

TFG

TULPA: EL MANGA COMO POEMA VISUAL

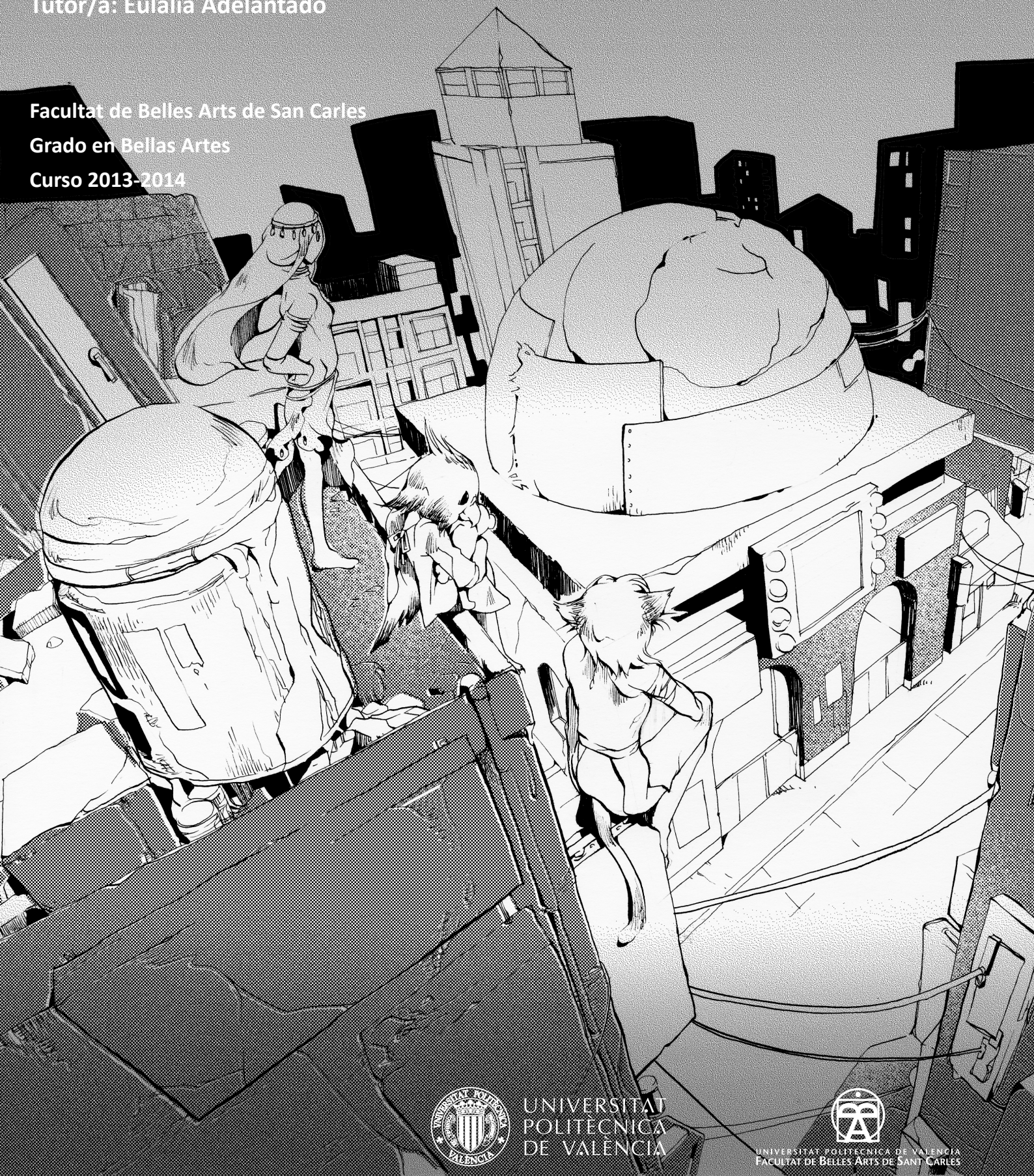
Presentado por Tomoko Miyamatsu

Tutor/a: Eulalia Adelantado

Facultat de Belles Arts de San Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2013-2014



UNIVERSITAT
POLITECNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El manga, estilo de cómic japonés cuyos orígenes hay que buscarlos en el propio arte japonés, es a día de hoy un solicitado producto en el mercado japonés, pero que además se ha exportado y es reconocido internacionalmente. La visión contemporánea del manga como elemento lúdico cotidiano ha venido desarrollándose desde finales del siglo XIX, y muy especialmente con el crecimiento económico experimentado durante la época de posguerra. No obstante, la imagen que se ha exportado (o se ha adquirido) fuera del país nipón es la del manga dirigido a un público infantil. La realidad es sin embargo muy distinta, ya que existen multitud de categorías y formatos, orientados a públicos completamente diferentes y en muy variados segmentos: edad, sexo, aficiones. Y además, el uso de formatos digitales ha contribuido a que géneros originalmente no tan populares, abran su hueco en el gran mercado que es el manga en Japón.

El manga en esencia cuenta una historia, prestando atención a la parte narrativa y muy especialmente a la visual. La combinación de ambas hace que el manga posea una gran capacidad comunicativa. La versatilidad que ofrece este estilo permite la adaptación del mismo a diferentes ámbitos. El objetivo de este trabajo es el de descubrir las posibilidades del manga como elemento conductor de un poema, en lo que se ha denominado poema visual. Para ello se analizan las características propias del manga, su historia, construcción y rasgos distintivos, poniendo de manifiesto sus posibilidades a la hora de crear un poema visual.

PALABRAS CLAVE

Manga, cómic, poema visual, narrativa visual

SUMMARY

Manga, a Japanese comic style originated from Japanese art itself, is a very popular product in Japan. However, it has been exported and recognised world wide. Nowadays the vision of manga as entertainment has been developed since the end of 19th century, specially motivated by the economic growth after post-war era. However, manga is seen mainly as a children's product out of its own country. Reality is however very different, being many categories focused for completely different targets and sectors: by age, gender, interests... Moreover, the adoption of digital supports has contributed to the irruption of not so popular types, flooding even more the Japanese market.

Manga tell us a story by using narrative and specially visual elements. And is that combination that gives manga its huge communication capabilities. The versatility offered by this style makes possible its adoption for many different scopes. This work's goal is to find out the possibilities of the manga as a visual poem; a new concept that illustrates the use of manga as the support of a poem. We will analyze the manga style, its history, constructive elements and distinctive features. That will show us its capabilities when used as a visual poem.

KEYWORDS

Manga, comic, visual poem, visual narrative

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a Eulalia Adelantado, mi tutora en este proyecto, por sus consejos y recomendaciones gracias a los cuales este trabajo ha sido posible y ha tomado finalmente forma. Gracias a su ayuda, el resultado es hoy mucho mejor de lo que habría sido sin ella. También agradecerle a Moisés Ferrer, mi marido, por su ayuda a la hora de revisar y corregir mi español durante la redacción. La lectura del mismo sería más complicada y menos interesante sin la labor de ambos.

ÍNDICE

RESUMEN	2
PALABRAS CLAVE	2
SUMMARY	3
KEYWORDS	3
AGRADECIMIENTOS	4
INTRODUCCIÓN	6
1 MANGA: HISTORIA Y AUTORES	7
1.1 HISTORIA	7
1.1.1 <i>La época de posguerra</i>	7
1.1.2 <i>El milagro japonés</i>	8
1.1.3 <i>De la crisis del petróleo a los '90</i>	8
1.1.4 <i>Desde 2000</i>	9
1.1.3 <i>Dojin</i>	10
1.2 AUTORES DE MANGA	10
1.2.1 <i>Manga experimental</i>	11
1.2.2 <i>Manga ambiental</i>	12
2 ELEMENTOS EXPRESIVOS	14
2.1 DIBUJO	15
2.2 VIÑETA	16
2.3 RECURSOS LITERARIOS	17
3 TULPA: PROCESO DE PRODUCCIÓN	19
3.1 TRAMA	19
3.1.1 <i>Guión</i>	19
3.1.2 <i>Personaje</i>	20
3.1.3 <i>Estilo</i>	21
3.2 NAME	22
3.3 ELABORACIÓN	23
3.4 BORRADOR	25
3.5 COLOR SÓLIDO Y SCREEN TONE: EFECTO VISUAL	26
3.6 RECURSOS LITERARIOS	26
4 REPRESENTACIÓN Y FORMATO	28
4.1 TAMAÑO DEL LIBRO	28
4.2 PRESENTACIÓN Y DISTRIBUCIÓN	29
4.3 DIRECCIÓN DE LECTURA	29
5 CONCLUSIÓN	31
6 BIBLIOGRAFÍA	34
ANEXO : Tulpa (2014)	36

INTRODUCCIÓN

El manga, de origen japonés, representa una forma de contar una historia, en donde la narración se basa tanto en elementos literarios como visuales, siendo la presencia de ambos elementos indispensable. Sin embargo, el grado de combinación de estos factores es variable, y es una herramienta con la que cuenta el autor. El abanico de posibilidades que se dan van pueden ir desde un manga artístico, claramente centrado en la imagen y prácticamente sin contenido textual, a un manual práctico con apoyos puntuales en viñetas, con un recorrido entre ambos muy amplio. Esta dualidad es precisamente la que hace que el manga pueda convertirse en vehículo comunicativo en muchos contextos.

Hoy en día el manga constituye una parte importante de la economía japonesa y su consumo es muy elevado por gran parte de la población no solo nacional. El uso del manga no se limita al entretenimiento, sino que aparece en la publicidad, manuales o libros de texto. Esto contrasta con la apreciación generalizada e incorrecta de que el manga es un elemento de entretenimiento infantil, y que hace que algunos no aprecian esta manifestación artística como una parte de la cultura. De hecho, los primeros mangas contemporáneos presentaban tema y concepto serios, y eran complejos desde el punto de vista literario.

En este proyecto se ha intentado adaptar el manga al ámbito de la poesía, creando efectivamente un poema visual. Con este objetivo se ha investigado su historia, desarrollo y características más definitorias. La comparación entre distintos géneros y clasificaciones ha permitido indagar en las posibilidades de expresión sentimental, para poder así aplicarlas en mi creación personal, en lo que constituye la parte práctica de este trabajo.



Kamishibai



Akahon

1 MANGA: HISTORIA Y AUTORES

El término manga presenta numerosos significados en japonés, que además han ido cambiando con el tiempo. En el siglo XVIII el término hacía referencia a una pintura empleada como “ensayo visual”. Hoy en día el manga puede referirse a una pintura, caricatura, cómic americano o de otros países, e incluso para algunas personas englobaría además la ilustración y dibujos de animación.

El término “manga”, desde un punto de vista internacional, significa “comics creados en Japón”¹, generalmente dibujados en blanco y negro, y en donde existe una clasificación por técnica; por ejemplo los de una viñeta son “Hito-koma”, los de cuatro “Yon-koma”... En este proyecto, al hablar de manga nos estaremos refiriendo a los cómics de historia larga o “Story-manga”, característicos por contener varias páginas y presentar composiciones de viñetas. En esta sección definiremos la forma actual de este tipo de manga, así como su evolución histórica en las revistas.

1.1 HISTORIA

1.1.1 La época de posguerra

El estilo de manga que podemos ver hoy en día se desarrolló durante la época de posguerra, siendo el público infantil al que mayoritariamente iban dirigidas este tipo de publicaciones. Durante la ocupación de Japón tras la guerra, el manga tenía forma de *kamishibai*², pero poco después apareció *akahon*, la primera revista que recopiló estas historias originales de *kamishibai*. Y poco después *Shueisha*, una compañía dedicada a la impresión, introdujo las primeras revistas con ediciones mensuales.

La situación económica del momento era no obstante precaria, y obligó a estos pioneros a adaptarse. *Akahon* abarató los costes reduciendo el tamaño de la revista y usando unas historias cortas y sencillas. Apareció también otra manera de presentar manga, *Kashihon*, en donde el mangaka creaba un libro artesano y lo vendía a *Kashihon*³, quien era el que lo prestaba a la gente en alquiler. En ese momento los mangakas de la época tenían que trabajar para el público infantil para subsistir, y sólo después dedicarse a otros temas. Osamu

1 Wikipedia, The free Encyclopedia, <<http://en.wikipedia.org/wiki/Manga>> [consulta en 9 de junio en 2013]

2 Literalmente significa “drama de papel”, es una forma de contar historias

3 *Kashi-hon* es una frase japonesa para los libros y revistas que se alquilan.

Tezuka, uno de los autores más relevantes de la época, empezó a escribir historias largas y divididas en series, dotando de mayor complejidad a la obra.

1.1.2 *El milagro japonés*

A comienzos de los '50, la economía de Japón experimentó un repentino crecimiento y en 1959 aparecieron dos nuevas revistas para niños, *Shonen Magazine*, de *Kodansha*, y *Shonen Sunday*, de *Shogakukan*, si bien resultaron demasiado caras y carecían de una dirección estable. Con respecto al contenido de las revistas, a pesar de que *akahon* ya estaba usando el sistema de series, éstos se basaron en el *kamishibai*. Creaban una historia independiente de unas diez páginas cada semana. Si en poco tiempo adquiría cierta popularidad, podían mantenerla continuamente, y si por el contrario, no generaba interés, la serie podía cancelarse en cualquier momento (*Uchikiri*). El modo de elaborar estas serie es usando un personaje principal, con una breve historia que siempre vuelve, al final del capítulo, a la situación inicial, de modo que la historia carece de complejidad. El es similar al cómic americano tradicional, o “*soap opera*” de esa época, y los temas más populares fueron héroes, robots y deportes.

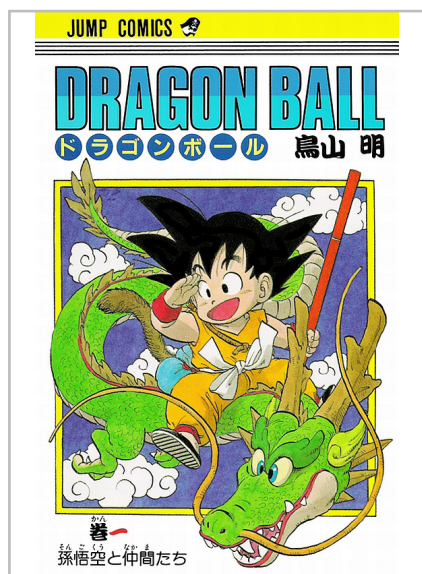
Poco después, la entrada de la televisión supuso que el dibujo de animación ocupase el puesto anteriormente ocupado por *kamishibai*. El manga amplió su campo de acción, creando historias originales de dibujos animados para televisión, pero también mangas basadas en animaciones originales. En los '60 aparecieron varias revistas semanales dirigidas a chicas (*Shonen manga*). En 1968 *Shueisha* creó *Shonen Jump* semanal, pero ya existían demasiadas revistas y no era posible coleccionar todas las obras de mangakas populares. *Jump* decidió contratar exclusivamente a artistas jóvenes y elaboró un sistema para averiguar la popularidad de la obra en la revista y actuar en consecuencia. El resultado fue una revista única y original, que se mantiene a día de hoy como una de las principales.

1.1.3 *De la crisis del petróleo a los '90*

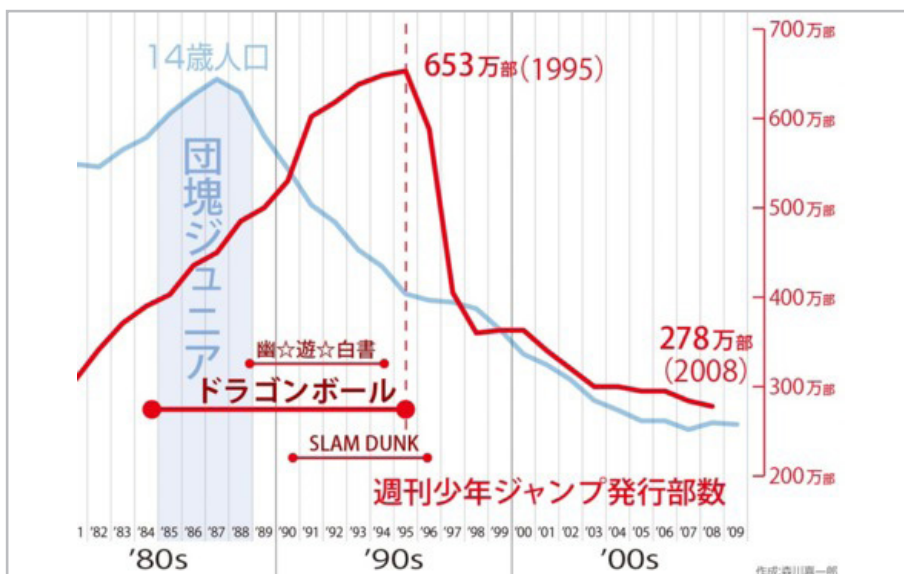
En 1973 estalló la primera crisis del petróleo en el mundo. Esta crisis global también afectó a la literatura, imprentas y demás, pero el manga, tanto de revista como de libro, continuaron creciendo económicamente⁴. En 1975 se celebró el primer certamen del *Cómic Market*, uno de los eventos más importantes relacionados con el manga, y aparecieron películas de dibujos

4

Vendieron un total de 300.000.000 revistas manga para los niños.



JUMP COMICS, Akira Toriyama: *Dragon Ball* 1



Movimiento consumo de Jump Semanal

animados cuyo origen era el manga. Cine, manga y anime eran campos que ejercen influencia unos sobre otros. En 1979 *Japan Railway* realizó un evento usando dibujos animados sobre el tren, *Ginga tetsudo 999* (Reiji Matsumoto), de gran impacto. A raíz de este éxito, muchas compañías empezaron a hacer uso del manga con fines promocionales.

A finales de los '70 empezó el tercer boom del manga, que se prolongó hasta mediados de los '90. A pesar de que la crisis no afectaba al manga, se continuaron buscando nuevas fórmulas para mantenerlo en auge. Las compañías empezaron a especializarse hacia un público más concreto (niña, niño, joven o adulto) y desarrollaron estrategias de consumo especialmente dirigidas. Fue por tanto un momento de fuerte especialización de los mangas en las revistas. También comenzaron a vender libros que recogían colecciones de un solo manga, recopilaciones de varias semanas, siempre buscando potenciar el consumo.

1.1.4 Desde 2000

Por entonces ya existían muchas revistas especializadas para unos espectadores definidos (por edad y sexo), pero a la vez, los límites de las categorías de manga se difuminaban, y se hacía difícil en ocasiones catalogar. Como desde los '90 la población infantil es cada vez menor, el género más popular fue el *Seinen manga* (para adulto joven). Es además un sector que todavía consigue resistir a la crisis. El manga sigue creciendo, si bien muchas revistas no pueden continuar, y deben terminar alguna serie.



Comic Market



Dojinshi

La relación de los diferentes medios (anime, manga y cine) se ha hecho mucho más estrecha. Además el manga también empieza a conectar con el mundo de los videojuegos y *Light Novel*⁵. El manga empieza a ser reconocido como una parte de la cultura nipona: se imprimen reediciones de obras antiguas, incluso de obras cuya revista ya no existe, se guardan mangas en las bibliotecas e incluso se construyen bibliotecas/almacén exclusivamente para manga.

1.1.3 Dojin

Dojin era originalmente una actividad personal en donde gente con un interés común en una creación cultural, generalmente literatura y poesía, se reunía e intercambia opiniones y críticas sobre obras. Hoy en día el término se refiere a personas que crean obras y las venden en eventos, y dado que en Japón el manga es el mayor campo relacionado con la impresión, Dojin ha pasado a asociarse directamente al manga.

La historia del *Dojin* del manga va de la mano del *Story-manga*, estando sus orígenes en la época de posguerra. Pronto se hizo popular como actividad escolar, y en 1975 tuvo lugar el primer evento de *Dojin* de manga, el *Comic Market*. En un principio, los libros de *dojin* (*dojin-shi*) eran recopilatorios de obras *dojin*. Sin embargo, a finales de los 80's, la gente empezó a crear sus propios *dojin-shi*, motivados especialmente por el abaratamiento de los costes de impresión (derivados por las mejoras en la tecnología de impresión *offset*). La cantidad de *dojin-shi* se amplió enormemente y esta actividad empezó a adquirir un peso económico importante. Desde los '90s, los *dojin* son en su mayor parte obras de segunda creación o parodias de mangas profesionales. Hoy en día el *dojin-shi* es un producto que se encuentra en eventos, tiendas especializadas o en la web. Además los nuevos dibujantes de manga también complementan con *dojin* su salario, hasta el punto que entre *dojin* y trabajos profesionales no existe diferencia de calidad.

1.2 AUTORES DE MANGA

En el manga se aprecian dos épocas muy importantes: la época de posguerra, con el desarrollo del manga experimental, y la época de *dojin*. En esta sección se visitan ambas épocas, mostrando los autores más relevantes de

⁵ *Light Novel* es un género literario típico japonés caracterizado por su sencillez, pues no suelen superar las doscientas páginas. A menudo son ilustradas y se publican en el formato *Bunkobon*.



En *Star system* ya existen personajes preparados, con nombres y personalidad. El autor sólo los escoge para la obra, como a un actor en una audición.

ambas, referentes que puedan mostrarnos algunas claves de utilidad para el objetivo del presente proyecto.

1.2.1 Manga experimental

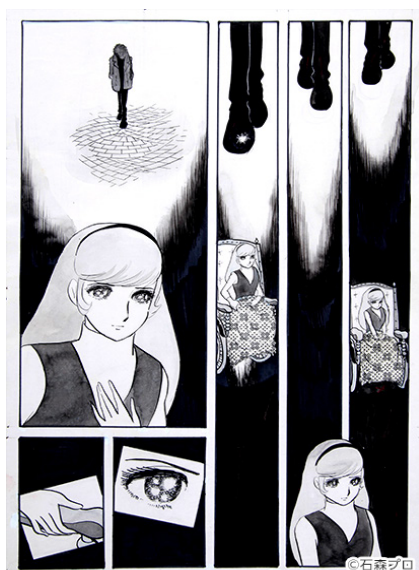
Osamu Tezuka es conocido como el creador del formato serie de manga para revista, pero no cabe duda de que otros dibujantes de la época también contribuyeron al desarrollo del manga. De hecho un grupo de jóvenes dibujantes que vivieron en un piso compartido, "*Tokiwa-sou*", fueron especialmente relevantes.

Normalmente para los dibujantes de manga es complicado encontrar piso, ya que el manga no es un trabajo fijo y su trayectoria laboral es irregular, por lo que los propietarios son reacios a alquilarles. No es el caso del dueño de *Tokiwa-sou*, quien estaba estrechamente ligado a una empresa de impresión, y que alquilaba el apartamento a dibujantes y otros trabajadores de la empresa. Allí vivieron entre otros Osamu Tezuka, Fujiko-Fujio y Shotaro Ishinomori, así como muchos ayudantes de ellos.

Los dibujantes del *Tokiwa-sou* fueron pioneros en el campo del manga, en un momento en que el *story-manga* no tenía forma definida, por lo que sus primeras obras son bastante experimentales. El estilo y forma de manga de hoy en día deriva de la influencia de esta gente, que intentando crear algo nuevo ejerció una gran influencia en los estilos posteriores. Para ellos, el manga era básicamente una técnica para narrar una historia de forma sencilla. Por ejemplo, Fujiko-Fujio creó *Doraemon*, inspirado en la ficción científica, y su contenido está lleno de pseudo-ciencia. Fujiko-Fujio utilizó dibujos sencillos que les gustasen a los niños para explicar la función de cosas pseudo-científicas en pocas páginas.

Tezuka también empezó trabajando con manga infantil, pero fue cambiando hasta tratar temas de literatura clásica, películas y problemas sociales. En esa época todavía estaba la opinión generalizada de que el propósito del manga era la diversión infantil y por tanto las obras de Tezuka fueron censuradas, por no considerarse adecuadas para tal propósito. En ese mismo momento, también existía un tipo de manga para adultos (especialmente hombres) que se llamaba *Gekiga*, de historia y temática más serios, pero con dibujos realistas. La obra de Tezuka fue en realidad un intento de redefinir el manga para acercarlo a un mayor público.

Para Tezuka la historia es más importante que el dibujo y ese idea podemos verla en su manera de abordar la creación de la obra, "*Star-system*".



Generalmente, en los mangas cada serie tiene personajes únicos, pero Star-system era diferente: los personajes existían siempre. Tezuka contaba con diversos personajes tipo, como por ejemplo un chico heroico, Trick-star, o un hombre malo pero torpe. Cuando tenía una nueva idea para una historia, Tezuka únicamente ubicaba los personajes en la historia, reduciendo así el tiempo de creación. Pero esto no solo beneficiaba al dibujante, sino que ayudaba a los espectadores a entender la situación, ya que si ya conocía al personaje, podía interpretar mejor la historia. Sin embargo, es un arma de doble filo, ya que puede llevar a historias o acciones predecibles. *Star-system* es un sistema potente pero de difícil control si no se disponen de las aptitudes necesarias en *Story-telling*, en las que Tezuka era un maestro.

Shotaro Ishinomori perteneció a la segunda generación tras la posguerra, que creció creado leyendo manga de manera habitual. Su creación es más fresca y ayuda a reforzar la imagen de un manga no exclusivamente dedicado al entretenimiento, sino como técnica flexible para narrar una historia. En 1989 defendió esta idea (“*el manga no es infantil*”) a través de un manifiesto, una acción nada habitual para los dibujantes, y que muestra a su vez la consideración del manga como movimiento artístico para Ishinomori. De entre sus obras, para este proyecto es especialmente interesante su “manga insonoro” “*Jun*” (1967), una obra que no tiene casi ninguna explicación literaria. La historia está contada en viñetas, buscando una nueva forma que fusionase manga y poesía.



Manga Insonoro, Shotaro Ishinomori

1.2.2 Manga ambiental

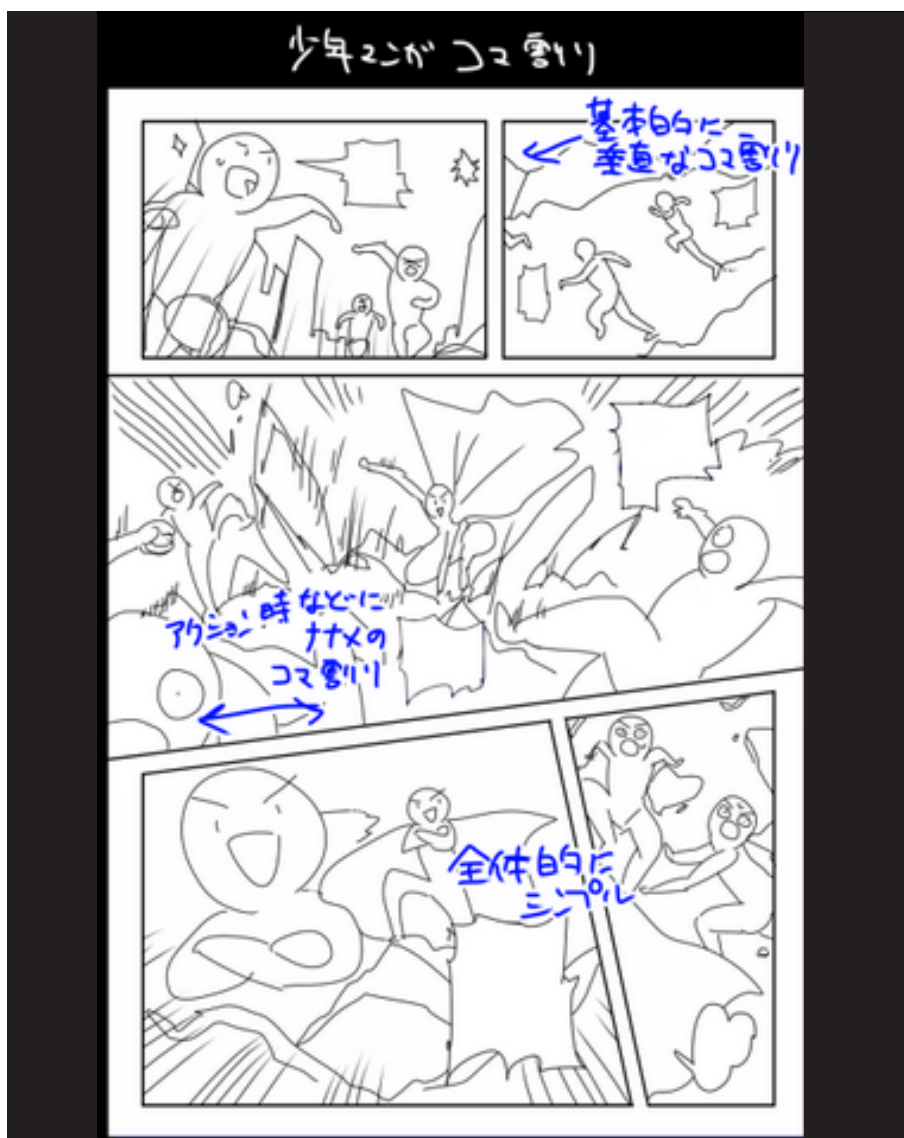
Para entender como explicar los sentimientos a través del manga, hay que revisar el manga ambiental, denominado “*Huniki-manga*”. Este término, con connotaciones negativas, se empleaba para indicar que un manga que carece de historia principal o es de difícil comprensión. Hoy en día se utiliza para referirse a mangas *dojin* de baja calidad o *BL* (*Boys Love*).

En *dojin-shi* de segunda creación, normalmente el dibujante *dojin* crea una pareja (a menudo una pareja homosexual) tomando como referentes a personajes de un manga profesional, y crea un manga centrado en los sentimiento entre ambos y/o el conflicto en su relación. Muchas de estos mangas *dojin* presentan una historia “sin emoción, sin tema, sin sentido”⁶, ya que el manga original cuenta ya con una historia conductora. Esta modalidad no sirve pues para narrar una historia, pero explica bien el ambiente y senti-

6 En japonés la frase es “Yama-nashi, Ochi-nashi, Imi-nashi” y se usa como broma para manga malo, relacionando con BL manga, que se llama “YAOI”.

mientos de los personajes, y por tanto es aceptable. Sin embargo, aunque el manga ambiental funcione bien para la explicación sentimental, la carencia de historia hace que sea más difícil causar una impresión en el espectador. Su sustento es de hecho la existencia de la historia original, su contexto, y basta con que tenga movimiento y una correcta continuidad de las escenas. Es posible que esta técnica pueda usarse para un poema visual, si el propio espectador es capaz de complementar la historia con su propia imaginación, en caso de contar ya con un contexto adecuado.

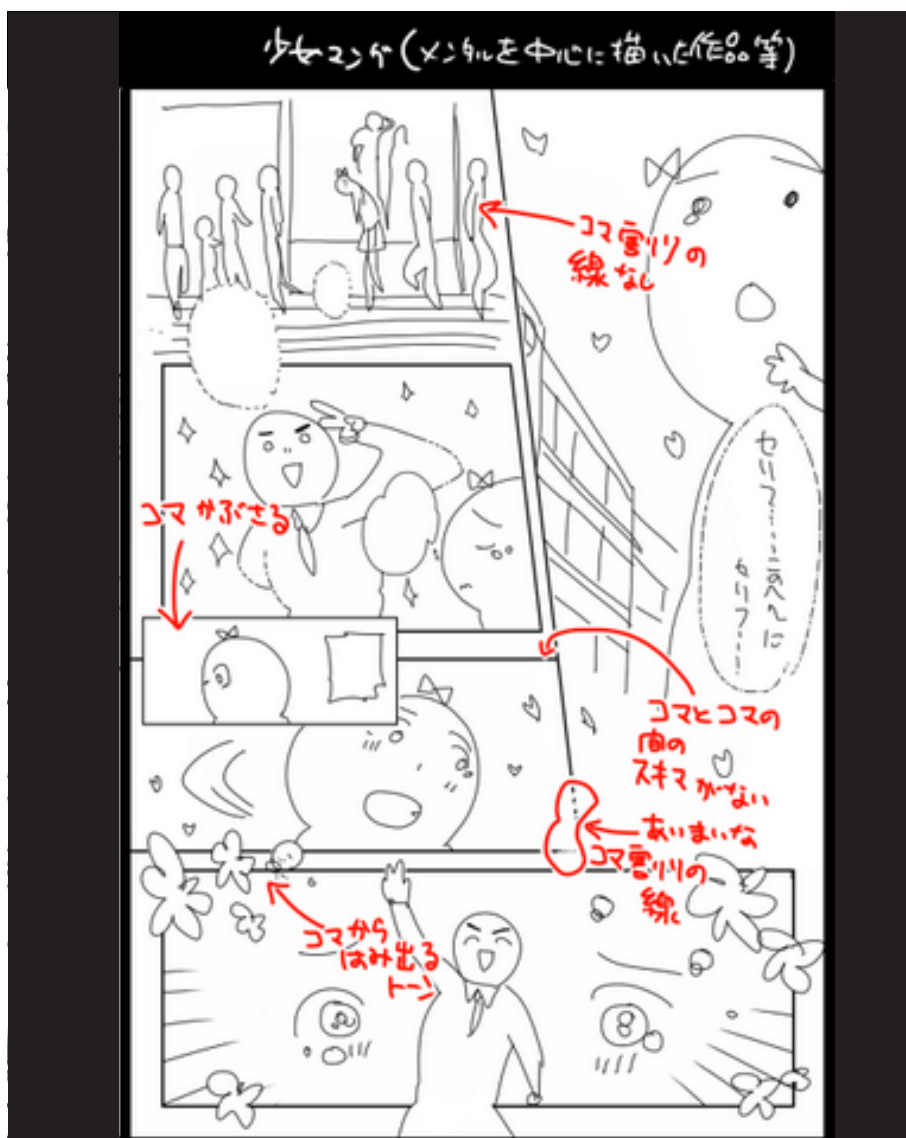
Manga de acción (*Shonen manga*): básicamente presenta líneas rectas, y cuando tiene movimiento, viñetas irregulares. En su totalidad es bastante sencillo.



2 ELEMENTOS EXPRESIVOS

En la construcción básica de un manga encontramos tres factores principales: el dibujo, la viñeta y la expresión literal. La amplia clasificación existente, tanto por género como por público objetivo, hace que el aspecto de estos factores pueda variar considerablemente. Por ello, en este proyecto trataremos una clasificación diferente, en donde catalogaremos los manga en dos grupos: por un lado manga de acción, en donde la importancia reside en el movimiento de la historia (por ejemplo, manga para los niños), y por otro, un manga más sentimental, en donde el énfasis recae en explicar el sentimiento

En el manga sentimental se tratan temas mentales. A veces no hay línea que delimita la viñeta o no está claramente dibujada, y no tiene espacio entre dibujos, llegando a solaparse. Una página parece una imagen completa.



del personaje (por ejemplo, en las historias de amor). En este apartado veremos las diferencias de los factores mencionados entre estos dos tipos de manga, considerando su función.

2.1 DIBUJO

Todos los manga cuentan con unos elementos básicos que siempre aparecen: el personaje principal, la situación/ambiente (edificio, fondo) y complementos visuales. El estilo que se emplea para plasmar estos elementos es muy variable y es totalmente definido por el dibujante. No obstante, es muy común el uso de las líneas para mostrar la profundidad de las escenas. Las líneas gruesas suelen emplearse para elementos cercanos y las finas para otros más alejados. Los elementos principales también suelen representarse con líneas gruesas y detalladas.

En el manga sentimental hay una predilección por las líneas más finas y delicadas. Un recurso habitual que suelen emplear para destacar las partes más relevantes sin abusar de las líneas gruesas es simplificar las zonas menos importantes. Así, los dibujos resultantes son limpios y suelen utilizar mucho Screen-tone en lugar de líneas de dibujo. No obstante, el rasgo más característico en el dibujo de este tipo de manga, y muy especialmente en los *Shojo-manga* o manga para las chicas, es el uso de ojos agrandados en los personajes, que confieren una gran capacidad expresiva a los personajes.

Contrariamente, en el manga de acción se recurre al uso de muchas líneas para explicar los movimientos de los personaje. El objetivo principal es mostrar de forma explícita la dirección del movimiento enfatizando la acción. Son habituales líneas más gruesas y fuertes, así como la utilización de Screen-tone y planos negros.

2.2 VIÑETA

Las viñetas son un elemento de estructuración que permite ordenar los dibujos para que el espectador los pueda seguir de forma natural. Existe por tanto una ordenación establecida y conocida que automáticamente se aplica al leer el manga, y que es seguir las viñetas de arriba a abajo y de derecha a izquierda. Esta dirección coincide con la dirección de lectura que se da en la literatura tradicional japonesa.

La línea de las viñetas presenta un grosor constante, para diferenciarla de las líneas del dibujo, y suele ser además la línea más gruesa de toda la página. Además, a pesar de que muchas viñetas tienen forma cuadrangular, en *Story-manga* no hay una regla estricta que obligue a esto, por lo que la forma es variable.

No todas las viñetas tiene el mismo tamaño; hay pequeñas (*Ko-goma*), grandes (*Oo-goma*), e incluso viñetas que se reparten en dos páginas (*Mihiraki*). Para la escena o dibujo más importante se suele utilizar la viñeta grande, o la de doble página sin dibujar ninguna línea delimitante, a fin de para impactar al espectador. Sea como sea, en *Story-manga* es necesaria una buena composición en dos páginas, combinando viñetas grandes y pequeñas, y que generen un ritmo en la parte visual que sea acorde al ritmo de la propia historia.

Otro aspecto fundamental es el espacio que aparece entre las viñetas. Estos espacios suelen ser mayores en horizontal que en vertical, lo que probablemente sirva para seguir más fácilmente el orden natural de la lectura.



Algunos dibujantes dejan mucho más espacio entre viñetas, llegando incluso a poner una viñeta vacía cuando pasa mucho tiempo entre una escena y otra. Por tanto, estos espacios guardan relación con el movimiento del tiempo.

En el manga de acción las viñetas están muy claramente delimitadas para evitar confusiones indeseadas con las líneas de efectos. También suelen tener forma cuadrada, como si esta estructuración ayudase a ordenar la historia. Por tanto puede decirse que los mangas de acción tradicionales suelen presentar una forma bastante sencilla.

Los mangas sentimentales presentan viñetas y espacios mucho más irregulares para mostrar sutilmente el movimiento sentimental, por pequeño que sea. Algunos dibujantes no usan espacios entre viñetas o las solapan, mostrando con esto acciones contemporáneas. Y algunas “viñetas” ni siquiera tienen una línea visual que las delimite. En función del tipo de manga, la viñeta sirve pues a un propósito diferente.



2.3 RECURSOS LITERARIOS

En el dibujo también aparecen elementos textuales, recursos literarios que sirven a la narración de la historia de diversas maneras. Principalmente encontramos las líneas de personaje, los efectos de sonido visuales y las anotaciones.

Las líneas de personaje constituyen una información importante para entender la historia. Incluye la conversación, recuerdo de los personajes y la narración. En cada caso, el dibujante deja un espacio especialmente preparado para mostrar esa información, como puede ser un bocadillo, una viñeta especial o en algunos casos escribiendo encima del propio dibujo. La tipografía que se emplee ha de tener un tamaño adecuado o suficiente contraste como para diferenciarse del dibujo, a fin de que los espectadores puedan seguir la lectura sin perderse. Además, este elemento puede cambiar en función de lo que quiera expresarse (por ejemplo, enfatizar un sentimiento), por ejemplo variando la forma del bocadillo o la tipografía.

Ejemplos de recursos literarios, en donde la información adicional está escrita a mano (arriba: YOSHIZAWA, Usotsuki Planet. Futaba-sha, 2012) (abajo: ODA, Eishiro, One Piece (1), Shuei-sha, 1997)

Los efectos de sonido visual, a diferencia de las líneas de personaje, elementos prescindibles, pero que resultan muy efectivos para mejorar la expresividad de la obra. Estos elementos aparecen como representaciones textuales de sonidos o como complemento a las líneas de personaje, generalmente fuera del bocadillo. Por ejemplo, un ruido alto podría mostrarse con una forma grande y gruesa, enfatizado distorsionando la forma del bocadillo, mientras que uno más bajo aparecería con una línea fina, pasando más des-

apercibido. En cualquier caso, el japonés es un idioma especialmente rico en onomatopeyas y cuando se traduce un texto a otro idioma pueden surgir problemas. Por este motivo, en el manga no se traducen este tipo de efectos sonoros y se deja a la imaginación del espectador la recreación real del sonido.

Por último, las anotaciones son pequeños fragmentos de texto con información adicional, a modo de comentarios. Sirven para explicar detalles de la historia a fin de facilitar la comprensión, pero no son necesarias para entenderla. Si bien puede usarse en cualquier tipo de manga, son más usadas en los comics de shojo-manga, un tipo de manga sentimental para un público de baja edad. La ventaja de este tipo de recurso es que es muy útil para los que lo necesitan, a la vez que no molesta a los que no.

3 TULPA: PROCESO DE PRODUCCIÓN

En este capítulo se explica el proceso de producción de un manga haciendo uso de los conceptos anteriores y de nuevos elementos que se detallarán en este apartado. Por lo que respecta a la parte práctica de este proyecto, se ha seguido el proceso básico de elaboración que se detalla en la sección. Para esta parte del trabajo se han seguido las reglas del manga tradicional, siendo este trabajo en blanco y negro. No obstante, la parte final del mismo se ha realizado con procesos digitales, que constituyen el modo más habitual de trabajar hoy en día.

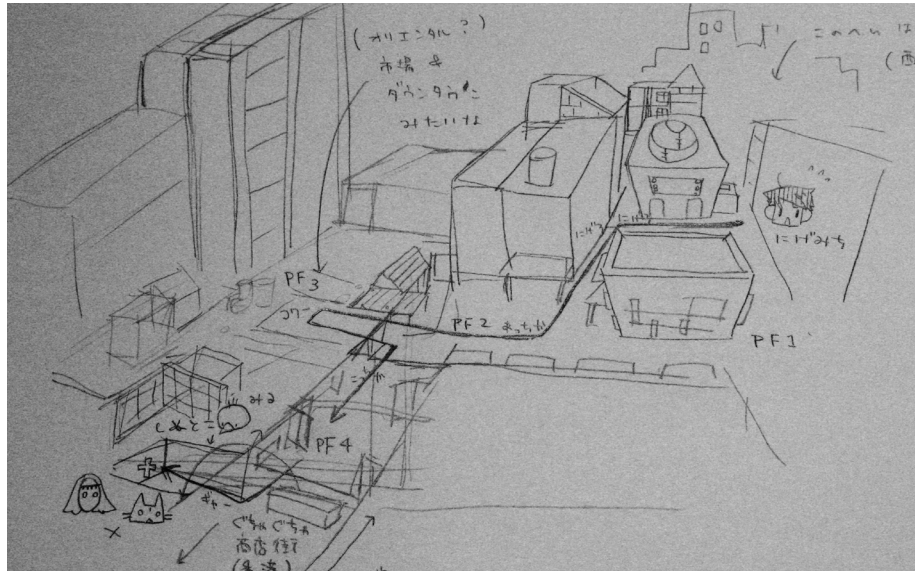
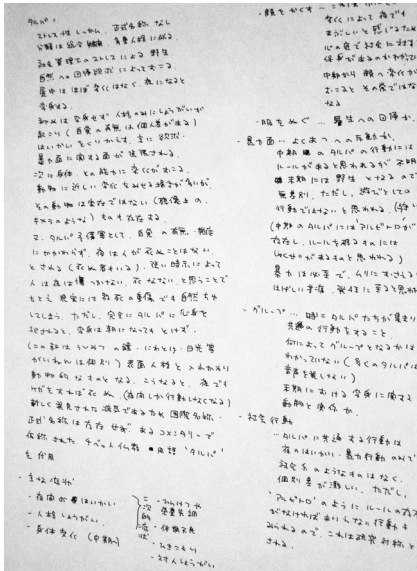
3.1 TRAMA

La trama es la esencia sobre la que se irá elaborando la obra: desarrollar una idea y construir una historia alrededor de ésta, creando los personajes, contexto, situaciones...

3.1.1 *Guión*

El guión tiene como objetivo verificar la necesidad de los episodios, para ver si todas las partes son necesarias o si se ha de eliminar alguna. Algunos autores escriben guiones con tanto detalle como para una novela, mientras que otros solo crean una breve lista corta a modo de guía. En cualquier caso, lo importante es que el guión cumpla su objetivo, que sirva como esqueleto para poder narrar la historia adecuadamente.

El modo en el que se crea una historia es diferente y depende del artista, pero existe un proceso básico denominado Kishōtenketsu, que describe cuatro factores (*ki-sho-ten-ketsu*) de la estructura y desarrollo de narrativas en literatura china y japonesa. *Ki* es el comienzo de la historia; en el manga implica que se ha de describir la situación y relación de los personajes en las primeras páginas. Es la parte para “enganchar” a los lectores a la historia y por ello ha de ser lo más interesante posible. En *Sho*, tiene lugar el desarrollo de la historia, y por tanto su duración es más variable. *Ten* desvela la resolución al problema, conflicto o cuestión que se haya ido desarrollando durante la historia. Normalmente es el clímax de la historia y para crear una escena dramática se recurre a alguna sorpresa para los espectadores. *Ketsu*, la parte final, es el fin de historia.



Guión de *Tulpa* (2014), creación de una historia con los fragmentos de ideas.

Cualquier historia presentará estas cuatro partes, pero el peso de cada una en cada obra puede ser muy diferente. En el caso del manga, lo más habitual son historias con un *Ki* corto y *Ten* muy impactante. Además, *Ten* y *Ketsu* están tan íntimamente relacionados que en algunas historias no es posible discernir la separación entre ambos.

En el manga presentado en esta práctica, la parte desarrollada se corresponde básicamente con la parte inicial, el *Ki*. No obstante, el guión sí que presenta las cuatro partes a las que se ha hecho referencia.

3.1.2 Personaje

Una vez se dispone de una idea, es necesario crear un personaje que se mueva por esa historia, que encaje en la misma. Es vital que la historia y el personaje se adecuen, ya que esto es lo que aportará un movimiento natural a la historia. Definir detalles del personaje, aún cuando no aparezcan directamente en la obra (nombre, edad, familia, aficiones) puede ser muy útil. Con esta información es posible analizar el carácter y anticipar que harán o dirán los personajes en las diferentes situaciones que se vayan planteando a lo largo de la historia.

Los personajes son uno de los más importantes factores para crear un manga, porque son un vehículo para que el espectador entre en la historia. Para ello, es necesario que el lector pueda sentir empatía hacia ellos, por lo que los personajes tienen que ser atractivos. Por este motivo, muchos personajes de manga exageran una faceta de su carácter, la que es más importante desde el punto de vista de la historia. También por este motivo es importante

definir el carácter de los mismos lo más pronto posible, y muy especialmente en los relatos más cortos, como el *Yomikiri*.

Los rasgos de los personajes en el manga, aún siendo muy excéntricos, responden a varias funciones. En primer lugar, algunos rasgos ayudan a diferenciarlos de otros personajes, haciéndolos más característicos. Esto es especialmente notable en los personajes principales, que han de ser recordados con facilidad, y suelen presentar aspectos extraordinarios. Otra función de esos rasgos exagerados alude precisamente a su carácter: potenciar la imagen que ha de proyectar dicho personaje.

Hay que considerar que esto aplica no sólo a los rasgos físicos, sino también a otras muchas cualidades ligadas al personaje, como puede ser su indumentaria, actuación, acompañantes (otros personajes), así como otros factores no tanto líricos, pero que puedan evocar una imagen en el espectador del propio personaje. El autor siempre podrá decidir si enfocar a un personaje hacia el cliché que se tenga del mismo, o distinguirlo con alguno de estos rasgos, rompiendo esa imagen o matizándola, enriqueciendo así al personaje y dotándolo de una mayor profundidad.

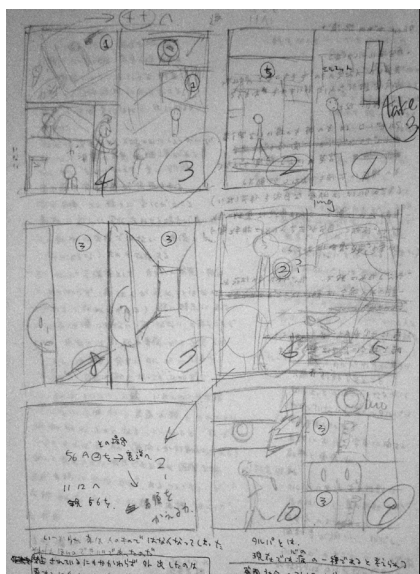
En *Tulpa* aparecen dos tipos de personajes, unos de aspecto normal y otros de apariencia fantástica, como por ejemplo, presentando rasgos característicos de animales. En el caso de estos segundos, son personajes imaginarios, existentes únicamente para los personajes reales.

3.1.3 Estilo

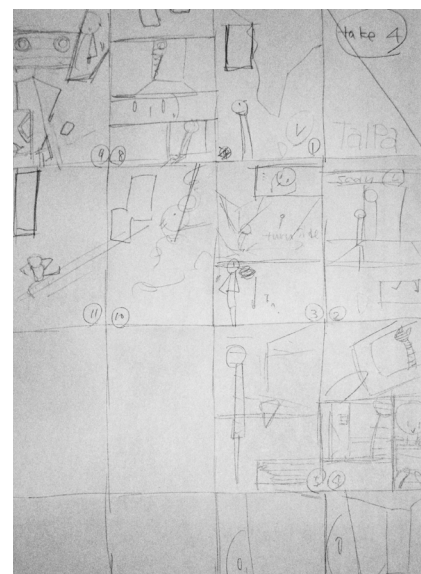
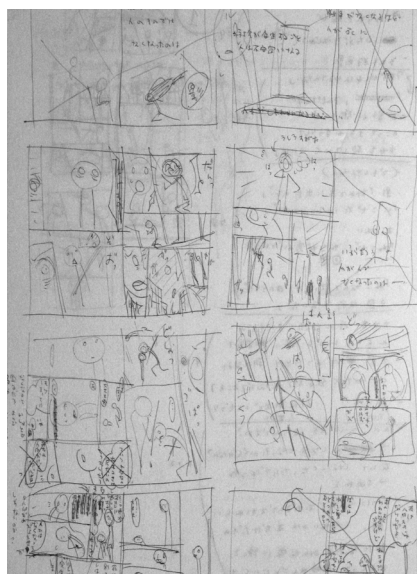
En el manga pueden encontrarse muy diferentes estilos y clasificaciones, en base a muy diferentes criterios. Como ya se mencionó anteriormente, una posible categorización, desde un punto de vista personal, sería el de mangas centrados en la historia (acción) o centrados en los personajes (sentimental).

Generalmente, los mangas de una misma categoría no solo presentan un contenido más similar, sino también un estilo característico, de modo que podría decirse que contenido y estilo han ido íntimamente ligados. Sin embargo, hoy en día la clasificación del manga carece de límites claramente definidos. En la situación actual, y en este contexto, esta conexión entre estilo y contenido ya no es tan significativa como lo era antaño.

Para el caso de *Tulpa* se ha optado por un estilo más sentimental, por lo que se centra más en los personajes que en la historia. El motivo no es otro que enfatizar la parte artística de la obra, en línea con el objetivo de elaborar un poema visual.



Desarrollo de *Names de Tulpa* (2014): antes de empezar el borrador, itera varias veces hasta que la historia toma forma.



3.2 NAME

Name es el proceso de pasar la historia literaria a visual, y que no ha de confundirse con el propio borrador del manga. La trama y *Name* son elementos de preparación del manga, y es necesario ir refinándolos hasta que estén completos. Podría definirse el *Name* como un boceto del manga pensado para detectar (y solucionar) anticipadamente los problemas que ocurrirán al producir el libro. Por tanto, este elemento irá evolucionando conforme lo vaya haciendo el libro final. Con *Name* se puede apreciar como quedará el tiempo de la historia, el movimiento de los personajes y los textos. Pueden observarse varias iteraciones del *Name de Tulpa* en las ilustraciones de esta sección.

Para crear un manga no basta con preparar cada una de las páginas de manera independiente. También hay que considerar como quedarán ubicadas en el libro, y para eso es necesario conocer cuantas páginas ha de tener. En Japón, este número cambia en función del estilo del libro, pero en una revista lo habitual es que sea múltiplo de 8 (16, 24, 30...), más una para la portada. Para las publicaciones personales (*Dojin*), el número de páginas suele ser múltiplo de 4.

Uno de los factores que cabe tener en cuenta en estos momentos de la preparación es el de la dirección de la obra, que marca la posición de páginas clave en la historia. Lo normal en las revistas japonesas es que se empiece desde la derecha, y esto marca el posicionado de las escenas, en base a la estrategia más básica y tradicional. Según esto, es importante colocar una escena impactante en la página impar (o izquierda), ya que es donde el lector mira inconscientemente al pasar de página. De este modo, cuando lea esa

escena, será en realidad la segunda vez que la vea, y tendrá una impresión diferente. Por el contrario, en la página par (o derecha) se colocan escenas para sorprender al lector, o asustarle, ya que son elementos completamente ocultos por la página anterior.

Queda patente pues que la creación del *Name* es un proceso iterativo y complejo. Es bastante complicado y cuesta tiempo, por lo que a menudo los mangaka profesionales y con experiencia lo que hacen es definir únicamente las viñetas sin contenido, en base al número de páginas establecido. Así quitan o añaden viñetas, montando y visualizando la historia de forma más ágil, un método útil cuando les sea válido al autor y editor. Decidir la cantidad de detalle es un factor mayormente personal, si bien hay otros factores que puedan influir. Por ejemplo, en el manga sentimental, la expresión de los personajes es muy importante, y puede que sea más adecuado ir revisándola durante esta fase.

3.3 ELABORACIÓN

Las primeras versiones de los *Names* ponen el énfasis en la parte constructiva, que una vez satisfecha, permite abordar la parte estética. No todos los profesionales realizan este proceso de forma explícita, para algunos es algo natural, pero en cualquier caso el resultado depende del estilo del mangaka. En este punto se resuelven algunos aspectos generales muy importantes, que se detallan a continuación.

- ¿Es correcta la composición de viñetas? ¿Han de ser todas iguales o no? Los tamaños de las viñetas pueden crear sensación de movimiento y contribuir a una lectura fluida y natural de la historia. Para contrastar, es mejor utilizar varios tamaños: una escena impactante y grande junto a viñetas más reducidas y explicativas otorgan balance a la página.
- ¿Son adecuados los espacios en las páginas? Especialmente en la parte más interior del libro hay que comprobar que dibujo y texto son visibles de forma adecuada, ya que podría haber problemas una vez encuadernado. También hay que verificar las partes externas, para que no llegue a cortarse el contenido.
- El espaciado entre viñetas también es importante, ya que funciona a modo de pausas en el texto. Generalmente, el espacio en vertical es mayor que entre viñetas que se presentan a la misma altura. Esto es así porque se necesita más tiempo para trasladar la vista desde la

Borrador de *Tulpa* (2014)Tinta para plumilla de *Tulpa* (2014)

última viñeta de la izquierda a la inferior, situada a la derecha. Este espaciado extra facilita el descanso y no molesta a la acción. El espacio de viñetas también puede dar una sensación de velocidad al leer la historia, ya que a mayor espacio entre viñetas, se infiere un mayor tiempo transcurrido entre las escenas.

- Verificación de los planos y las proporciones (especialmente de los personajes). El punto de vista de las escenas no puede ser siempre el mismo; se ha de evitar la monotonía e ir cambiando para expresar las sensaciones que ofrecen las distintas opciones (planos picados, contrapicados...). Aún cuando los personajes no se muevan, tampoco se han de dibujar siempre exhibiendo la misma parte corporal o en la misma dirección. Hay que ir alternando entre primeros planos, cuerpo total, bast-up...
- ¿Es posible comprender la situación con el fondo? El manga combina texto y dibujo para explicar la situación, pero lo ideal es explicarla con el mínimo de información textual posible. En el manga de acción, en donde es muy importante enseñar el movimiento de los personajes, se recomienda tener un fondo dinámico en varias viñetas (Yoko Nihonbashi dice que una de cada tres viñetas tiene que mostrar un fondo completo). Este regla es más flexible en el manga sentimental, en donde el fondo es también un mecanismo para explicar la condición mental de los personajes (por ejemplo, en *Shojo manga* suelen mostrarse mucho flores y destellos en el fondo para expresar la admiración de un personaje a otro).
- Evitar explicar la historia completamente sólo con el movimiento o las palabras del propio personaje. El manga puede mostrar fielmente lo que el autor quiere decir, ya sea con con texto o con imágenes. No obstante, es preferible dejar una parte abierta a la imaginación del lector, a través de distintos recursos, como puede ser no concretar alguna parte, plantear situaciones ambiguas, uso de metáforas...
- Las páginas no han de ser demasiado blancas. Se ha de buscar el contraste a fin de resaltar las cosas importantes en la página, pero teniendo presente el ambiente total de la obra, y como transmitirlo. Por ejemplo, cuando la escena sea dulce, suave y cálida, puede usarse Screen tone y dejarse en "color pastel" en blanco y negro, con un menor contraste. Si el tema es muy pesado, puede ser útil pintar en negro los espacios entre viñetas.

Dibujo original, *Tulpa* (2014)

3.4 BORRADOR

Una vez se tiene un *Name* definitivo, se empieza a dibujar el borrador. Tradicionalmente, hay un papel especialmente preparado para manga (con marcas de sangría y márgenes de impresión), pero hoy en día algunos dibujantes realizan directamente el boceto en formato digital. En cualquier caso, el borrador tiene que tener suficiente calidad y tamaño para imprimirse, crear el libro, o añadir efectos de Screen-tone.

Dado que en este punto el *Name* ya está disponible, se crea el borrador a partir de éste. En este proyecto se prepara el borrador con lápiz de color. Así, al escasear los dibujos las líneas desaparecen y es más sencillo convertir los dibujos a blanco y negro, sin necesidad de borrar las líneas a mano. Si es necesario, se pueden usar varios lápices de color para separar el nivel de dibujo (corrección de boceto).

Escaneado y añadidas personaje, *Tulpa* (2014)

Una vez finalizados todos los ajustes a lápiz, se ha de repasar por encima con un bolígrafo muy fino (entre 0.3mm y 0.5mm), que se llama *Mili-pen*. Para el contorno o partes más intensas se utiliza el de 0.5mm, y el de 0.3mm se reserva para los detalles, el pelo, los ojos, y las partes más delicadas. Tradicionalmente, los mangakas profesionales no utilizan bolígrafo, sino una pluma especial para manga, también usada en caligrafía. Esto es para evitar una marca característica se da al con el bolígrafo, al principio y al final del trazo, en forma de punto algo más grueso que el resto de la línea. Los *Mili-pens* no presentan este problema en exceso, y cuando se da es relativamente sencillo de arreglar digitalmente.

Durante este proceso no se añaden los bocadillos, líneas de viñeta, ni grandes áreas rellenas de negro plano. Sin embargo, las sombras o líneas para enfatizar los dibujos sí pueden incluirse en este momento. Para pintar en negro se suele utilizar tinta china con pincel, aunque también existe un bolígrafo específico para esta tarea.

Una vez se tienen todos los borradores, se pasa al escaneado de los dibujos, lo cual se hará a resolución suficiente (300ppp). Aún cuando el resultado se convierta a blanco y negro, es preferible escanear conservando el color, ya que en escala de grises se pierde algo de calidad en las líneas originales. Posteriormente, en la aplicación se realiza la transformación de color a blanco y negro, ya que se dispone de ajustes adicionales. Por ejemplo, se puede jugar con los niveles de cada color, eliminando colores usados anteriormente para que no aparezcan. Finalmente, quedará limpiar la página escaneada, para lo cual se puede subir el contraste, y recurrir a la edición concreta de zonas que lo requieran.



Color solido, *Tulpa* (2014)



Página completa con *Sceen Tone*, *Tulpa* (2014)

Con la página ya escaneada se procede a la ubicación de las viñetas, en una capa diferente (es importante conservar el dibujo escaneado original). Se elige el grosor general, que se aplica en todas las partes de una obra, excepto para algunas viñetas especiales, y se ponen en negro. En función del tipo de viñeta el proceso será más o menos complicado (viñetas regulares, con bordes lisos, a mano...).

Finalmente, hay un paso que no es necesario, pero sí recomendado, y que consiste en invertir las páginas en horizontal y observar las proporciones de los dibujos. Esto es útil cuando se vaya a presentar la obra en otros idiomas que tienen diferente forma de presentar el texto, como sucede entre japonés y español (lectura de derecha a izquierda y al revés). Esto puede permitir detectar y corregir errores que posteriormente sería más complicado de tratar.

3.5 COLOR SÓLIDO Y SCREEN TONE: EFECTO VISUAL

El *Screen Tone* tradicional es una especie de papel transparente, con tramas blancas o negras. Su uso era para añadir tonalidades al dibujo, por lo que existen muchas variaciones de tamaño y patrón de las tramas. Este modo de dar tonalidad era para evitar usar tinta gris, ya que daba problemas al imprimir, si bien este problema ya no se da hoy en día. Tradicionalmente la aplicación del *Screen Tone* se hacía mediante pegatinas sobre el dibujo original, pero actualmente este proceso se hace mayormente añadiendo capas en la imagen digital, si bien aún hay autores que siguen el proceso original.

En este proyecto todo este proceso se ha realizado digitalmente. Cada tipo de trama utilizada se ubica en una capa diferente, siendo el orden de adición de las tramas generalmente, de negro a blanco. Así pues se empieza pintando las zonas que van de negro sólido, las cuales suelen ir marcadas en el borrador con una X. Luego se van componiendo las distintas capas de tonalidades intermedias progresivamente, hasta llegar al blanco. Los programas de retoque actuales dan mucho juego y facilidad de uso con las opciones de fusión de las capas, siendo el modo multiplicar el más habitual. La separación en capas permite controlar también la aparición del efecto *Moare*, que se da al superponer diferentes tramas, y que podría dar lugar a cambios de tonos aparentes e indeseados.

3.6 RECURSOS LITERARIOS

Con los elementos anteriores ya completados, se procede a la inclusión del texto y los elementos literarios, ubicando cada tipo en una capa distin-

ta. Primero los bocadillos, luego los efectos sonoros (onomatopeyas u otros elementos), y finalmente el texto. Hasta llegar a este proceso, las diferentes capas servían para facilitar la modificación posterior de la imagen. Sin embargo, la separación actual es para facilitar la traducción de la obra. Cada idioma tiene sus peculiaridades, y en ocasiones no se trata únicamente de cambiar el texto (por ejemplo, puede que sea necesario variar el bocadillo). La preparación adecuada del manga en este punto facilitará la labor de traducción, en caso de realizarse.

La edición del texto puede realizarse en el propio programa de edición gráfica o en uno específico de maquetación. Por tanto, es posible que la parte visual se trate con un tipo de aplicación, y la parte final con otra que ofrezca mejores posibilidades tipográficas.



Diferentes tamaños estándar en Japón. De izquierda a derecha, en tamaños crecientes: disco CD (para comparar), *Bunko* (Aizo), *Sinsho*, *Yon-roku* (*Tanko*), A5, B5, y A4. Desde A5 puede llamarse *Oo-ban*.

4 REPRESENTACIÓN Y FORMATO

4.1 TAMAÑO DEL LIBRO

El manga se presenta en diferentes tamaños, pero están más o menos definidos, ya que eso facilita la organización de los mismos. Los tamaños más comunes son:

- *Tanko-bon*, o “libro de obra singular / única”, es de tamaño B5, y es el más habitual para manga. Las obras de shonen, shojo, y otros cómics de revista semanal utilizan este formato.
- *Oo-ban*, o “libro grande”, cuenta con varios tamaños, pero todos en torno al A5. Se utiliza generalmente para los cómics de revista mensual o de adultos. Este tipo de manga suelen presentar una mejor calidad de papel e impresión.
- *Aizo-bon*, o “para coleccionar y guardar”, es el de menor tamaño (A6) y coincide casi con el tamaño general de las obras literarias (en Japón). Está muy bien para llevarlo encima o guardarlo sin ocupar mucho espacio, por lo que es el formato empleado para las obras antiguas o las más populares, que cuentan con un gran número de libros. El papel es muy fino pero de buena calidad, para hacer posible ese tamaño, y también evitar que la tinta no traspase la hoja y dificulte la lectura.

En cuanto a los *dojin*, libros hechos por uno mismo, si bien tienen varios tamaños, la gente suele ceñirse a los tamaños comunes. En este caso se suele optar por el B5 o A5, con lo que suelen quedar separados los cómics generales de los libros *dojin*.

En el caso de *Tulpa* se ha escogido un A5, siendo uno de los formatos más comunes. Se ha tenido en cuenta de que es una obra no infantil (para adultos), y que ofrece un tamaño adecuado para resaltar la parte visual de la obra.

4.2 PRESENTACIÓN Y DISTRIBUCIÓN

Existen diferentes formas de presentar un manga, ya que con Internet la distribución de contenidos digitales se ha convertido en un nuevo canal que sigue en auge, y que aún se sigue desarrollando. Pero en líneas generales, consideraremos que hay tres formas de presentación hoy en día: impresión *offset* (libro de *Comics*), *copybook* y formato web.

Como en Japón la actividad *Dojin* es bastante popular, la impresión *offset* no es exclusiva para los *Comics* profesionales, sino que también es utilizada para las obras personales. Con este sistema es posible producir libros con muy buena calidad, aunque para que el precio unitario sea competitivo es necesario imprimir grandes cantidades. Es por tanto un sistema relativamente caro, y por tanto una opción que no es viable para todos los amateurs.

En *Dojin*, si un autor quiere crear poco libros, lo más normal es que recurra al fotocopiado. Puede producir pocas copias, pero puede ajustar la calidad, en función de la selección del papel y la máquina fotocopidora. De hecho, existen imprentas dedicadas exclusivamente a este tipo de libros, conocidos como libros de fotocopia o *copybook*. Es una de las formas más rápidas, sencillas y económicas de crear un libro.

Por último, hoy en día también es común la presentación del manga en la web. En este modelo de distribución en el que el soporte es digital, cabe tener en cuenta otras consideraciones, como la calidad de la imagen o el uso de programas de presentación del manga (no suelen presentar bien 2 páginas abiertas a la vez, lo que rompe la experiencia de usuario creada por el autor). Además también se dan los problemas usuales de protección de contenidos y derechos de autor, inherentes a los contenidos digitales distribuidos por Internet.

4.3 DIRECCIÓN DE LECTURA

Hoy en día el manga se exporta y está disponible en todo el mundo. Sin embargo, la forma de lectura del manga original no es igual en todas partes,

ya que la dirección de lectura es diferente en función del idioma. En los 90's, algunos mangas ya empezaron a exportarse a otros países, reorganizando las viñetas en el orden normal del idioma al que se traducía. Sin embargo, los bocadillos seguían colocados según el orden japonés en la viñeta, lo cual no parece funcionar bien. De hecho, aún hoy hay muchos mangas que no están cambiados visualmente, sino que sólo están traducidos literalmente.

En los mangas de hoy, aunque estén creados siguiendo el método tradicional, se crea una versión digital con capas separadas para imagen y textos, tal y como se ha explicado anteriormente. De este modo, los mangas importados pueden mantener la calidad del dibujo e incorporar traducciones de manera casi transparente. Dado que se dispone de la imagen original, podría invertirse fácilmente, pero puede dar lugar a un efecto indeseado, por lo que no suele darse en la práctica.

Cambiar la dirección de lectura tiene aspectos positivos y negativos: para algunos es una ayuda para entender la historia más fácilmente, pero en algunos casos el sentido inverso puede ofrecer una sensación extraña. Si se acepta que el manga es originalmente de Japón y se adapta a la dirección original, no se pierde la construcción y composición que el dibujante quería crear originalmente. Personalmente opino que hay que seguir la opinión del autor del manga, que crea la obra de la forma que considera más adecuada, aún cuando no lo sea siempre para todos los usuarios.

5 CONCLUSIÓN

El objetivo de este proyecto ha sido el de realizar una búsqueda para intentar plasmar un poema de un modo visual, utilizando el manga como vehículo conductor principal. Esta búsqueda no se inicia con este proyecto, sino que se aprecia en algunas de mis obras anteriores, por lo que se trata de una búsqueda personal: *Little Marmalade* (2011), *Akasic Dream* (2012), *Keloid* (2013), *Higgs* (2013) y *Tulpa* (2014), esta última obra creada durante la realización de este trabajo.

El manga ofrece unas posibilidades expresivas que van más allá de lo que pueda parecer en un primer momento. De hecho, en Japón se utiliza el manga en muy variados contextos, y no sólo en la forma de comic, que es a la que se asocia aquí. Encontramos el manga en la publicidad, libros educativos, ilustraciones, imagen de marcas..., y con este proyecto pretendía añadir este nuevo ámbito, el poema visual. La posibilidad de llevar a cabo tal fusión pasa por conocer y dominar todas las características propias del manga, que permitan al autor dominar la obra, así como un poeta domina las palabras. En este nuevo ámbito la retórica ya no es sólo literaria, también es visual. No se trata de ser capaces de representar cada poema con un manga, sino de ofrecer una nueva forma de expresión para el artista.

Para poder desarrollar esta combinación de forma fructífera se ha de prestar atención a las peculiaridades de cada una de las partes, poema y manga. De una parte el poema, una obra creada por un autor con la intención de expresarse, y abierta en mayor o menor medida a la interpretación del lector, en base a sus experiencias e imaginación. De otra el manga, que se presenta con unas capacidades expresivas distintas y unos rasgos claramente diferentes, y que cuenta con una parte visual y otra literaria, ambas igualmente necesarias e importantes⁷.

Un ejemplo de poema que he tomado como referente es el *Haiku*, una forma de poesía corta japonesa. En el *Haiku* se utilizan juegos de palabras para dotar de un doble sentido a la obra, de modo que se entremezcla el sentido literal y un segundo metafórico, que transmite el sentir del autor. Ambos sentidos se complementan y dotan a la obra de una nueva dimensión. La consecución de este objetivo con el manga es algo compleja, ya que en éste existe una historia más claramente definida, y que dirige en una dirección el pensamiento del espectador. No obstante, hemos visto que es posible valer-se de composiciones, contrastes, manejo de los espacios, ambientaciones..., a fin de evocar sensaciones más complejas en el lector.



Little Marmalade (2011)



Akasic Dream (2012)

⁷ *Little Marmalade* (2011) es un manga presentado como libro artístico infantil, cuya el único contenido textual son sonidos. Sin embargo, para los adultos es difícil entender algunas partes, especialmente las primeras páginas. Así que sin texto en el contenido, al menos necesita algún prólogo que introduzca y sitúe la historia y los personajes.



Keloid (2013)



Higgs (2013)



Tulpa (2014)

También característico del poema es el ritmo de la lectura, que no suele quedar al azar, sino que lo determina el autor. Un poema puede leerse en voz alta, pero el manga suele leerse para uno mismo, con diferente ritmo, si bien es posible trabajarlo y adecuarlo a las necesidades del relato. No faltan recursos para ello: espaciado entre viñetas, composición de los bocadillos, movimiento de las figuras... Así, es posible expresar nerviosismo con una escena rebotante de contenido y sin espacios libres, o espaciar las escenas para dar un respiro entre cada una. *Higgs* (2013) utiliza este tipo de recursos, valiéndose de los espacios interiores y la composición de viñetas para alterar el ritmo natural de la historia.

Otro de los aspectos a tener en cuenta es el idioma original de la obra y las traducciones. Ya hemos comentado, en lo que al manga se refiere, aquellos puntos en los que cabe fijarse para poder hacer frente a la problemática asociada. Las soluciones planteadas son en cualquier caso una manera de abordar y reducir el problema, a fin de que el manga se perciba como originalmente se concibió, si bien cierta variación es inevitable. En el caso de la poesía, este problema es mucho mayor, ya que la obra es únicamente textual.

En *Tulpa* (2014) se han tenido en consideración muchos aspectos para la adaptabilidad de la historia. Todos los elementos se crearon por separado y se compusieron (fondo, personajes, bocadillo y texto). Es posible invertir y retocar para cada idioma partes concretas del trabajo, por ejemplo, cuando al traducir se rompe el movimiento natural de la composición (por ejemplo, al pasar de frases cortas a largas, o viceversa). No obstante, el esfuerzo requerido hace que en la práctica muy posiblemente no se lleven a cabo.

Parece claro pues que no hay manera de conseguir una traducción de un poema visual sin alterar la obra original. Pero no cabe duda de que el manga como poema visual es una potente herramienta expresiva. La riqueza de recursos que ofrece el manga y el uso que se haga de los mismos será lo que determine la expresividad de la obra. No existen reglas que definan cómo realizar un poema visual, y la frontera con el propio manga es difusa. Es una nueva interpretación, un nuevo punto de vista útil para quien al igual que yo, vea en el poema visual un reflejo de su propia obra.

6 BIBLIOGRAFÍA

Comic Natalie. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://natalie.mu/comic>>

Copy-left de *Recuerdo a Black Jack*. En: *IT Media News*, 2012-08-20, 18:49. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://www.itmedia.co.jp/news/articles/1208/20/news098.html>>

Dear +. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <http://www.shinshokan.com/dearplus/bl_taisho.html>

Empieza web comic contents en Nikoniko-movie: mas que 30000 mangas. En: *Nikkei Trandy*, 2012-10-19. [Consulta: 2013-05-10]. Disponible en: <<http://trendy.nikkeibp.co.jp/article/news/20121018/1044681/?rt=nocnt>>

Estrategia de Manga, la revista en la venta de 50 yen. En: *Nikkei Digital Newspaper*, 2012-09-14, 7:00. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK11027_R10C12A9000000/>

GALLACHER, LESLEY-ANNE. *Sleep of reason? The practices of reading shōnen manga* [tesis doctoral]. Edinburgh: The University of Edinburgh, 2011

Historia de Jump: lista de investigacion manga. [Consulta: 2013-05-12]. Disponible en: <<http://jump-boy.seesaa.net/>>

Historia del revista Shonen Jump. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://homepage2.nifty.com/boycott/ronbun/nenpyou.htm>>

Jamp semanal, que 3000000 una circulación, y su mayor fun es chica. En: *Nikkei Digital News Paper*, 2012-11-5, 6:30. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK31007_R31C12A0000000/>

MANOVICH, LEV. Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages. En: *Image & Narrative* [1780-678X], Vol.12, 2011. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/133/104>>

On The Iconic Difference between Couple Characters in Boys Love Manga. En: *Image & Narrative* [1780-678X], Vol.12, 2011. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/130/101>>

Pixiv. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://www.pixiv.net/>>

Porque puede crear nuevo revista en crisis?. En: *Nikkei Digital News*, 2010-09-21, 7:00. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK1502I_V10C10A9000000/>

Ranking de Manga, Jump es mejor vendedor. En: *Nikkei Digital News*, 2011-10-31, 7:00. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <http://www.nikkei.com/article/DGXNASFK2800V_Y1A021C1000000/>

Sala de Hork: estanteria de manga. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://ameblo.jp/subaryu23/entry-11485587910.html>>

SHUEI-SYA. *Shonen Jump Official Site*. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://www.shonenjump.com/j/>>

SUZUKI, CJ. Learning from Monsters: Mizuki Shigeru's Yōkai and War Man-

ga. En: *Image & Narrative* [1780-678X], Vol.12, 2011. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/134/105>>

UNSER, SCHUTZ. Language as the visual: Exploring the intersection of linguistic and visual language in manga. En: *Image & Narrative* [1780-678X], Vol.12, 2011. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/131/102>>

Web Comic Accion. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://webaction.jp/>>

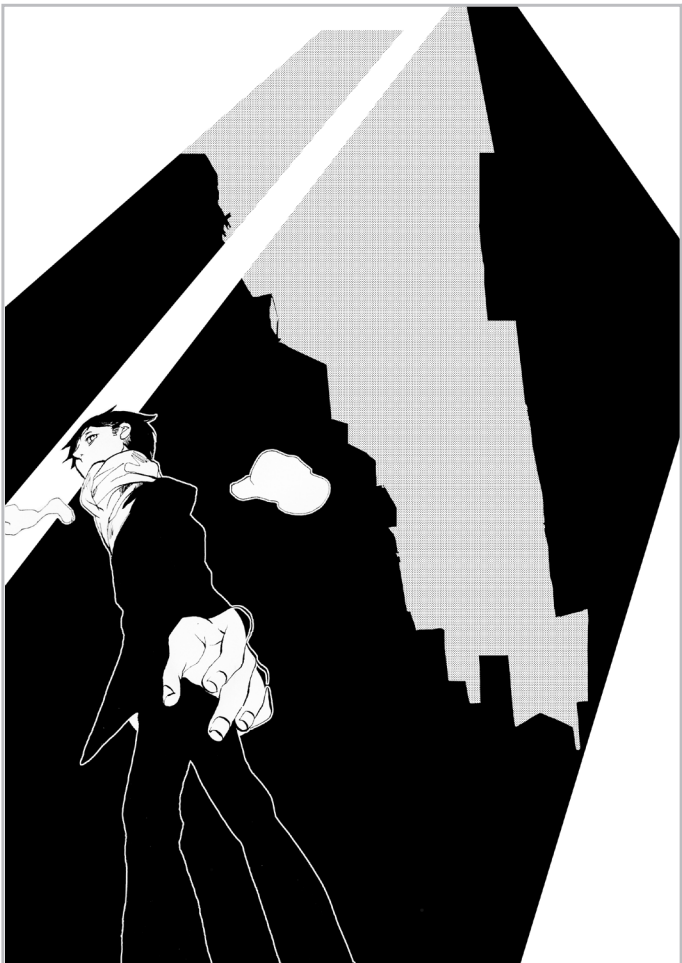
Wikipedia (Dojin-shi). [Consulta: 2013-05-07]. Disponible en: <<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E5%90%8C%E4%BA%BA%E8%AA%8C>>

Wikipedia (kashi-hon). [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E9%80%B1%E5%88%8A>>, [consulta 7 de mayo, 2013]

Wikipedia (manga). [Consulta: 2013-05-07]. Disponible en: <<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%97%A5%E6%9C%AC%E3%81%AE%E6%BC%AB%E7%94%BB%E3%81%AE%E6%AD%B4%E5%8F%B2>>

Yahoo Book Store. [Consulta: 2013-05-14]. Disponible en: <<http://bookstore.yahoo.co.jp/>>

ANEXO : Tulpa (2014)



tulpa entidad espiritual creada con el
pensamiento
(budismo tibetano)

