante liso.
Trazo	De trazo definido, delgado.



Información general

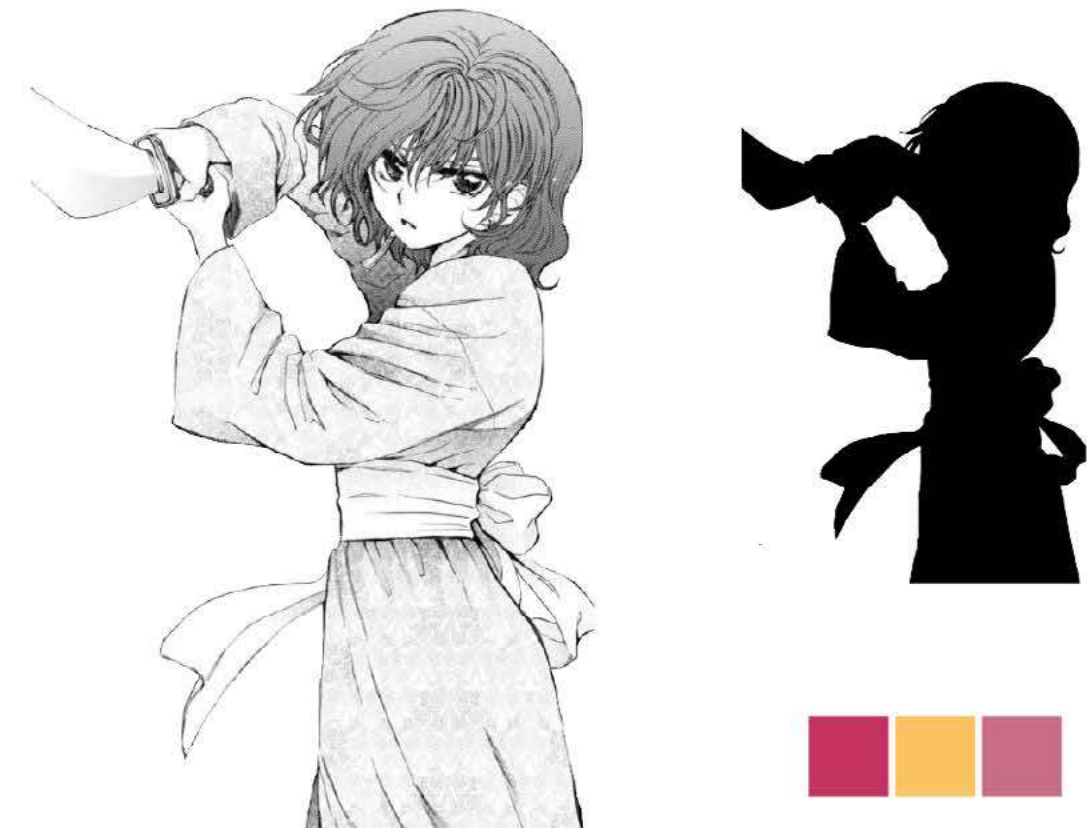
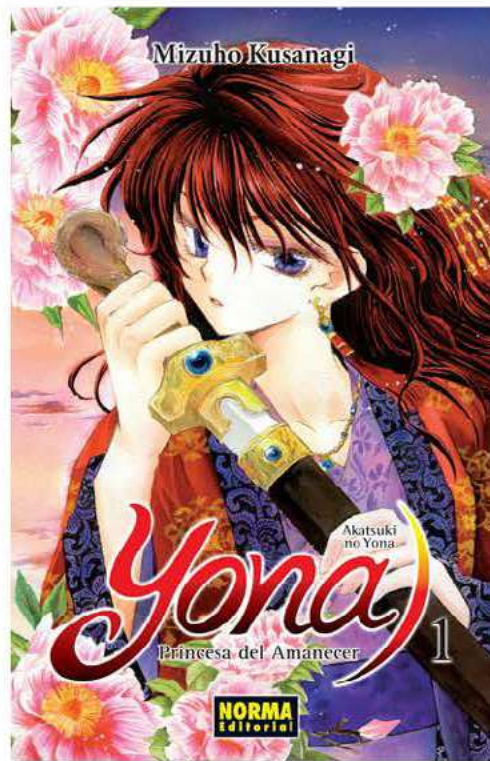
N° 9

Nombre	Ao Haru Ride
Autor(a) o Autor(es)	Io Sakisaka
Años de publicación	2011-2015
Formato	Manga
Demografía	Shōjo
Revista	Bessatsu Margaret
Editorial	Shūeisha
Páginas por capítulo	35 a 45 aprox.
Técnica	Dibujo tradicional a tinta
Color	Portadas a color, páginas interiores en blanco y negro.
Género	Comedia, Drama, Romance, Recuentos de la vida
Trama	Futaba Yoshioka, era popular entre los chicos y las chicas la excluían por ello, y el chico que le gustaba, Kou Tanaka, se fue de la escuela antes de declarar sus sentimientos, al empezar preparatoria decide ser lo menos femenina posible para no ser excluida por sus nuevas amigas, y vuelve a reencontrarse con Kou pero con una actitud más fría y distante, él le deja en claro que antes le gustaba pero que ahora no sería igual, se verá si Futaba aclara sus sentimientos al nuevo Kou, y si podrá continuar con su amor hacia él.

Arriba: Crazy All Comics. (2021). AOHA RIDE (Ao Haru Ride) 01 (de 13) (Ivrea Argentina) [Imagen]. Crazy All Comics. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.crazyallcomics.cl/aoha-ride-ao-haru-ride-01-de-13-ivrea-argentina.html>

Derecha: Wiki Ao Haru Ride. (s.f). Futaba Yoshioka [Ilustración]. Wiki Ao Haru Ride. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://ao-haru-ride.fandom.com/es/wiki/Futaba_Yoshioka?file=Futaba_cuerpo_completo.png#Anime_

Nombre	Futaba Yoshioka
Manga	Ao Haru Ride
Edad	17 años
Altura	160 cm
Papel en la obra	Protagonista, estudiante.
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Cafés
Tipo de cuerpo	Triángulo
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal. Ojos 1/3 de la cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Blusa blanca, con una corbata roja, una falda gris, medias largas, y un suéter azul, generalmente atado a su cintura.
Cabello	Cabello medio corto, con un mechón grande sobre su frente, de color castaño.
Detalles	Ninguno
Trazo	De trazo definido, delgado.



Información general

N° 10

Nombre	Akatsuki no Yona
Autor(a) o Autor(es)	Mizuho Kusanagi
Años de publicación	2009 en adelante
Formato	Manga
Demografía	Shōjo
Revista	Hana to Yume
Editorial	Hakusensha
Páginas por capítulo	34 a 46 aprox.
Técnica	Dibujo tradicional a tinta
Color	Portadas a color, páginas interiores en blanco y negro.
Género	Acción, Aventura, Comedia, Dramática, Fantasía, Histórico, Romance, Harem Inverso
Trama	Yona es la única princesa de su reino Kouka, donde tiene una vida donde nada le falta, como también tener a su padre quien la ama mucho y su guapo primo Soo-Won, del que está enamorada, pero un día Yona es traicionada por una de las personas que más confiaba, por lo que debe renunciar a sus sueños y huir con su guardaespaldas Hak, y encontrar a los legendarios dragones para salvar el reino de Kouka, este viaje marcará experiencias a Yona, donde aprenderá la realidad la cual vive su reino.

Arriba: Norma Editorial. (s.f). Yona, Princesa del Amanecer 1 [Imagen]. Norma Editorial. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.normaeditorial.com/ficha/manga/yon-princesa-del-amanecer/yon-princesa-del-amanecer-1>

Derecha: Janel, S. (2018). Selah's Manga Mania Reviews: Yona of the Dawn, Vol. 1 by Mizuho Kusanagi [Ilustración]. I Smell Sheep. Consultado el 18 de mayo de 2023. <http://www.ismellsheep.com/2018/02/selahs-manga-mania-reviews-yon-of-dawn.html>

Nombre	Yona
Manga	Akatsuki no Yona
Edad	15 años al principio, 16 años en la actualidad
Altura	157 cm
Papel en la obra	Protagonista, antigua princesa.
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Violetas
Tipo de cuerpo	Triángulo
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal. Ojos 1/3 de cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Túnica rosa, chaleco rojo, con una faja rojo oscuro alrededor de su cintura, junto con una cinta rosa claro.
Cabello	Cabello corto ondulado, color rojo.
Detalles	Trae un par de pendientes largos.
Trazo	Trazo variado en contornos, pero en general delgado.



Información general

N° 11

Nombre	Sweet Prince
Autor(a) o Autor(es)	Mariana Kau (namikhari)
Años de publicación	2020 - Actualidad (Webtoon), 2021 (Fanzine)
Formato	Webtoon (2020), Fanzine (2021)
Editorial	Sketchi (Fanzine)
Páginas por capítulo	Una tira larga por capítulo (Webtoon)
Técnica	Dibujo digital
Color	Tira completa a color
Demografía	Mayores de 10 u 11 años
Género	Romance, Drama, Escolar
Trama	Amy, una adolescente que lleva siendo rechazada por años, está dispuesta a todo para poder enamorar a su nuevo amor, Chris. Luego de hechizarlo con unas galletas que lo transforman en su "príncipe" por las noches, juntos buscan una solución al problema mientras van conociéndose mejor y Amy sigue sin rendirse en poder conquistarlo.

Arriba: Khariil. (s.f). Sweet Prince [Imagen]. Webtoon. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://www.webtoons.com/es/challenge/sweet-prince-/list?title_no=474513&page=1

Derecha: Kau, M. [Khariil]. (2021). Sweet Prince 1 [Imagen]. Sketchi editorial.-tos/pb.100063785282256.-2207520000./1140760335949614/?type=3



Nombre	Amy Dover
Historieta chilena/ Webcómic	Sweet Prince
Edad	16 años
Altura	160 cm
Papel en la obra	Protagonista, estudiante y trabajadora part-time
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Morados
Tipo de cuerpo	Reloj de arena
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal. Ojos 1/3 de cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Su uniforme consiste en una camisa blanca con un listón en la zona del cuello, con un vestido hasta la rodilla de color azul claro, y zapatos escolares de color negro.
Cabello	Cabello de color violeta, largo y con trenzas.
Detalles	Lentes de marco redondo.
Trazo	Delgado, sin cambios.



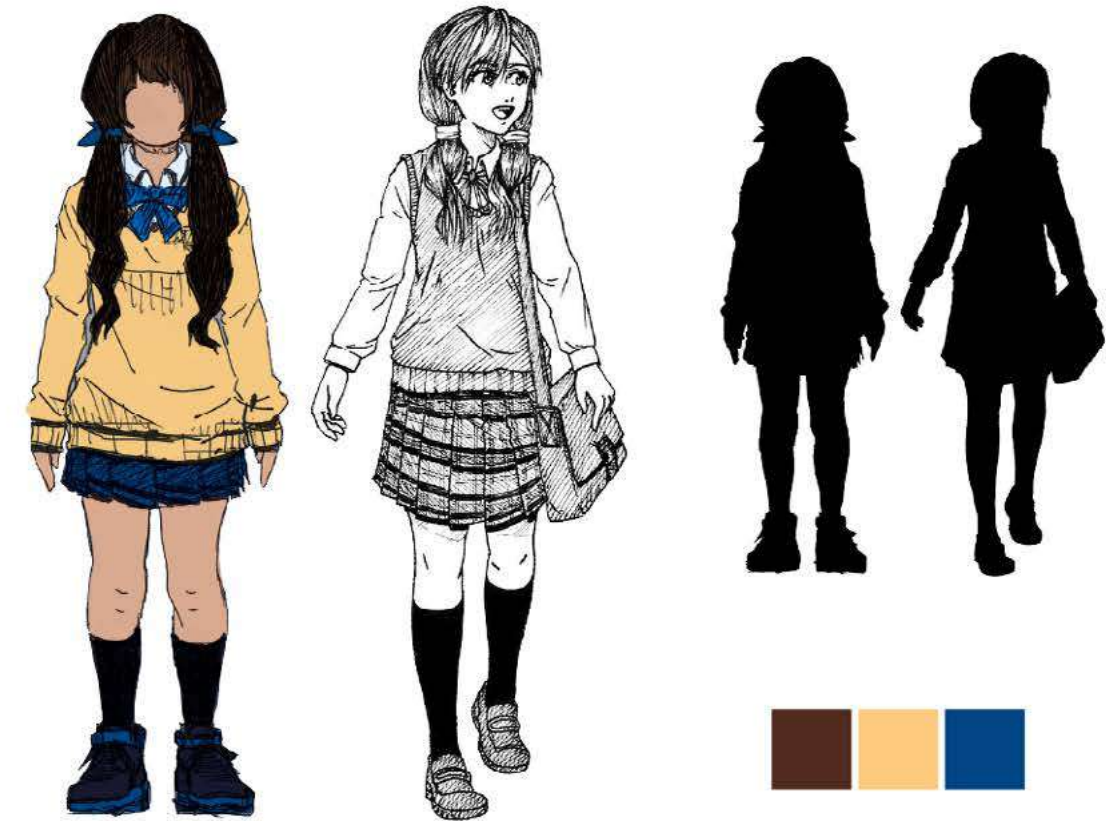
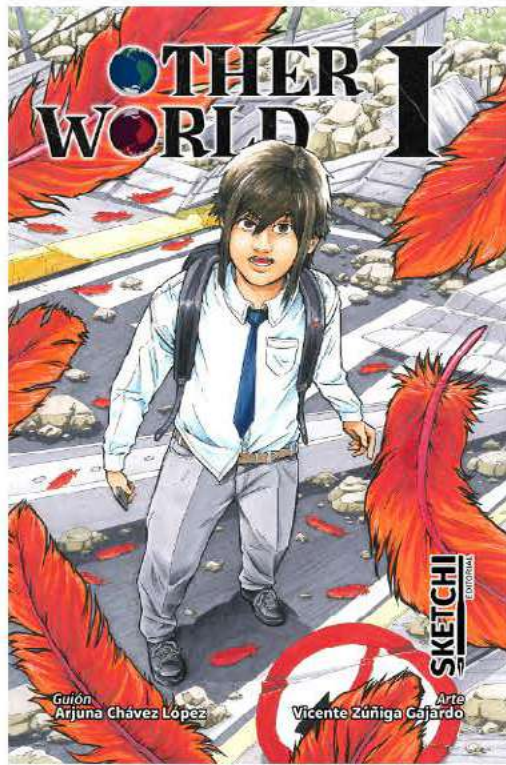
Información general

N° 12

Nombre	El Cantar de Bargat
Autor(a) o Autor(es)	Rocío Contreras (Minaya)
Años de publicación	Copia en físico: 2019, Webcómic: 2019
Formato	Historieta chilena, Webcómic
Editorial	Biblioteca de Chileña (2019)
Páginas por capítulo	18-25 pág
Técnica	Dibujo digital
Color	Portada a color, páginas interiores a color
Demografía	Mayores de 13 años
Género	Humor, Fantasía, Aventura
Trama	Una joven llamada Leona quiere aprender el arte de la espada y con ello fundar una dinastía de magos guerreros, para ello decide que el héroe Bargat la entrene.

Nombre	Leona Miric
Historieta chilena / Webcómic	El Cantar de Bargat
Edad	Desconocida, niña a adolescente
Altura	Desconocida
Papel en la obra	Protagonista, aprendiz para ser maga guerrera
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Morado
Tipo de cuerpo	Rectángulo
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal, ojos grandes en proporción a la cara, manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Usa una túnica con capucha morada, con los bordes de color amarillo, cinturón café, pantalones holgados blancos, con botas moradas que terminan en punta.
Cabello	Cabello corto, un poco ondulado, de color café grisáceo
Detalles	Botas que terminan en punta
Trazo	Delgado, cambia un poco el estilo al pasar los capítulos

Arriba y derecha: Ya Libros. (s.f). El Cantar de Bargat Tomo III [Imagen]. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.yalibros.cl/el-cantar-de-bargat-tomo-iii>



Información general

N° 13

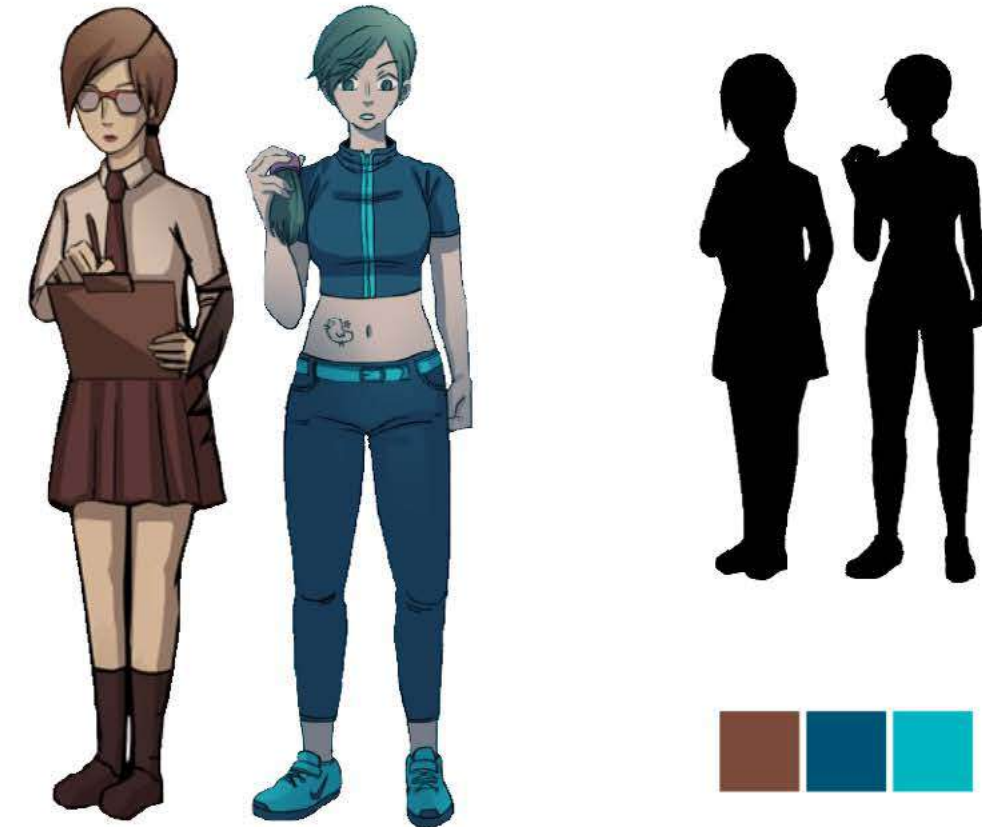
Nombre	Other World
Autor(a) o Autor(es)	Arjuna Chávez López (escritor), Vicente Zúñiga (ilustrador)
Años de publicación	2019 en adelante
Formato	Historieta chilena, Webcómic
Editorial	Sketchi
Páginas por capítulo	45 - 50 pág
Técnica	Dibujo tradicional en tinta, limpieza, efectos y diálogos en digital
Color	Portada a color, primeros capítulos a color, de resto en blanco y negro
Demografía	Mayores de 13 años
Género	Acción, Fantasía
Trama	Kevin tenía una vida normal, hasta que solo tiene 7 días antes de que se acabe el mundo, aquí veremos como Kevin intentará sobrevivir hasta el final.

Arriba: VG_team (2020). Other World [Imagen]. Faneo. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.faneo.es/comics/other-world/pages/1/>

Derecha: Other World (2018). Diseño de vestuario de Ayane. [Imagen]. Facebook. Consultado del 18 de mayo de 2023. <https://www.facebook.com/mangaotherworld/photos/pb.100063785282256.-2207520000./2476753342350300/?type=3>

Other World (2015). Diseño de personajes (cuerpo completo) [Imagen]. Facebook. Consultado del 18 de mayo de 2023. <https://www.facebook.com/mangaotherworld/photos/pb.100063785282256.-2207520000./1140760335949614/?type=3>

Nombre	Antonia
Historieta chilena/ Webcómic	Other World
Edad	Desconocida, adolescente
Altura	Desconocida
Papel en la obra	Mejor amiga del protagonista, estudiante
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Cafés
Tipo de cuerpo	Triángulo
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal. Ojos 1/3 de cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Suéter amarillo, camisa blanca debajo de ella, lazo azul por el cuello, falda plisada con diseño tartán azul, calcetines negros y zapatos de colegio negros.
Cabello	Cabello largo medio ondulado, tomado por los dos lados como coletas, con un mechón cubriendo la frente por la mitad de la cara, de color café.
Detalles	Sin comentarios
Trazo	Delgado, no muy variado en grosor



Información general

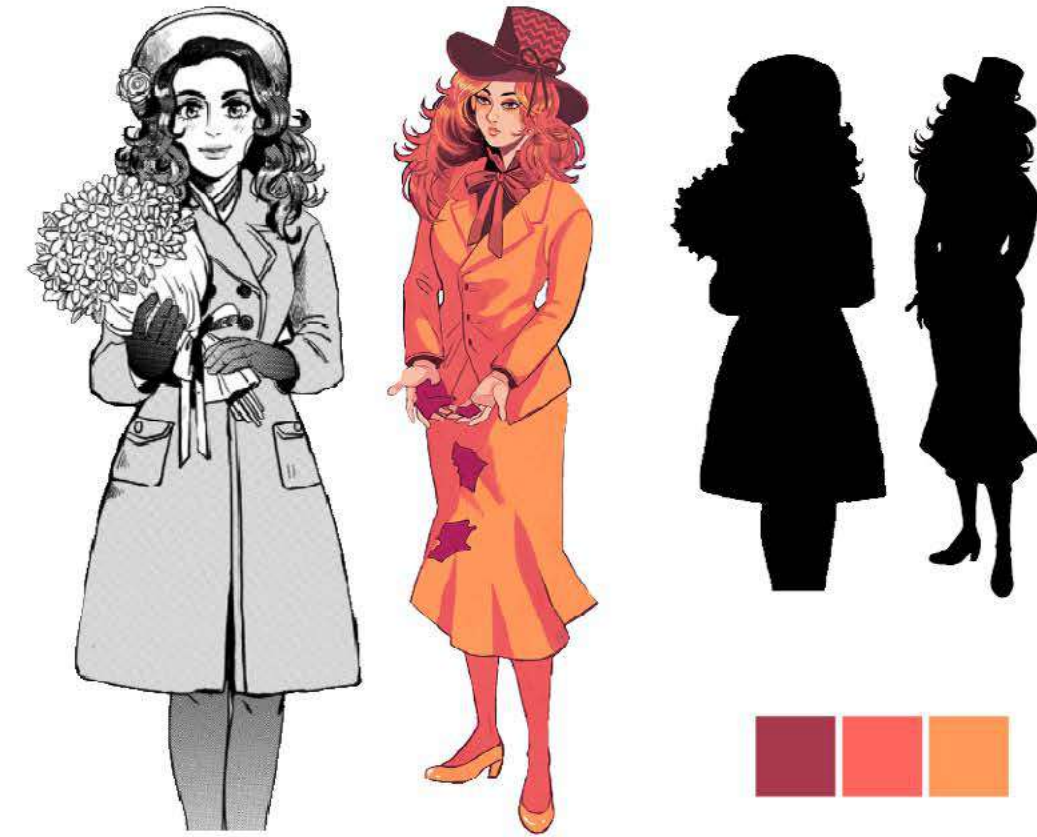
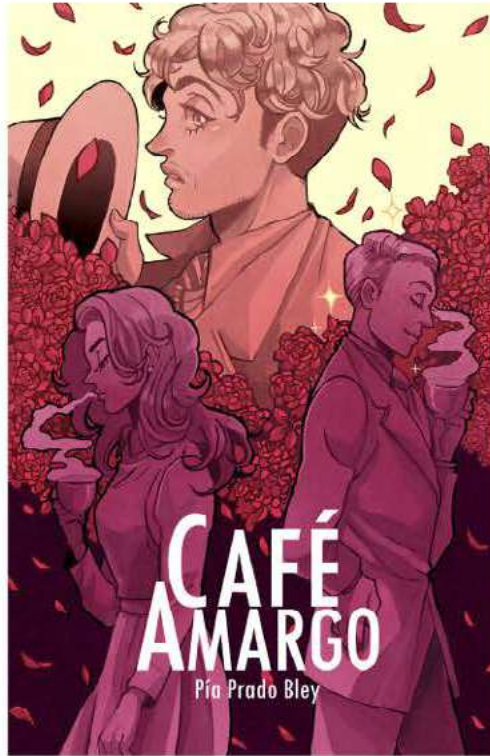
N° 14

Nombre	Carta Prat
Autor(a) o Autor(es)	Pablo Monreal
Años de publicación	2015
Formato	Webcómic (2015), Tomo recopilatorio (2018)
Editorial	WOI U
Páginas por capítulo	45 aprox.
Técnica	Dibujo digital
Color	Portadas a color, páginas interiores a color y posteriormente en blanco y negro.
Demografía	Mayores de 12 años
Género	Misterio, Acción, Drama, Aventura, Escolar
Trama	Emilio, un estudiante de un liceo masculino, es un cartero que entrega cartas entre las comunidades de alumnos de su liceo y el liceo femenino cercano. Un día recibe una carta de amenaza hacia él y debe encontrar a quien o quienes lo están amenazando, con la ayuda de sus amigos y la habilidad que él tiene para interpretar lo que sienten y piensan las personas mediante su lenguaje no verbal.

Arriba: Wolu. (s.f.). Carta Prat [Imagen]. Wolu. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.wolu.cl/es/comics/cartaprat>

Derecha: monreal. (2018). Carta Prat [Imagen]. Tapas. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://tapas.io/episode/1080770>
monreal. (2018). Carta Prat [Imagen]. Tapas. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://tapas.io/episode/1083642>

Nombre	Ignacia/ Kuritsa (apodo de hacker)
Historieta chilena/ Webcómic	Carta Prat
Edad	Desconocida, adolescente
Altura	Desconocida
Papel en la obra	Estudiante de Liceo 5 femenino, hacker secreta
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Grisáceos
Tipo de cuerpo	Triángulo
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal. Ojos ¼ de cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Uniforme, camisa blanca, corbata grisácea, falda plisada grisácea, calcetines azul marino, zapatos de colegio negro. Como hacker es una camisa azul, con pantalones azules, un cinturón celeste y zapatillas deportivas turquesa.
Cabello	Medio largo, liso, tomada por una cola de caballo (extensiones), de color marrón.
Detalles	Usa lentes mientras usa su uniforme, cuando se viste como hacker se nota un tatuaje de la caricatura de un pollito.
Trazo	Constante, no muy variado.



Información general

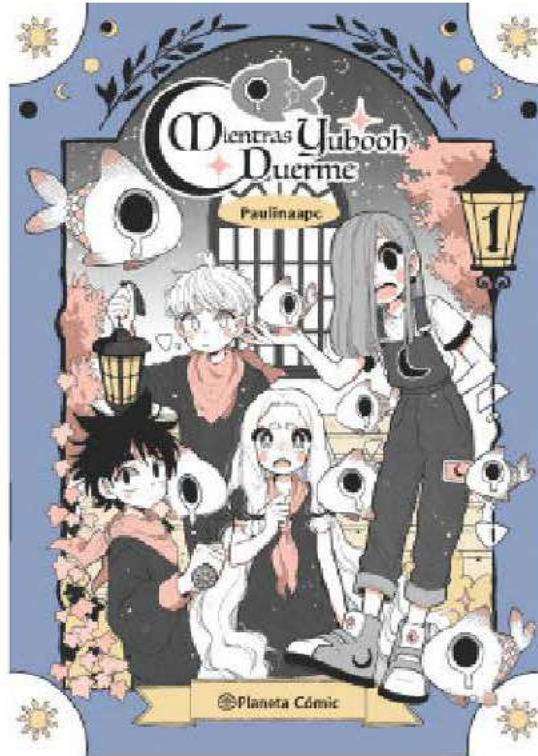
N° 15

Nombre	Café Amargo
Autor(a) o Autor(es)	Pía Prado Bley (Piapb)
Años de publicación	2014 - 2021
Formato	Webcómic
Editorial	WOI U
Páginas por capítulo	33-40 pág
Técnica	Dibujo digital
Color	Portada a color, interior en blanco y negro
Demografía	Mayores de 12 años
Género	Drama, Misterio, Comedia
Trama	Una familia, donde el padre está separado de su esposa e hijas, quedó involucrada en un caso de corrupción y asesinato, involucrándose además el diario más popular de la ciudad.

Arriba: Piapb. (2014). Café Amargo [Imagen]. Wolu. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.wolu.cl/en-caf-amargo>

Derecha: Piapb. (2014). Café Amargo [Imagen]. Tapas. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://tapas.io/cp/episode/81572>
Prado, P. (s.f.). "Café Amargo Vol.4" Comic Book Cover [Imagen]. Pía Prado Bley. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://piapb.cl/cafe-amargo-vol4-comic-book-cover>

Nombre	Graciela
Historieta chilena/ Webcómic	Café Amargo
Edad	Desconocida, adulta
Altura	Desconocida
Papel en la obra	Esposa del protagonista
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Cafés
Tipo de cuerpo	Reloj de arena
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal. Ojos ¼ de cara. Manos de tamaño normal
Diseño ropa	Ropa de finales de los años 30
Cabello	Cabello ondulado, medio largo, de color café
Detalles	Varía de ropa
Trazo	Delgado, no muy variado



Información general

N° 16

Nombre	Mientras Yuboooh Duerme
Autor(a) o Autor(es)	Paulina Palacios (Paulinaapc)
Años de publicación	2020
Formato	Historieta chilena
Editorial	Planeta Cómics
Páginas por capítulo	22 pág aprox.
Técnica	Dibujo digital
Color	Portada a color, interior predominante a blanco, negro y rojo claro
Demografía	10 años en adelante
Género	Comedia, Fantasía
Trama	Yuboooh Rowell logró asistir a la escuela donde va su amiga Salvia, en la cual se escucha que asisten brujos, y donde conocerá a sus nuevos compañeros, y a un chico misterioso llamado Esteban.

Arriba: Planeta de Libros. (s.f). Mientras Yuboooh Duerme [Imagen]. Planeta de Libros. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.planetadelibros.cl/libro-mientras-yuboooh-duerme/325428>

Derecha: Palacios, P. (2020). Mientras Yuboooh Duerme [Imagen]. Planeta de Libros.



Nombre	Yuboooh Rowell
Historieta chilena / Webcómic	Cuando Yuboooh Duerme
Edad	Adolescencia
Altura	Desconocida
Papel en la obra	Protagonista, estudiante de academia secreta de magia
Forma general	Caja
Color de piel	Claro, pálido
Color de ojos	Negros
Tipo de cuerpo	Rectángulo
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal. Ojos grandes en proporción a la cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Polerón largo gris oscuro con mangas rojo claro, falda rojo claro, pañuelo rojo claro, calcetines grises oscuro y zapatos con caña negro y gris
Cabello	Cabello medio largo y liso, de color gris
Detalles	Sin comentarios
Trazo	Varía en algunas partes, permaneciendo dentro de los delgado



Información general

N° 17

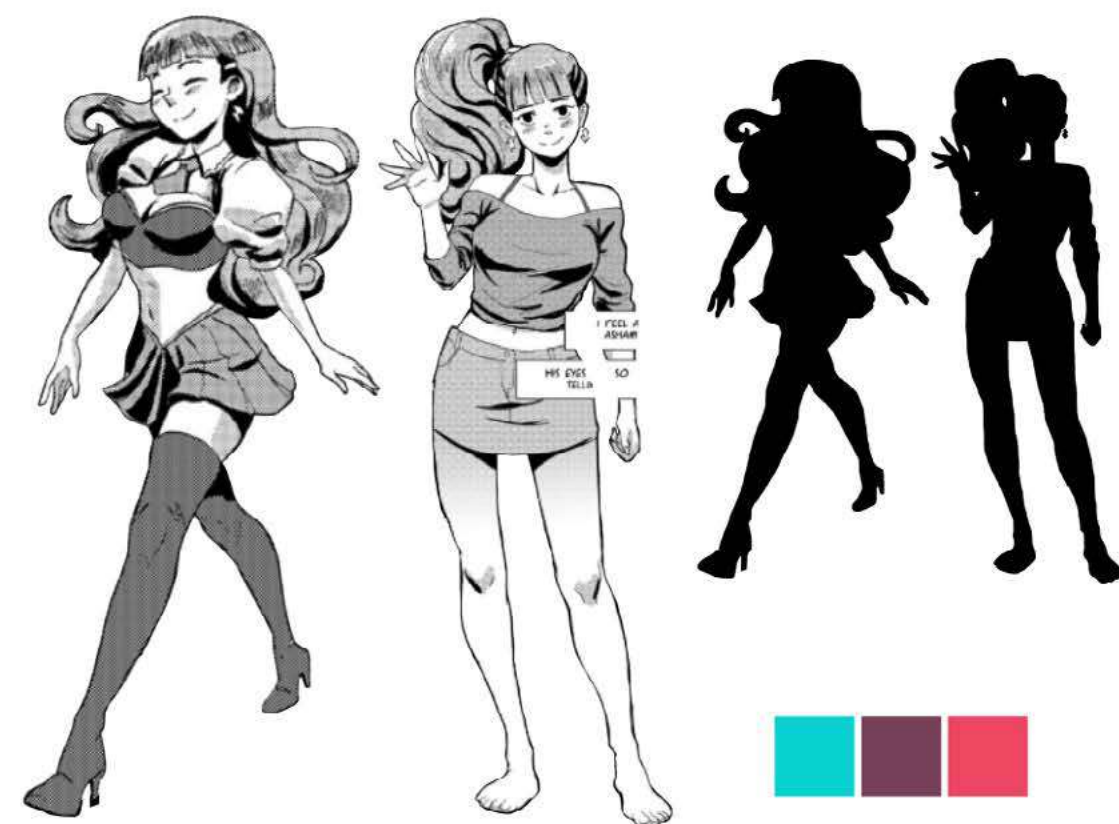
Nombre	Alegría y Sofía
Autor(a) o Autor(es)	Daniela Thiers
Años de publicación	2012 - 2021 (distintos tomos se han publicado a lo largo de estos años)
Formato	Historieta chilena
Editorial	Visuales
Páginas por capítulo	80 - 86 pág por tomo, 1 pág por capítulo (tira)
Técnica	Dibujo digital
Color	Portada e interior a color
Demografía	10 años en adelante
Género	Comedia, Escolar, Fantasía, Juvenil, Romance
Trama	Alegría y Sofía no tienen nada en común, a pesar de ello son las mejores amigas sin temor a demostrar como son, teniendo una unión única.

Arriba: Visuales. (2013). Alegría y Sofía 1 [Imagen]. Visuales. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://visuales.net/producto/alegría-y-sofia-1/>

Derecha: Thiers, D. (2013). Alegría y Sofía 1 [Imagen]. Visuales.



Nombre	Alegría
Historieta chilena / Webcómic	Alegría y Sofía
Edad	Adolescente
Altura	Desconocida
Papel en la obra	Co-protagonista
Forma general	Caja
Color de piel	Claro, pálido
Color de ojos	Verdes
Tipo de cuerpo	Rectángulo
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal. Ojos 1/3 de cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Polera manga larga negra, con mangas rayadas entre blanco y negro, vestido rojo, aros de cruz, cinturón café y botas largas de color café
Cabello	Cabello liso y largo, con mechones sobre la frente que le cubren los ojos, de color negro
Detalles	Usa aros con forma de cruz
Traza	Fino



Información general

N° 18

Nombre	Coffee Shop
Autor(a) o Autor(es)	Karla Díaz Castro
Años de publicación	2011 - 2015
Formato	Webcómic
Editorial	Autoedición
Páginas por capítulo	10 - 34 pág
Técnica	Dibujo digital
Color	Portada del cómic y capítulos a color, páginas a blanco y negro
Demografía	Mayores de 12 años
Género	Romance, Drama, Comedia
Trama	Lucy empieza a trabajar en una cafetería con una temática inusual, y su primer cliente tiene un temor a las mujeres, aquí se verá si el chico logra desvanecer su trauma.

Arriba: Ayala, A. (2015). Entrevista a Karla Díaz: «Coffee Shop es una historia de amor, que ojalá le ayude a los hombres a conseguir polola» [Imagen]. Cuarto Mundo. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.cuartomundo.cl/2015/08/07/entrevista-a-karla-diaz-coffee-shop-es-una-historia-de-amor-que-ojala-le-ayude-a-los-hombres-a-conseguir-polola/>

Derecha: Díaz, K. (2015). Coffee Shop [Imagen]. Tapas. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://tapas.io/episode/90929>
Díaz, K. (2015). Coffee Shop [Imagen]. Tapas. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://tapas.io/episode/100/43>

Nombre	Lucy
Historieta chilena/ Webcómic	Coffee Shop
Edad	Aparenta cerca de 16 a 18 años
Altura	Desconocida
Papel en la obra	Protagonista, trabajadora en el Coffee Shop
Forma general	Redonda
Color de piel	Claro
Color de ojos	Turquesa
Tipo de cuerpo	Reloj de arena
Proporciones corporales	Proporción de piernas un poco largas. Ojos ¼ de cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Camisa blanca abierta, corbata rosada, peto negro con borde amarillo, falda plisada rosa, botas moradas sobre la rodilla
Cabello	Cabello largo y ondulado, mechones lisos sobre la frente y cortado en recto, color turquesa
Detalles	Sin comentarios
Trazo	Delgado, sin cambios



Información general

N° 19

Nombre	I Iana
Autor(a) o Autor(es)	Koniicha (seudónimo)
Años de publicación	2021
Formato	Webtoon
Editorial	Ninguno
Páginas por capítulo	Una tira por capítulo
Técnica	Dibujo digital
Color	Portada y capítulos a color
Demografía	Mayores de 12 años
Género	Drama, Ciencia ficción
Trama	Hiro ha estado con muchos problemas, pero tiene a su familia y su viejo robot minero Hana, pero llega una mujer de la capital que quiere comprar al robot y destruirlo.

Arriba: Koniicha. (2021). Hana [Imagen]. Webtoon. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://swebtoon-phinf.pstatic.net/20210405_4/1617633701620gMDs_PNG/thumbnail.jpg

Derecha: Koniicha. (2021). Hana [Imagen]. Webtoon. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://www.webtoons.com/es/drama/hana/ep-01/viewer?title_no=3461&episode_no=1



Nombre	Irina Ilinichna Petrova
Historieta chilena / Webcómic	Hana
Edad	18 a 25 años aprox.
Altura	Desconocida
Papel en la obra	Hija del famoso inventor Petrov, heredera
Forma general	Caja
Color de piel	Claro
Color de ojos	Azul oscuro
Tipo de cuerpo	Rectangular (a primera vista no se nota por el volumen del vestido)
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas normal. Ojos ¼ de cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Vestido largo azul oscuro, abrigo azul oscuro, collar de oro con una gema pulida azul oscuro, sombrero con alas azul oscuro, pendientes color bronce, guantes blancos hasta los codos
Cabello	Cabello recogido, liso, con un mechón cubriendo media frente, de color café oscuro
Detalles	Tiene un collar con una gema ovalada, y sus pendientes
Trazo	Delgado, sin cambios



Información general

N° 20

Nombre	Alfa
Autor(a) o Autor(es)	Emina Himesama (seudónimo)
Años de publicación	2021
Formato	Webtoon
Editorial	Ninguno
Páginas por capítulo	Una tira por capítulo
Técnica	Dibujo digital
Color	Portada y capítulos a color
Demografía	Mayores de 12 años
Género	Romance, Futurista
Trama	En el 2090 una chica llamada Riama lleva su vida normal, hasta que en su escuela, choca con Elian el nuevo alumno, comenzando una serie de problemas escolares y un nuevo suceso que cambiará completamente su vida.

Arriba: eminahimesama. (2021). [NEWS] ALFA on WEBTOON! [Imagen]. DeviantArt. Consultado el 18 de mayo de 2023. <https://www.deviantart.com/eminahimesama/art/NEWS-ALFA-on-WEBTOON-892478574>

Derecha: Emina Himesama. (2021). ALFA [Imagen]. Webtoon. Consultado el 18 de mayo de 2023. https://www.webtoons.com/es/sf/alfa/1-el-cr%C3%A1ter-del-cielo/viewer?title_no=3357&episode_no=1



Nombre	Riama
Historieta chilena / Webcómic	Alfa
Edad	Adolescente
Altura	Desconocida
Papel en la obra	Protagonista, estudiante que sobrevive a una situación catastrófica
Forma general	Triangular
Color de piel	Claro
Color de ojos	Violetas
Tipo de cuerpo	Rectangular
Proporciones corporales	Proporción largo de piernas larga. Ojos 1/3 de cara. Manos de tamaño normal.
Diseño ropa	Suéter gris, camisa blanca debajo del suéter, cinta grande de color azul, con un delineado blanco en la punta, falda plisada azul con un delineado blanco junto con un diseño redondo en ella, calcetines grises, zapatillas blancas con delineado azul, gorra tipo boina azul con delineado blanco
Cabello	Cabello liso y largo, color lila
Detalles	Sin comentarios
Trazo	Delgado, sin cambios

13. Observaciones de los mangas e historietas analizadas y sus personajes femeninos

Al leer parte de las obras de las cuales analicé algunos de sus personajes femeninos más interesantes, puedo destacar algunos aspectos que suelen repetirse a lo largo de los mangas japoneses y/o los mangas chilenos, y algunas veces a ambos.

En general, se puede ver una tendencia respecto de los mangas chilenos a variar más su estilo de dibujo, a veces no siendo completamente basado en el estilo manga, sino que basando su estilo entre una parte del estilo manga y el propio de los autores. También algunos autores chilenos caracterizan físicamente a sus personajes de forma que parecen acercarse a las características físicas que presentan las chilenas, como cuerpos no necesariamente tan delgados, algo de variación en el tono de piel (no sólo tonos claros), y cabello y ojos de colores café a negro.

13.1. Cánones de belleza

Los personajes femeninos japoneses en general siempre se han caracterizado por crear a sus personajes femeninas con un ideal de belleza asiático, es decir, ser de piel blanca (mientras más pálida, mejor), tener un cuerpo delgado con extremidades delgadas y largas. Sin embargo, estas características se dan más que nada en personajes femeninos que son japoneses. En cuanto a las historias ficticias que se dan en mundos o países alternativos, pero basados en la realidad, usualmente los personajes femeninos cumplen con cánones de belleza europeos, por ejemplo, en caso de que los países ficticios en donde habitan se basen en los países de allá.

Anteriormente existía un mayor uso de personajes occidentales, específicamente pertenecientes a Europa, en los mangas del siglo pasado, por los años sesenta y setenta. Con el pasar de los años comenzaron a llegar más historias que tomaban lugar en Japón, con protagonistas cuyos rasgos generales si eran japoneses. En los mangas analizados, dos de los personajes pertenecen a lugares no ligados a Japón, por lo que tienen apariencia "extranjera" respecto de ese país. Y en sus características físicas se puede notar un acercamiento al canon de belleza "extranjero", por ejemplo: Winry es rubia y de ojos azules, y Emma es pelirroja y tiene los ojos verdes. El resto de los personajes en su mayoría son japoneses, con el cabello y ojos de color café y/o negro. Mikasa si bien no es japonesa, es mitad-asiática, por lo que se acerca al canon de belleza japonés de piel bien clara y cabello y ojos negros. La excepción sería Sakura, que tiene los ojos verdes.

En cuanto a los mangas chilenos analizados, he visto un poco más de variedad en la representación de los cuerpos de las protagonistas, pero siempre se mantiene que en general muestran la variedad de apariencias que tienen los chilenos. Existe presencia de personajes no demasiado delgados, grosor de piernas, cintura, busto y brazos variados (pero proporcionales entre sí), mayoritariamente piel clara pero también existe variedad de tences más oscuras, cabellos que varían de tipo (no sólo cabellos lisos), entre otros. A nivel de estética del manga, dependiendo del nivel de influencia, el dibujo de los y las autoras varía entre lo totalmente manga, y la estética manga mezclada con la estética de caricatura occidental, incluyendo a veces un estilo propio entre medio.

13.2. Representación de la nacionalidad y cultura

Esto es un aspecto que depende de si la historia de la obra transcurre en un mundo alterno o en su país de origen. En los casos de mangas en que la historia transcurre en Japón, los mangakas denotan bastante su contexto geográfico y cultural. En lo geográfico, a través de la mención de nombres de ciudades, regiones, zonas dentro de una ciudad, también a través de mostrar sitios icónicos como monumentos, museos, parques, y edificios emblemáticos. También se consideran detalles a menor escala, como el característico diseño urbano de las calles, el metro, los baños termales y el estilo de las casas modernas (que también llegan a verse en un estilo “japonés”), y los uniformes escolares japoneses. En cuanto a lo tradicional, se muestra mediante las casas tradicionales con pisos de tatami y puertas deslizantes, y la ropa tradicional japonesa. Y en el aspecto natural, muchas veces se hace referencia al Monte Fuji, que queda al oeste de Tokio.

En Chile pasa lo mismo, pero no de una manera tan distinguible como el caso japonés. Chile no tiene una distinción visual tan clara en cuanto al diseño urbano de las calles, por ejemplo. Sin embargo, eso no quita que se haya logrado ver referencias a elementos culturales que son observables en nuestro territorio. En algunos mangas chilenos que claramente ocurrían en el Chile actual, específicamente en Santiago, se hacían referencias a calles del centro de Santiago, y a los edificios históricos como por ejemplo la facultad central de la Universidad de Chile o la Biblioteca Nacional. También se hacían referencias al sistema de transporte público, tanto a paraderos de la Red Metropolitana de Movilidad junto con sus buses, y al Metro de Santiago. También un detalle es que había referencias a los uniformes escolares típicos chilenos. En el aspecto del territorio, también se hace referencia a la Cordillera de los Andes.

Hablando de la ropa tradicional, en Japón mucha gente usa todavía ropa tradicional en las calles, pero es más común que suceda en eventos formales como una boda, un evento tradicional o en festivales. Por lo que los mangakas pueden dibujar esos trajes de forma algo más común. En Chile no sucede lo mismo ya que la única ropa tradicional reconocida serían los atuendos tradicionales de Pueblos Indígenas como los Mapuche o Aymara, entre otros, y los atuendos que usan los bailarines de cueca. Sin embargo, a pesar de su existencia, estos trajes no tienen la capacidad de representar a una gran parte del país, sino que más bien representan a las comunidades específicas que las usan, en el caso de los Pueblos Indígenas, y en cuanto a los atuendos de cueca, sólo se usan en los eventos donde se llevarán a cabo los bailes. Esto hace que por lo menos en los mangas chilenos analizados, no salgan estos elementos. Una excepción a esto sería el manga chileno “Laurel de Oro”, de Saraly Gute, que narra la historia de la protagonista, Carmen, que desea volver a bailar cueca, y sus amigos la apoyan en sus ensayos y competencias. En el caso de la historieta nacional general en Chile si han aparecido más variedad de referencias a la ropa de los Pueblos Indígenas debido a las historias que tratan directamente de ellos.

Figura 109. Wakui K. (2017). Viñeta de Tokyo Revengers, mostrando una estación de metro de Tokio [Imagen]. Anzmanga. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.anzmangashd.com/manga/tokyo-revengers/1/14>

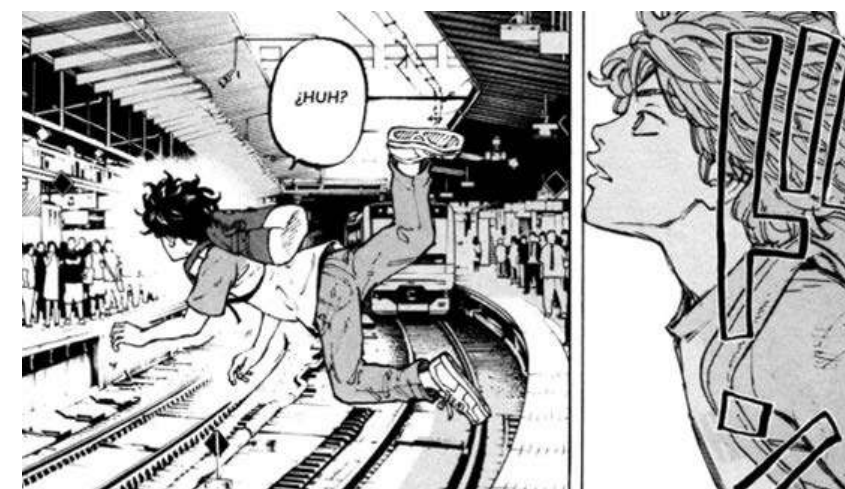


Figura 110. Chávez, A. & Zúñiga, V. (2018). Viñeta de Other World, mostrando un paradero de micro chileno [Ilustración]. Tapas. Consultado el 19 de abril de 2023. https://tapas.io/series/other_world/info

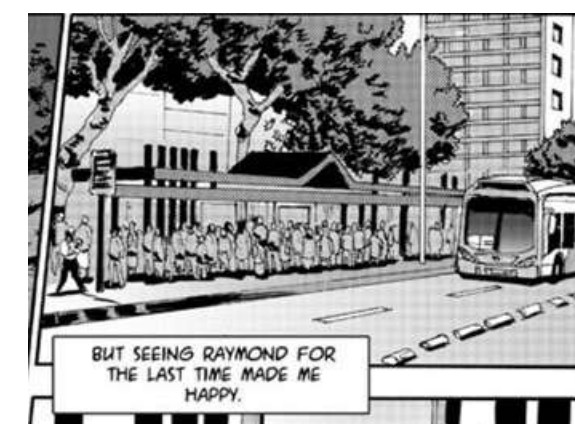


Figura 111. Díaz, K. (2015). Viñeta de Coffee Shop, mostrando un paradero de micro chileno [Ilustración]. Tapas. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://tapas.io/series/Coffee-Shop/info>



Figura 112. Monreal, P. (2015). Ejemplo de uniforme escolar chileno en página de Carta Prat [Ilustración]. Tapas. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://tapas.io/series/CARTA-PRAT/info>

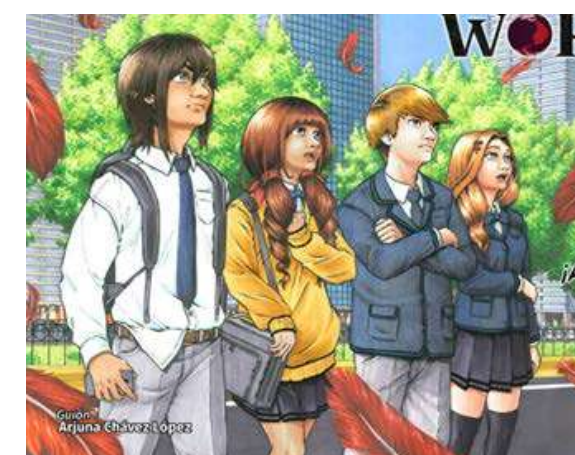


Figura 113. Chávez, A. & Zúñiga, V. (2018). Ejemplo de uniforme escolar chileno en portada del primer capítulo de Other World [Ilustración]. Tapas. Consultado el 19 de abril de 2023. https://tapas.io/series/other_world/info



Figura 114 (izquierda). Oda, T. (2016). Ejemplo de uniforme escolar japonés en portada del primer tomo de Komi-san wa, Komyushô desu [Ilustración]. Shazam Comics. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.shazamcomics.cl/komi-san-no-puede-comunicarse-01>

Figura 115 (derecha). Oda, T. (2016). Ejemplo de ropa tradicional japonesa en un festival de verano en portada del segundo tomo de Komi-san wa, Komyushô desu [Ilustración]. Shazam Comics. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.shazamcomics.cl/komi-san-no-puede-comunicarse-02>

La nacionalidad y cultura también se expresa a través de los personajes femeninos. En el estilo de peinado, en las formas de comunicación no verbal (que varían en distintos países), en costumbres sociales, y en la ropa que usa el personaje, ya que, aunque la ropa pueda ser moderna, hay modas en Japón con un estilo de ropa muy particular (en la actualidad ha estado de moda la ropa holgada y larga) y en el caso de Chile es ropa moderna más corriente y parecida a la que usan en otros países.

13.3. Relevancia de los personajes femeninos en sus obras

La importancia que la trama le da a los personajes obviamente depende de la demografía a la que apunta, y la historia principal en sí, junto con los gustos del autor o autora. Pero en general, en los mangas japoneses presentados, en su mayoría tenían buenos personajes femeninos que explorar y desarrollar, y en general cumplían el tener un punto importante en la trama, ya sea a través de ser las protagonistas, siendo los personajes secundarios que sí influyen de forma directa en la trama, o siendo modelos a seguir. Lo mismo sucedía con los mangas chilenos.

Por ejemplo, en el caso de los mangas shônen, estaba Emma de Yakusoku no Neverland. Ella comparte protagonismo con sus dos "hermanos" del mismo orfanato, pero nunca pierde relevancia a pesar de que sus co-protagonistas sean hombres, ya que es una gran líder, cuyos ideales y formas de lidiar ante los problemas influyen bastante en el grupo que la rodea. También está Shinobu Kochô, quien dentro de su manga, Kimetsu no Yaiba, es un personaje secundario de soporte, que en la trama tiene un cargo muy importante, ya que es parte de los "Pilares", los espadachines con el cargo más alto dentro del Cuerpo de Exterminio de Demonios. Ella le dio consejos y ayuda al protagonista, que fueron muy útiles para que él pudiera avanzar.

Sin embargo, sucedían ejemplos como el de Uraraka Ochako del manga de Boku no Hero Academia. Como personaje está bien hecha y que ha tenido un buen desarrollo secundario, sin embargo, no se le dio especial énfasis a éste; en la trama quedó muy atrás y se le dejó de dar relevancia entrados algunos capítulos, ya que al ser un manga para chicos, se le da más importancia en la trama a tres personajes hombres, uno de ellos siento el protagonista. A pesar de que ella no ha tenido un arco de historia que se enfoque en ella, algo destacable es que a lo largo del manga ha tenido momentos clave donde ha apoyado al protagonista para superar obstáculos, siendo la voz de la razón en momentos donde los otros personajes no alcanzan a actuar, o defendiendo al protagonista cuando gran parte del entorno se vuelve en contra de él. También estaba el caso de Mikasa Ackerman, que si bien en la trama es uno de los tres protagonistas principales, y a lo largo de la obra hizo muchas hazañas y participó en todos los acontecimientos que directamente afectaban el curso de la historia, ella no tuvo un desarrollo muy grande como personaje como tal, fue un personaje mayoritariamente estático y más bien tuvo un poco de desarrollo ya cerca del final de la historia.

En los mangas shôjo no se alcanzó a percibir que las mujeres analizadas no fueran relevantes en su trama, al ser las protagonistas. Todo respecto a ellas estaba bien hecho en general, y la historia las mantenía como el eje central. Lo mismo pasaba con los mangas e historietas chilenas, ya que ahí eran protagonistas o secundarias (pero que sus acciones sí influían en la trama), en especial porque en 7 de las 10 obras eran las protagonistas. Por ejemplo, en Carta Prat, Ignacia es una de las aliadas del protagonista, y aunque tiene algunos momentos donde destaca al inicio de la trama, el arco donde más se le pone énfasis a su importancia es el penúltimo y último arco, donde se revela su segunda identidad y ayuda al protagonista a escapar de un gran obstáculo. En Sweet Prince al Amy ser la protagonista se le pone énfasis en sus aspiraciones y características, como el querer ser correspondida románticamente algún día, el salir adelante con su hermana a pesar de la dificultad de haber perdido a sus padres y su determinación y falta de nerviosismo para alcanzar alguna meta que se proponga. El "El Cantar de Bargat" Leona está muy determinada a cumplir su objetivo de aprender el manejo de la espada y tener una dinastía de magos guerreros, insistiendo a su mentor que la entrene. La historia de ese manga le da importancia a los esfuerzos de la protagonista.

13.4. Buena construcción de personaje y personalidad

En casi todos los mangas leídos (tanto japoneses y chilenos) aparecieron personajes femeninos con personalidades bien construidas, y con profesiones y aspiraciones personales profundas. Tanto en las obras de fantasía como en las realistas. Y también eran metas acordes a sus edades y contextos. Estaban los casos como El cantar de Bargat, donde su protagonista es una niña que quiere volverse una maga guerrera, y en su historia actúa como una niña de acuerdo a su edad, o el de Boku no Hero Academia, que en sí misma es un personaje bien construido con una meta certera y por la cual ella lucha, que es ser una heroína para ayudar a sus padres financieramente, y ayudar a rescatar gente con su poder.

También existían obras donde los personajes querían proteger a otros, como en *Yakusoku no Neverland*, *Kimetsu no Yaiba*, o *Sakura Card Captor*, donde en el primero la protagonista quiere salvar a su familia de hermanos adoptivos de morir en la situación donde se encuentran y hace todo por escapar con ellos, en el segundo manga el personaje se especializó en hacer un método para matar demonios mediante el uso del veneno en su katana con el fin de proteger a los humanos, y en el tercero, la protagonista debe volver a encontrar todas las cartas mágicas que sin querer liberó, ya que sueltas podrían provocar situaciones muy peligrosas para las personas de su alrededor, en especial a sus seres queridos.

Las obras donde las protagonistas tenían aspiraciones menos profundas de todas formas estaban bien justificadas en sus contextos. Por ejemplo, en *Kimi ni Todoke*, *Sweet Prince* y *Coffee Shop* (las últimas dos siendo obras chilenas) la motivación principal era que las protagonistas consiguieran poder tener una relación de pareja con el chico del que están enamoradas, y a pesar de lo simple que suena eso, sus personalidades tienen matices y aspectos interesantes. Por ejemplo, en *Kimi ni Todoke* la protagonista era muy tímida y le costaba hacer amigos, por lo que debía aprender a superar esa timidez, ganándose a sus primeras amigas luego de una situación difícil que las involucra a las tres, y luego ganando el cariño del resto de sus compañeros gracias a la ayuda de sus amigas, por lo que finalmente gana un desarrollo en su personalidad. En *Sweet Prince* la protagonista quiere conquistar de cualquier forma que pueda al chico del que está enamorada ya que ha sido rechazada muchas veces en el pasado. Sin embargo, fuera de ese aspecto, ella es más que sólo su enamoramiento, también ha demostrado ser directa en sus intenciones, no dejarse aplastar por gente que la pueda tratar mal, y si tiene una motivación fuerte no dudará ni se pondrá nerviosa en conseguir lo que quiere. Y en *Coffee Shop*, la protagonista piensa que debe solamente ejercer su trabajo de forma meticulosa y efectiva con su nuevo cliente hombre asignado, y eso es enseñarle a interactuar con una mujer sin ponerse nervioso, pero luego forman una bonita amistad y terminan enamorándose mutuamente. Por lo que ahí piensa para sí misma si es más importante para ella cumplir en el trabajo (ya que está prohibido enamorarse de los clientes) o seguir sus sentimientos.

En historietas no relacionadas al romance, como en *Alegría y Sofía*, las protagonistas eran chicas entrando en la adolescencia, compartiendo diferentes momentos divertidos como amigas en las tiras de la historieta, pero lo agradable de verlas expresarse es que se comportan como chicas de su edad, no teniendo mayores preocupaciones que los problemas que les toque enfrentar. También está la historieta *Mientras Yubooh Duerme*, donde la protagonista está decidida a descubrir que la escuela a la que asiste en realidad es una escuela de brujos, para poder convertirse en una bruja también junto a su amiga que asistía a esa escuela desde antes. *Yubooh* muestra una gran determinación a entrar a ese colegio, y no muestra signos de darse por vencida fácilmente, dejando que su gran curiosidad la guíe en este nuevo entorno.

En un ejemplo de personaje (dentro de los analizados) con una personalidad que tiene un buen trasfondo, pero mayormente estático en cuanto a evolución, está el caso de Mikasa Ackerman, de *Shingeki no Kyojin*. Ella es una soldado muy fuerte y capaz. Sin embargo, es muy dependiente emocionalmente de Eren, el protagonista, ya

que de niña fue salvada por él y adoptada por su familia, que en un punto murió, por lo que ahora sólo le queda él. Entonces es esperable que su estabilidad emocional dependa en gran parte de éste, y eso en comportamiento se traduce en una intensa protección de él contra cualquier amenaza. El problema es que dentro de la historia ella no evoluciona demasiado en ese sentido, sólo superando su fijación de protección de él más cerca del final de la historia, porque en ese punto de la historia sus ideales son opuestos, por lo que en casi todo el manga la vemos siendo un personaje más estático.

No se encontró que en alguna de estas obras existieran personajes femeninos que fueran construidas de forma superficial, al menos en personajes principales y secundarios.

13.5. Poca utilización del fanservice en el manga chileno

La mayoría de los mangas analizados no usaban fanservice del tipo sugerente. Sólo en uno de los mangas apareció, y es el de *Boku no Hero Academia*, ya que en él aparecen personajes con diseños muy variados, y distintos tipos de cuerpo, y esto también aplica para las mujeres. El autor aprovecha los superpoderes de cada personaje para diseñar un traje que sea acorde al poder que el personaje posea. Y aunque sea esperable el uso de trajes ajustados (para el combate), hay un personaje que usa un traje con una apertura vertical en la zona de sus senos (sin mostrar el total de ellos) para poder usar bien su superpoder. Está justificado, pero no por eso deja de jugar con el concepto del fanservice.

El único manga chileno que utilizó el fanservice fue “*Coffee Shop*”, pero también está justificado ya que el trabajo de la protagonista requiere que use un uniforme así, debido a que en su trabajo las camareras deben enseñarles a los clientes hombres a poder interactuar con las chicas de forma natural.

También es importante mencionar que, como se dijo antes, en la industria del manga japonés es normal usar el recurso del fanservice del tipo que sexualiza personajes, e incluso es esperable que sea usado en la demografía *shōnen*. Además, allá está más normalizado reírse de los chistes que tienen que ver con acoso sexual, al menos dentro de la subcultura del manga y del anime (aunque no significa que toda la población esté de acuerdo con eso). En Chile, aunque sí hay un público al que le gusta el fanservice, en general no es una práctica demasiado usada en los mangas chilenos, y en comparación a la cantidad de veces que se ha usado en Japón.

Parte II: Proyecto

14. Planificación del proyecto

14.1. Idea del proyecto: ¿Qué se quiere hacer?

Pretendo hacer un libro de dibujos en conjunto con un poco de Concept Art de personajes femeninos en estilo manga, que representen gráficamente a las jóvenes mujeres chilenas actuales que se encuentran en Santiago de Chile. Esto con tal de influenciar en que exista una buena representación gráfica de las mujeres chilenas en las historietas chilenas y otros medios visuales, y que sea de forma no estereotipada ni sexista. Esto se hará a través de la observación y registro mediante fotos y luego dibujos de personas reales. El rango etario de los sujetos de interés es desde chicas adolescentes hasta mujeres adultas jóvenes. Para buscar referentes saldré a tomar fotos de personas en distintas comunas de Santiago. El libro de dibujos consistirá en mostrar dibujos hechos a partir de estas fotos, para finalmente diseñar personajes en base a las características observadas en cada comuna.

Deseo que esto ayude a cualquier profesional que trabaje con la visualidad, especialmente a los dibujantes e ilustradores en general y a los dibujantes de historietas chilenas con influencia del manga, ya que estas están surgiendo en el país a través de algunas publicaciones en editoriales independientes o editoriales que se dedican a la línea de la narrativa gráfica.

Finalmente, también quisiera que este proyecto pueda influenciar a otros dibujantes a hacer lo mismo; estudios gráficos de los chilenos actuales, de cualquier género y edad, de distintas partes del país y no sólo de Santiago. Esto podría tener un gran valor cultural.

14.2. ¿Qué es un artbook?

Significa literalmente “libro de arte” y son recopilatorios de dibujos o imágenes artísticas sobre una obra o idea conceptual en un libro (ya sea digital o físico). Usualmente son promovidos como un producto coleccionable, y sirven también para comerciar la obra en la que están basados. Estos artbooks pueden pertenecer a productos como películas, tanto live action (acción en vida real) como de animación, series de televisión, videojuegos, manga y anime, incluso existen artbooks dedicados a las obras de artistas o ilustradores específicos.

Según un comentario del mentor Hernán Novillo, Diseñador Visual en Lunestudio, en su curso de Platzi “Curso de Arte para Videojuegos: El Artbook”, el Artbook es una herramienta que compila los aspectos visuales y estéticos del videojuego. Es al mismo tiempo un registro y guía para el equipo en donde se encuentra desde los bocetos iniciales y concept art, hasta los elementos finales para su implementación. El equipo de arte y diseño puede usar el artbook como estructura, guía y referencia durante el desarrollo del trabajo. Por ejemplo, otras partes del equipo pueden usarlo para proponer nuevos personajes o escenarios; el artbook les va a posibilitar tener una noción real de lo creado visualmente hasta el momento, o los conceptos que se han trabajado visualmente hasta ese momento (Novillo, 2023).

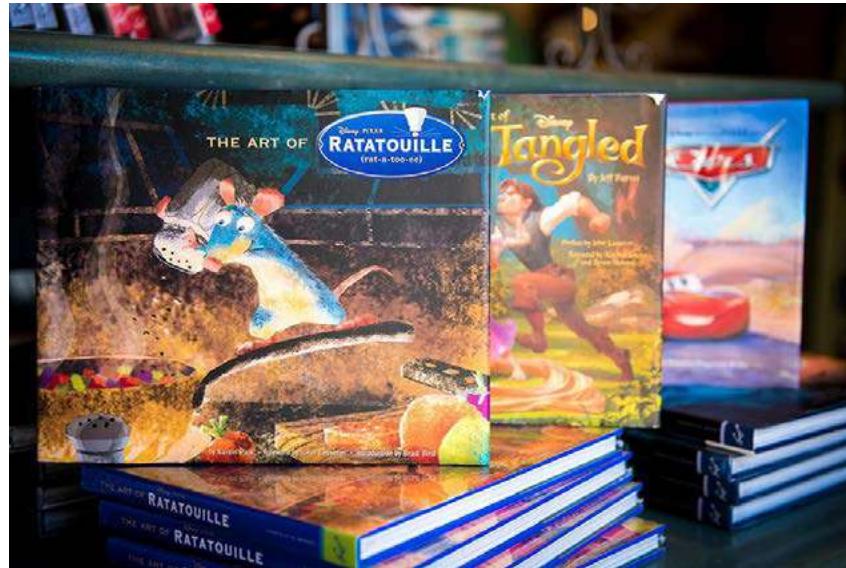


Figura 116. Bricker, T. (2015). Artbooks de distintas películas de Disney y Pixar [Foto]. Disney Tourist Blog. Consultado el 14 de octubre de 2022. <https://www.disneytouristblog.com/art-disney-books/>

Figura 117. Disney Enterprises, Inc. y Pixar. (2021). Páginas del artbook de "Luca", película de Pixar. [Captura de pantalla]. Fliphtml5. Consultado el 14 de octubre de 2022. <https://fliphtml5.com/ukbmv/oysa/basic>



14.3. ¿Por qué usar el Concept Art en una parte del proyecto?

El Concept Art es una herramienta que en sí es "intermedia", porque retrata el desarrollo de un proyecto desde su inicio hasta cerca de su final. El concept art es más explorativo, al menos en sus primeras fases. El artista puede utilizar los conocimientos y técnicas de dibujo que ha adquirido para crear concepts, pero también existe otro factor. Ballesteros (2017) dice que "(...) todo lo que hagas en la vida puede y debería ser usado en tu carrera profesional. No sólo el arte, sino también los lugares a los que has viajado, la gente a la que has conocido, y las cosas que has hecho serán la base fundamental de donde surgen tus ideas". Ballesteros también comenta que la forma de ganar esta capacidad depende de la habilidad para observar y analizar lo que se ve, para ser capaz de incorporarlo a la sensibilidad del diseño. Debido a que un concept artist debe ser capaz de tener ideas, y esas ideas no pueden salir de la nada, ellos deben basarse en sus experiencias. Con estas experiencias se forma una biblioteca visual, y mientras antes un artista pueda ac-

ceder a ella, más rápido podrá ser un buen concept artist o un buen diseñador. Es por esto que desde que decidimos ser un concept artist, deberemos considerarnos un estudiante de por vida, pero no en un sentido académico, sino en el sentido de que comenzaremos a "estudiar la vida". Tendremos que estar más conscientes de todas las cosas que nos rodean, fijarnos en las cosas que nos interesan e inspiran, ya sea por sus colores o formas. Puede variar desde objetos a la ropa que usa la gente. Así es como se llena esa biblioteca visual mental.

En mi caso, al observar y utilizar un referente directo como pueden ser observaciones y dibujos de mujeres chilenas en la calle, estaría "estudiando la vida", y además estaría haciendo uso de esa herramienta para llenar esa "biblioteca visual mental" que necesito para lograr representar bien a las mujeres chilenas actuales a través de Concept Art, y con este poder definir bien sus características para diseñar personajes que se sientan auténticos. También Ballesteros (2017) aclara que no es sólo importante observar y dibujar, sino que también la habilidad de diseñar. Dibujar y diseñar no son lo mismo. Y para diseñar se requieren buenos referentes en primer lugar, lo que justifica más el salir a terreno a buscarlos. Considerando eso, el Concept Art puede ser una herramienta que ayude a afinar el ojo para crear diseños interesantes y que sean atractivos para el espectador, a través de la iteración de la actividad del dibujo y del filtro de qué es lo que sirve y lo que no.

14.4. Usuarios

• Profesionales y estudiantes

El público objetivo del proyecto son diseñadores, ilustradores, dibujantes de manga o historietas, artistas visuales (titulados como estudiantes) o personas que trabajen en áreas de la visualidad que utilicen el diseño de personajes, en especial si están trabajando en un proyecto que considera representar a la población chilena y necesitan referentes. En este sentido, también sirve tanto para chilenos como extranjeros. Otros profesionales beneficiados pueden ser animadores, concept artists o gente que trabaje en la producción de películas, telenovelas o videojuegos. Además, este proyecto puede servir de inspiración para el método de trabajo, al observar cómo se tradujeron los registros al formato de dibujo, o que observaciones se hicieron para decidir cómo diseñar a los personajes.

• Aficionados

Este proyecto puede ser de interés para las personas que no estén relacionadas a las profesiones visuales. También puede que muchas personas que tengan el dibujo como pasatiempo tengan interés en revisar este trabajo para tenerlo de referencia. Además, existen bastantes personas que gustan de mirar trabajos de artistas (aunque no dibujen), y muchas de ellas también son fans del concept art y el diseño de personajes, llegando a comprar artbooks con este material.

14.5. Referentes artísticos

Los artistas que sirvieron de inspiración y referencia a este trabajo son en su mayoría concept artists, visual development artists (artistas de desarrollo visual), diseñadores de personajes e ilustradores.

Algunos de ellos han trabajado en el desarrollo de películas de animación. En general todos comparten sus trabajos en redes sociales, en este caso sus instagram.

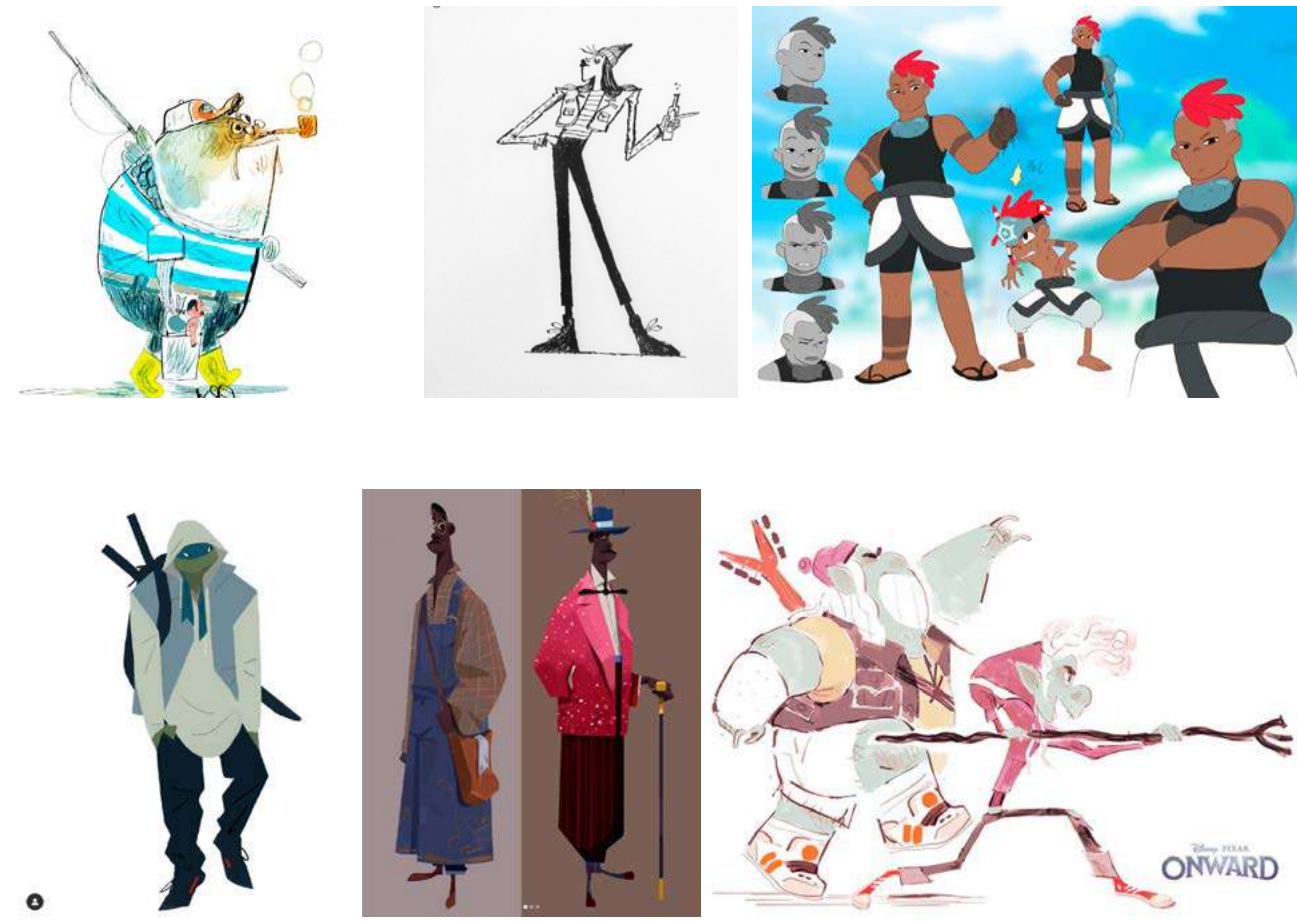
Lo que me gusta de sus trabajos es el cómo expresan las personalidades de los personajes en sus expresiones, poses y formas de vestir. Los personajes que diseñan pueden encapsular y expresar conceptos. Además, visualmente no son tan sobresaturados, pero tampoco simples (aunque depende de lo que quieran mostrar los artistas).

Algunos hacen estudios de personas en la vida real, y es interesante ver como adaptan las características más distintivas de los rostros de las personas en los dibujos. También es divertido ver cómo pueden dibujar las poses de las personas de referencia o los personajes de forma que no se sientan tiesas, pero también jugando con las formas y los trazos, haciendo ver las poses más dinámicas.

Mis referentes de artistas de concept art son (junto con sus cuentas de Instagram): Hyun song (@hyunsong.we), Guillaume Fesquet (@guillaumefesquet), Bill Otomo (@bill_otomo), Richard Chen (@richardchen.draws), Elenka Zhirkova (@elenka.zhirkova), Chris Sasaki (@christopher_sasaki), Felipe Rodriguez (@feliperodriguezrod), Masae Seki (@masaeseki), Mila Useche (@mila.useche), Omar Andres Penagos (@omarpenagosdraws), Michelle Hao (@mimoah_moo principal y @moosh_dudes para bocetos), Christina Jingyu (@ooowhaleooo), Anna Harris (@bubnanna), entre otros artistas. Sin embargo, no significa que vaya a dibujar imitando sus estilos, sólo son influencias que podrían servirme en algunos aspectos.



Figura 118 a 131 (de izquierda a derecha, y de arriba a abajo). Piezas gráficas creadas por dibujantes usados de referentes para este trabajo. Todos estos dibujos se encuentran en el mismo Instagram de estos artistas. Sus nombres y sus cuentas están mencionadas a la izquierda.



15. Desarrollo del proyecto

15.1. Búsqueda de referentes y método de registro

Para poder obtener a los referentes directos que se buscan, es decir, el rango etario seleccionado de mujeres chilenas actuales, se utilizaron registros de fuente primaria. Es decir, salí a tomar fotos de personas en distintos lugares.

Se pensó en la posibilidad de obtener registros de personas a través de fuentes secundarias, como por ejemplo el trabajo de fotógrafos que suben fotos de personas desconocidas en sus redes sociales (Como el caso de Sebastián Ávila en su Tiktok @elqueseba), o a través de una encuesta de Google compartida en diversos grupos de redes sociales (Como Facebook o U-Cursos, el foro de alumnos de la Universidad de Chile) donde la gente quisiera compartir sus propias fotos para este proyecto. Sin embargo, al final se decidió no tomar esa opción. Esto fue para que las fotos no estuviesen preliminarmente filtradas por la percepción de otras personas, y que el material estuviera registrado personalmente por mí. Además, así también me aseguraba de que las fotos fuesen de una época reciente (2022-2023).

También se decidió obtener fotos espontáneas de gente en espacios públicos, ya que podrían salir fotos más auténticas e interesantes que una foto donde los sujetos de interés estén conscientes de que están siendo fotografiados. Se deja en claro que las fotos fueron tomadas lo más discretamente posible para no incomodar a las mujeres del grupo de interés.

La fuente primaria fueron mis propias observaciones en el lugar en conjunto con las fotos tomadas. El tomar fotos hacía que el tiempo de registro se optimizara y fuera mucho más rápido, y con las fotografías guardadas podía tomarme más tiempo para dibujar tranquila en casa y ahondar en lo que considerara necesario, como los detalles o colores de las vestimentas. También se hicieron algunos dibujos de personas en vivo en el momento, pero no se hicieron muchos dibujos así ya que quedan menos detallados porque las personas cambian de postura rápidamente o se van. Cuando se pudo, también se aprovechó de hacer estos registros (fotos o dibujos en vivo) al estar en algún local de comida rápida.

También se escribieron observaciones de las características vistas en las mujeres por cada lugar, para detallar qué cosas llaman la atención o qué cosas se repiten. Esto es para hacer un resumen y ayudar a recordar lo que se vio en cada salida. Por ejemplo: Escribir que pocas mujeres tenían el cabello teñido. O decir que la mayoría son altas, bajas, o hay una mezcla.

Se comenzó a registrar información entre agosto de 2022 hasta aproximadamente el otoño-invierno de 2023. Esto además ayudó a tener un registro del cambio en las vestimentas de las personas a través del tiempo y por las estaciones del año.

15.2. Grupo etario

El rango etario de los sujetos de interés es desde chicas adolescentes (15 a 19 años) hasta mujeres adultas-jóvenes (19 a 30 años), esto debido a que en general los personajes principales representados en los mangas (tanto japoneses como chilenos) son adolescentes a adultos jóvenes.

15.3. Lugares escogidos para el registro

Fui a lugares públicos y/o a espacios privados de acceso público dentro de zonas de Santiago en donde primordialmente transcurría mucho flujo de gente, o que al menos hubiera una gran cantidad de personas en el lugar, con tal de tener la mayor cantidad de referentes posibles en un tiempo relativamente corto. Otro factor igualmente importante fue mi seguridad como investigadora, por lo que hubo un límite de lugares a los que se pudo ir. Esto es también porque no pude ir acompañada en todas las ocasiones. Por último, también se fue primordialmente a lugares que no quedaran excesivamente lejos de mi zona de residencia (no más de una hora de viaje).

Es debido a lo anterior que se consideraron lugares a los que en general he podido ir con anterioridad. Por las características descritas, fui a lugares como malls o edificios comerciales un poco más chicos, ya que estaba más garantizado un gran número de personas junto a la seguridad. También fueron considerados los interiores de las estaciones de metro cercanas. Las comunas escogidas fueron:

- Santiago Centro (Mall VIVO El Centro)
- La Florida (Mall Florida Center)
- Providencia (Avenida Providencia, Costanera Center, Edificio Dos Caracoles)
- Ñuñoa (Avenida Irarrázabal, Portal Ñuñoa, Mallplaza Egaña, aunque este último lugar queda técnicamente en La Reina está justo en el límite con Ñuñoa)
- Vitacura (Casacostanera, Parque Bicentenario)

Otra de las razones por las que estas comunas fueron escogidas fue por su variación, tanto en población socioeconómica como la distinción clara entre las formas de vestir de las personas que viven o suelen transitar con frecuencia esos lugares.

15.4. Dibujo en base a las fotografías

Después del registro, comenzó la etapa de dibujos. Dependiendo de la cantidad de flujo de gente por lugar y el tiempo que pasé en ellos, pude llegar a tomar cientos de fotos. En parte porque muchas veces saqué más de una foto a una persona para tener más variedad de poses y poder escoger la más interesante, o en caso de que salieran mal así podría escoger la que salió mejor. Luego comencé a seleccionar las fotos de las personas que quería dibujar. Hay algunas que se seleccionaron a medida que las fui dibujando, y otras se seleccionaron desde antes. El criterio de selección fue variar lo más posible en el estilo de vestimenta de las personas y no solo priorizar las que me gustaran más.

En el caso de lograr sacar fotos de una misma persona en distintas vistas (perfil, frontal, etc.), dibujaría más de una vez a la misma persona si la consideraba interesante. Se pretendió hacer muchos

dibujos en esta etapa porque a partir de la repetición constante es que se puede llegar a crear grandes cosas. Hacer muchos dibujos al día de forma constante e intentar ser rápida genera mejores resultados que hacer pocos dibujos y obsesionarse con perfeccionarlos y no terminarlos nunca.

Al tener basados mis dibujos en referentes de personas reales, intenté que mis dibujos tuvieran una proporción más realista. Como suelo dibujar en estilo manga, esto se traspasó a mis dibujos, por lo que a pesar de que intenté dibujar a las personas con una proporción más realista, igual hubo características de ellos que dibujé más influenciada en el estilo manga, como los ojos o las narices. Aun así, esto fue previsto como parte de la experimentación en el estilo de dibujo en esta etapa, por lo que era aceptable y esperado ser más flexible. Se hicieron tanto dibujos tradicionales como digitales. Aquí se explica el proceso de cada uno.

15.4.1. Tradicional

Partí enfocándome en el dibujo tradicional debido a que es el medio al que más estoy acostumbrada, y en el que soy más rápida al dibujar. Mi experiencia con el dibujo digital es más reciente. Los materiales y herramientas utilizados fueron hojas de papel bond formato carta, goma de borrar, sacapuntas, lápiz grafito 2B, pluma básica con cartuchos recargables Casaideas (equivalente a tiralíneas 5.0), Sakura Pigma FB (Fine Brush), Copic Gasenfude, Pentel Pocket Brush Pen GFKP, Sakura Pigma Micron PN y Sakura Pigma Brush.

Se hicieron dos tipos de dibujos, los que estaban hechos en base a bocetos de lápiz grafito y luego fueron dibujados con líneas entintadas, y también estaban los dibujos hechos en tinta sin boceto previo. Los que fueron hechos con bocetos previos tenían la ventaja de verse más precisos, con mejores proporciones y menos errores, pero se tardaban más en hacer. Los dibujos improvisados sin boceto tenían la ventaja de hacerse un poco más rápido y verse fluidos, pero podían tener errores en las líneas o en las proporciones. También se hicieron dibujos sólo en lápiz grafito. Se experimentó con el grosor de los trazos de los distintos lápices, y más aprovechando que algunos tenían punta pincel.

Figura 132 y 133. Autoría propia



15.4.2. Digital

Por otro lado, también se hicieron dibujos digitales. Se utilizó el software de dibujo digital Clip Studio Paint, y una Wacom Intuos Small, una tableta de dibujo pequeña sin pantalla. Se hicieron tanto dibujos digitales sólo en blanco y negro con líneas “entintadas”, como dibujos digitales “entintados” y coloreados, como además dibujos sin línea hechos sólo con bloques de color y sombreado.



Figura 134 y 135. Autoría propia

15.5. Escaneo

Los dibujos tradicionales fueron escaneados a 400 dpi de resolución, con el propósito de que tengan una buena calidad de sobra y no lleguen a verse borrosos o con el efecto “pixelado”. De esta forma también existe la posibilidad de escalar las imágenes a un tamaño un poco mayor. Para esto se utilizó la impresora Brother DCP-T710W, que también tiene función de escáner.

15.6. Coloreado

Al tener todos los dibujos escaneados, se procedió a colorear la mayor parte de ellos digitalmente. Se utilizó el mismo programa de dibujo con el que se hicieron los dibujos digitales: Clip Studio Paint. Gracias a los registros fotográficos, pude retener la información de qué colores usaban en la ropa las mujeres, y pude terminar de colorear los dibujos.

Considerando la gran cantidad de dibujos, se tuvo en mente que no se podrían pintar todos por el factor del tiempo. Por lo tanto, se pintó una menor cantidad de dibujos respecto del total. Esto también ayudó a dar variedad a los dibujos. Asimismo, se decidió pintar a algunos de forma más detallada (intentando respetar los bordes), y algunos se pintaron de forma básica, menos precisa y con colores planos, como la calidad típica de un boceto, con el objetivo de señalar los colores de forma rápida.

Se escogieron prioritariamente para pintar los dibujos que más me llamaron la atención en particular. En el caso de los dibujos de distintas poses de una misma persona, sólo se escogería una de esas poses para pintar y sería la que más tuviera información visual.

15.7. Diseño de personajes nuevos y sus poses principales

Para el diseño de personajes nuevos pertenecientes a cada comuna escogida, me basé directamente en mis propias observaciones de las personas que analicé en cada comuna. Mi intención principal es que el diseño de los personajes creados dé un aire de la comuna representada, es decir, que uno pueda decir que verdaderamente ese personaje parece de ese lugar. También se mostrarán las poses principales de cada personaje para utilizar en su presentación, junto a una descripción breve de su personalidad e historia.

15.7.1. Mabel (Santiago Centro)

Tiene 18 años y está en su primer año de carrera de Contaduría. Más adelante quiere abrir su propia panadería-pastelería, por lo que eligió esta carrera para poder administrar su negocio. Planea luego de terminar la carrera hacer un curso de panadería y pastelería. En la enseñanza media descubrió su gusto por hacer dulces, por lo que se dedicó a venderlos en el colegio. Desde ahí, hornear y cocinar dulces se volvió su pasatiempo. Es introvertida y al mismo tiempo tímida, por esto último le cuesta hacer amigos. Sin embargo, la universidad y los trabajos en grupo la han ayudado a soltarse y atreverse a hablar con los demás. Ella aprovecha de vender dulces en la universidad para ganarse sus pesitos, por lo que, también eso la ha ayudado a conocer más personas. Le gusta ver programas de cocina y decoración del hogar cuando tiene tiempo libre. Un detalle de su cabello es que lo tiene teñido de rojo debido a que perdió una apuesta, originalmente es de color café oscuro.

Para diseñar a este personaje recordé el hecho de que las mujeres que vi en Santiago Centro tenían más variación en la textura de su cuerpo, había una notoria variedad entre texturas más angostas y gruesas. Así que quise representar un cuerpo más grueso. No tengo tanta experiencia dibujando este tipo de cuerpos, por lo mismo, es probable que las proporciones no me hayan quedado como lo que se aprecia en este tipo de texturas. Ante todo esto, considero que se acerca a lo que había imaginado.

La gente en esa comuna generalmente se vestía con ropa casual y cómoda. Así que quise que Mabel tuviera un conjunto de ropa que refleje eso. Por eso las zapatillas simples, el pantalón más ancho en las piernas, y un polerón sin cierre donde se puedan colocar cómodamente las manos en su único bolsillo. Su pelo es corto hasta los hombros para resaltarla de las demás chicas creadas, en especial porque en la comuna encontré una variedad de cabellos en donde no podría decir que hay un tipo de longitud de pelo más marcado, en comparación a otras comunas. Respecto al color de pelo, rojo, se debe a que en esta comuna me encontré con varias chicas con el pelo teñido, como en Providencia, y diría que fueron un poco más que en La Florida y Ñuñoa, comunas donde también me encontré de forma general chicas con el cabello teñido, incluso más que en Vitacura.

Figura 136. Autoría propia



15.7.2. Andrea (La Florida)

Tiene 18 años y está en su primer año de Ingeniería Física. Es muy extrovertida y le es fácil hablar con las personas, así que tiene un grupo grande de amigos, como también le gusta hacer reír a los demás con chistes. Le gusta molestar a la gente bromeando con ellas, pero sabe cuándo parar. Por su personalidad bromista la gente no se lo espera, pero realmente es muy inteligente y siempre le ha ido bien en matemáticas (solo que en la universidad le ha costado más). Es muy fiel y protectora como amiga, así que aunque le guste molestar, si uno de sus amigos está triste o con problemas, ella estará a su lado dispuesta a hablar donde sea y cuando sea. Esta característica suya viene de que es la hermana mayor de dos hermanos (una hermanita y un hermanito), por lo que se acostumbró a cuidarlos y guiarlos. En su tiempo libre le gusta salir a pasear con sus amigas y también le gusta bailar con canciones de K-pop, cómo también con canciones de artistas latinos.

En su aspecto visual, me basé en que vi que bastantes jóvenes en el mall Florida Center frecuentaban usar ropa negra (en pantalones o jeans, poleras, polerones, gorros o abrigos); por eso su polera y gorro son negros. Usé el detalle de que noté que varias chicas solían dejarse ver el vientre, usando poleras cortas o crop tops, y que además algunas de ellas tenían piercings en sus ombligos, nariz u orejas. Es por eso que Andrea usa una polera con tirantes, y un piercing en el ombligo. También, en todas las comunas vi que bastantes mujeres usaban aros, collares o brazaletes, pero en donde más se destacó eso para mí fue en el mall mencionado anteriormente, ya que predominaba en las mujeres de ese rango de edad, a través de ornamentos tanto sobrios y pequeños como abundantes y grandes. Debido a eso, hice que ella usara aros y un collar además de un choker.

Bastantes mujeres jóvenes que vi en La Florida tenían el cabello bien largo y liso. Así que decidí dibujar su pelo así. Algunas de las chicas de ahí también solían usar gorros tipo "beanie", así que también le coloqué uno, y en cuanto al pantalón que termina en puntas anchas, vi muchas chicas con pantalones de ese estilo en comparación con otras comunas. Ya sean exageradamente anchos o medianos, los pantalones en general no se veían del tipo ajustados.

Figura 137. Autoría propia



15.7.3. Laura (Providencia)

Laura tiene 18 años e ingresó a la carrera de Química y Farmacia. Tiene una hermana mayor que estudió esa carrera, por lo que Laura se inspiró para estudiar lo mismo. Laura realmente admira a su hermana y tienen una relación muy cercana, por lo que se enteró mediante ella de qué trata esa profesión. Laura generalmente es tranquila, pero si se motiva puede ser muy competitiva, así que está intentando usar esa cualidad para organizarse y poder estudiar con disciplina. En su tiempo libre le gusta jugar videojuegos, como también le gusta compartir con sus amigos a través de juegos con modalidades multijugador en su computador, donde también ingresa a una aplicación de chat y videollamadas en vivo donde puede coordinar partidas, ahí es donde sale a relucir su competitividad y se esfuerza por ganar sus partidas. Gracias a su exposición a los videojuegos pudo aprender inglés desde pequeña, así que aunque no es completamente fluida en el idioma, pudo adelantar algunos cursos de inglés de la universidad para llegar a uno de los últimos cursos del idioma. Por su competitividad y esfuerzo, se decepcionó al recibir una mala nota en su primera prueba universitaria, así que está aprendiendo a lidiar con la frustración.

Mi idea para este personaje era que se viera en ropa medianamente casual, pero a la vez estilosa sin llegar a parecer una modelo de ropa. Un concepto como "estilosamente casual". Esto porque en Providencia noté que muchas personas usaban ropa que combinaba bien en su atuendo, pero sin estar excesivamente elegantes o formales. Así que decidí que tuviera tonos neutros en su ropa como negro, gris y blanco, que suelen asociarse con la elegancia, además de que son colores que combinan bien con cualquier color. Sin embargo, para no saturar con los tonos monocromáticos, le puse algo de color en las líneas de su polera; los colores primarios, el rojo, el amarillo y el azul.

A la vez, me percaté de que en muchas comunas las mujeres usaban jeans o pantalones del tipo ancho, también llamado "flare". Se ven menos los pantalones que sean más ajustados. En Providencia noté que las mujeres usaban mucho este tipo de pantalón ancho, que usualmente tenían tiro alto, y que combinaban con zapatos o botines altos. Así que quise reflejar eso haciendo que Laura use un pantalón ancho en las puntas junto a unos botines con estilo. A esto le sumé un polerón "cómodo" para contrastarlo con la parte "estilosa" de su atuendo.

Figura 138. Autoría propia



15.7.4. Josefa (Ñuñoa)

Tiene 18 años y se metió en la carrera de Psicología. Es muy relajada y siempre ve el lado positivo de las cosas. Siempre le gusta decir “tranqui” a sus amigos. Es difícil verla enojada, pero si lo está, es porque realmente es algo serio. Como futura psicóloga quiere cuidar su propia salud mental, por lo que siempre hace su máximo esfuerzo hasta cierto punto. Si llega a estar muy colapsada decide parar y relajarse. Por lo mismo planea bien sus días para intentar alcanzar a hacer todo y aun así poder dormir lo que su cuerpo necesita. Si tiene un examen al otro día y no da más de sueño, simplemente se va a dormir. Quiere ayudar a los demás a través de la psicología, por lo que planea estudiar duro (dentro de sus propios términos) y convertirse en una buena profesional con ética. Le gustan mucho los animales y tiene una gata negra llamada Blair. También le gusta leer libros y escribir en su tiempo libre. Esto le ha permitido mejorar en su escritura y gracias a ello es buena escribiendo para trabajos de la universidad, así que le suelen pedir consejos sobre cómo escribir mejor, a lo cual ella responde gustosamente.

Para crearla, me inspiré en una chica que vi caminando por la comuna de pelo corto y falda larga. Sentí que el contraste de corto-largo se vería bien en el diseño de este personaje. Además, en Ñuñoa vi a muchas mujeres con estilo variado. En otras comunas podría haber una tendencia, como que en Providencia la gente se vistiera más casualmente estilosa y en Santiago Centro la gente se vistiera de forma más cómoda y casual (observaciones generales), pero sentí que en Ñuñoa había una mezcla de todo; bastantes personas vestidas casualmente, otras con mucho estilo, y algunas que eran una mezcla entre las dos.

Encontré que había una variedad de cuerpos en esta comuna, es decir, menos gente con una contextura gruesa con respecto a Santiago Centro, pero más que en Providencia. Las mujeres de esta comuna eran de estatura media, no muy bajitas pero tampoco frecuentemente altas como en La Florida. También vi a algunas chicas con el cabello teñido de rojo, turquesa y verde.

Figura 139. Autoría propia



Figura 140. Autoría propia



15.7.5. Agustina (Vitacura)

Es una joven de 18 años que está comenzando a estudiar Enfermería. Ella nació con problemas de salud, por lo que pasó varias instancias de su niñez en el hospital. Ahí fue cuando ella se relacionó con profesionales de la salud, y pasó a ser muy cercana como paciente a algunos de ellos. Eso hizo que ella comenzara a admirarlos, y decidió que en el futuro quería ayudar a otras personas a través de la salud. Quiso estudiar esa profesión ya que, a pesar de algunas experiencias difíciles que le contaron, los enfermeros interactúan y cuidan más directamente a los pacientes, y eso era lo que ella estaba buscando. Debido a su problema de salud también fue muy sobreprotegida por sus padres, quienes tenían buenas intenciones al cuidarla, pero que sin querer hicieron que ella fuera más insegura al desarrollarse con su entorno. Es la hermana menor de dos hermanos mayores, por lo que esa protección se exacerbó aún más. Al entrar en la universidad, Agustina decidió tomar esta experiencia como un reto para conocer a otras personas y salir de su zona de confort.

En la zona de Vitacura que vi, muchas mujeres tenían la cara algo alargada, por lo que quise reflejar eso en su rostro. El cabello largo era común de ver en esta comuna, pero sentí que el cabello notoriamente más largo en las mujeres era un poco más frecuente de lo normal. Obviamente había mujeres con pelo corto, pero diría que eran menos en comparación a otras comunas. En esta comuna también vi a bastantes chicas con el pelo largo y liso. La mayoría tenía el cabello café oscuro que siempre predominó en todas las comunas, pero algunas tenían el pelo café claro, y en algunas su cabello café claro terminaba en puntas que se iban haciendo rubio o rubio oscuro (balayage o californiano). También encontré que más mujeres tenían el pelo marcadamente ondulado aquí, pero no era un número grande de personas.

Diría que vi un poco más de mujeres usando ropa con tonos blancos en comparación a otras comunas. Por eso puse tonos crema en el chaleco y el pantalón de este personaje, junto con dibujarle zapatillas blancas. Vi a mujeres vestidas con atuendos casuales, mayormente adolescentes, pero en general noté que la mayoría de las mujeres adultas jóvenes usaban ropa con un estilo más elegante (no formal), bien preparado, con la intención de querer “lucir bien”. Un lugar dentro de la comuna donde encontré otro estilo de vestir fue en el Parque Bicentenario, ya que la gente se vestía de forma más ligera o deportiva para hacer actividades al aire libre.

15.9. Bocetos previos y expresiones

Se hicieron dibujos de series de expresiones y bocetos de los personajes. Los bocetos previos se hicieron como parte de la planeación del diseño final de los personajes, y exhibirlos sirve para mostrar el proceso de diseño y las opciones descartadas. Las expresiones de los personajes sirven para complementar la información dada de cada personaje, dando ejemplos de cómo expresan sus emociones. Las páginas de expresiones de personajes suelen hacerse en la producción de proyectos y pueden aparecer en los libros de arte de estos.



Figura 141. CosmoAnimato. (2016). Moana facial expressions. [Imagen]. Tumblr. Consultado el 23 de abril de 2023. <https://cosmoanimato.tumblr.com/post/153604097722/moana-facial-expressions>

Figura 142. IAMAG. (s.f). The Art of Klaus: +70 Concept Art Collection [Dibujos]. IAMAG. Consultado el 23 de abril de 2023. <https://www.iamag.co/the-art-of-klaus-40-concept-art-collection/>

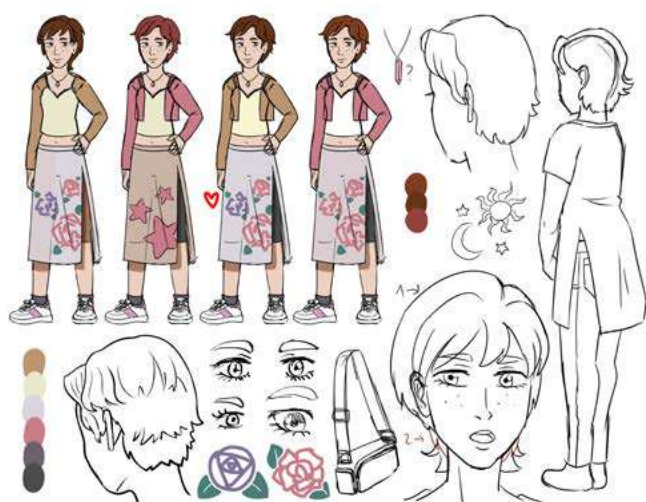


Figura 143. Autoría propia



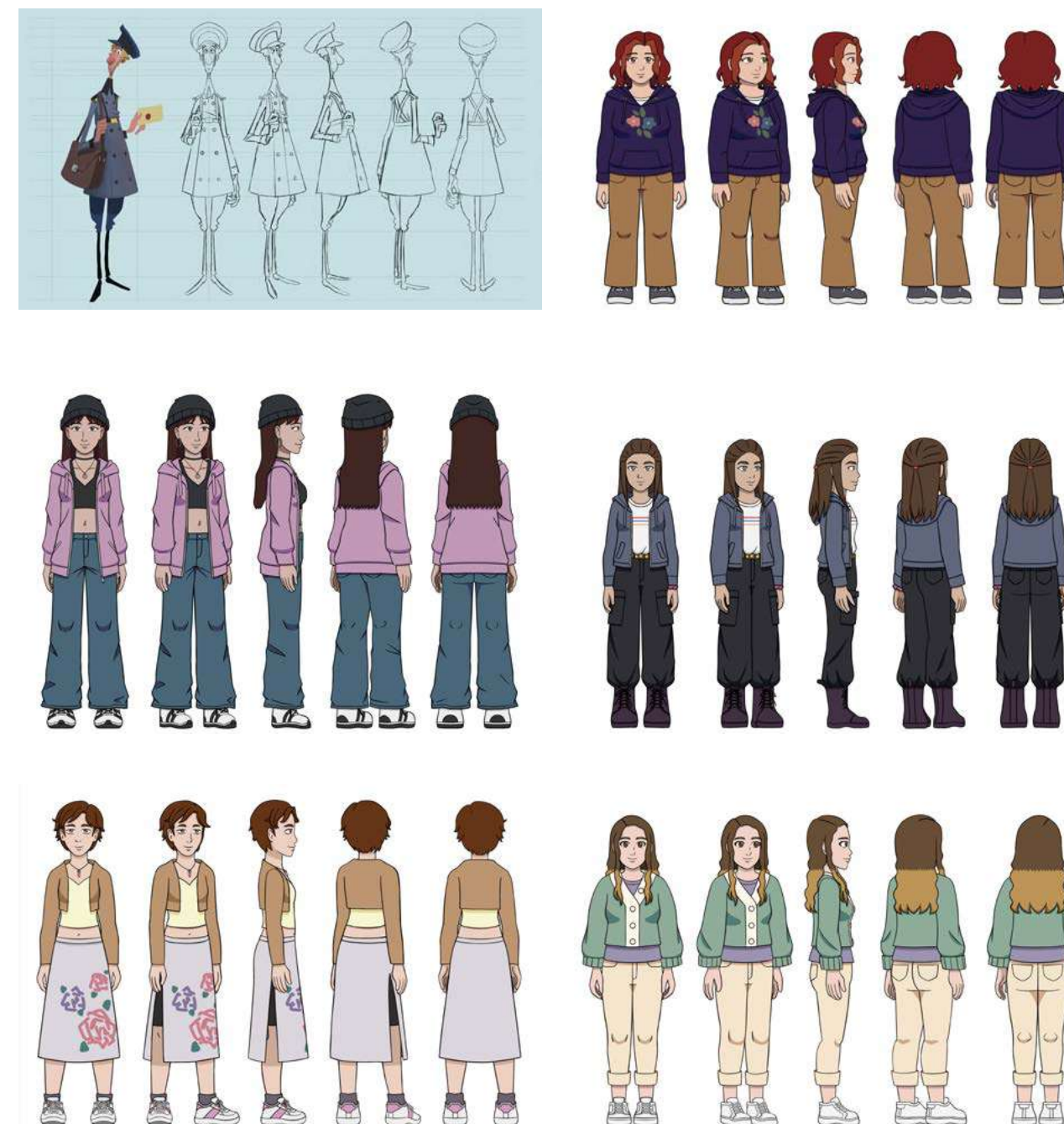
Figura 144. Autoría propia

15.10. Turnarounds

Se hicieron turnarounds de los personajes creados para poder ver los detalles de su diseño desde distintos ángulos. Como el nombre en inglés sugiere (giro de vuelta en español), un turnaround es una vista en 360 grados de un personaje, que sirve para dar la información que los dibujantes o animadores necesitan saber. En los campos de trabajo del dibujo y la animación, es muy probable que en algún punto les pidan a los profesionales crear un turnaround. Además, es una herramienta que sirve para modelar bien en 3D (Jiménez, s.f.). Existen turnarounds de 5 a 8 poses, el 5 siendo el mínimo para mostrar lo necesario del personaje. Se hicieron turnarounds de 5 poses para cada personaje.

Figura 145. IAMAG. (s.f). The Art of Klaus: +70 Concept Art Collection [Dibujos]. IAMAG. Consultado el 23 de abril de 2023. <https://www.iamag.co/the-art-of-klaus-40-concept-art-collection/>

Figura 146, 147, 148, 149 y 150 (de izquierda a derecha, y de arriba a abajo). Autoría propia

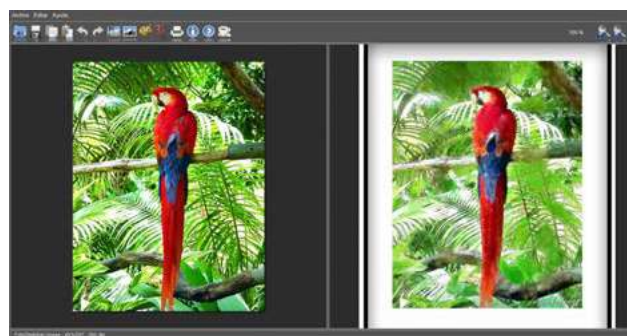


15.11. Escenarios de las comunas

Para destacar de forma más evidente la comuna a la que pertenece cada personaje, se crearon imágenes de los personajes dibujados en lugares que pertenecieran a sus comunas. Para eso se usó un poco de la técnica del photobashing, utilizando una foto tomada en algún lugar de la comuna y usando un filtro para que la foto se luzca más "pintada". Para ello se utilizó el programa FotoSketcher, que tiene distintos efectos aplicables a imágenes. Dentro de las opciones de efectos, están las categorías de dibujo a lápiz, dibujo con pluma de tinta y efectos de pintura, y se utilizó una opción dentro de esta última.

Figura 151. Inicio del programa FotoSketcher [Captura de pantalla]. Autoría propia.

Figura 152, 153, 154, 155 y 156 (de izquierda a derecha, y de arriba a abajo). Autoría propia



15.12. Referentes de diseño del libro

Para la maquetación y diseño del libro de dibujos, se consideró de referentes los siguientes libros de arte: "The art of Dreamworks Puss in Boots: The Last Wish", "Spider-Man Into the Spider-Verse. The art of the Movie", y principalmente "The art of Luca", libro de arte de una película de Disney-Pixar. Se escogió principalmente este último libro como referente de diseño para mi libro por sus siguientes características:

- Índice "minimalista", en el sentido de que no hay más información que el contenido y las páginas correspondientes, en letras grandes. Sin fondo detrás, sólo blanco.
- Poco texto, mayormente concentrado en el inicio y final del libro. Si pusieron texto en las páginas del medio, es más bien poco.
- Énfasis en los dibujos en las páginas. Las páginas interiores son más que nada dibujos, imágenes y fotografías, y estas ocupan la mayor parte del espacio de la página. El número de las páginas está en un tamaño de fuente muy pequeño.
- División de secciones del libro por ambientes en los que transcurre la película. La película transcurre primero "Debajo del agua" (Underwater), luego, en una "Isla" (Island), y finalmente, en "Portorosso", el ficticio pueblo italiano costero en el que se concentra la mayor parte de la película. Mi libro ha sido dividido en secciones que muestran los dibujos de las personas de cada comuna en orden, más una segunda parte que muestra por secciones a cada personaje creado.

Figura 157, 158, 159, 160 (de izquierda a derecha, y de arriba a abajo). Parka Blogs. (2021, 7 de septiembre). (00:09, 00:13, 00:36 y 00:19). The Art of Luca (book flip) [Video]. Youtube. Consultado el 23 de marzo de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=tQTbPIRMK-Y>



15.13. Portada, contraportada, y portadillas

Para la primera versión de la portada, se estableció que se quería indicar cual es el contenido que estaría dentro del libro. Así que se colocaron los dibujos principales de cada personaje en frente, y de fondo se pusieron dibujos de tipo lápiz grafito de personas encontradas en las distintas comunas seleccionadas. Estos dibujos están en menor porcentaje de opacidad para que así no compitan por atención respecto al texto o a las imágenes principales de los personajes. Para la contraportada, también se utilizó el mismo diseño de dibujos del tipo lápiz mina. Las piezas gráficas que sirvieron de referencia para la primera portada y contraportada son las portadas de los libros "The Art of Super Mario Odyssey" de Nintendo y "The Animator's Survival Kit" de Richard Williams.

Figura 161 y 162. Primera versión de la portada y contraportada del libro del proyecto. Autoría propia.

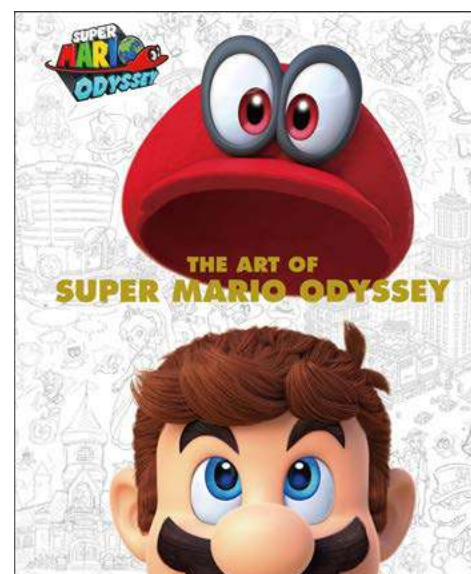


Figura 163. Amazon. (s.f). The Art of Super Mario Odyssey [Imagen]. Amazon. Consultado el 23 de abril de 2023. <https://www.amazon.com/-/es/Nintendo/dp/1506713750>

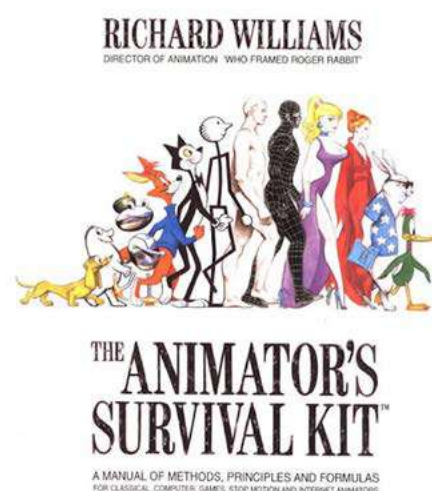


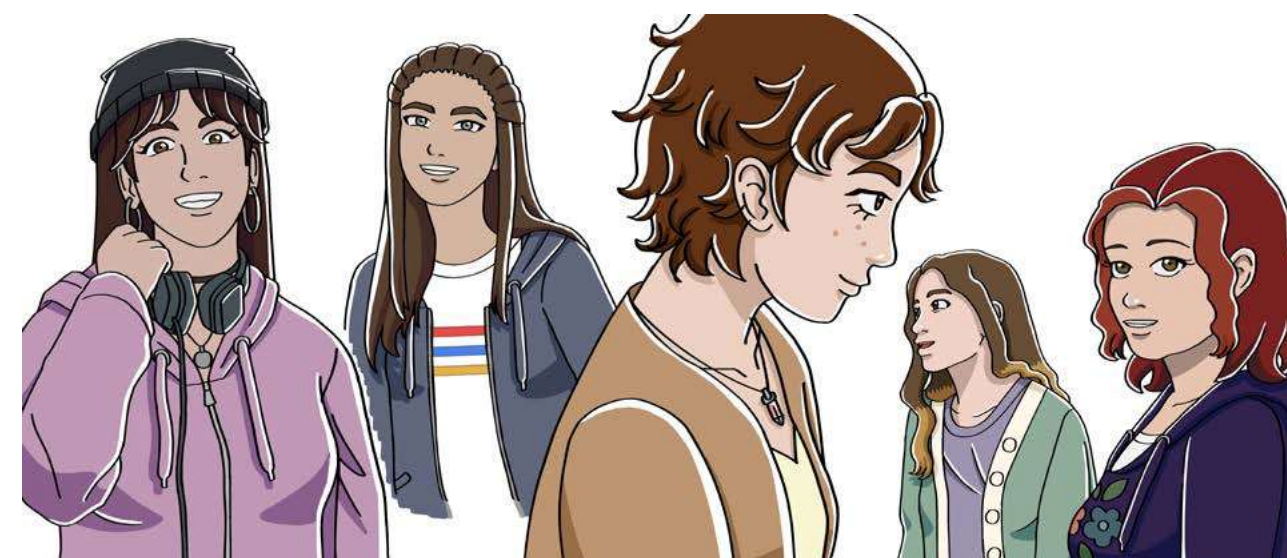
Figura 164. Amazon. (s.f). The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators [Imagen]. Amazon. Consultado el 23 de abril de 2023. <https://www.amazon.com/-/es/Richard-Williams/dp/086547897X>

La primera portada tenía ciertos problemas, como por ejemplo el ser muy estructurada, que fuera muy predominante el blanco y el negro, que el texto estuviera muy a lo largo de la portada, y que no estuviera unificada visualmente con la contraportada salvo por el uso de los dibujos en lápiz grafito. Además, las tipografías eran más "anticuadas"; "Francois One" (título portada), "Poppins" (títulos) y "Andada" (texto). Por lo tanto, se decidió corregir la portada.

Para la segunda versión de la portada, se tomó una fotografía del andén del Metro de Santiago, específicamente en la estación "Los Leones" de la Línea 1. Sobre la fotografía se procedió a dibujar a los personajes femeninos creados más a dos personas dibujadas de forma más simple basadas en las fotografías que se hicieron a las personas de las comunas. La idea es que los dibujos de estas personas simulen estar dentro del metro. Se decidió hacer la nueva portada de esta forma debido a que la imagen podía traspasar la contraportada, el lomo, y la portada. De este modo, toda esta parte del libro estaría unificada visualmente. Se agregó un resumen del libro para indicar mejor el contenido. Además, ahora las fuentes tipográficas serían "Permanent Marker" (títulos) y "Rubik" (texto).

También se agregó una portadilla que presenta a los personajes femeninos antes de llegar a las páginas en donde se muestran.

Figura 165 y 166. Segunda versión de la portada, lomo y contraportada del libro del proyecto, junto con la portadilla para presentar a los personajes diseñados. Autoría propia.



Respecto a las portadas de las secciones del libro que contienen los dibujos de cada comuna, en primera instancia se siguió con el diseño de los dibujos del estilo lápiz grafito en el fondo, y se colocó en primera plana un mapa modificado de Santiago que muestra los límites de las comunas, marcando la comuna que se presenta en otro color, en un estilo que se alinea al tono del libro. El mapa original es de color amarillo, pero en las licencias que posee, dice que se es libre de editar la imagen según se requiera, pero siempre dando atribución a la imagen original y mencionando que la imagen ha sido modificada.

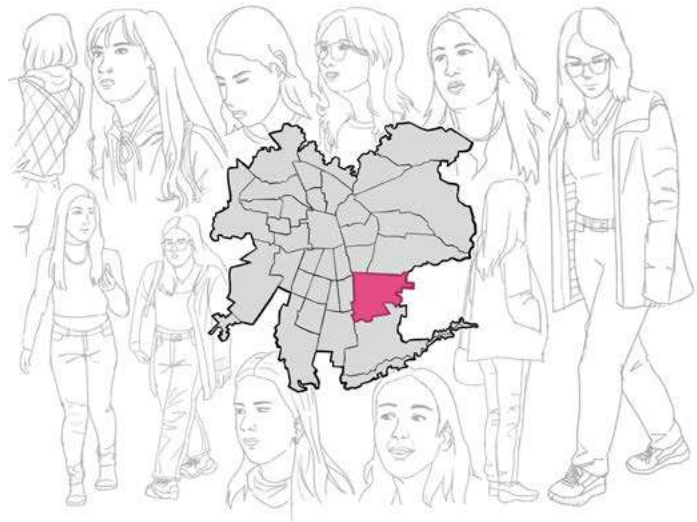


Figura 167. Portadilla de sección de La Florida. Autoría propia.



Figura 168. B1mbo. (2011). Mapa de comunas de Santiago de Chile [Imagen]. Wikipedia. Consultado el 23 de abril de 2023. (Creative Commons CC BY-SA 4.0). https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Comunas_de_Santiago_%28plain%29.svg

Más adelante, se hizo una segunda versión de las portadillas que indicaban la introducción a las comunas por cada sección del libro. En este caso, por la página izquierda, el mapa de Santiago fue eliminado, dejando más espacio para los dibujos en lápiz mina. Por lo tanto, estos dibujos pudieron ser redistribuidos en una mejor disposición y con más espacio, bordeando los límites de la página. De esta forma, la página se ve menos saturada de información que al principio. En la versión anterior de la página de la derecha, la imagen de fondo de la comuna era más pequeña dentro de un fondo gris, pero esto no permitía que se apreciara más la imagen. En la versión actual y mejorada, la imagen de fondo de la comuna en conjunto al dibujo del personaje femenino colocado en la foto fue agrandada a corte del tamaño de la página. Esto para que la imagen cubra toda la superficie de la página y que de esta forma se realcen sus detalles.

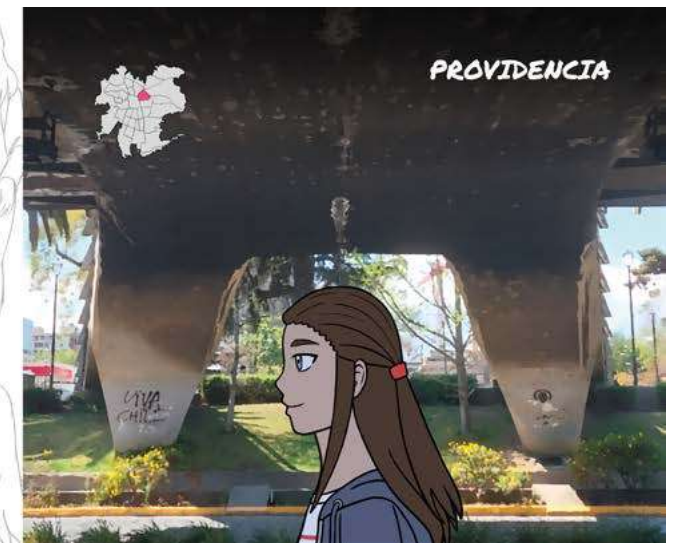
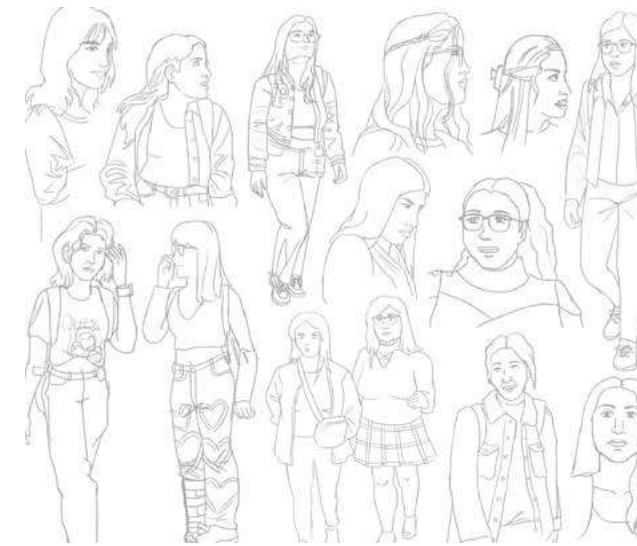
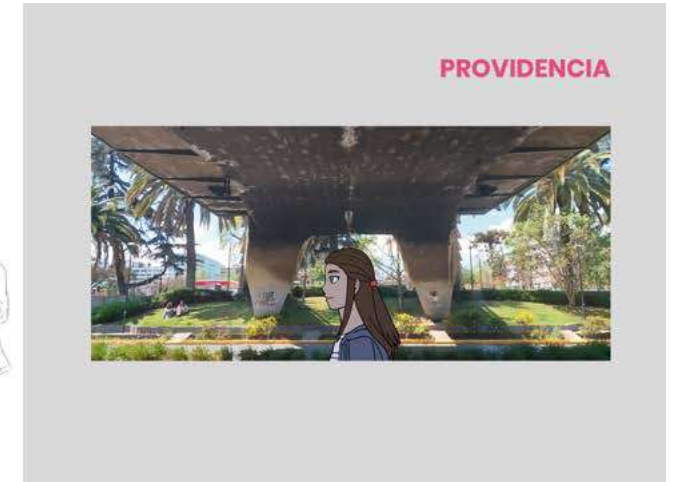
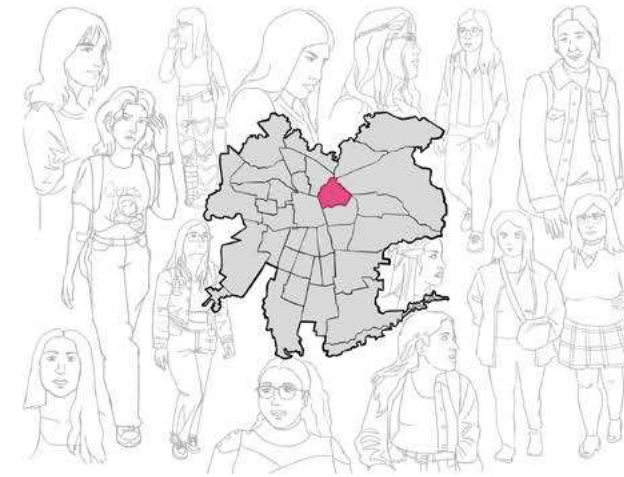


Figura 169 y 170. Primera versión de la portadilla de la comuna de Providencia, y abajo, segunda versión de la portadilla. Autoría propia.

16. Conclusiones

Esta investigación y objeto de diseño se hicieron con el objetivo general de generar un aporte en ampliar la cantidad de referentes visuales que representen ciudadanas chilenas, en este caso específicamente santiaguinas, que ayude a que el diseño de personajes chilenos femeninos no tenga problemáticas de representación de género, y que sea de utilidad a profesionales que trabajen con la visualidad. Esto, a través de un libro de dibujos de jóvenes chilenas encontradas en cinco comunas de Santiago de Chile.

Ese objetivo ha sido cumplido en la parte de generar más referentes mediante los dibujos en el libro, ya que los dibujos describen de forma más fidedigna a las mujeres que andaban por las comunas seleccionadas. Sin embargo, no se puede comprobar de forma absoluta que esto cambiaría la manera de diseñar personajes femeninos que puedan tener los profesionales chilenos (ya sean autores de historietas, ilustradores o animadores), hacia un diseño que no tenga problemáticas de representación de género.

Al retratar a estas mujeres de forma directa en el libro, se presentan de forma natural. Esta "naturalidad" es un referente útil para poder diseñar personajes que no sean sexualizados o mostrados a través del fanservice sexual. Pero la decisión final, moralmente, la tienen los dibujantes e ilustradores. El libro es una sugerencia, mas no una imposición. Comprobar si influyó de manera sustancial a la creación de personajes sin estereotipos de género se podrá ver al revisar las nuevas historietas en Chile en el futuro.

Los personajes creados en el proyecto efectivamente toman referencia de las características de las mujeres encontradas en las comunas en la que se basan. Si bien no todas las tendencias son seguidas estrictamente, se pudieron notar ciertos patrones en el tipo de vestimenta que usaban las mujeres. La idea en mente al diseñar a estos personajes fue el que se vieran como mujeres jóvenes a las que realmente una persona podría imaginarse que podría llegar a ver en la calle, y comparando los dibujos de las personas reales con los personajes inventados, no lucen muy diferentes y se pueden encontrar similitudes.

En el planteamiento del problema, efectivamente se evidenció que existe una problemática en la representación de las mujeres en distintos medios desde hace décadas, y se ahondó más en la situación del manga y el anime porque se relacionan más directamente con este proyecto. Esto debido a que en esta investigación se considera que hay una nueva corriente respecto a la creación de historietas chilenas, ya que hay un aumento en la publicación de estas en los últimos años y muchas están siendo influenciadas por el estilo del manga y el anime.

Al explicar los hitos de la historia del manga y la historia de las historietas chilenas se expone que ambos medios vienen de un bagaje cultural distinto, pero que ambas historias son importantes para explicar el cómo se llegó al estado actual de ambos medios; ninguno surgió de la nada. Además, investigar y exponer sobre la llegada del anime y manga a Chile y su percepción en el presente, da evidencia de que realmente son productos que se han vuelto muy populares en la actualidad, y que ese estilo visual llegó a influenciar a los chilenos, jugando un papel importante en la corriente actual de creación más frecuente de historietas con estilo manga.

Se presentaron las definiciones de los mangas shōnen (para chicos) y los mangas shōjo (para chicas), en conjunto con las definiciones de sexo y género, para luego mostrar parte de los estudios de género que se han hecho en relación con el manga. Cuando se explicaron estos estudios se evidenció que incluso un medio como el manga puede reflejar la mirada que tiene la sociedad respecto al género. Eso tanto en los mangas shōnen como en los mangas shōjo. Ambos vienen con un trasfondo social incluido. Por ejemplo, los mangas shōjo se originaron a partir de la cultura shōjo, cultura que llegó a través de las “shōjo shōsetsu” (novelas para chicas) publicadas en revistas. Estas novelas les trajeron un sentido de liberación a las autoras y sus lectoras en los años 1920 y 1930, ya que por esos años las escuelas se enfocaban en enseñarles a ser amas de casa y no podían tener grandes aspiraciones.

Al repasar ejemplos de mangas shōnen se pudo ver que hay mangas donde se utiliza el concepto de la “mirada masculina”, donde se cosifica a la mujer, y el concepto de “buena esposa, madre sabia”, donde se espera que las mujeres actúen sumisas y que su comportamiento gire en torno a su relación con los hombres. Asimismo, se pudo ver que también existe el “marco shōnen”, que según Flis, engloba los conceptos anteriormente nombrados, y que pudo observar que se aplicaban a los mangas que analizó. Pero, también se pudo ver que existen mangas shōnen que sí representan bien a sus personajes femeninos, o que al menos en medio de la mirada masculina hacia ellas, subvierten las expectativas y les dan agencia a sus personajes femeninos. También en los mangas shōjo se pudo ver algunas temáticas que expresaron sus mangakas en torno a las mujeres, como la expresión no “tradicional” de la feminidad (en apariencia y comportamiento) y que sea igual de válida que la expresión “tradicional”, y la forma en que se puede explorar los temas del amor y el sexo en un “entorno seguro” para las chicas.

La imagen es un aspecto demasiado importante en el manga y las historietas chilenas, ya que compone el mayor porcentaje de peso visual en sus páginas. Para construir esas imágenes se requiere tener conocimientos, aunque sean subconscientes, sobre los signos, ya que se deben representar las historias y sus personajes gráficamente mediante varios estilos de dibujos típicos del medio. Esto tiene directa relación con la definición de signo, que según la Rae (s.f) es un “Objeto, fenómeno o acción material que, por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro”. Por esto, se definió qué es la semiótica, y se explicó de manera liviana la teoría de esta, mostrando los puntos de vista de famosos autores de esta ciencia que estudia los signos, como Peirce, Saussure, y Morris.

Hablar de la semiótica sirvió para poder dar paso al concepto de iconismo, que según Zecchetto (2002), es “la relación que se establece entre un signo visual y el objeto que él representa, y al modo como esa relación logra eventualmente producir la comunicabilidad de la imagen” (p.164). Zecchetto también diferenciaba tres tipos de signos en relación con el objeto representado, el “índice”, el “símbolo”, y el “ícono”, este último siendo el signo que se relaciona con su objeto por razones de semejanza, y a esta última categoría pertenecen las imágenes visuales. Además, según la Rae (s.f), ícono significa “Signo que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado”. McCloud (1994) define el ícono como “una imagen usada para representar a una persona, lugar, cosa o idea” (p.27), y menciona que dentro de los íconos como categoría, están los símbolos, los íconos del lenguaje, la ciencia y comunica-

ción, y por último están los íconos llamados “dibujos”, que son las imágenes creadas para parecerse a los objetos que representan. McCloud dice también que los dibujos pueden variar en su parecido con la realidad, por lo que varía el nivel de iconicidad; es decir que hay dibujos más icónicos que otros. Él también explica que en los dibujos puede también variar el nivel de abstracción. El concepto de abstracción él lo explica como la simplificación de la imagen hasta llegar a las formas más básicas, al punto más icónico de la imagen. A este punto McCloud lo llama caricatura. En esta, la abstracción de la imagen no suprime detalles y más bien los resalta. Por eso al descomponer una imagen a su significado esencial, se puede ampliar su significado, dándole a la caricatura la capacidad de ser universal.

Revisar toda esta teoría hizo que se validara la forma en que están hechos los dibujos de los personajes de los mangas, debido a que en el caso de los personajes femeninos, estos deben representar mujeres como tal. Gracias a haber definido el ícono y la abstracción, se puede explicar por qué el manga tiene las características de estilo usuales por las que es conocido, y que básicamente el “estilo de dibujo manga” es sólo un grupo de tipos de abstracción típicos que se utilizan en ese medio. Y esto se aplica tanto para fondos como personajes. Y debido a la universalidad de la caricatura, se evidencia que la cantidad de abstracción suficiente puede hacer que personajes que son japoneses puedan parecer ser de más nacionalidades o que al menos no parezcan tener una nacionalidad marcada. Como dice McCloud, mientras más se simplifica una cara, a más personas representa.

Describir los aspectos de la imagen en el manga, y explicar las reglas generales del diseño de personajes en conjunto con los cánones de representación del cuerpo humano fue importante para establecer que los mangas tienen normas a las que atenerse para hacer los dibujos que se presentan ahí. Esas reglas le ponen un orden a la creación de íconos pictóricos (dibujos). Esto hace que el proceso de diseño de personajes sea más eficiente. Para los propósitos de este trabajo, repasar estas reglas sirvió para tenerlas presentes al momento de crear los personajes propios.

Los estereotipos son algo que aparecen a menudo en los mangas, a veces de forma inconsciente y otras veces a propósito con el objetivo de parodiarlos. Se pudo comprobar en un estudio de los arquetipos iconográficos en el manga que efectivamente aparecen algunos estereotipos marcados principalmente por sus características físicas, que son realizados por sus personalidades típicas, las cuales fueron descritas en este estudio.

Se pudo observar que el Concept Art como disciplina tiene más de un “género”, siendo estos los entornos, personajes y objetos. Cada uno con su forma particular de solucionar eficientemente un problema de diseño para un proyecto. En el presente proyecto, el trabajo se enfocó en el diseño de personajes con la intención de apoyar el objetivo general, ya que, si bien los personajes creados no son ejemplos reales de las personas dibujadas, si presentan un ejemplo de cómo se puede utilizar la información de las personas registradas en el libro.

En el análisis gráfico de mangas japoneses e historietas chilenas influenciadas por el manga se esperaba que hubiese más problemas de representación de la mujer en el lado de los mangas. Sin embargo, se encontró que la mayoría de los 10 mangas japoneses analizados tenía menos problemas de los que se esperaba, ya

que sus personajes no eran representados con fanservice del tipo sexual, y en el aspecto de la trama, sus personajes tenían personalidades bien construidas que tenían sentido en sus contextos. El problema en pocos casos era que la historia en sí no les daba tanta oportunidad para desarrollarse más, o, aunque el personaje tuviera potencial evidente, la historia las limitaba un poco y no les daba el enfoque como para que tuvieran importancia vital en la trama, sólo servían de soporte. Sin embargo, aunque los mangas analizados no tuvieran tantos aspectos negativos, esto no anula que otros mangas tengan estas problemáticas y de forma más fuerte. Eso se evidencia en la presentación del problema de la investigación.

En relación con el análisis de las historietas chilenas, anteriormente se habló de que esta investigación considera que hay una nueva corriente respecto a la creación de historietas chilenas, y que muchas están siendo influenciadas por el estilo del manga y el anime. A partir de esto, se llegó a opinar que si se está produciendo esta influencia, significa que parte de las problemáticas encontradas en el manga pueden llegar a reflejarse en las historietas chilenas y en sus personajes femeninos. Revisando las diez historietas chilenas dentro de la muestra, se llegó a la conclusión de que si bien existía una influencia gráfica en el estilo de dibujo de estas, tanto para los entornos como los personajes, realmente no se encontró grandes muestras de estereotipos de género o problemas de representación de las mujeres. Sólo uno de los cómics mostraba de forma sexualizada a su personaje femenino, pero se compensaba con que el personaje era importante en su propia trama. Las personalidades de los personajes tenían fundamento según sus historias más que estar ligadas a estereotipos, y además ellas tenían agencia en su propia historia, por lo que esta era afectada por sus decisiones.

Para saber a un nivel más completo y amplio si existe una gran influencia negativa de parte de los mangas japoneses en estas historietas chilenas, hace falta un estudio más exhaustivo en este tema. Sin embargo, valió la pena dar un primer paso para revisar esta acotada muestra y ver si efectivamente se daba la afirmación planteada antes, para los propósitos de este trabajo. Algunas de estas historietas son bien conocidas en el mercado de las historietas en Chile, así que, aunque no representan a todos los casos de historietas aquí, sí dejan ver cuáles son los tipos de historietas más populares en el país y su temática, que puede dar indicios de cuáles problemas de representación de género podrían tener y si se podrían estudiar.

16.1 Conclusión personal

En la creación de este proyecto, tenía en mente que se hiciera el libro de dibujos como un libro de arte conceptual. Pero a lo largo del desarrollo del trabajo, me di cuenta de que realmente se acerca a la concepción de un libro de arte conceptual pero que no es exactamente eso. Este libro es un libro de dibujos de tipo observacional con estilos variados para que sirvan de referencia visual, que tiene al final una sección de Concept Art de personajes creados para representar las comunas de las que se influenciaron. Esa parte cuenta como Concept Art porque se muestran los bocetos del desarrollo visual de los personajes hasta sus diseños finales, junto con expresiones y turnarounds de los personajes. Así que, más bien este libro utiliza el formato de los libros de arte conceptual para mostrar su

contenido. Para ello se utilizaron algunos libros de arte conceptual como referentes al diseñar este libro. Por lo que tener esta influencia no terminó siendo en vano.

Dibujé a las personas utilizando más de un medio: el digital y el tradicional. También hice dibujos usando ambos medios al mismo tiempo. En cuanto al estilo de dibujo, si bien quise hacer que varios dibujos tuvieran más detalle al retratar a las personas, sobre todo en sus rostros, aún no puedo evitar que se me escape un poco el “estilo anime” en sus facciones faciales. Por lo que estoy consciente de que si en el futuro quiero dibujar de mejor manera un dibujo realista, aún tengo que mejorar ese aspecto. Sin embargo, como esa etapa del proyecto era más libre y mi meta era dibujar con más detalle a las personas y al mismo tiempo influenciarme con el estilo de mis artistas referentes en algunos de mis dibujos, no era obligatorio que todos los dibujos fueran más detallados, y se buscaba también que algunos dibujos fueran más expresivos, ya sea haciendo trazos sueltos en dibujos rápidos en digital, haciendo dibujos tradicionales directamente en tinta y sin boceto previo para favorecer la expresividad (sacrificando algunas veces una proporción corporal precisa), o pintando dibujos con manchas de color y sin usar la línea.

Si bien a lo largo de mi avance con los dibujos pude mejorar mi velocidad en comparación al principio, todavía tengo que aprender a ser más rápida y eficiente. Una de las razones por las que mejoré en velocidad fue que me di cuenta de que no hacía falta tener un dibujo perfecto. Muchos de mis referentes tenían dibujos que no eran precisos pero que servían de todas maneras para hacer un concepto de personaje. Algunos de estos referentes son ilustradores profesionales que trabajan para compañías que requieren sus servicios para grandes proyectos, y aun así tienen dibujos que a primera vista se ven imprecisos. Eso es porque muchas veces en las primeras etapas de diseño de algún personaje se valoran las expresiones visibles y las ideas más que un dibujo bien acabado. Para lograr hacer dibujos menos detallados y priorizar la expresividad, tuve que obligarme a mí misma a no hacer zoom dentro del programa de dibujo digital que usé, Clip Studio Paint, y sólo usar algo de zoom para hacer los rostros, junto con no preocuparme de dejar las líneas con un trazado perfecto.

En la primera versión del libro, ordenando los dibujos para formar las páginas, me di cuenta de que si bien mi estilo al presentar los dibujos no estaba mal, debí tomarme aún más de los referentes en ese aspecto. Muchos de los dibujos de los artistas que sigo tenían personas dibujadas en distintos tamaños, esparcidas a lo largo de las páginas, enfocándose no sólo en los cuerpos sino también en los rostros, y mostrándolos con tamaños grandes para que se noten más las facciones, además de presentar incluso varios estilos de dibujo a la vez.

Así que, sí observé a mis referentes, pero una vez entré en la corriente de dibujar seguido, por estar apurada para crear más dibujos no me detuve a analizar cómo me estaban quedando ordenados en el lienzo. No sólo debí estar atenta al dibujo individual en sí, sino que también debí poner atención en la forma en la que lo estaba presentando. De esa forma podría haber variado más con las estructuras de las páginas, jugando con las proporciones de los dibujos y distribuyéndolos de una forma en que muchas páginas se hicieran “nuevas” o “frescas” de ver.

Es por lo anterior que al corregir la primera versión del libro, se hizo caso a las críticas que surgieron de su revisión y se mejoró la portada y la contraportada, las tipografías, el tamaño del libro, las portadillas y la distribución de los dibujos en las páginas. Ahora las páginas varían mucho más en su composición visual, distribuyendo el peso de los dibujos de forma que no se sienta tan repetitivo y plano como antes. Esto resulta en un ritmo visual más interesante al ir moviendo las páginas hacia adelante.

En cuanto a los personajes creados para este libro, gracias a ellas pude aprender más sobre el Concept Art de diseño de personajes, lo cual era una de mis metas de este proyecto. No había hecho turnarounds de personaje tan precisos y con detalle. Haciéndolos, me di cuenta de algunas falencias que tenía al dibujar los cuerpos de los personajes y que pude corregir en los dibujos. Estos personajes se crearon intentando que cada personaje se viera distinta la una de la otra y también teniendo en cuenta las reglas generales del diseño de personajes. Se cae en la conclusión de que, si bien tienen características diferenciadas, probablemente se podría haber exagerado más las diferencias entre sus rasgos faciales y texturas corporales para distinguirlas más eficazmente. Ahora sé a qué cosas ponerle más atención para corregir, pero no significa que dibuje completamente bien, así que seguiré perfeccionando ese aspecto.

Como todo diseño, mis personajes pueden tener cosas mejorables, sin embargo, estoy contenta de haber alcanzado este nivel. Me gustó poder hacer un libro de dibujos, ya que en este objeto puedo evidenciar mi estado actual como dibujante. Este proyecto fue mi primer paso para lograr aprender a profundidad sobre el diseño de personajes y el Concept Art junto a otros conocimientos, ya que espero en el futuro tener estas habilidades de manera profesional para optar a hacer trabajos de esta disciplina. Planeo también aprender sobre el dibujo de fondos en el futuro para hacer que mis personajes no siempre se vean en un fondo plano.

Finalmente, con el libro espero que más personas se vean influenciadas a hacer estudios gráficos respecto a lo que es vivir en Chile, registrando a las personas que habitan aquí actualmente (de cualquier edad y género), y registrando a las calles, la arquitectura, la flora y fauna y los entornos naturales de este país, y no sólo dentro de la capital sino a lo largo de todo el territorio, ya que esto sería de gran valor cultural y crearía una gran “biblioteca visual” a la cual acceder.

16.1 Agradecimientos

Primero que todo agradezco a Dios por haberme ayudado a terminar mi memoria y el libro de dibujos, porque fue Él quien me acompañó a lo largo de la carrera, a través de los buenos momentos y las dificultades. Como dice Isaías 41:10 (RVR1960), “No temas, porque yo estoy contigo; no desmayes, porque yo soy tu Dios que te esfuerzo; siempre te ayudaré, siempre te sustentaré con la diestra de mi justicia.”, y estoy segura de que así fue, porque Él me abrió el camino, y fue Él quien me puso a las personas indicadas que iban a ayudarme a avanzar o que me apoyarían.

Dentro de estas personas que me apoyaron está mi familia; mis padres y hermana Renata. Quería agradecerles por su apoyo a lo

largo del proyecto, y te agradezco Renata por darme tu opinión y crítica cuando te preguntaba sobre mis dibujos, y por ayudarme a pintar muchos de estos.

Le doy las gracias a mi profesor guía, Leonardo Soto, por ayudarme durante todo este proceso y arriesgarse por este proyecto, ya que no es un tema del que fuera experto, pero aun así él estuvo dispuesto a ayudarme a hacer un trabajo como este y a darme información útil y/o relacionada si la encontraba.

Agradezco mucho a Vicente y a Natalia por sus consejos. Parte de la idea de hacer este libro vino de ustedes, y aunque yo sabía que quería hacer esto no estaba segura de si sería posible; ustedes como amigos y como dibujantes me dieron el empujón que necesitaba para comenzar a trabajar en esto pensando en que estaba bien seguir esta idea. Gracias Vicente por toda la ayuda y los consejos que me has dado durante la carrera desde que te conocí en mi segundo año, además de la ayuda que me brindaste durante la memoria, y gracias Natalia por ayudarme a corregir parte del texto de la memoria y sobre todo por ayudarme con tus consejos sobre los dibujos. Mi paso por la universidad no habría sido el mismo de no ser por ustedes.

Muchas gracias a Ismael por siempre darme ánimos durante todo el proceso de trabajo, por siempre preguntarme qué podías hacer por mí; tu apoyo total realmente me alegraba el día. Lo mismo para Macarena, muchas gracias por siempre estar ahí para mí después de tantos años, por darme ánimos y aconsejarme sobre cómo investigar, hay archivos de investigaciones a los que no habría llegado de no ser por tu ayuda, y también gracias por ayudarme a corregir parte del texto.

Gracias a Pablo por estar atento a cómo me iba en la memoria, por preguntarme cómo estaba y mandarme ánimos frecuentemente. Gracias a Sebastián por ayudarme con las fotos que necesitaba de La Florida, y a Lisset por los ánimos que me enviaste y por orar por mí. Agradezco a mis hermanas en la fé María y Scarlett por animarme y orar por mí, y por lo mismo agradezco al grupo de estudiantes cristianos al que pertenezco dentro de la universidad, GELC, porque oramos los unos por los otros.

Agradezco a cualquier otra persona que me haya dado su ayuda o algún consejo para este trabajo, y también agradezco a todos los que pensaron en mí y en mi proyecto y que desearon que me fuera bien.

Muchas gracias a todos por su apoyo y que Dios les bendiga mucho.

17. Bibliografía

- Amaro, L. (2018). *Fyto Manga: Derretido por Candy*. Meliwarén. Consultado el 19 de octubre de 2021. <http://meliwaren.blogspot.com/2018/08/fyto-manga.html>
- Andross Divenom. (8 de septiembre de 2020). *La Historia Del Comic En Chile* [Video]. YouTube. Consultado el 30 de octubre de 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=tVuMKQjKSUQ>
- Anime-Expo Chile. (2023). *AEX Anime Expo Santiago*. Anime Expo AEX. Consultado el 27 de mayo de 2023. <https://anime-expo.cl/>
- Aoyama, T. (2005). *Transgendering Shôjo Shôsetsu: Girls' Inter-text/sex-uality*. En McLelland, M. y Dasgupta, R. (Eds.), *Genders, Transgenders and Sexuality in Japan* (pp. 49-64). London: Routledge. <https://espace.library.uq.edu.au/view/UQ:71722>
- Aoyama, T., Tsuchiya, H. & Kan, S. (2010). *Shôjo Manga: Past, Present, and Future--An Introduction*. U.S.-Japan Women's Journal, vol. 38, pp. 3-10. <https://www.jstor.org/stable/42772006>
- Arellano, M. (2018). *Sobre la dislocación del cuerpo en la arquitectura: El Modulor de Le Corbusier*. ArchDaily. Consultado el 10 de junio de 2022. <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/902225/sobre-la-dislocacion-del-cuerpo-en-la-arquitectura-el-modulor-de-le-corbusier>
- Ballesteros, P. (2017). *What Is Concept Art?*. LinkedIn Learning. Consultado el 7 de julio de 2022. <https://www.linkedin.com/learning/what-is-concept-art/welcome>
- BaM Animation. (5 de marzo de 2020). *GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>
- BBC Mundo. (2018). *Oscar 2018: qué es el test de Bechdel y qué dice de la discriminación hacia las mujeres en Hollywood*. BBC News. Consultado el 30 de noviembre de 2021. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-43236771>
- BBC TV. (1994). *Manga!* [Película de televisión]. BBC TV.
- Bernabé, M. (2012). *El papel de las chicas en el shônen manga*. Tebeosfera. Consultado el 23 de noviembre de 2021. https://www.tebeosfera.com/documentos/el_papel_de_las_chicas_en_el_shonen_manga.html
- Biblioteca del Congreso Nacional de Chile (BCN). (2017). *La ruta chilena hacia el Sol Naciente*. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. https://obtienearchivo.bcn.cl/obtienearchivo?id=repositorio/10221/24857/4/La_ruta_chilena_hacia_el_Sol_Naciente-8.pdf
- Bonilla, F. y Martínez, A. (2022). *El anime nos cambió: La importancia del anime en la juventud chilena*. Santiago de Chile, Chile: Asiática Ediciones.
- Canifrú, C. [Las reviews de Camilo] (18 de noviembre de 2016) *Mini-Documental | La época dorada del CÓMIC CHILENO | ESPECIAL 30K* [Video]. YouTube. Consultado el 30 de octubre de 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=es6dQKd6djs>
- Canson. (s.f.). *Dibujo: Las proporciones humanas*. Canson. Consultado el 7 de junio de 2022. <https://es.canson.com/consejos-de-expertos/dibujo-las-proporciones-humanas>

Cardozo, A. (2022). *Manga Plus: Editor explica cómo se encargan de la distribución interna en el extranjero*. ANMTV – Anime, Manga y TV. Consultado el 18 de abril de 2023. <https://www.anmtvla.com/2022/01/manga-plus-editor-explica-como-se.html>

Castillo, E. (2022). *La "Manic Pixie Dream Girl" en el cine y los trastornos mentales en las mujeres*. Erreizando. Consultado el 23 de abril de 2023. <https://erreizando.com/la-manic-pixie-dream-girl-en-el-cine-y-los-trastornos-mentales-en-las-mujeres/>

Centro Pixels. (2019). *¿Qué es Concept Art?*. Centro Pixels. Consultado el 26 de junio de 2022. <https://centropixels.com/que-es-concept-art/>

Cho, H. (2016). *The Webtoon: A new form for graphic narrative* [El webtoon: una nueva forma de narrativa gráfica]. The Comics Journal. Consultado el 25 de noviembre de 2021. <https://www.tcj.com/the-webtoon-a-new-form-for-graphic-narrative/>

Cook, D. (2012). *The Last of Us: acting out the end of the world* [The Last of Us: representando el fin del mundo]. VG247. Consultado el 5 de diciembre de 2021. <https://www.vg247.com/the-last-of-us-acting-out-the-end-of-the-world>

Cristina, S. (2021). *¿Qué es el male gaze o la mirada masculina? ¡Aprende a identificarlo!*. Así es Cancún. Consultado el 11 de abril de 2022. <https://asiescancun.mx/igualdad/que-es-el-male-gaze-o-la-mirada-masculina-aprende-a-identificarlo/>

CSIRT. (s.f). *Día Mundial de Internet: Hitos de la llegada de internet a Chile*. CSIRT. Consultado el 23 de noviembre de 2021. <https://www.csirt.gob.cl/recomendaciones/dia-mundial-de-internet/>

Datosmacro. (s.f-a). *Chile: Economía y demografía*. Datosmacro. Consultado el 25 de septiembre de 2021. <https://datosmacro.expansion.com/paises/chile>

Datosmacro. (s.f-b). *Japón: Economía y demografía*. Datosmacro. Consultado el 25 de septiembre de 2021. <https://datosmacro.expansion.com/paises/japon>

Daugherty, S. (2020). *In the Name of the Moon: Female Mangaka and the Manga Industry* [En el nombre de la luna: Las mujeres mangaka y la industria del manga]. Chancellor's Honors Program Projects. Universidad de Tennessee, Knoxville. https://trace.tennessee.edu/utk_chanhonoproj/2359

de Cabo Baigorri, M. (2015). *El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa*. Espacio Tiempo Y Forma. Serie V, Historia Contemporánea, (26), pp. 355-375. <https://doi.org/10.5944/etfv.26.2014.14514>

El Templo de Ateneo. (2020, 7 de septiembre). *Cómo escribir personajes pervertidos | Análisis y opinión* [Video]. Imagen miniatura del video. Youtube. Consultado el 24 de noviembre de 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=sRUSNtKHr-0>

Embajada del Japón en Chile. (s.f). *Resumen Historia de las Relaciones Bilaterales a Nivel Político*. Embajada del Japón en Chile. Consultado el 26 de septiembre de 2021. https://www.cl.emb-japan.go.jp/itpr_es/relaciones_bilaterales.html

ESDIP. (2021a). *¿Qué es el Matte Painting?*. ESDIP Escuela de Arte. Consultado el 11 de julio de 2022. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/que-es-el-matte-painting/>

ESDIP. (2021b). *¿Qué es Photobashing y en qué consiste?*. ESDIP Escuela de Arte. Consultado el 11 de julio de 2022. <https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/que-es-photobashing-y-en-que-consiste/>

Fernández, A. (2016). *Los estereotipos: definición y funciones*. Iberic@l, Revue d'études ibériques et ibéro-américaines, Número 10, 53-63.

Fernández, A. (2019). *Ilustración digital y Concept Art. El arte del siglo XXI* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Oviedo]. <http://hdl.handle.net/10651/57760>

Fernández, C. (2014). *La problemática representación de la mujer en los videojuegos y su relación con la industria*. Revista de estudios de juventud, volumen desconocido (106), 93-108. Consultado el 5 de diciembre de 2021. https://www.researchgate.net/publication/309035476-La_problemativa_representacion_de_la_mujer_en_los_videojuegos_y_su_relacion_con_la_industria

Fernández, D. (2013). *Twiggy – ícono de la moda juvenil de los 60's*. Vestuario Escénico. Consultado el 14 de junio de 2022. <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2013/01/30/twiggy-icono-de-la-moda-juvenil-de-los-60s/>

Flis, D. (2018). *Straddling the Line: How Female Authors Are Pushing the Boundaries of Gender Representation in Japanese Shonen Manga* [A caballo entre la línea: cómo las autoras están ampliando los límites de la representación de género en el manga shonen japonés]. New Voices in Japanese Studies, vol. 10, pp. 76-97. <https://newvoices.org.au/volume-10/straddling-the-line-how-female-authors-are-pushing-the-boundaries-of-gender-representation-in-japanese-shonen-manga/>

Franco, J. (1996). *El Modulor de Le Corbusier (1943-1954)*. Boletín Académico. Escola Técnico Superior de Arquitectura da Coruña, 20: 20-30. ISSN 0213-3474. <http://hdl.handle.net/2183/5278>

Fritz, H., & Valdés, T. (2006). *IGUALDAD Y EQUIDAD DE GÉNERO: APROXIMACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL. Herramientas de Trabajo en Género para Oficinas y Contrapartes del UNFPA. Volumen I*. Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA). Consultado el 30 de marzo de 2022. <https://elsalvador.unfpa.org/sites/default/files/pub-pdf/Herramientas%20de%20trabajo%20en%20genero%20UNFPA.pdf>

Funimation. (2022). *El contenido de Funimation pasa a Crunchyroll: la biblioteca de anime más grande del mundo*. Blog Funimation. Consultado el 27 de mayo de 2023. <https://blog.funimation.com/es/2022/03/01/el-contenido-de-funimation-pasa-a-crunchyroll-la-biblioteca-de-anime-mas-grande-del-mundo/>

Galea, I. (2022). *Fanservice: significado, tipos y ejemplos del fanservice en anime, series y películas*. Cinco Noticias. Consultado el 9 de abril de 2022. <https://www.cinconoticias.com/fanservice/>

Galicia, C. (2021). *10 Ways Hayao Miyazaki's Movies Are Feminist Works Of Art* [10 formas en que las películas de Hayao Miyazaki son obras de arte feministas]. Screenrant. Consultado el 23 de noviembre de 2021. <https://screenrant.com/why-hayao-miyazaki-ghibli-movies-are-feminist/>

García, J. & López, F. (2011). *Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos*. Investigación y género, logros y retos: III Congreso Universitario Nacional Investigación y Género, [libro de actas]. Facultad de Ciencias del Trabajo de la Universidad de Sevilla, 16 y 17 de junio de 2011.

(Coord.) Isabel Vázquez Bermúdez; (Com. cient.) Consuelo Flecha García...[et al.] (pp. 1086-1101). Sevilla: Unidad para la Igualdad, Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/39608>

García, J. & López, F. (2012). *La representación icónica y narrativa de la mujer en el cómic japonés masculino: El shōnen manga y el horror manga*. Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia, vol. 7, pp. 119-136. https://www.researchgate.net/publication/279169274_La_representacion_iconica_y_narrativa_de_la_mujer_en_el_comic_japones_masculino_el_shounen_manga_y_el_horror_manga

García, M. (s.f.). *Caleuche Comic. Una revista de superhéroes made in Chile*. Ergocomics. <https://web.archive.org/web/20110509044612/http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?idele=20060528195002>

gdfs. (2014, 18 de julio). *Estreno de Evangelion en Chile Chilevision 2001 Rip VHS* [Video]. YouTube. Consultado el 19 de abril de 2023. <https://www.youtube.com/watch?v=hJzkVT9Nus8>

Giberti, E. (2017). *Sexismo*. Diccionario Enciclopédico de la Legislación Sanitaria Argentina (DELS). Consultado el 31 de marzo de 2022. <https://salud.gob.ar/dels/entradas/sexismo>

Gómez, L. (2017). *El lado oscuro del Japón*. Libre Pensador. Consultado el 22 de noviembre de 2021. <https://librepensador.uexternado.edu.co/el-lado-oscuro-del-japon/>

Guarneros, F. (2021). *El acoso sexual ensombrece la industria de los videojuegos*. Expansión. Consultado el 7 de diciembre de 2021. <https://expansion.mx/tecnologia/2021/07/22/el-acoso-sexual-ensombrece-a-la-industria-de-los-videojuegos>

Heller, E. (2004). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili.

Hernández, R. (2019). *Fan service*. Geekno. Consultado el 22 de noviembre de 2021. <https://www.geekno.com/glosario/fan-service>

Hinojosa, H. (2021). *Revista Trauko (1988 – 1991), un mito que se vuelve a contar*. Biblioteca Nacional de Chile. Consultado el 15 de mayo de 2022. <https://www.bibliotecanacional.gob.cl/sites/www.bibliotecanacional.gob.cl/files/2022-01/Revista%20Trauko%20%281988-1991%29%2C%20un%20mito%20que%20se%20vuelve%20a%20contar.pdf>

Honda, M. (2010). *The Invalidation of Gender in Girls' Manga Today, with a Special Focus on 'Nodame Cantabile'*. U.S.-Japan Women's Journal, vol. 38, pp. 12-24. <https://www.jstor.org/stable/42772007>

Inoue, M. (2002). *Gender, Language, and Modernity: Toward an Effective History of Japanese Women's Language*. American Ethnologist, vol. 29 (2): pp. 392-422. <https://doi.org/10.1525/ae.2002.29.2.392/>

Introfilms. (2010, 22 de julio). *LA COMIQUERIA | cortometraje documental* [Video]. Youtube. Consultado el 2 de noviembre de 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=nD7JZvOVcQ8>

Jen, A. (s.f.). *Creación de personajes manga*. Domestika. Consultado el 10 de junio de 2022. <https://www.domestika.org/es/courses/703-creacion-de-personajes-manga>

Jesús, A. (2022). *Hayao Miyazaki: La vez en que reveló el origen de su inspiración para películas de Studio Ghibli*. Rock and Pop. Consultado el 16 de mayo de 2023. <https://www.rockandpop.cl/2022/06/hayao-miyazaki-la-vez-en-que-revelo-el-origen-de-su-inspiracion-para-peliculas-de-studio-ghibli/>

Jiménez, A. (s.f.). *What Is a Turnaround in Character Design and How To Draw One* [¿Qué es un giro de vuelta en el diseño de personajes y cómo dibujar uno?]. Domestika. Consultado el 20 de enero de 2023. <https://www.domestika.org/en/blog/5703-what-is-a-turnaround-in-character-design-and-how-to-draw-one>

Jojo's Bizarre Encyclopedia. (2021). *Billboard Japan (August 2021)* [Billboard Japón (Agosto 2021)]. Jojo's Bizarre Encyclopedia. Consultado el 30 de noviembre de 2021. [https://jojowiki.com/Interview:Billboard_Japan_\(August_2021\)#Translation](https://jojowiki.com/Interview:Billboard_Japan_(August_2021)#Translation)

JoJopedia. (s.f.). *Comentario del autor (Stone Ocean)*. JoJopedia. Consultado el 26 de noviembre de 2021. [https://jojo.fandom.com/es/wiki/Comentario_del_autor_\(Stone_Ocean\)](https://jojo.fandom.com/es/wiki/Comentario_del_autor_(Stone_Ocean))

Kohler, C. (2012). *Ken Levine Explains BioShock Infinite's Bland Box Art* [Ken Levine explica el aburrido arte de la caja de BioShock Infinite]. Wired. Consultado el 6 de diciembre de 2021. <https://www.wired.com/2012/12/bioshock-infinite-box-art/>

Kotani, M. (2007). *Alien Spaces and Alien Bodies in Japanese Women's Science Fiction*. En Bolton, C., Csicsery-Ronay Jr., I. & Tatsumi, T. (Eds.), *Robot ghosts and wired dreams: Japanese science fiction from origins to anime* (pp. 47-74). Minneapolis: University of Minnesota Press.

Lippmann, W. (2003). *La opinión pública*. Madrid, España: Editorial Langre.

Loveridge, L. (2021). *Interview: Ranking of Kings Manga Creator Sōsuke Tōka* [Entrevista: El creador del manga Ranking of Kings Sōsuke Tōka]. Anime News Network. Consultado el 24 de junio de 2022. <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2021-12-01/ranking-of-kings-manga-creator-sosuke-toka/.180157>

Macossay, J. (2021). *Anime y acoso: personajes que normalizan el hostigamiento sexual*. Tomatazos. Consultado el 24 de noviembre de 2021. <https://www.tomatazos.com/articulos/666654/Anime-y-acoso-personajes-que-normalizan-el-hostigamiento-sexual>

María. (2020). *Tipos de cuerpo de mujer, descubre cuál es el tuyo*. Descubriendo tu estilo. Consultado el 30 de mayo de 2022. <https://descubriendotuestilo.com/tipos-de-cuerpo-mujer/>

Márquez, R. (2018). *Qué es el crunch y qué opina de ello alguien que lo ha vivido en sus carnes*. Vida Extra. Consultado el 7 de diciembre de 2021. <https://www.vidaextra.com/industria/que-crunch-que-opina-ello-alguien-que-ha-vivido-sus-carnes>

Martínez, M. (2017). *Color y género. Un análisis de la pervivencia de estereotipos*. En A.M. Ortega Pérez, V. García-Prieto (Ed.), *Voces alternativas: investigación multidisciplinar en comunicación y cultura* (pp. 391-409). Sevilla: Egregius. <https://idus.us.es/handle/11441/93551>

Masuda, N. (2015). *Shojo Manga and Its Acceptance*. En Masami, Toku (Ed.), *International Perspectives on Shojo and Shojo Manga: The Influence of Girl Culture* (pp. 23-31). Routledge. https://books.google.cl/books?id=j1LLCQAAQBAJ&pg=PA24&redir_esc=y#v=one-page&q&f=false

Matanle, P., Ishiguro, K., McCann, L. (2014). *Popular Culture and Workplace Gendering among Varieties of Capitalism: Working Women and their Representation in Japanese Manga* [Cultura popular y género en

el lugar de trabajo entre las variedades de capitalismo: las mujeres trabajadoras y su representación en el manga japonés]. *Gender, Work & Organization*, 21 (5), 472-489. <https://onlinelibrary-wiley-com.uchile.idm.oclc.org/doi/10.1111/gwao.12050>

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art* [Entender el cómic: El arte invisible]. New York: HarperPerennial. Capítulo 2.

Memoria Chilena (2018a). *El Peneca (1908-1960)*. Memoria Chilena. Consultado el 19 de octubre de 2021. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3397.html> (mencionado en texto, 2018a)

Memoria Chilena (2018b). *La sátira política en Chile (1811-1898)*. Memoria Chilena. Consultado el 24 de octubre de 2021. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-708.html#presentacion>

Memoria Chilena (2018c). *Mampato (1968-1978)*. Memoria Chilena. Consultado el 19 de octubre de 2021. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-100696.html> (mencionado en texto, 2018c)

Memoria Chilena (2018d). *Topaze (1931-1970)*. Memoria Chilena. Consultado el 19 de octubre de 2021. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3683.html>

Memoria Chilena (2019). *Historieta chilena (1858-1998)*. Memoria Chilena. Consultado el 19 de octubre de 2021. <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-595.html>

Memoria Chilena (s.f). *Lira Popular (1866-1930)*. Memoria Chilena. Consultado el 24 de octubre de 2021. <https://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-723.html>

Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación del Gobierno de España (2022). *Ficha país Chile*. Consultado el 25 de septiembre de 2021. http://www.exteriores.gob.es/documents/fichaspais/chile_ficha%20pais.pdf

Ministerio de Relaciones Exteriores de Japón. (s.f). *Información sobre el Territorio Japonés*. Ministerio de Relaciones Exteriores de Japón. Consultado el 25 de septiembre de 2021. <https://www.es.emb-japan.go.jp/politicaexterna/territory/data.html>

Miró, F. (2017). *Es totalmente necesaria una revisión feminista de la historia del cómic*. El Diario. Consultado el 23 de noviembre de 2021. https://www.eldiario.es/cultura/comics/totalmente-necesaria-revision-feminista-historia_128_3069324.html

Montealegre, J. (2021). *La Castaña: La irreverencia juvenil de una generación antipoética*. El Desconcierto. Consultado el 14 de diciembre de 2021. <https://www.eldesconcierto.cl/tipos-moviles/letras/2021/12/09/la-castana-la-irreverencia-juvenil-de-una-generacion-antipoetica.html>

Morris, C. (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Barcelona, España: Paidós.

Morrissy, K. (2020). *Shûeisha Editor Reveals Top Countries for Manga Plus Service*. Anime News Network. Consultado el 18 de abril de 2023. <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2020-10-13/shueisha-editor-reveals-top-countries-for-manga-plus-service/.165140>

Mulvey, L. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. *Screen*, vol. 16 (3), pp. 6-18. <https://sci-hub.se/10.1093/screen/16.3.6>

Muñoz, N. (2020). *El Anime En Chile Se Ha Vuelto Un Fenómeno*. *Tiempo Real*. Consultado el 4 de octubre de 2021. <https://tiemporeal.periodismoudec.cl/2020/12/15/el-anime-en-chile-se-ha-vuelto-un-fenomeno/>

Napier, S. (1998). *Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts*. En Martínez, D. (Ed.), *The Worlds of Japanese Popular Culture: Gender, Shifting Boundaries and Global Cultures* (pp. 91-109). Cambridge: Cambridge University Press.

Neufert, E. (2014). *Neufert. Arte de proyectar en arquitectura*. Editorial Gustavo Gili.

Novillo, H. (2023). *¿Entonces el artbook es una colección de concept art para que los artistas del equipo de desarrollo puedan mirar la trayectoria del proyecto y dibujar o modelar las herramientas?*. Platzi. Consultado el 12 de abril de 2023. <https://platzi.com/discusiones/3650-artbook-videojuegos/298360-entonces-el-artbook-es-una-coleccion-de-concept-art-para-que-los-artistas-del-equipo-de-desarrollo-puedan-mirar-la-trayectoria-del-proye/>

Ogi, F., Fraser, L., Bettridge, I., & Kuru, L. (2018). *Beyond Borders: Shôjo Manga and Gender*. *U.S.-Japan Women's Journal*, vol. 54 (1), pp. 75-97.

Page One. (2022). *Quiénes [Somos]*. Page One. Consultado el 11 de abril de 2022. <https://pageone.cl/pages/quienes-somos> (Page One, 2022).

Palomares, A. (2018). *La Femme Fatale, un personaje de cine creado para "atar" a la mujer y que acabó liberando su feminismo*. *Tendencias*. Consultado el 23 de noviembre de 2021. <https://www.tendencias.com/feminismo/femme-fatale-personaje-cine-creado-para-atar-a-mujer-que-acabo-liberando-su-feminismo>

Parada, D., & Uribe, S. (2010). *Representaciones Sociales en Relación al fenómeno manga - anime en jóvenes Bogotanos que manifiestan haber construido una identidad como Otaku* (Tesis de grado). Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.

Paris. (2020, 16 de septiembre). *La revolución literaria del manga en Japón - Historia del manga I Documental* [Video]. Youtube. Consultado el 23 de septiembre de 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=Hi4Hk0CDcjc>

Parker-Dalton, J. (2019). *Female Editors at Jump: An Impossibility?* [Mujeres editoras en Jump: ¿una imposibilidad?]. Otaquest. Consultado el 12 de abril de 2022. <https://www.otaquest.com/jump-female-editors-controversy/>

Pérez, C. (2016). *Ilustremos igualdad: Guía editorial con lineamientos para el diseño de personajes ilustrados en los cuentos infantiles sin estereotipos de género*. [Tesis de grado, Universidad de Chile]. Repositorio Académico de la Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/143592>

Perillán, L. (2009). *Otakus en Chile*. [Tesis de Grado, Universidad de Chile]. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/106188>

Peters, M. (2022). *New Manga Survey Singles Out the Industry's Top Series to Date*. *ComicBook*. Consultado el 13 de abril de 2022. <https://comicbook.com/anime/news/best-manga-all-time-one-piece-poll/>

Prough, J. (2011). *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*. University of Hawai'i Press. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt6wqnk8>

Rabin, N. (2007). *The Bataan Death March of Whimsy Case File #1: Elizabethtown* [La Marcha de la Muerte de Bataan del Expediente Caprichoso #1: Elizabethtown]. AV Club. Consultado el 5 de diciembre de 2021. <https://www.avclub.com/the-bataan-death-march-of-whimsy-case-file-1-elizabet-1798210595>

Rae. (s.f). *Estereotipo*. Real Academia Española. Consultado el 18 de junio de 2022. <https://dle.rae.es/estereotipo>

Rae. (s.f). *Ícono*. Real Academia Española. Consultado el 9 de mayo de 2022. <https://dle.rae.es/icono>

Rae. (s.f). *Signo*. Real Academia Española. Consultado el 8 de mayo de 2022. <https://dle.rae.es/signo>

RainSpectreX. (2020). *My Interpretation of Chainsaw Man*. Reddit. Consultado el 28 de abril de 2022. https://www.reddit.com/r/ChainsawMan/comments/hrdz8i/my_interpretation_of_chainsaw_man/

Rässa, J. (2018). *Concept Art Creation Methodologies. Visual Development of "Rock Boy"*. [Tesis de grado, South-Eastern Finland University of Applied Sciences]. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/146949/Julia_Rassa_Thesis.pdf

Red Chilena contra la Violencia hacia las Mujeres. (2015). *El continuo de violencia hacia las mujeres y la creación de nuevos imaginarios*. Andros Impresores. Consultado el 5 de abril de 2022. <https://www.nomasviolenciacontramujeres.cl/wp-content/uploads/2015/11/El-continuo-de-violencia-hacia-las-mujeres.pdf>

Red Chilena contra la Violencia hacia las Mujeres. (2016). *Educación no sexista, hacia una real transformación*. Andros Impresores. Consultado el 5 de abril de 2022. https://www.nomasviolenciacontramujeres.cl/wp-content/uploads/2016/10/36621_RED-2016-WEB.pdf

Red Chilena Contra la Violencia Hacia las Mujeres. (s.f.). *Sexismo en la educación*. Consultado el 3 de abril de 2022. <https://www.nomasviolenciacontramujeres.cl/wp-content/uploads/2015/11/34171-CARTILLA-SEXISMO-pg-8-web.compressed.pdf>

Robertson, J. (2021). *A Brief and Broad History of Post Golden Age-Pre-Digital Comic Book Coloring* [Una breve y amplia historia del coloreado de cómics posterior a la Edad de Oro y anterior a la digital]. Medium. Consultado el 23 de junio de 2022. <https://simonmag-gots.medium.com/a-brief-and-broad-history-of-post-golden-age-pre-digital-comic-book-coloring-9fe9e386149a>

Robledo, G. (2016). *El manga como arma de "paz proactiva" en Japón*. El País. Consultado el 22 de noviembre de 2021. https://elpais.com/internacional/2016/12/29/mundo_global/1483038483_810315.html

Rodríguez, J. (2009). *La imagen de la mujer en los cómics estadounidenses*. Tebeosfera. Consultado el 30 de noviembre de 2021. https://www.tebeosfera.com/documentos/la_imagen_de_la_mujer_en_los_comics_estadounidenses.html

Ryman Arts. (s.f). *Biography*. Herbert D. Ryman: Artist, Designer, Mentor. Ryman Arts. Consultado el 30 de junio de 2022. <https://rymanarts.org/herbert-d-ryman/biography>

Sampson, R. (2019). *Born Sexy Yesterday: The Perverse Male Fantasy Nobody Is Addressing* [Nacido sexy ayer: La perversa fantasía masculina a la que nadie se dirige]. Film Inquiry. Consultado el 30 de noviembre de 2021. <https://www.film inquiry.com/born-sexy-yesterday/>

Sánchez, C. (2013). *Revistas contraculturales en Chile: De la resistencia a la transición (1983-1991)*. Universidad Academia de Humanismo Cristiano. <http://bibliotecadigital.academia.cl/xmlui/handle/123456789/1137>

Santiago, J. (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Barcelona, España: Editorial Comanegra.

ScreenSkills. (s.f.). *Character designer*. ScreenSkills. Consultado el 31 de marzo de 2022. <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/animation/pre-production/character-designer>

ScreenSkills. (s.f.). *Concept artist (Animation)*. ScreenSkills. Consultado el 26 de junio de 2022. <https://www.screenskills.com/job-profiles/browse/animation/development/concept-artist-animation/>

Sienra, R. (2020). *El significado del famoso "Hombre de Vitruvio" de Leonardo da Vinci*. My Modern Met en Español. Consultado el 7 de junio de 2022. <https://mymodernmet.com/es/leonardo-da-vinci-hombre-vitruvio/>

Sketchi Editorial. (2021). *misión y visión*. Sketchi Editorial. Consultado el 25 de mayo de 2023. <https://sketchi-editorial.net/mision-y-vision>

Statista. (2021). *Share of high school students who read shonen or seinen manga in Japan as of May 2020, by gender*. Statista. Consultado el 13 de abril de 2022. <https://www.statista.com/statistics/1214341/japan-reader-share-male-targeted-manga-high-school-students-by-gender/>

Sunako. (24 de junio de 2022). *Tutorial: Using a Photo For Background Art* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=T7HEV-nK-d4E>

Terribleminds. (2015). *How "Strong Female Characters" Still End Up Weak And Powerless (Or, "Do They Pass The Action Figure Test?")* [Cómo los "personajes femeninos fuertes" aún terminan siendo débiles e impotentes (o "¿Pasan la prueba de la figura de acción?")]. Terribleminds. Consultado el 7 de abril de 2022. <https://terribleminds.com/ramble/2015/02/16/how-strong-female-characters-still-end-up-weak-and-powerless-or-do-they-pass-the-action-figure-test/>

The Senshin. (28 de agosto de 2021). *Why Are Manga Black And White?* [Video]. Youtube. Consultado el 23 de junio de 2022. <https://www.youtube.com/watch?v=6p802q967f0>

The Society for the Study of Manga Techniques. (1999). *How To Draw Manga: Compiling Characters* [Cómo Dibujar Manga: Compilación de personajes]. Graphic-Sha Publishing.

Tirapegui, I. (2018). *Anarko Thrash, el metalero del cómic chileno*. Portal Ñoño. Consultado el 21 de octubre de 2021. <https://xn--oo-yjab.cl/anarko-thrash-comic-chileno-jucca/>

Tomatatoro. (2016). *Character Design Tips*. Tumblr. Consultado el 13 de mayo de 2022. <https://tomatatoro.tumblr.com/post/154791597753/some-people-have-asked-how-i-went-about-drawing>

Trula, E. (2015). *Manic Pixie Dream Girl: Algo pasa con la chica de tus sueños*. Fotogramas. Consultado el 5 de diciembre de 2021. <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a9155002/manic-pixie-dream-girl-algo-pasa-con-la-chica-de-tus-suenos/>

Tsui, D. (s.f.). *Aya Takano on Manifesting a Utopia in the Imaginary World of Art*. CoBo Social. Consultado el 21 de abril de 2022. <https://www.cobosocial.com/dossiers/aya-takano-on-manifesting-a-utopia-in-the-imaginary-world-of-art/>

Universotokyo. (2013). *Junichi Nakahara from Shōjo Manga to Fashion* (中原淳一). Universotokyo. Consultado el 15 de abril de 2022. <https://universotokyo.wordpress.com/2013/03/12/531/comment-page-1/>

Vega, M. (2020). "Armados": Reportan que chileno ganó concurso internacional de *Shonen Jump* para autores de manga. Bio Bio Chile. Consultado el 27 de mayo de 2023. <https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/libros/2020/12/03/armados-reportan-que-chileno-gano-concurso-internacional-para-autores-de-manga-de-shonen-jump.shtml>

Wakeling, E. (2011). "Girls are dancin'": *shōjo culture and feminism in contemporary Japanese art*. *New Voices*, vol. 5, pp. 130-146. <https://newvoices.org.au/volume-5/girls-are-dancin-shojo-culture-and-feminism-in-contemporary-japanese-art1-the-title-girls-are-dancin-is-taken-from-a-key-collection-of-young-female-photographe/>

Williams, D., Martins, N., Consalvo, M. y Ivory, J. D. (2009). *The virtual census: representations of gender, race and age in video games* [El censo virtual: representaciones de género, raza y edad en los videojuegos], *New Media & Society*, 11(5), 815-834. https://www.researchgate.net/publication/249689679_The_virtual_census_Representations_of_gender_race_and_age_in_video_games

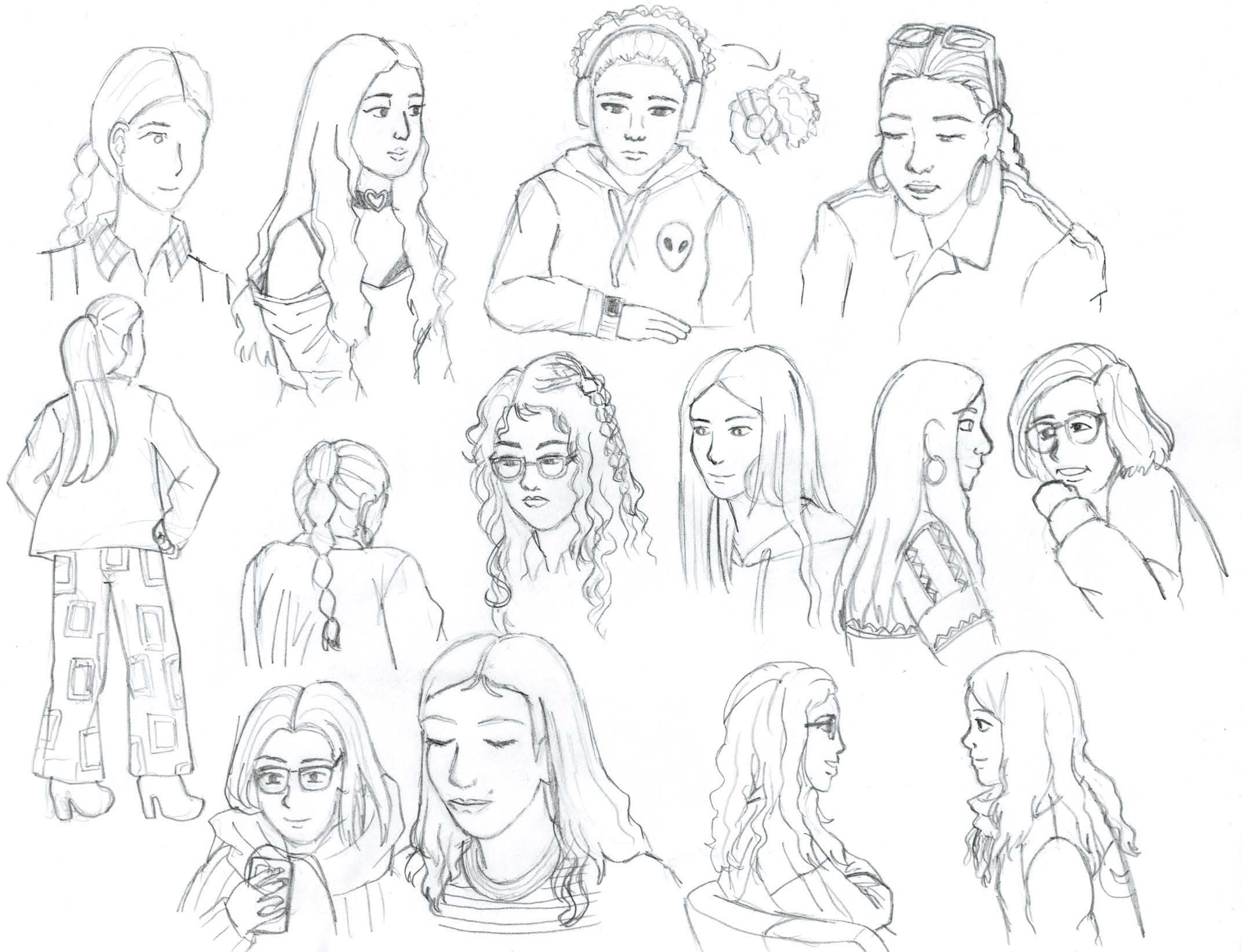
WOLU Editorial. (2021). *WOLU Editorial*. WOLU Editorial. Consultado el 25 de mayo de 2023. <https://www.wolueditorial.cl/>

Woo, E. (2017). *El público de Chile consume más animé que el resto de Latinoamérica*. La Tercera. Consultado el 4 de octubre de 2021. <https://www.latercera.com/mouse/chile-anime-latinoamerica/>

World Economic Forum. (2021). *Global Gender Gap Report 2021* [Informe mundial sobre la brecha de género 2021]. Informe 2021. <https://www.weforum.org/reports/global-gender-gap-report-2021>

Ximena & Pablo. (2020). *Carta Prat: The Animation*. Kickstarter. Consultado el 26 de mayo de 2023. <https://www.kickstarter.com/projects/cartaprat/carta-prat>

Zecchetto, V. (2002). *La danza de los signos*. Quito, Ecuador. Ediciones Abya-Yala.





UNIVERSIDAD
DE CHILE

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO